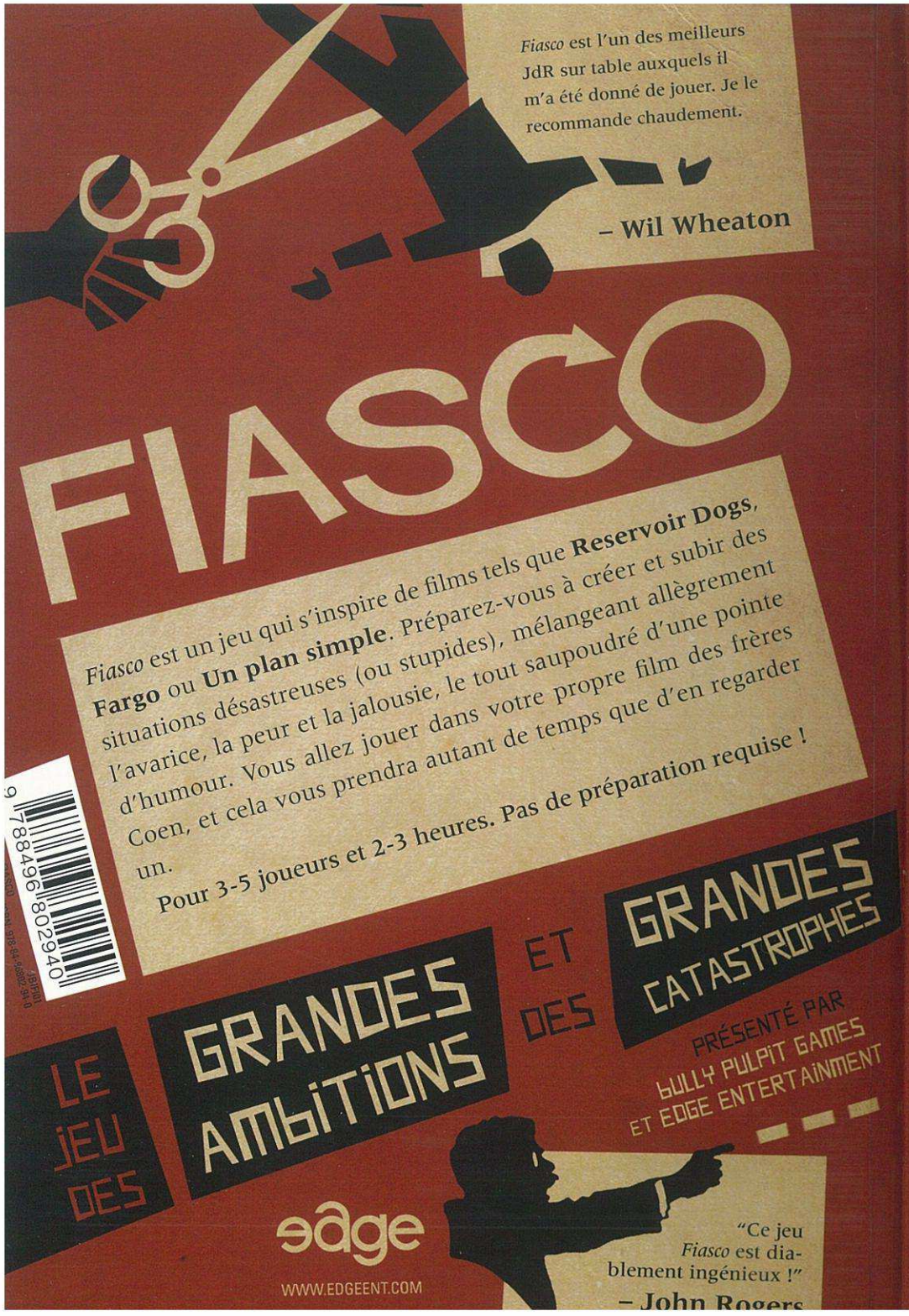
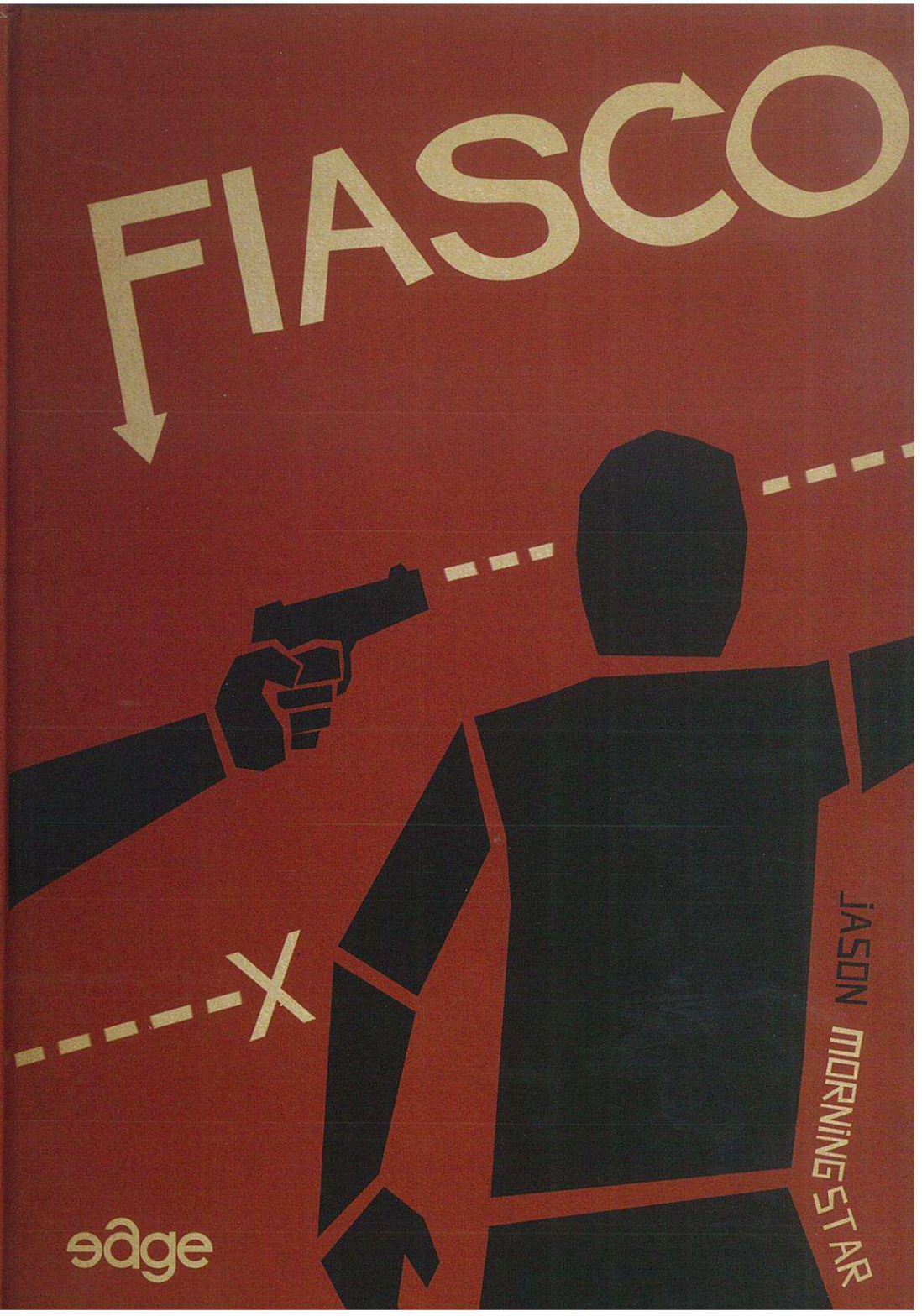

Fiasco est l'un des meilleurs JdR sur table auxquels il m'a été donné de jouer. Je le recommande chaudement.
– Wil Wheaton
FIASCO
Fiasco est un jeu qui s'inspire de films tels que **Reservoir Dogs**, **Fargo** ou **Un plan simple**. Préparez-vous à créer et subir des situations désastreuses (ou stupides), mélangeant allègrement l'avarice, la peur et la jalousie, le tout saupoudré d'une pointe d'humour. Vous allez jouer dans votre propre film des frères Coen, et cela vous prendra autant de temps que d'en regarder un.
Pour 3-5 joueurs et 2-3 heures. Pas de préparation requise !
LE JEU DES GRANDES AMBITIONS
ET DES GRANDES CATASTROPHES
PRÉSENTÉ PAR BULLY PULPIT GAMES ET EDGE ENTERTAINMENT
edge
WWW.EDGEENT.COM
"Ce jeu *Fiasco* est diablement ingénieux !"
– John Rogers

FIASCO
MORNINGSTAR
edge


FIASCO
X
edge
JASON MORNINGSTAR

Fiasco a commencé comme un défi : concevoir un jeu qui soit sans cesse prenant et drôle, qui donne envie d'y rejouer, et qui ne prenne pas plus de quelques heures.

J'espère avoir réussi. Faites un essai et dites-moi ce que vous en pensez.

Une des caractéristiques de *Fiasco* dont je suis particulièrement fier, c'est sa structure de jeu. Elle permet à chacun de bâtir son petit microcosme de catastrophes et de le partager avec les autres.

J'espère aussi que vous allez créer vos propres « Cadres » de jeu, et surtout que vous allez les traduire en anglais pour les publier sur mon site!

Fiasco est facile à apprendre et à jouer, mais laissez-moi vous donner un petit conseil : vous pouvez faire confiance à vos potes pour vous enfoncer.

Ils veulent que vous soyez sous les feux de la rampe ! Ils veulent vous cajoler, vous surprendre et surtout que votre pitoyable personnage en bave un max ! Après tout, vous leur souhaitez la même chose, non ?...

Alors soyez généreux, soyez confiant, mais soyez prêts à en prendre plein la gueule.

Lorsqu'ils vous piégeront (et ils le feront), remerciez les pour le cadeau empoisonné qu'ils vous font et servez-vous en. Votre personnage va probablement se faire descendre en flammes, mais le voyage n'en sera que plus mémorable.

Je souhaite sincèrement que *Fiasco* vous apporte des soirées de pur bonheur pleines d'hémoglobine, de plans foireux et de désastres annoncés.

Jason Morningstar

Le monde est plein de mecs qui gémissent sans cesse.

Tu vois, rien n'est jamais acquis dans la vie. Je me fous de savoir si t'es l'Pape, le Président des États-Unis ou l'Homme de l'Année : même pour toi, tout peut partir en vrille.

Alors vas-y. Va donc pleurnicher. Va raconter tes petits malheurs à ton voisin, demande-lui de l'aide et regarde comme il va se tirer. Mais tu vois, en Russie, ils sont prévoyants et tout le monde aide tout le monde. Oui. Bon. En théorie. Mais moi ce que je connais, c'est le Texas. Et là-bas, t'es tout seul mon pote.

Visser, Sang pour sang.

FIASCO

Par Jason Morningstar

Édition Originale : Steve Segedy

Traduction : Benoît Attinost qui remercie Jérôme Brand Larré pour ses conseils.

Mise en page : Patrick Murphy, Jason Morningstar et Edge Studio

Illustrations couleur et couverture: John Harper, *www.onesevendesign.com*

Illustrations additionnelles : Jason Morningstar

Éditeur : Gilles Garnier

BULLY PULPIT GAMES AND AMUSEMENTS

edge

TEXTE LÉGAL ENNUYEUX

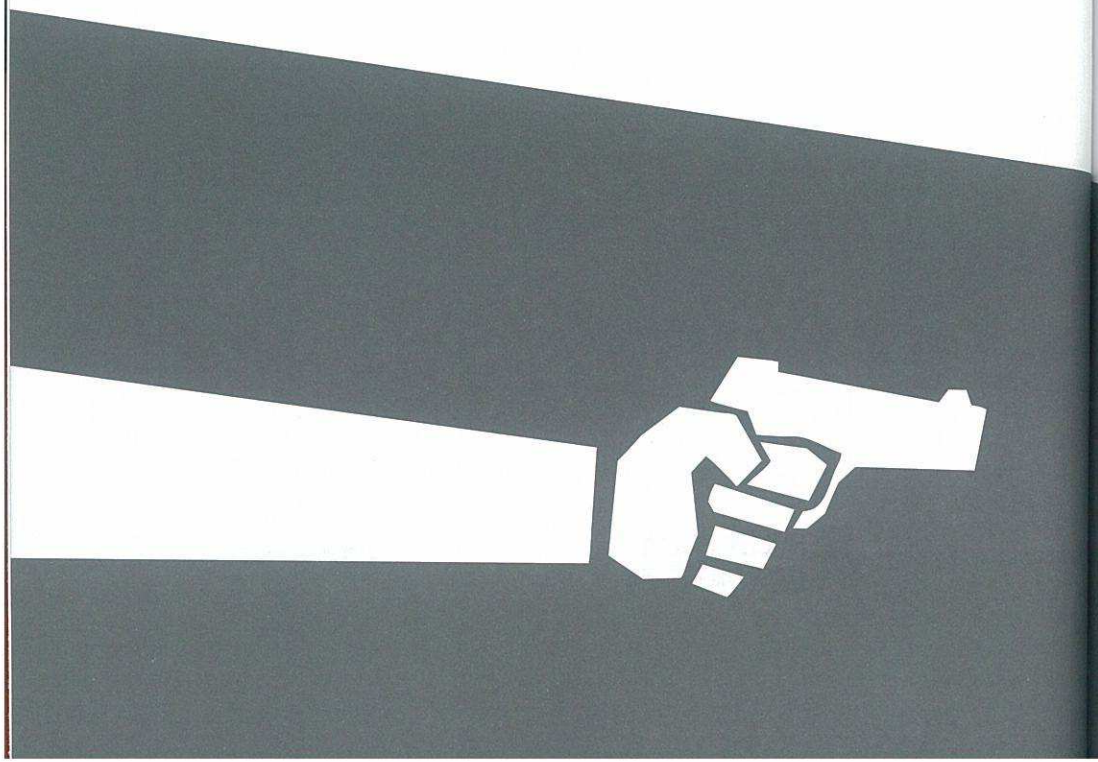
Ce document utilise les polices de caractères Hitchcock, Vertigo et Meridien. Polices de caractères des dés de Fiasco par Madirishman.

Fiasco, tous droits de reproduction réservés (2012) par Jason Morningstar. Les illustrations couleur tous droits de reproduction réservés (2012) par John Harper. Tous droits de reproduction réservés.

Si vous désirez créer du matériel lié à Fiasco, nous serons heureux de vous y aider. Écrivez-nous à contact@edgeent.com.

ISBN : 978-84-96802-94-0.

Première édition Française



DÉDICACE

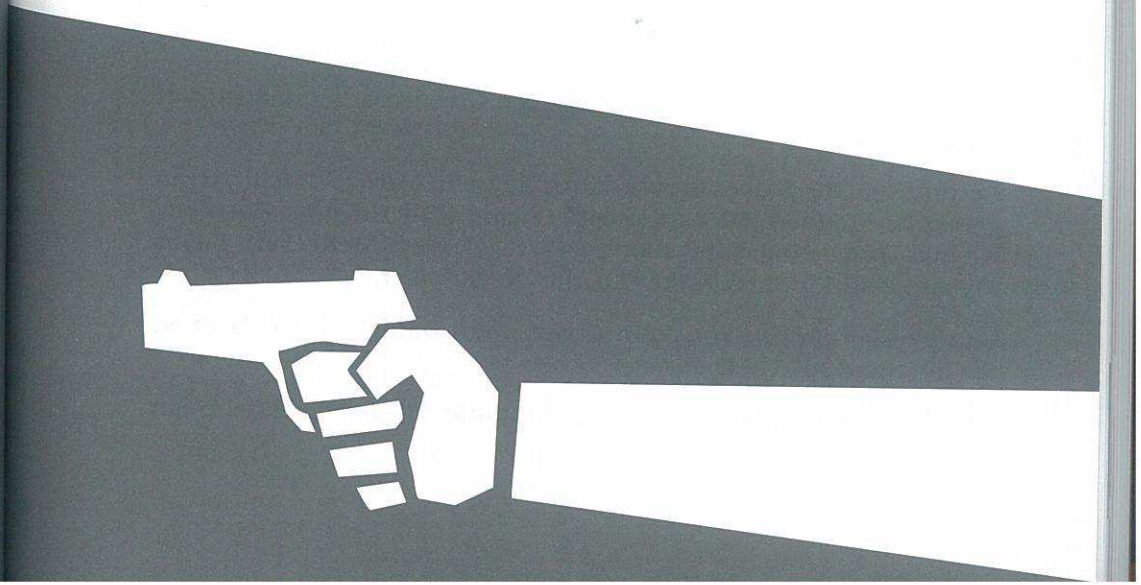
À Autumn Winter, qui aime un bon fiasco.

REMERCIEMENTS

À Jarrod Acquistapace, Ariele Agostini, Kevin Allen Jr, Giulia Barbano, Rob Bohl, Jason D. Corley, Adam Dray, Lara Ermacora, Damian Fraustro, Nathan Herrold, Will Hindmarch, William Huggins, Sage LaTorra, Flavio Mortarino, Renato Ramonda, Kira Scott, Jonathan Walton, Kamil Wegrzynowicz et mes amis à story-games.com, ainsi qu'à quiconque m'ayant fait des commentaires constructifs ou ayant montré de l'enthousiasme.

Gros merci à Seth Ben-Ezra, Chris Bennett, Colin Creitz, Robert Earley-Clark, Lara Ermacora, Alessandro Fontana, Zach Greenvoss, Tom Gurganus, John Harper, Jeff Hosmer, Ralph Mazza, Robert Poppe, Graham Walmsley et Chris Yat pour avoir pris le temps de m'aider à avoir fait de Fiasco un super jeu.

Merci de tout cœur à vous tous et à tous les testeurs aussi. Et puis vraiment, encore désolé pour le désordre sous la bâche. C'est mieux de ne pas aller voir. OK ? *J'ai tout sous contrôle.*



TESTEURS

Équipe de Bull City : Mark Causey, Joël Coldren, Jonathan Davis, Matthew Gandy, Mike Graves, Nathan Herrold, Andy Kitkowski, Scott Morningstar, Clinton R. Nixon, Ian Oakes, Robert Poppe, Eric Provost, Lisa Provost, Dan "Bouton d'or" Puckett, Steve Segedy, Joe "Oncle Timothy" Stanton et Remi Treuer.

Équipe N'utilisez-pas-nos-vrais-noms : Tomg, Spuds, Darth et Heli.

Équipe JeuFini : Chris "c'est mon léopard" Bennett, Robert Earley-Clark, Chris Peterson, et Karen Twelves.

Équipe Londres : Steve Dempsey, Wai Kien, Simon Rogers, Graham Walmsley et l'ami de Graham, Dave.

Équipe High Point : Chad Bowser, James "Connie" Jeffers, Andi "Cage aux Poules" Newton, Chris Norwood et Clarence Simpson.

Équipe Milan : Claudio Agosti, Silvia Bindelli, Claudio Criscione, Damiano Desco, et Flavio Mortarino.

Équipe Los Angeles : Eric J. Boyd, Josh Roby, Ryan Macklin et William Huggins.

Équipe Morristown : Lowell Carson, Eric Tage Larsen, Ryan Macklin et Michael "Prêcheur McKean" O'Sullivan.

Équipe Peoria : Crystal Ben-Ezra, Gabrielle Ben-Ezra, Seth Ben-Ezra, Ralph Mazza et Keith Sears.

Équipe Portland : Evan E. Dumas, Zach Greenvoss, Joe Jaquette, et Brian K. Smith.

Équipe Seattle : James Brown, Chris Bennett, Michael Decuir, Ryan Forsythe, Matthew "Roi du pneu" Gagan, Will Huggins, Matthew Klein, Ching-Ping Lin, Ralph Mazza, Lesley McKeever, Lukas Myhan, Paul Riddle et Mike "Lucille" Sugarbaker.

Équipe *Shot the Shérif* : Colin Creitz, John Daniels, Chris Deibler, Sarah "Heidi Jo" Thomas.

Équipe SuperNoVa : Jeff Hosmer, Auntie M, Joe Iglesias, Sean Leventhal et Mel White.

SOMMAIRE

Présentation 4
- Sommaire 7
- En quelques mots 8
- Comment aller à l'essentiel 9
- Aperçu 10
- Glossaire 12

Le Cadre 15

Les scènes 27

Acte I 35

L'Embrouille 39

Acte II 43

Le Dénouement 47

Entorses optionnelles 51

Tables 55
- Table d'Embrouilles 56
- Table des Dénouements 58

Tests 60
- Grand-rue 61
- Boomtown 71
- L'enfer résidentiel 81
- La Glace 91

Rediffusion 101

Note de l'auteur 122

Filmographie 124

L'antisèche 126

Ressources 128

Index 129

EN QUELQUES MOTS

Voilà quelques trucs importants : de la dynamite, une perche pour sauter, du gaz hilarant, des hachoirs. Tu vois pas comment ça va être démentiel ? De la haute voltige !

Dignan, Tête brûlée

Fiasco s'inspire des films dans lesquels des personnages médiocres, souvent des gagne-petit, échafaudent des plans en apparence sensés, mais qui finissent inexorablement par échouer de façon spectaculaire : *Sang pour Sang*, *Fargo*, *Way of the gun*, *Burn after reading* et *Un plan simple*. Vous allez jouer des gens ordinaires, dotés d'ambitions démesurées, mais qui ne contrôlent rien. Il y aura de grands rêves... suivis d'applications désastreuses. Rien ne va se produire comme prévu (c'est un euphémisme). Et à la fin, tout risque de partir en fumée dans un joyeux mélange de jalousie, de meurtre et de reproches. Des vies et des réputations seront perdues, la sagesse ne va s'acquérir que dans la douleur, et, si vous avez vraiment de la chance, votre personnage pourra finir là où il a commencé.

VOUS AUREZ BESOIN DE :

* **Trois, quatre ou cinq personnes, y compris vous-même. Il n'y a pas de Meneur de Jeu.**
* **Quatre dés à six faces par joueur. Deux blancs et deux noirs. En fait, il suffit d'avoir deux couleurs différentes pour distinguer les réussites des échecs. Je vais utiliser les termes de dés blancs et dés noirs pour éviter tout ambiguïté.**
* **Plusieurs dizaines de Post-it et des crayons.**
* **Environ deux heures et trente minutes, en fonction de l'expérience, du style de jeu et de la taille de votre groupe.**

COMMENT ALLER À L'ESSENTIEL

Il y a une couille dans le potage, ça va faire du bruit, on ne va pas s'en sortir !

Saul, Délire express

LE TOURISTE

Si vous ne faites que jeter un coup d'œil rapide pour vous faire une idée, lisez En quelques mots page 8, l'Aperçu page 10 et peut-être aussi le glossaire. Puis allez lire les Cadres qui commencent page 60, ainsi que le début de la Rediffusion (un exemple de jeu plus détaillé), page 101.

LE BLEU

Si ce genre de jeu est nouveau pour vous, je vous conseille de bien lire l'ensemble de l'ouvrage, et de porter une attention toute particulière sur les exemples dans la Rediffusion qui commence page 101. Ce n'est vraiment pas sorcier et j'espère même que le fonctionnement général est assez clair. Mais cela peut paraître un peu étrange à la première lecture. Les exemples devraient vous aider !

L'AMATEUR

Si vous êtes à l'aise avec les jeux collaboratifs et vraiment narratifs, vous pouvez vous en sortir en sautant la Rediffusion et Petits conseils entre amis. Cependant, le jeu fonctionne de façon légèrement différente par rapport aux autres, donc ne présupposez de rien. J'essaye d'expliquer exactement quoi faire et quand le faire.

LE VIEUX DE LA VIEILLE

L'antisèche est page 126, la table d'Embrouilles est page 56 et la table des Dénouements, page 58. Les Cadres commencent page 60. Roulez jeunesse !

APERÇU

Bon. Avant d'aller plus loin, nous devons jurer devant Dieu et Allah, que personne n'est au courant de ça à part nous. OK ? Pas de membre de la famille, pas de petite copine, personne.

Peter Gibbons, 35 heures, c'est déjà trop

Fiasco est un jeu collaboratif dans lequel tous les participants doivent être impliqués. Ils peuvent jouer activement un personnage, lancer des suggestions, dénicher des idées de scènes et rester à l'écoute, afin que chaque scène frappe plus fort que la précédente. Parce que le rythme est frénétique, chacun de vos choix devra avoir de l'importance.

Une partie de *Fiasco* commence par **la Préparation** : un travail de groupe pendant lequel vos amis et vous créez un ensemble de circonstances aussi instable qu'explosif. Vous choisissez d'abord un Cadre, qui va placer le jeu dans une époque et un lieu particuliers : Une ville du sud des États-unis de nos jours ou, peut-être pendant la conquête de l'Ouest. Utilisant une poignée de dés, vous créez un réseau de **Relations** et des **Détails** tirés du Cadre. Une fois que vous avez trouvé une situation sur le point de se transformer en un bon gros désastre, vous devez définir des personnages en vous basant sur vos choix précédents.

Une fois la Préparation terminée, vous jouez les **scènes** qui se concentrent, tour à tour, sur les différents personnages. Lorsque c'est à vous de jouer, vous avez le choix entre **Établir la scène** (décider de sa nature, de conflits qui peuvent sembler évidents, du lieu et des personnages qui s'y trouvent), ou **Résoudre la scène** (laisser la préparation initiale à vos amis, mais décider si la conclusion est positive ou négative pour votre perso). Vous ne pouvez pas faire les deux !

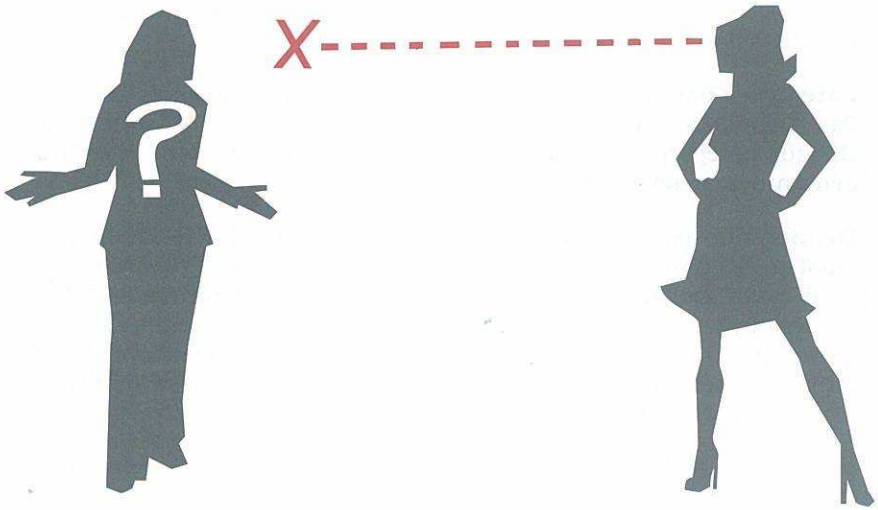
Une partie est divisée en deux actes. À vue de nez, chaque acte doit durer environ une heure. À la fin de l'**Acte I**, il y a **l'Embrouille**, pendant laquelle des trucs intéressants ou / et dingues arrivent et chamboulent l'histoire. À la fin de l'**Acte II**, il y a le **Dénouement** (ou les Dénouements), durant lesquels vous apprenez le destin de tous les personnages. Généralement, décider du Cadre prend quinze minutes, l'Embrouille et les Dénouements prennent à eux deux quinze minutes aussi. La durée totale d'une partie peut légèrement varier.

Vous devez avoir des dés (quatre par joueur), qui seront utilisés pendant la séance de jeu de plusieurs façons. Les dés aident à créer le Cadre, aident à déterminer le résultat des scènes, et donnent un rythme au jeu : lorsque la moitié d'entre eux a été utilisée, l'Acte I se termine, l'Embrouille est déterminée et l'Acte II commence. Lorsque tous les dés sont utilisés, l'Acte II se termine, et il est temps de passer au Dénouement.

Durant l'Acte I, vous faites connaissance avec vos personnages, vous apprenez ce qu'ils cherchent à obtenir et vous commencez à les faire progresser vers leur but. Lorsque le premier acte se termine (après l'utilisation de la moitié des dés), vous ajoutez l'Embrouille qui déstabilise en encore plus la situation. Puis, le second acte peut commencer.

Durant l'Acte II, vous agissez pour que votre personnage atteigne son but : peut-être un succès discret, une vengeance retentissante ou tout simplement un petit coin douillet où pieuter. Une fois le dernier dé utilisé, vous apprenez le destin de chaque personnage individuellement et vous pouvez commencer les Dénouements.

Les Dénouements sont joués comme un montage. Une fois de plus, les dés vous aideront à révéler le destin de votre personnage de façon colorée, rythmée, et parfois surprenante.



UN DERNIER PUTAIN DE TRUC

J'ai essayé de rédiger ces règles en utilisant un style adapté au sujet du jeu et aux références cinématographiques. Attendez-vous à des grossièretés, des descriptions salaces et des comportements répréhensibles, tant au niveau du texte que des parties elles-mêmes. Si le genre vous dérange, vous n'allez probablement pas aimer ce jeu.

GLOSSAIRE

Comprends bien. Perso, j'en n'ai rien à battre. Je sais que Marty est un dur, mais tu dois faire quelque chose. Je sais pas moi : rends-lui l'fric, dis-lui que t'es désolé, ou alors tire-toi, ou… C'est vraiment humiliant de devoir te dire ça… Je ne rigole pas, Ray Bob. C'est pas une putain de blague !

Meurice, Sang pour Sang

Acte : unité de jeu consistant à la moitié de la partie. L'Acte I est précédé par le Cadre et continué par l'Embrouille. L'Acte II est précédé par l'Embrouille et continué par le Dénouement.

Cadre : c'est le cœur d'un bon fiasco. Il s'agit de la combinaison d'un contexte, d'une situation, d'un sous-genre et de baffes qui se perdent. Un Cadre consiste en quatre listes : les Relations, les Besoins, les Objets et les Lieux. Les trois derniers sont appelés Détails et sont rattachés à des Relations particulières.

Catégorie : pour chaque table de Cadre, il y a six Catégories générales. Par exemple, sur la table des Objets, il peut y avoir une Catégorie : arme. Chaque Catégorie, à son tour, possède six Éléments spécifiques. On les déterminera pendant la Préparation.

Dénouement(s) : les Dénouements arrivent après l'Acte II. Joués en montage, ils donnent une chance à tout le monde de faire partager le glorieux avenir de son personnage. Les résultats sont déterminés en lançant les dés que vous aurez accumulés en jeu, additionnant chaque couleur et en soustrayant le plus petit résultat au plus grand. Plus le nombre obtenu est grand (noir et sept, par exemple), plus le résultat est favorable. Par contre, s'approcher de zéro signifie foncer droit dans le mur.

Dés : *Fiasco* utilise des dés à six faces de plusieurs façons. Ils servent à marquer le rythme du jeu. La poignée initiale de quatre dés par joueur va se réduire d'abord de moitié (ce qui mettra un terme à l'Acte I et déclenchera l'Embrouille), pour arriver à zéro (ce qui mettra un terme à l'Acte II et déclenchera le Dénouement). Lors des scènes individuelles, les joueurs choisissent ou reçoivent un unique dé (jamais les deux en même temps). Sa couleur indique une conclusion positive ou négative. Pendant l'Embrouille et le Dénouement, les dés d'une même couleur sont additionnés, et le plus petit résultat est retranché du plus grand. Obtenir un grand nombre (en blanc ou en noir) est préférable. En fait, cela peut même sauver la vie de votre pauvre perso lors du Dénouement. Un résultat égal des dés blancs et des dés noirs est la promesse d'une mort imminente, ou bien de quelque chose qui va faire mal… très mal.

Détail : un détail peut être un Objet, un Besoin, ou un Lieu. Il est toujours lié à une Relation. Vous définissez les Détails pendant la Préparation, en utilisant les Catégories générales et les Éléments spécifiques (comme « Objet : Arme : épée Klingon ») et le jeu tourne autour d'eux. Les choses ajoutées pendant l'Embrouille sont des sortes de Détails spéciaux.

Éléments : pour chaque table de Cadre, il y a six Catégories générales. Chacune indique six Éléments spécifiques. Dans la Catégorie Arme de la liste d'Objets, par exemple, il peut y avoir un « revolver ». Les éléments sont choisis pendant la Préparation.

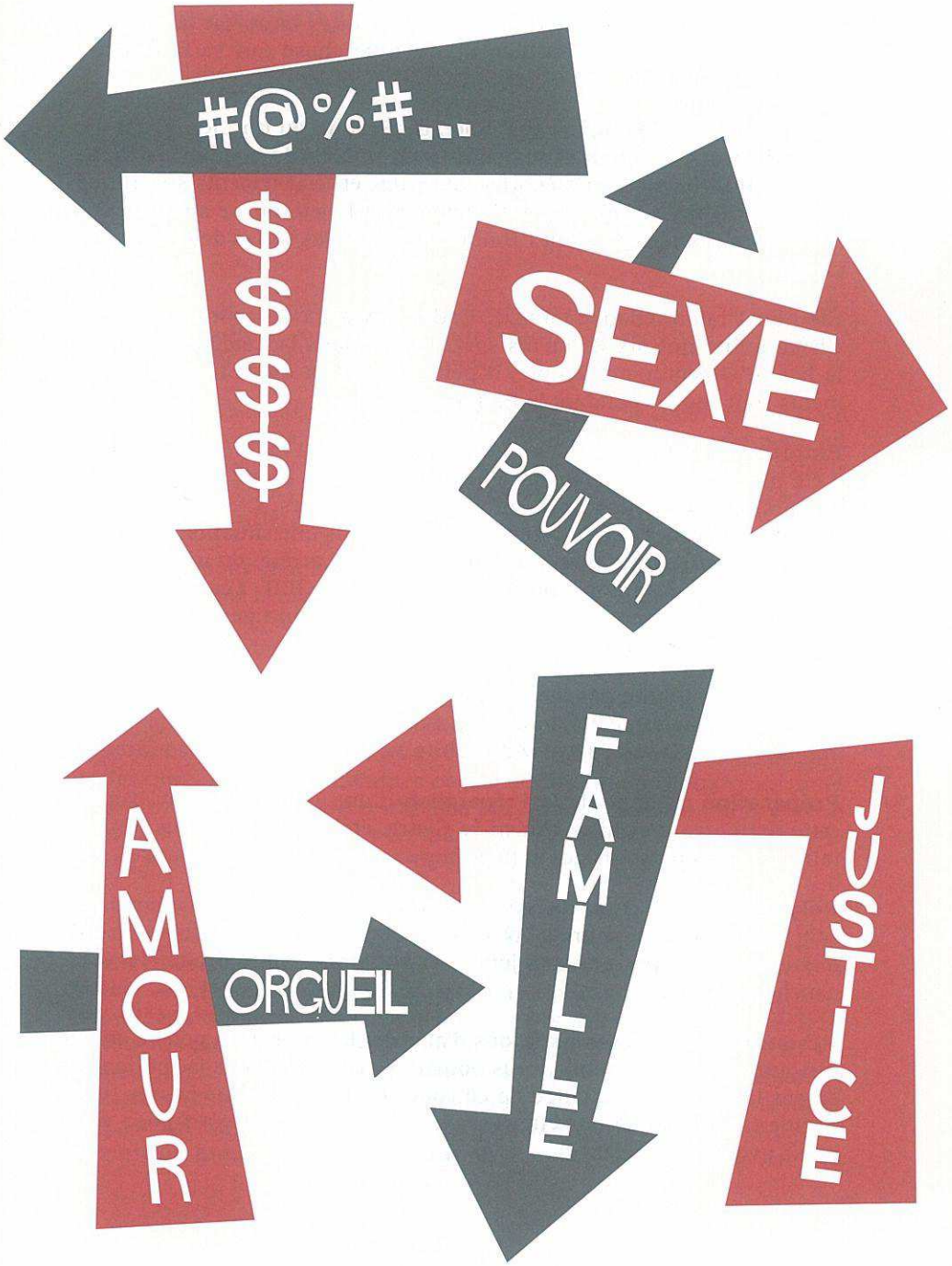
Embrouille : l'Embrouille se déclenche lorsque la moitié des dés en jeu a été utilisée, immédiatement après l'Acte I. Lors d'une partie à quatre joueurs, l'Embrouille arrive au bout de huit scènes. C'est à ce moment que vous apprenez ce qui déstabilise encore plus une situation déjà chaotique. Quelque chose prend feu, quelqu'un est arrêté, ou un objet peut avoir été oublié dans un bus et retrouvé par le FBI. Les Éléments de l'Embrouille peuvent arriver en jeu n'importe quand pendant l'Acte II, mais généralement tout de suite !

Établir : C'est l'une des deux façons d'aborder la scène d'un perso : en lui donnant un contexte, en décidant qui est impliqué, son sujet et son emplacement. Si vous décidez d'Établir, vos amis doivent Résoudre.

Préparation : l'étape de la Préparation d'une partie de *Fiasco*. Durant cette dernière, vous allez choisir le Cadre, établir les Relations, les Détails, créer les personnages et imaginer exactement ce qui se passe.

Relation : c'est le cœur du jeu, la raison pour laquelle vos personnages sont liés les uns aux autres. Votre personnage va avoir des Relations différentes avec les personnages joués par vos amis à votre droite et à votre gauche de la table.

Résoudre : l'une des deux façons d'aborder la scène d'un perso : en autorisant vos amis à Établir, vous pourrez être surpris de la façon dont ils créent la scène. En échange de ce contrôle que vous leur laissez, vous décidez si le résultat de cette dernière est positif ou négatif pour votre perso : vous la résolvez.



LA PRÉPARATION

LES BASES

Choisissez un Cadre.

Lancez une poignée de dés au centre de la table.

Développez un réseau de Relations et les Détails.

Créez des personnages liés à ces Relations et ces Détails.

Remettez tous les dés au centre de la table.

FONCTIONNEMENT

J'ai été en prison une fois. J'ai été marié, deux fois. J'ai été conscrit une fois par Lyndon Johnson et j'ai dû vivre dans ce trou de merde qu'est le Mexique pendant deux ans et demi, sans aucune raison. J'ai eu un œil enfoncé, un rein presque sorti et j'ai la jointure d'une cheville qui ne va jamais s'en remettre. Tu vois, j'ai connu des situations bien pourries dans ma vie, mais aucune n'a jamais été aussi merdique que celle-là.

Willie, Bad Santa

* Choisissez un Cadre

Le Cadre est le cœur de *Fiasco*. C'est à partir de lui que vous allez pouvoir tirer une situation, des personnages votre inspiration. Considérez le Cadre comme une sorte de gros jeu de construction : vous avez un tas de trucs sympas sous la main et chacun trouvera sa place au moment voulu.

Le Cadre est divisé en quatre listes. Ces listes indiquent les choses qui seront centrales lors de votre partie, ce dans quoi vous allez piocher. Les Relations arrivent en premier et sont les plus importantes. Elles vont gagner en intérêt grâce aux Détails qui leur apporteront de la couleur et les intensifieront. Un Détail est toujours lié à une Relation. Il peut s'agir d'un Objet, d'un Besoin ou d'un Lieu.

Les listes de Cadres sont, à leur tour, divisées en six Catégories générales, elles-mêmes divisées en six Éléments spécifiques. Par exemple, dans le Cadre de la « gentille petite ville du sud », la Catégorie générale 3 des Lieux est « Du côté la départementale ». Et dans cette liste, le numéro 4 est la « Petite station essence et sa superette ».

Choisissez un Cadre qui branche tout le monde, ou inventez le vôtre (quatre Cadres prêts à jouer d'une incroyable qualité vous attendent page 60, ainsi que des conseils pour créer les vôtres).

* Lancez une poignée au centre de la table

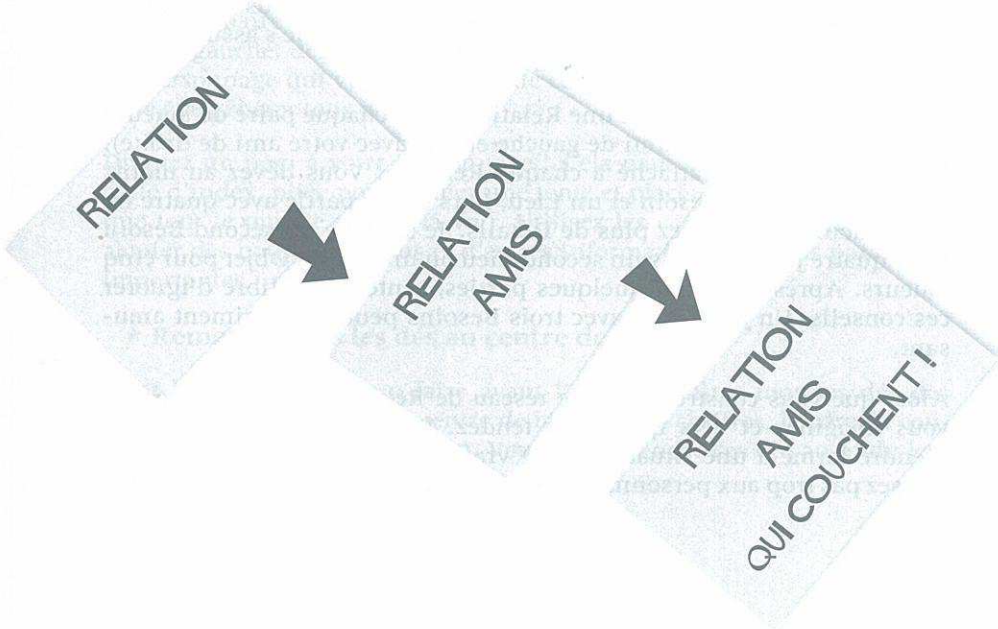
Une fois le Cadre déterminé, lancez quelques dés au milieu de la table : quatre par joueur, deux blancs et deux noirs. Donc, vous allez respectivement lancer 12, 16 ou 20 dés pour trois, quatre ou cinq joueurs, également répartis entre les blancs et les noirs. Peu importe qui lance ces dés. Assurez-vous juste de commencer le Cadre avec un bon assortiment de chiffres.

* Développez un réseau de Relations et les Détails.

Vous avez à présent choisi un Cadre rempli de choses intéressantes, et un tas de dés jetés au hasard. L'étape suivante consiste à combiner les deux.

Votre partie va avoir un bon nombre de petits éléments qui lui seront associés comme « Lieu : le Pressing Quimousse de Commerce Street » ou « Relation : amis qui couchent ». Ensemble, ils vont former l'ossature de votre partie. Le perso que vous allez jouer va avoir une paire de Relations avec les autres personnes de la communauté interprétées par vos amis à votre droite et votre gauche, ainsi qu'un Détail (un Besoin, Objet ou Lieu) qui aidera à compléter le contexte.

Commencez par le joueur qui a grandi dans la plus petite ville et continuez dans le sens des aiguilles d'une montre, construisant ainsi un réseau d'information tournant. Vous le faites en consultant les listes de Cadres et en prenant un dé au milieu de la table dont le nombre correspond à un Élément qui vous intéresse. S'il s'agit d'une Catégorie générale (Comme « Lieu : Du côté de la départementale »), inscrivez-la sur une nouvelle carte d'index. Si cela correspond à un Élément particulier d'une Catégorie générale déjà choisie comme « Lieu : Du côté de la départementale : La petite station essence », ajoutez-le à la carte pour la compléter. Laissez le dé que vous avez alloué à votre choix sur sa carte, juste pour rester organisé. Puisqu'il va y avoir une Relation entre les paires de joueurs, vous pouvez simplifier le Cadre en commençant par deux cartes d'index par joueur et en écrivant : « Relation » en haut de l'une d'entre elles.



Les Détails sont toujours explicitement liés aux Relations : s'il y a une ferme de visons, c'est un élevage de visons lié au prêcheur et à sa secrétaire, ou aux deux flics ripoux, pas à un seul personnage. Il est parfaitement acceptable d'établir une Relation entre deux personnes si elle n'est pas définie. Il est aussi tout à fait possible d'ajouter un Détail sur l'une de vos propres Relations.

Alors que vous faites le tour, les uns après les autres, ajoutez les informations. Finalement, vous obtiendrez deux cartes d'index par joueur et chaque carte devrait avoir deux dés sur elle : un pour sa Catégorie générale et le second pour un Élément spécifique. Rappel, chaque carte d'index implique les deux joueurs de la relation. Les seules règles à respecter sont :

*** Une Relation entre chaque paire de joueurs à la table.**

*** Un Détail lié à chaque Relation.**

*** Au moins un Besoin, un Lieu et un Objet.**

*** Le dernier dé peut indiquer n'importe quel nombre (au choix du joueur).**

La première règle s'assure que vous avez un cercle de personnages liés les uns aux autres. La seconde règle s'assure que tout le monde possède un lien avec quelque chose d'amusant et d'original (il y a des chances pour que vous le fassiez naturellement de toute façon). La troisième règle s'assure que vous avez une bonne raison de motiver un comportement répréhensible, ainsi que quelque chose d'intéressant vous permettant d'avoir ce comportement répréhensible. La dernière règle s'assure que le dernier dé est amusant quoi qu'il arrive.

Vous avez donc précisément une Relation entre chaque paire de joueurs voisins (une avec votre ami de gauche et une avec votre ami de droite), ainsi qu'un Détail rattaché à chaque Relation. Vous devez au moins avoir un Objet, un Besoin et un Lieu. Lors d'une partie avec quatre ou cinq joueurs, vous aurez plus de Détails. Je suggère un second Besoin pour quatre joueurs, puis un second Lieu ou un second Objet pour cinq joueurs. Après avoir fait quelques parties, sentez-vous libre d'ignorer ces conseils. Un jeu à cinq avec trois Besoins peut être vraiment amusant.

Alors que vous construisez votre réseau de Relations, parlez de ce que vous imaginez et vers quoi vous tendez. Si vous commencez à faire prendre forme à une situation, c'est vraiment très bien. Mais ne réfléchissez pas trop aux personnages pour le moment. Vous devriez ressentir une forte interconnexion et commencer à voir les points de friction, ainsi que le grabuge éventuel. Concevoir le Cadre est amusant en soi !

Une fois que tout est en place, vous devriez avoir un fiasco assez clair en préparation. Des gens veulent quelque chose qu'ils n'ont pas, au minimum. C'est un bon point de départ. Pour plus d'informations concernant les Besoins, les Objets et les Lieux (et pourquoi ils sont super cool), reportez-vous aux pages 23-25. Pour un exemple de cette étape en jeu, allez page 102.

*** Créez des personnages liés à ces Relations et ces Détails.**

À ce point de la préparation, vous avez un tas de Relations mélangées les unes aux autres, une obsession dangereuse ou deux, et quelques endroits savoureux et autres choses pour emballer le tout. C'est là que vous pouvez vous écrier : « Bon sang, mais c'est bien sûr ! Je suis le bibliothécaire qui fourgue de la came au Bureau d'Aldermen ! ». Mais il est aussi possible que votre personnage n'ait toujours aucune forme dans votre esprit. C'est le moment de vous concentrer sur le sujet, parce que donner corps aux éléments pendant le jeu affaiblit le plaisir. Travaillez en équipe : tout le monde doit définir qui il est en se basant sur sa propre paire de Relations, et parfois ces dernières impliqueront une inégalité explicable par le pouvoir et le statut de chacun. Peut-être qu'il est plus logique que vous soyez le vendeur de drogue, plutôt que le type qui doit aussi être le prêcheur... mais peut-être pas non plus !

Une fois que la situation est bien précise et que tout le monde est d'accord pour dire qu'elle est solide, vous êtes prêts à jouer ! Vous devriez avoir une paire de Relations, partagées avec les joueurs à votre droite et à votre gauche, des Détails intéressants liés avec certaines Relations, et un personnage qui vient de naître de ce réseau d'informations que vous venez de générer tous ensemble.

Donnez un nom à votre personnage ! Cela peut aider de l'écrire sur la carte d'index, pliée pour former une tente et placée en face de vous pour que tout le monde puisse la voir. Utilisez les cartes de Relations pour ajouter des notes, des noms et d'autres informations qui vous paraissent importantes.

*** Remettez tous les dés au centre de la table.**

C'est la dernière chose à faire avant l'Acte I. Retirez tous les dés des cartes pour les remettre au centre de la table (les chiffres, l'ordre, la couleur n'ayant plus d'importance). Vous allez prendre ces dès au fil du jeu, alors gardez-les à portée de main.

PETITS CONSEILS ENTRE AMIS

Un cambrioleur entre par effraction avec l'intention de piller l'endroit. Il se repend, déprime en voyant sa nouvelle vie et se tire une balle dans la tête.

Freddy Bender, Intolérable cruauté

LES PERSONNAGES

Alors que vous créez le fiasco, parlez de ce que pourraient être vos personnages, du pourquoi des Relations qu'ils entretiennent, du pourquoi de l'importance des Détails, et de ce qui se trame. Ne jouez pas à l'avance le jeu, ou ne vous focalisez pas sur un personnage dès maintenant. Vous n'avez pas de contrôle total sur ce qu'il sera au final. Vous allez lui donner forme en vous basant sur vos Relations et les Détails qui ne seront pas totalement définis avant la fin de la Préparation. Donc, ne pensez pas trop à ce que peut être votre perso. Concentrez-vous ou choisissez des Éléments intéressants, ou qui peuvent représenter un défi lors de la mise en place du *Fiasco*. Une fois que toutes les magnifiques pièces du puzzle seront en place, vous aurez l'opportunité de créer un grand personnage. Donc, calmos et attendez de voir ce qui va suivre.

Un point important à préciser : votre perso n'a peut-être pas de problème. Le dilemme central de la partie n'est peut-être même pas à propos de votre personnage : Peut-être est-il un membre lointain de la famille, une bonne poire ou juste un dommage collatéral ? S'il s'avère que votre perso ne se trouve pas dans le pétrin lorsque le jeu commence, rendez le pétrin encore plus collant jusqu'au moment où il plongera dedans. Faites-moi confiance, il va y plonger.

Certaines Relations sont basées sur un pied d'égalité, d'autres non. Certaines sont très spécifiques, d'autres sont très vagues. Vous pouvez vous retrouver avec des Relations qui se contredisent : c'est super ! Sentez-vous libre de les interpréter à votre façon, si cela peut vous aider. Nombreuses sont les Relations qui impliquent un ascendant (un escroc et un pigeon, par exemple) et il peut être intéressant de définir qui est quoi en se basant sur les Relations des deux autres personnages.

SITUATION

En assemblant les éléments du jeu, des bouts de situation vont commencer à émerger : encouragez-les et utilisez-les. Vous avez toute latitude pour interpréter la signification et le positionnement des Éléments qui sont amenés en jeu. Si la relation est inégale, vous devez au minimum décider de la position de chacun, et quelques ajustements seront sans doute nécessaires pour que l'ensemble des Relations s'accorde. Par exemple, si un personnage est le maire et a une Relation avec son beau-fils, il est logique que le gendre possède une Relation avec la fille du maire... sa femme. Cela dit, juste parce que deux personnages sont collègues ne signifie pas que vous ne puissiez pas décider qu'ils sont aussi mari et femme, et que la Cage aux Poules n'est pas non plus un labo où ils produisent de la drogue. L'ajout de Détails peut changer les choses de façon surprenante et amusante. Encore une fois, la Préparation est un processus collaboratif. Donc, éclatez-vous et soyez flexible. Lorsque vous avez un doute, créez des liens de parenté entre les personnages !

Quelquefois, vous pouvez tomber sur des casse-têtes chinois. Lors d'une partie, j'ai eu un personnage dont la Relation et le Lieu indiquaient clairement qu'il était lycéen. Mais son autre Relation, indiquait, elle, « fonctionnaire corrompu et notable local ». Mon ado ferait peut être un étrange fonctionnaire corrompu, mais dans une petite ville, le capitaine de l'équipe de football est un notable à part entière...

RELATIONS ET DÉTAILS

Les vrais fiascos se résolvent autour des Détails. Ces derniers sont expressément liés aux Relations. Par exemple (accrochez-vous bien, je vais vous décrire une séance complète), Val et moi avons des personnages dont la Relation est : Collègues et nous partageons un Lieu : la station service. Mon patron à la station service et le fils alcoolique de Glenn ont la Relation: père et fils. Nous partageons tous un Objet : une voiture de collection. Le fils de Glenn et l'employée de Val à la station ont une Relation : amoureux. Ils partagent un Besoin : régler des comptes avec un rival. Notre travail consiste à assembler les Détails et les Relations afin d'obtenir une situation à la fois amusante et embrouillée. Ne faites pas l'erreur d'attacher trop fermement un Détail à un unique personnage : attachez-le fermement à une Relation à la place !

Vous voyez comment ça marche ? Avec un peu d'imagination, l'exemple ci-dessus devient intéressant. Je suis le père qui se tue à la tâche, et qui a reconstruit une vieille voiture avec son fils pour l'occuper et qu'il n'aille pas se biturer. Le jeune et sa petite copine (qui travaille pour moi et vole de la bibine sous mon nez), vont utiliser le véhicule pour essayer de ridiculiser l'ancien petit copain de la fille, lors d'une course illégale dans les rues de la petite ville, en pariant de gros billets. De gros billets que le personnage de Glenn n'a pas. Donc, tout va bien tant qu'il gagne...

BESOINS

Tout ce que je voulais, c'était être à la hauteur de mon père.

Ed, L.A. Confidential

Les Besoins viennent d'un manque. Quelqu'un veut quelque chose (ou quelqu'un) qu'il n'a pas. Celui « qui veut » est sans doute un des membres de la Relation, mais il s'agit peut-être des deux, ou même d'une tierce personne, qui est importante à leurs yeux. Cela n'a pas d'importance, les deux membres de la Relation vont en bénéficier ou les subir de façon égale. Pour qu'un Besoin en vaille le coup, les deux personnages doivent être vraiment concernés. Il peut s'agir d'ailleurs d'un quiproquo, mais ils doivent être concernés. Obsédés même ! Votre perso cherche à obtenir le respect d'un membre de sa famille en sauvant cette dernière de la ruine ? Il est parfaitement acceptable que l'autre personnage soit le membre de la famille qui a besoin d'aide. Il est aussi possible que celui qui est au bord de la banqueroute soit hors de la Relation : peut-être que vos deux personnages sont des parents cherchant à sauver un enfant ? Le tout étant que si ça se passe mal, ils vont tous couler !

Il est nécessaire d'avoir un Besoin problématique pour obtenir un véritable fiasco. Mais il est important de souligner que toutes les Relations n'ont pas « besoin d'un Besoin ». En fait, le jeu est bien plus amusant si les Besoins sont clairsemés. Laissez certains personnages commencer la partie sans motivations destructrices : peut-être vont-ils incarner le bon sens et la logique pendant tout le jeu, mais peut-être vont-ils être aussi pris dans la spirale de l'échec et de la destruction ? Posez-vous ces questions :

* **Le Besoin est il capable de devenir le moteur obsessionnel de la Relation ?**
* **Le Besoin est il riche en possibilités, bonnes ou mauvaises, mais surtout mauvaises ?**
* **Le Besoin amuse-t'il et motive-t'il vos amis ?**

Si les réponses à ces questions sont un oui tranché, vous avez trouvé un Besoin amusant.

LIEUX

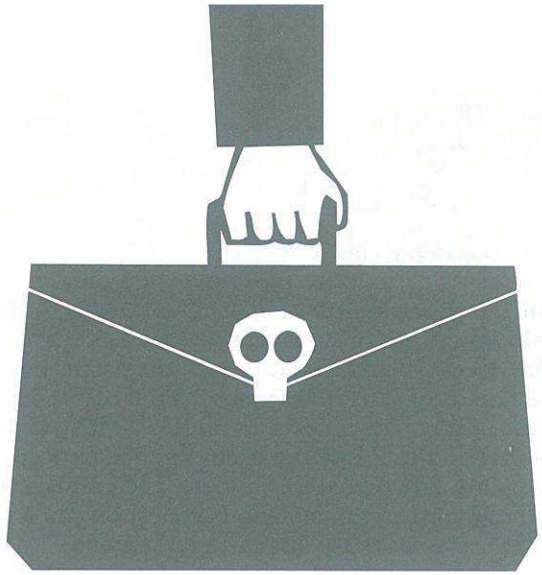
Bon. On est dans une chambre avec deux putes cradingues et un nain raciste.

Ken, Bons baisers de Bruges

Les Lieux devraient être des extensions métaphoriques des personnages. Il existe des endroits qui sont des fenêtres ouvertes sur l'âme, et vous devriez les utiliser encore et encore. Vous pouvez donner forme au personnage et à un Lieu en même temps, en collaboration avec les joueurs avec qui vous partagez une Relation. Est-ce que le banquier adultère garde sa maîtresse et secrétaire dans un duplex à deux étages ? Ce dernier est plus qu'un simple appartement : c'est une façon de vivre. Il en dit beaucoup à propos de leurs relations. Pendant le jeu, si vous cherchez un endroit où placer la scène, regardez autour de vous pour trouver des Lieux intéressants. Si quelqu'un a suffisamment cogité pour imaginer « la Cage aux Poules du côté de la départementale », cela vaut la peine de l'utiliser en jeu. Où allez-vous trouver une friteuse industrielle ? Posez-vous ces questions :

* **Le Lieu est-il capable d'être absolument central dans la Relation ?**
* **Le Lieu est-il capable de servir de toile de fond pour les personnages de plusieurs façons ?**
* **Le Lieu fait-il germer des idées de scènes avant même d'entrer en jeu ?**

Si les réponses à ces questions sont un oui tranché, vous avez trouvé un bon Lieu.



OBJETS

Quinze millions de dollars, ce n'est plus de l'argent. C'est un mobile avec un adaptateur universel.

Joe Sarno, The Way of the Gun

Les Objets en disent long sur ceux qui les possèdent. Ils vous aideront pendant la partie. Considérez-les comme la matérialisation de la Relation qui vous lie. Est-ce que cette employée du pressing qui pue l'humidité, et son squatter de petit copain, possèdent des papiers officiels ? Peut-être s'agit-il d'un acte d'adoption, ou alors de legs ? Peu importe en fait, car ces papiers vont faire leur apparition dans la première partie du jeu et (vous pouvez compter dessus) probablement provoquer la mort de quelqu'un avant la fin du jeu. N'ayez pas peur d'introduire un Objet lié à une autre Relation dans vos scènes afin que votre personnage soit encore plus empêtré dans la vie des autres. Posez-vous ces questions :

* **L'Objet est-il capable d'être aussi important pour les deux membres d'une Relation ?**
* **L'Objet est-il un véritable aimant à problèmes divers et variés ?**
* **L'Objet va-t'il clairement avoir une vie propre, plutôt qu'être un truc sans consistance et inutile ?**

Si les réponses à ces questions sont un oui tranché, vous avez trouvé un Objet de folie.

QUELQUES CONSIDÉRATIONS FINALES CONCERNANT LES DÉTAILS

Liez les Détails et revenez-y encore et encore. Une fois qu'ils ont été définis, l'un d'entre eux devrait faire son apparition dans presque toutes les scènes. Même s'il peut paraître inoffensif, un Détail devrait être une source intarissable de problèmes. Et parfois, les Détails les plus communs peuvent être les meilleurs choix. Lors d'une partie, nous avions un acte de propriété : un objet sans intérêt, non ? En fait, tout le jeu a tourné autour de cet acte et deux personnes sont mortes à cause de lui. Tous les personnages lui étaient liés d'une façon ou d'une autre : un père et une fille le voulaient pour différentes raisons, un ancien mari malheureux l'a récupéré à la régulière, et, finalement, l'acte est revenu à la petite mignonne venue du Sud, amoureuse du mari malheureux.

D'un autre côté, parfois, un Détail n'arrivera pas vraiment à s'intégrer dans la narration. Ce n'est pas grave. Laissez tomber. Du moment que le jeu est amusant, un Détail un peu faiblard ne fera pas trop de mal. Pendant la partie incluant l'acte de propriété, le père et la petite mignonne venue du Sud partageaient un Besoin qui a été laissé de côté du début à la fin. Peu importe finalement. Cela dit, si modifier légèrement un Détail permet de l'intégrer dans la partie et y avoir un rôle important, n'hésitez pas : déformez-le à volonté. Si « Pour savoir ce qu'elle a vraiment fait… » a besoin de devenir « Pour savoir ce qu'il a vraiment fait… », pas de problème, changez-le.

ROULEZ JEUNESSE !

La Préparation est terminée maintenant. L'Acte I vous attend. Une fois que vous en avez fini, la partie qui va suivre sera structurée en deux actes. Ils sont constitués de scènes qui sont l'essentiel du jeu. Donc, nous allons d'abord voir comment les scènes fonctionnent, avant d'aborder la structure générale. Vous allez utiliser ces règles pour les scènes pendant la plus grande partie du jeu.

LES SCÈNES

Les scènes existent pour que nous puissions poser des questions et y répondre. Parfois directement, parfois pas. Chacune d'entre elles devrait déboucher sur quelque chose d'intéressant et d'amusant. L'histoire de votre personnage va progresser en se basant sur leurs conséquences aussi tragiques qu'étranges…

LES BASES

Lorsque c'est à vous, votre personnage est sous les projecteurs. Choisissez entre Établir ou Résoudre la scène.

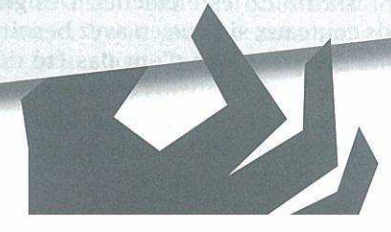
Si vous Établissez, créez une scène. Si vous Résolvez, demandez à vos amis de créer la scène pour votre personnage.

Commencez la scène. À un certain point durant cette dernière, déterminez le résultat.

Si vous avez choisi d'Établir, vos amis vont vous donner un unique dé blanc ou noir, vous signalant le résultat positif ou négatif pour votre personnage. Si vous avez choisi de Résoudre, vous choisissez le dé, et, donc, le résultat.

S'il s'agit de l'Acte I, donnez le dé incriminé à un autre joueur. S'il s'agit de l'Acte II, conservez le dé.

Terminez la scène en tenant compte de la couleur choisie.



COMMENT EST-CE QUE ÇA MARCHE ?

Bon, chérie, je vais travailler à des heures un peu bizarres pendant une semaine ou deux. Alors ne me demande pas ce que je fais parce que je ne veux pas avoir à te mentir.

Terry Leather, Braquage à l'anglaise

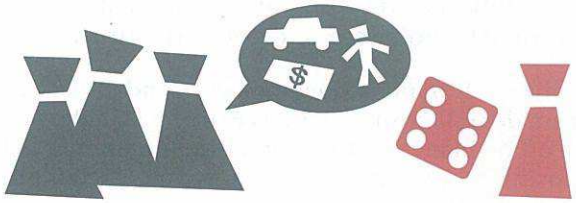
*** Lorsque c'est à vous, votre personnage est sous les projecteurs. Choisissez entre Établir ou Résoudre la scène.**

Lorsque votre tour arrive à la table, votre premier choix consiste à déclarer quelle partie de la scène vous désirez contrôler : la façon dont elle commence, ou la façon dont elle se termine ? Vous pouvez Établir la scène ou vous pouvez la Résoudre, mais pas les deux !

VOUS ÉTABLISSEZ ILS RÉSOLVENT

*** Si vous Établissez, créez une scène.**

Si vous choisissez d'Établir, vous avez le privilège d'endosser le rôle du metteur en scène. Qui est présent ? Est-ce que des Objets ou des Lieux sont impliqués ? Est-ce que cela concerne le Besoin ? Quand la scène se déroule-t-elle ? Est-ce un flashback, est-ce qu'elle se passe juste avant une autre scène déjà jouée ou à un autre moment ? Établir les scènes est l'approche la plus commune et la plus directe. Peut-être voulez-vous absolument, véritablement, désespérément affronter le malfrat mexicain qui terrorise votre petit ami ? Super ! Placez votre perso au cœur de l'action, décrivez la scène et jouez-la. Regardez les cartes sur la table, imaginez une histoire, et rassemblez les éléments. Désignez des gens pour interpréter les seconds couteaux si vous en avez besoin, mais évitez autant que possible d'utiliser des trucs qui n'ont pas été définis pendant la Préparation. Utilisez toujours ce que vous avez à moins de devoir absolument intégrer quelque chose de nouveau. Pour voir un exemple de scène Établie comprenant une confrontation ouverte, reportez-vous à la page 109.



ILS ÉTABLISSENT VOUS RÉSOLVEZ

*** Si vous Résolvez, demandez à vos amis de créer la scène pour votre personnage.**

L'autre option consiste à Résoudre la scène. Peut-être voulez-vous avoir plus de contrôle sur le destin de votre perso. Peut-être n'avez-vous simplement plus d'idée ! Choisir de Résoudre la scène signifie que vous allez placer la responsabilité de la mise en scène entre les mains de vos amis. Leur travail consiste à créer une scène concernant quelque chose que vous, joueur, désirez... ou peut-être pas ! Soyez certains qu'ils vont vous surprendre, vous enchanter et vous horrifier. Vous pouvez faire des suggestions, mais la composition de la scène (qui, quoi, où) vous échappe complètement. Demander la Résolution de votre scène indique aussi que vous désirez une confrontation ouverte. Pour voir un exemple de scène Résolue, reportez-vous à la page 114.

*** Commencez la scène. À un certain point durant cette dernière, déterminez le résultat.**

Au minimum, vous aurez déterminé les grands traits de la scène : où elle a lieu, qui est impliqué et comment les gens impliqués agissent. Vous avez peut-être aussi une grosse confrontation en tête, mais il est tout à fait acceptable de décider ce qui se passe en cours de jeu. Vous pouvez tout à fait Établir une scène et voir vers quoi elle mène si vous le préférez. Bien sûr, si vous choisissez de Résoudre, vos amis vont monter la scène et probablement introduire une confrontation pour vous.

Il n'y a pas de règles gravées dans le marbre ou rapides pour définir une bonne scène, ou pour savoir ce qui constitue un « résultat positif ». Idéalement, vous voulez que tous vos amis soient impliqués et qu'ils lancent des idées, que les personnages interagissent, que les trucs décidés pendant la Préparation soient utilisés, que des questions soient posées et qu'elles trouvent une réponse. Votre groupe aura toujours ses propres limites et son propre style : évitez juste les scènes qui n'ont pas d'impact, qui ne font pas progresser la trame générale de façon intéressante, ou qui sont trop complaisantes pour les personnages. Vous n'aurez pas beaucoup de scènes ! Assurez-vous que chacune compte. Soyez audacieux !

*** Si vous Établissez, acceptez le dé donné par vos amis. Si vous Résolvez, choisissez le dé et le résultat.**

Si vous Résolvez, à n'importe quel moment pendant la scène, vous pouvez prendre un dé restant sur le tas au centre de la table, blanc ou noir. Si vous prenez un dé blanc, c'est un signal indiquant que le résultat de la scène sera positif pour votre personnage. Si vous prenez un dé noir, c'est l'inverse.

Si vous Établissez la scène, vos amis vont prendre la décision du résultat pour vous. Ils devront se mettre d'accord sur la couleur du dé à vous donner. Le résultat peut être choisi en fonction du personnage ou du joueur.

Peu importe qui choisit le dé, levez-le de façon à ce que tout le monde puisse le voir et continuez. Vous n'avez pas besoin d'interrompre la scène. La couleur du dé que vous avez sélectionné indiquera à tous les joueurs la façon dont la scène est supposée se terminer. Une fois que vous savez si le résultat sera positif ou négatif pour votre perso, vous pouvez jouer le reste de la scène. Je ne peux pas insister assez sur la satisfaction éprouvée si tout cela est fait sans faire de pause dans le jeu : continuez la scène, acceptez le dé, et laissez-le guider l'ensemble vers le résultat approprié. Cela dit, il est aussi parfaitement acceptable d'interrompre une scène pour annoncer votre intention, pour insister sur quelque chose qui en vaille la peine ou pour demander à éclaircir un point.

Souvent, vous allez créer la scène pour qu'il en résulte une opposition. Pouvez-vous convaincre le shérif d'arrêter votre sœur ? Si mettre votre sœurette derrière les barreaux est positif pour votre personnage, un dé blanc signifie qu'elle aura une belle paire de menottes autour des poignets. Les scènes n'ont pas l'obligation d'être des conflits. Parfois, de très bonnes scènes sont seulement destinées à donner corps à un personnage : à montrer ce qu'il a à l'esprit ou dans le cœur. Faire la différence entre le positif ou le négatif dans ce cas risque d'être un peu plus subtil. Mais, finalement, s'il s'agit de votre scène, c'est à vous de décider ce qui constitue un résultat positif opposé à un résultat négatif. Parfois, vous aurez simplement à le dire si ce n'est pas complètement clair, ce qui est toujours mieux. Il est aussi possible qu'une scène n'implique aucune part d'interprétation du personnage, mais juste une description. Si c'est le cas, il n'est pas obligatoire de faire entrer de l'interprétation de force dans la scène.

*** S'il s'agit de l'Acte I, donnez le dé choisi à un autre joueur. S'il s'agit de l'Acte II, conservez le dé.**

Alors que la partie continue, vous allez cumuler un petit tas de dés. Gardez-les devant vous pour qu'ils soient visibles par tous, vous en aurez besoin plus tard. Notez juste que le résultat indiqué par les dés n'a aucune importance pour le moment. Seule la couleur compte. Pendant l'Embrouille et le Dénouement, avoir un nombre équilibré de dés noirs et blancs, c'est voir s'approcher à grands pas le désastre. Avoir un nombre important de dés d'une couleur et pas de l'autre, c'est se diriger vers la réussite et la sécurité.

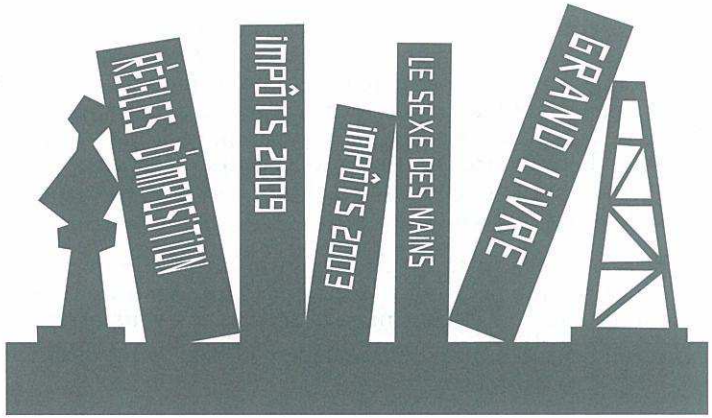
Pendant l'Acte I, vous donnez toujours le dé de résultat de votre scène. Donnez-le au joueur que vous voulez. Cette décision n'a rien à voir avec ce qui se passe dans l'histoire, mais elle reflète juste qui vous voulez aider et qui vous voulez enfoncer.

Pendant l'Acte II, par contre, vous conservez les dés de résultat de votre scène. Cela signifie que choisir de Résoudre est plus tentant, mais perdre le contrôle d'une scène n'est pas non plus une bonne idée.

*** Terminez la scène en tenant compte de la couleur choisie.**

Si vous obtenez un dé blanc, le résultat de la scène devrait être positif pour votre perso. Si vous obtenez un dé noir, le résultat devrait être négatif. Mais qu'est-ce qui est considéré comme positif ou négatif ? C'est vous et vos amis qui allez le décider, guidés par le ton adopté pendant cette partie en général, et cette scène en particulier.

Vous aurez sans doute quelques éléments qui resteront en suspens, et peut-être la possibilité de prendre du plaisir en interprétant votre personnage une fois le résultat révélé. Amusez-vous ! C'est comme ça que les scènes fonctionnent. Les Actes I et II ne sont constitués que de scènes qui passent d'un joueur à l'autre.



PETITS CONSEILS ENTRE AMIS

Si quelqu'un d'autre avait pu trouver le fric…

Jacob Mitchell, Un plan simple

LA PREMIÈRE SCÈNE

Parfois commencer un Fiasco « à froid » peut être décourageant. Vous avez une situation que de prime abord semble amusante, mais comment la mettre en pratique ? La réponse consiste à mettre le personnage sous les projecteurs et à poser des questions.

Construisez toujours une scène pour le perso qui est sous ces fameux projecteurs, en posant des questions auxquelles vous aimeriez avoir des réponses. Que veut-il savoir concernant les autres personnages, l'univers ou lui-même ? Demandez-vous ce qui arriverait s'il roulait son dealer. Se demande-t-il si mentir à un flic est une bonne idée ? Ou si mentir, qui plus est à un flic, est une bonne idée ? Aurait-il les couilles de tenir tête à son père ? Bien entendu, il a mis Shontelle en cloque, et maintenant le bébé est un Objet dans le jeu (charmant non ?), mais sait-elle pourquoi un looser comme lui ne l'a toujours pas laissée tomber ?

Ne soyez pas timide. Vous n'avez finalement pas beaucoup d'opportunités de créer une scène, alors lâchez-vous lorsque c'est votre tour.

QUELQUES CONSEILS POUR LES NEUNEUS

La façon dont les scènes sont Établies et Résolues dans Fiasco peut ne pas sembler évident. Pour être tout à fait clair, on ne joue pas de manière conventionnelle (même s'il est normal de dire ce que vous voulez, comme dans un jeu de rôle), vous ne lancez pas le dé pour déterminer un résultat, et les seules limites de vos descriptions sont celles qui sont imposées par ce qui est socialement acceptable pour vos amis. S'ils se braquent, réglez le problème entre joueurs, sachant que vous (le joueur dont le personnage est sous les projecteurs) aurez le dernier mot. Vous pouvez inclure des résultats positifs ou négatifs dans l'histoire qui se développe avec l'aide des autres participants et leurs idées. Avec un peu d'entraînement, tout se passe en douceur. Mais lorsqu'il y a un doute, laissez le héros de la scène décider.

Si vous Résolvez, attrapez juste un dé à environ la moitié de la scène lorsque vous avez pris une décision concernant la fin. Assurez-vous que tout le monde puisse le voir et continuez la scène sans vous arrêter. De même, si vous devez décider avec vos amis du résultat, l'un d'entre vous, celui qui pense avoir la meilleure impression sur le bon déroulement de l'histoire, prend un dé et cherche l'approbation des autres par échanges de regards. Il est plutôt amusant de tenir ce truc dans la main sans pour autant s'arrêter de parler.

Peu importe si votre ami choisit de Résoudre ou Établir sa scène, vous êtes tous concernés. Tout le monde autour de la table a la responsabilité de créer une scène à la fois amusante et mémorable (si le joueur doit Résoudre), ou alors de collectivement déterminer le résultat (s'il Établit). Dans les deux cas, travaillez tous ensemble et optez toujours pour les solutions les plus intéressantes. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur la suite à donner, demandez au joueur dont c'est la scène. Laissez-le être l'arbitre final en cas de blocage. Honnêtement, si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur un truc pareil, c'est qu'il y a sans doute un plus gros problème. Vous devriez alors faire une pause pour en discuter.

Un dernier conseil (ouvrez vos esgourdes) : plongez au cœur de la scène, ne tournez pas autour du pot, et lorsqu'une décision a été prise, qu'un secret a été révélé et qu'un Rubicon a été traversé, tenez-vous-y !

POURQUOI LE CHOIX DES DÉS EST IMPORTANT ?

Les dés sont un compte à rebours, mais aussi un baromètre qui va mesurer la joie et la souffrance. Il va y avoir un tas de dés au centre de la table au début de la partie, et plus aucun à la fin. Il y a un nombre fini de scènes positives et de scènes négatives, puisqu'il y a un nombre égal de dés noirs ou blancs. Les joueurs en possédant beaucoup de la même couleur vont devoir faire les choix les plus intéressants.

La bonne idée consiste à pencher pour le tout noir ou le tout blanc, soit en ayant des résultats négatifs et en échouant tout le temps, soit en profitant au maximum de tous les résultats positifs. Pendant l'Embrouille, et, une fois de plus, pendant le Dénouement, les joueurs vont lancer leurs propres dés, faisant le total de chaque couleur, puis la différence entre le plus grand chiffre et le plus petit. Les nombres les plus grands sont bien, les plus petits ou zéro sont mauvais.

Il y a donc un élément tactique à prendre en compte. Lorsque vous créez une scène complètement vide, vous faites perdre du temps à tout le monde, à moins que le résultat ait un intérêt pour vous. Décidez de ce que vous voulez (dans l'histoire ou comme dé) et Établissez une scène qui soit à la fois palpitante et attrayante pour vos amis. Si vous voulez ce dé blanc pendant l'Acte II, vous devez Établir une scène dans laquelle les autres joueurs veulent absolument que vous réussissiez, parce que si vous les laissez Établir, ils vont probablement chercher à vous faire échouer ! De même, si on vous demande de créer une scène que quelqu'un d'autre doit Résoudre, pensez à ce que cette personne voudrait et mettez-la dans une situation où il est impossible de choisir. Durant l'Acte I, le dé choisi sera donné (peut-être à vous). Donc, le résultat est important.

CELA NE TOURNE PAS QU'AUTOUR DE VOTRE PETITE PERSONNE, VOUS SAVEZ ?

L'action dans le jeu risque d'être accaparée par les personnes qui possèdent un Besoin écrit. Mais cela ne veut pas dire que l'histoire n'est qu'à eux. Regardez le film Fargo : la trame principale ne concerne pas vraiment les crétins au milieu de la tempête. De même, reportez-vous à l'exemple détaillé pour voir de bons exemples de scènes Établies (pages 112 et 115).

POURQUOI LES SCÈNES DE PRÉSENTATION SONT SUPER ?

Les scènes qui n'impliquent pas de conflit sont très bien aussi : les monologues, les montages narrant un événement, les moments significatifs centrés sur le personnage... Chaque groupe va mettre en place son propre ton et son propre style en ce qui concerne les scènes sans affrontement. Il va aussi définir ce qui constitue un résultat positif ou négatif pour récompenser la scène. Une règle rapide consiste à toujours Établir vos propres scènes de présentation. Si vous demandez à Résoudre, vos amis vont se sentir obligés de vous lancer à la figure un bon vieux conflit bien difficile. Tout autre choix serait de la gnognotte.

HÉ! TU VIENS D'ME BUTER !

Dans n'importe quelle partie de Fiasco, il y a de très grandes chances que des gens périssent. Votre personnage n'est pas invulnérable et peut très bien mourir. Si cela arrive, ce n'est pas bien grave : la mort d'un personnage signifie juste que vos scènes seront soit des flashbacks ou qu'elles n'incluront aucun conflit puisque vous êtes mort. Vos scènes devraient tout de même tourner autour de ce que voulait votre personnage et vous pouvez tout à fait y inclure d'autres protagonistes. Il peut être amusant d'utiliser les flashbacks pour pointer les raisons des actions du personnage et considérer son destin funeste comme un point de départ et non pas comme une conclusion. Les Dénouements devraient concerner les buts de votre personnage, ses ambitions ou sa réputation, plutôt que sa personne physique. Jouer un personnage mort est libérateur et agrandit vos possibilités de façon intéressante, mais peut vous limiter d'un certain point de vue.

Il n'est pas très poli de tuer un personnage avant l'Acte II. Un joueur se retrouvant dans cette situation peut incarner tous les seconds couteaux susceptibles d'apparaître pendant la partie.

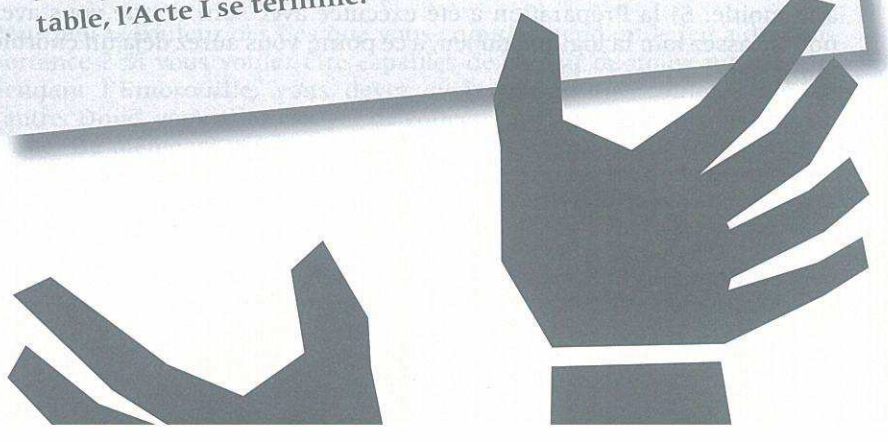
ACTE UN

Durant le premier acte, nous devrions faire connaissance avec nos persos et découvrir les dynamiques de leurs Relations en action. Tout ce que vous faites devrait présager des événements à venir. Si nous rencontrons un père dominateur, il va être encore plus dominateur par la suite (et, donc, provoquer de la rébellion). Si nous voyons une machette, elle va obligatoirement servir à couper en petits bouts quelque chose un peu plus tard dans la partie. Utilisez cette étape du jeu pour mettre en place les éléments et commencer à les faire s'effondrer.

LES BASES

Jouez chacun votre tour. Lorsque c'est à vous, votre personnage a le droit à une scène.

Lorsqu'il ne reste que la moitié des dés au centre de la table, l'Acte I se termine.



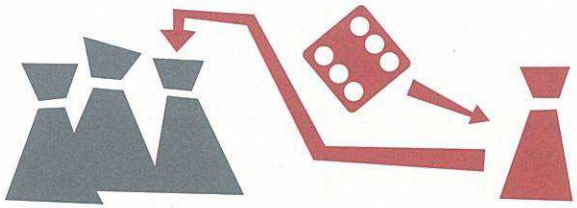
FONCTIONNEMENT

Quelques indications pour ceux qui viennent de débarquer : il y a quelques semaines… un tas de fric… une classe d'anglais… une maison en bord de rivière… une jeune fille romantique…

Le Narrateur, Bande à part

*** Jouez chacun votre tour. Lorsque c'est à vous, votre personnage a droit à une scène.**

Le joueur qui a grandi dans la plus petite ville peut jouer la première scène. Tournez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Voyez les règles concernant la création des scènes, qui commencent page 27. Pour un exemple de début d'Acte I, voyez la Répétition, page 108.



**PENDANT L'ACTE I,
DONNEZ LE DÉ DE RÉSULTAT !**

*** Lorsqu'il ne reste que la moitié des dés au centre de la table, l'Acte I se termine.**

Quand tout le monde a eu ses deux scènes, la partie en est exactement à la moitié. Si la Préparation a été exécutée avec soin et que vous avez poussé assez loin la logique du jeu, à ce point, vous aurez déjà un énorme bordel sur les bras !

PETITS CONSEILS ENTRE AMIS

Il n'y a pas de fric, il n'y a pas d'herbe. Tout a été remplacé par une pile de cadavres.

Tom, Arnaques, crimes et botanique

CONSTRUIRE PENDANT L'ACTE I

À la fin de l'Acte I, les gens devraient poursuivre frénétiquement leurs buts et peut-être même y parvenir. Ceux qui ont des Besoins devraient les pourchasser furieusement ou même peut-être devraient-ils commencer à en profiter. Encouragez les scènes de présentation à la fois poignantes, révélatrices, pleines de bassesse, les conflits hilarants, etc.

Gardez un œil sur ces dés ! Il est facile d'oublier d'arrêter l'Acte I lorsque l'on arrive à la moitié du tas. Si votre groupe a un problème avec ça, divisez le tas en deux et n'utilisez que le premier.

GARDER EN TÊTE LA CONCLUSION

Pendant le Dénouement, les dés sont lancés et ajoutés, comme pour l'Embrouille. Mais leur couleur aura une nouvelle signification. Sur la table des Dénouements, les résultats noirs ont généralement une nature physique, alors que les blancs concernent plutôt le social, le mental ou l'émotionnel. Donc obtenir un total noir bas signifie se faire tabasser ou cribler de balles, alors qu'un total blanc bas entraînera sans doute un traumatisme émotionnel ou la ruine d'une réputation. Plus important, avoir un haut score en noir ou en blanc pendant le Dénouement, signifie un résultat favorable pour votre personnage. Avoir un petit chiffre ou, pire, un zéro (parce que vous n'avez pas de dé ou que vos totaux se sont annulés), signifie un destin tragique pour votre personnage.

Pourquoi la couleur des dés que vous cumulez pendant le jeu a de l'importance ? Si vous voulez être capables de choisir de nouveaux Détails pendant l'Embrouille, vous devez avoir plus d'une couleur que de l'autre. Donc, vous allez essayer de collectionner plus de noir ou plus de blanc. De même, si vous voulez une fin heureuse lors du Dénouement, vous tenterez d'avoir beaucoup de dés d'une couleur ou de l'autre. Donc, si vous avez un destin spécifique à l'esprit pour votre personnage, cherchez à récupérer la bonne couleur de dés.

Reportez-vous à « Bon dé, mauvais dés» dans les Entorses optionnelles page 53 pour voir une façon alternative de jouer les Dénouements.

Lorsque la moitié des dés a été retirée du tas central, l'Acte I s'achève. Le basculement entre les actes est le moment où quelque chose de nouveau et d'instable s'invite dans l'histoire. Cela s'appelle…

L'EMBROUILLE

LES BASES

À la fin de l'Acte I, lancez les dés en face de vous. Faites un peu de calcul.

Si vous avez le plus haut score dans l'une ou l'autre des couleurs, vous allez à ajouter quelques complications. Lancez des dés non utilisés du tas central.

Consultez la table d'Embrouilles page 56 et choisissez deux éléments.

Replacez les dés utilisés pour les Éléments d'Embrouille sur le tas de dés central. Conservez les dés acquis lors de l'Acte I.

Faites une pause. Allez étirer vos jambes et mangez un petit truc. Parlez de la direction que prend le jeu.

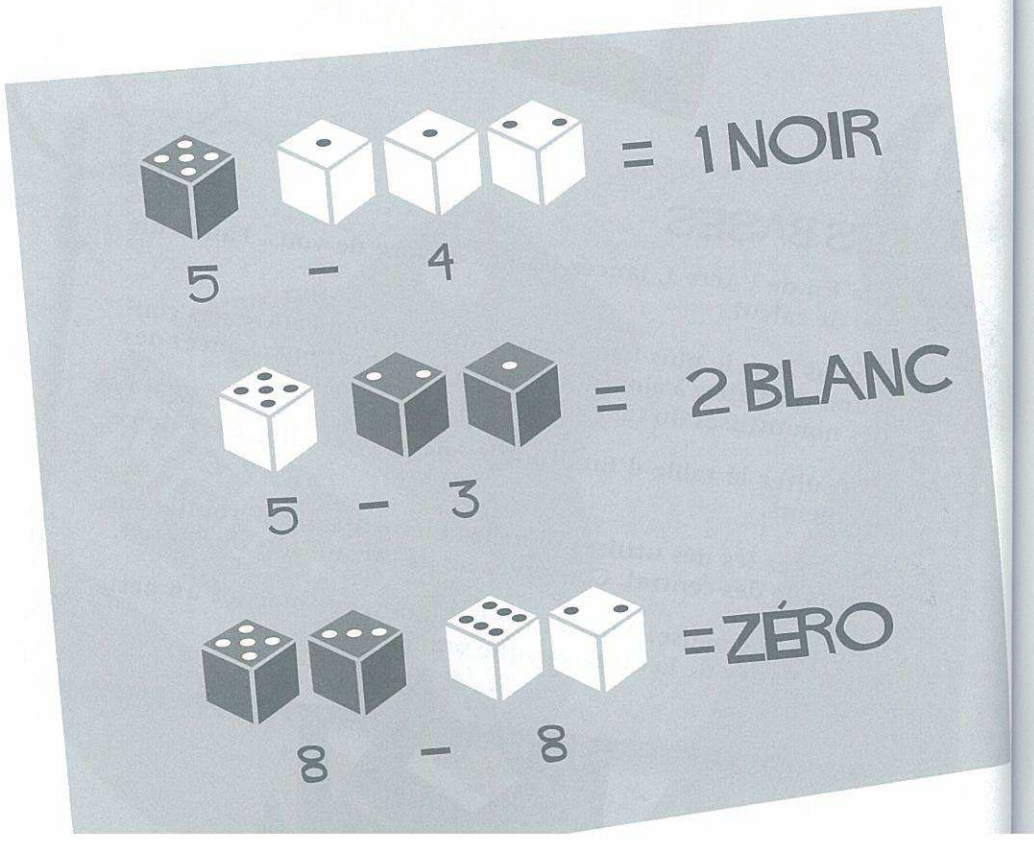
FONCTIONNEMENT

Le haut est le bas, le noir est le blanc.

Eddie Dane, Miller's Crossing

*** À la fin de l'Acte I, lancez les dés en face de vous. Faites un peu de calcul.**

Lorsque l'Acte I se conclut, vous avez des dés devant vous. Ils proviennent des scènes déjà jouées. Lancez-les. Additionnez tous les dés noirs. Additionnez tous les dés blancs. Soustrayez le plus petit résultat au plus grand. Par exemple, si vous avez un dé noir et un dé blanc, que vous obtenez respectivement un 6 et un 4, c'est donc un 2 noir. Si vous avez un dé noir et trois blancs, que vous obtenez respectivement 1 et 18, vous aurez un 17 blanc. Si vous n'avez pas de dé, votre total est de zéro. Pour voir un exemple de calcul du chiffre d'Embrouille, reportez-vous à la page 117.



*** Si vous avez le plus haut score dans l'une ou l'autre des couleurs, vous allez à ajouter quelques complications.**

Le joueur ayant le total le plus grand avec les dés blancs et le joueur ayant le plus grand total avec les dés noirs choisissent chacun des Éléments d'Embrouille. L'Embrouille est une liste normale de Détails, tout comme les Besoins, les Objets et les Lieux. Mais cette fois, ces Détails sont des événements perturbateurs, qui changent le cours du jeu, les gens ou l'impulsion.

*** Lancez des dés non utilisés du tas central.**

Vous allez avoir besoin de dés au hasard. Dans une partie à quatre joueurs, vous aurez huit dés. Ne mélangez pas ces dés avec ceux acquis pendant l'Acte I !

*** Consultez la table d'Embrouilles page 56 et choisissez deux éléments.**

Utilisez les résultats du jet pour choisir des Éléments de la liste d'Embrouilles, comme vous l'avez fait pendant la Préparation. Les deux joueurs concernés choisissent une Catégorie générale et un Élément spécifique de la Catégorie de *l'autre perso*. C'est le moment idéal pour écouter les suggestions des autres joueurs, qui peuvent avoir de très bonnes idées. C'est aussi le bon moment pour privilégier le grand final de votre propre personnage !

Choisissez des Éléments d'Embrouille qui vous inspirent et vous aurez avec eux la possibilité de faire prendre au jeu une direction intéressante. Vous allez injecter une bonne dose de problèmes, alors allez-y carrément. Écrivez les nouveaux Détails sur leurs propres cartes d'index et placez-les au centre de la table. Ils concernent tout le monde et ne sont pas liés à une Relation spécifique. Il y a de grandes chances que toute la table devine immédiatement à qui ils correspondent le plus. Il y a un exemple de création de Détails d'Embrouille dans la rediffusion, page 118.

*** Replacez les dés utilisés pour les Éléments d'Embrouille sur le tas de dés central. Conservez les dés acquis lors de l'Acte I.**

Tous les dés utilisés pour choisir des Éléments d'Embrouille sont replacés sur le tas de dés central, qui devrait donc être à moitié vide. L'autre moitié des dés ayant été assignée aux joueurs pendant l'Acte I.

*** Faites une pause. Allez étirer vos jambes et mangez un petit truc. Parlez de la direction que prend le jeu.**

Une fois que vous avez une paire d'Éléments d'Embrouille bien juteuse, discutez des événements jusque-là, et de ce que vous désireriez voir arriver. Faites une pause, quittez la table, prenez un petit truc à grignoter et papotez à propos de la partie. Vérifiez que tout le monde s'amuse et soulignez les choses sympathiques déjà arrivées, ainsi que les choses sympathiques qui vont sans doute arriver. Cette pause est vraiment importante !

PETITS CONSEILS ENTRE AMIS

Il était en vie lorsque je l'ai enterré.

Ray, Sang pour sang

NE FAITES PAS VOTRE CHOCHOTTE

Peut-être savez-vous exactement ce que vous voulez pour l'Embrouille et il y a un truc parfait qui lui correspond. Parfois, cependant, il peut être intéressant de donner un coup de pied dans la fourmilière au hasard pour voir ce qui en sort : quelque chose d'inattendu, d'incongru, de mystérieux. Ce n'est pas parce que vous ajoutez à la trame « L'amour pointe sa sale tronche » que vous savez ce qui va se passer.

CAS PARTICULIERS

Si vous terminez l'Acte I sans aucun dé, votre total est un zéro parfait à la fois pour le noir et pour le blanc.

Si vous terminez l'Acte I avec seulement des dés blancs ou seulement des dés noirs, c'est une bonne chose : vous obtiendrez probablement un total élevé d'une façon ou d'une autre.

Si les scores noirs les plus hauts ou les scores blancs les plus hauts sont à égalité, que les joueurs concernés relancent les dés. Le score le plus haut gagne.

Si une seule couleur est représentée par les dés (donc si tous les résultats de l'Acte I ont été positifs ou négatifs), les gagnants sont ceux qui obtiennent les scores les plus petits et les plus hauts dans cette couleur.

ACTE DEUX

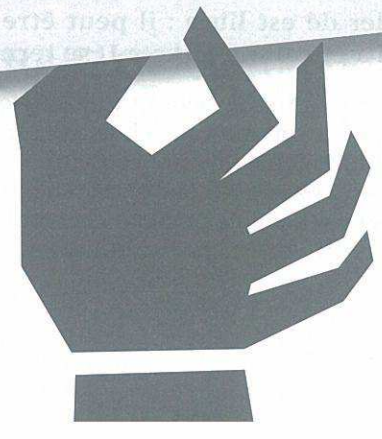
L'Acte II est le moment où tout part en vrille. Ça se passe mal. De nouveaux problèmes sont apparus. Les incendies (au sens figuré et peut-être au sens propre) vont devoir être éteints. C'est maintenant qu'il faut ouvrir la boîte à délires et balancer le couvercle à la tête de quelqu'un !

LES BASES

Jouez chacun votre tour. Lorsque c'est à vous, votre personnage a le droit à une scène.

Utilisez-moi cette #%$@& d'Embrouille !

Le dernier dé est libre : il peut être blanc ou noir. Une fois qu'il a été alloué, l'Acte II se termine.



FONCTIONNEMENT

Tim, vous n'êtes qu'une balle perdue dans les hautes herbes.

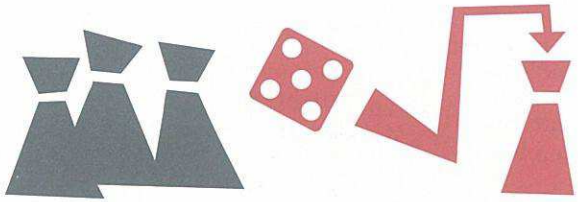
Reno Smith, Un homme est passé

*** Jouez chacun votre tour. Lorsque c'est à vous, votre personnage a le droit à une scène.**

Recommencez à Établir ou Résoudre des scènes comme vous l'avez fait durant l'Acte I. De même, vous devez garder le dé reçu ou choisi bien en évidence devant vous. Par contre, cette fois, vous ajoutez ce dé à ceux acquis pendant l'Acte I. Finalement, lorsque tout le monde aura eu deux scènes, tous les dés auront été donnés et il n'en restera plus au centre de la table.

*** Utilisez-moi cette #%$@& d'Embrouille !**

Les Éléments d'Embrouille peuvent apparaître n'importe quand pendant l'Acte II : immédiatement, à la dernière minute, n'importe quand, mais il faut que cela soit logique. Vous devez donc les garder en tête et orienter l'histoire dans leur direction. Si vous savez qu'il va y avoir un « chaos suivi par de la souffrance », imaginez une situation chaotique et faites confiance à vos amis en ce qui concerne la souffrance.



PENDANT L'ACTE II, CONSERVEZ LES DÉS DE RÉSULTAT !

*** Le dernier dé est libre : il peut être blanc ou noir. Une fois qu'il a été alloué, l'Acte II se termine.**

Le dernier dé de la partie peut être positif ou négatif, peu importe sa vraie couleur. Tout comme vous choisissez le résultat du dernier dé durant la Préparation, choisir cette couleur évite toute prédestination : si vous ne choisissez pas de Résoudre la scène, vos amis vont probablement vous infliger exactement ce que vous ne voulez pas. Bien entendu, vous pouvez toujours être coincé par un résultat particulier juste après la dernière scène...

PETITS CONSEILS ENTRE AMIS

Bon, j'ai fait dix millions de kilomètres dans les airs. J'ai servi des gens pendant presque vingt ans. Le meilleur job que j'ai pu me dégotter après ce fiasco, c'était à Cabo Air, ce qui est le pire job qu'on puisse avoir dans le métier. Je me fais en gros seize mille à l'année, avec un plan de retraite qui ne vaut pas tripette. Et maintenant, avec la menace d'une arrestation qui pèse sur moi, j'ai la trouille. Si je paume mon job, je vais devoir repartir à la case départ. Mais je n'ai plus de case départ. Je vais être bloquée avec le peu que je peux grappiller. Et ça me fiche bien plus la trouille qu'Ordell.

Jackie Brown, Jackie Brown

N'OUBLIEZ PAS QUE LE DERNIER DÉ EST LIBRE !

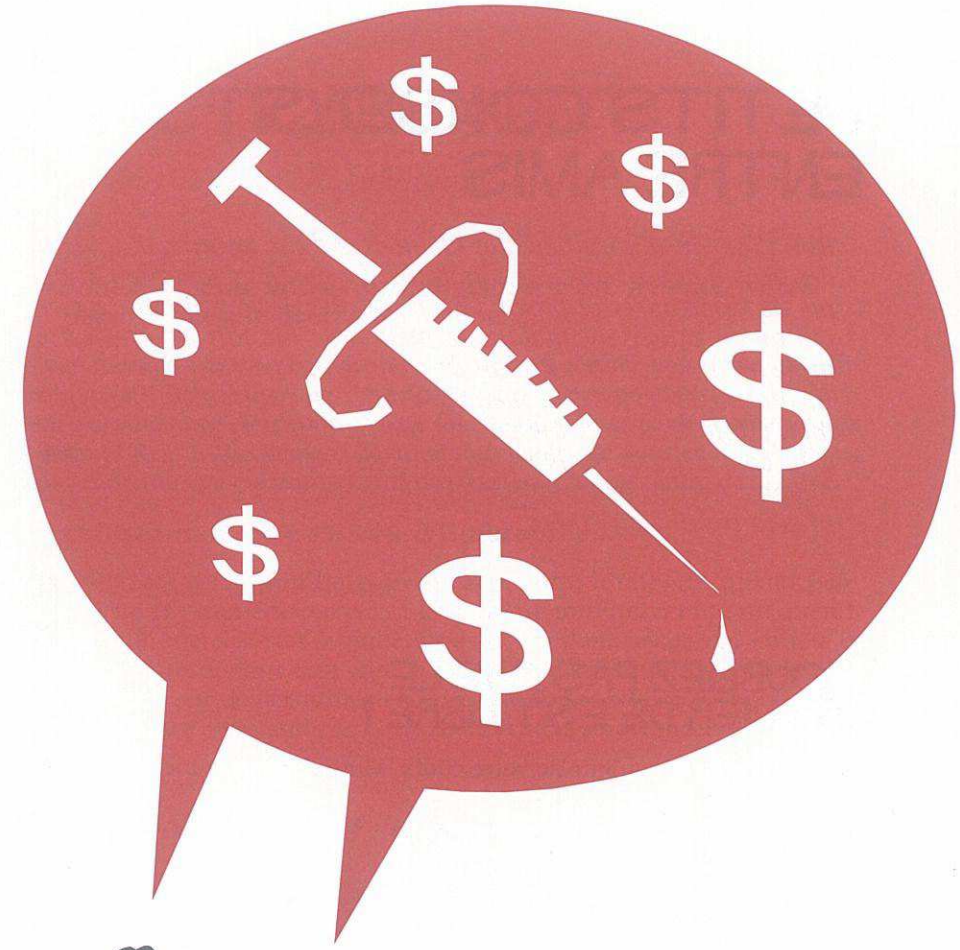
Il peut être de la couleur de votre choix, alors choisissez bien !

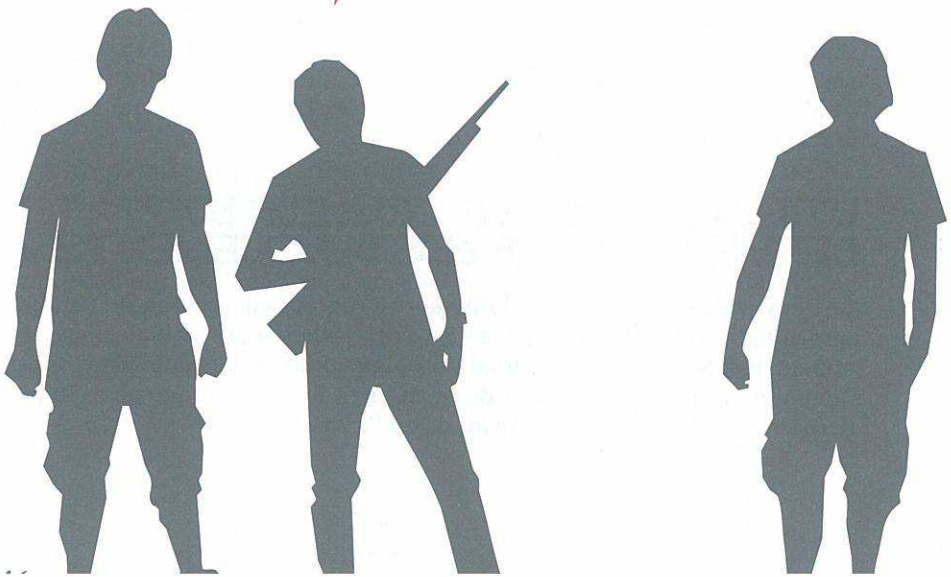
CONSTRUIRE L'ACTE II

Lorsque le dernier dé est pris, l'Acte II s'arrête. Créez l'histoire en le gardant à l'esprit : les dés indiquent le temps qui passe, donc vous avez toujours une indication vous permettant de savoir où vous en êtes dans l'histoire. Votre but est d'amener votre perso à une conclusion qui vous satisfasse (plus ou moins) lorsque le dernier dé est utilisé. Une fois arrivé à ce point de la partie, vous n'aurez que les Dénouements qui seront à la fois rapides et hautement aléatoires.

UTILISEZ LA VRAIE COULEUR DU DERNIER DÉ POUR LES DÉNOUEMENTS

Le dernier dé est libre. Vous choisissez sa couleur en fonction du résultat que vous désirez. Mais utilisez sa vraie couleur pour calculer les Dénouements. S'il est blanc, alors il sera blanc pour la dernière étape. C'est bien plus simple que d'essayer de calculer en prétendant que peut-être le dernier dé était noir plutôt que blanc ou l'inverse.





LE(S) DÉNOUEMENT(S)

Les Dénouements sont les conséquences directes de la partie. Il est fort probable que l'action soit à son apogée et c'est très bien comme ça. À ce point de l'histoire, nous pouvons probablement voir la trajectoire générale de chaque personnage, mais il reste un peu de temps pour quelques conclusions aussi tragiques qu'inattendues. Les Dénouements doivent être racontés sous la forme d'un montage et devraient être rapides.

LES BASES

Lancez tous les dés devant votre personnage. Procédez au total obtenu par couleur, comme pour l'Embrouille.

Consultez la table des Dénouements page 58

Jouez les Dénouements sous forme d'un montage, avec une phrase débutant, par exemple avec : « C'est ainsi que… » par dé, et qui doit être associée à votre personnage.

Lorsque vous n'avez plus de dé, votre histoire est terminée.

FONCTIONNEMENT

Donc c'était Madame Lundergaard ici, sur le sol. Et je suppose que c'était ton complice qui est passé dans la machine à copeaux. Et ces trois personnes à Brainerd ? Et pourquoi ? Pour une misérable somme d'argent. Une vie vaut plus qu'une misérable somme d'argent tu sais ? T'sais pas ? Et puis t'voilà. Et puis c'est une journée magnifique. T'vois ? J'comprends juste pas.

Marge Gunderson, Fargo.

*** Lancez tous les dés devant votre personnage. Déterminez le total obtenu par couleur, comme pour l'Embrouille.**

À la fin de l'Acte II, vous aurez un petit tas de dés devant vous (y compris les dés alloués à votre personnage pendant le premier Acte). Lancez-les. Additionnez tous les dés noirs, puis tous les dés blancs. Ensuite, soustrayez le plus grand résultat au plus petit. Vous devriez en avoir environ deux fois plus, puisque vous avez conservé les dés du premier Acte.

Notez que si vous terminez l'Acte II avec le dé final et qu'il a été décidé que le résultat était opposé à sa couleur, ignorez ce changement à présent. À part décider du résultat de la scène finale, ce choix n'a plus d'effet. Vous n'avez pas à vous rappeler que ce dé blanc était en fait un dé noir lorsque vous lancez les dés pour les Dénouements.

*** Consultez la table des Dénouements page 58**

La table des Dénouements va vous indiquer comment se déroulera la fin du jeu. Les résultats noirs ont généralement une nature physique, alors que les blancs concernent plutôt le social, le mental ou l'émotionnel. Vous ne voulez vraiment, vraiment pas que ces dés s'annulent les uns les autres. Plus votre résultat final sera loin de zéro, plus la conclusion sera heureuse. À ce point, la partie en arrive à sa dernière étape, c'est-à-dire aux Dénouements. Reportez-vous à la rediffusion page 119 pour avoir un exemple de Dénouement.

*** Jouez les Dénouements sous forme d'un montage, avec une phrase commençant par : « C'est ainsi que... » par dé et qui doit être associée à votre personnage.**

Voilà comment cela se passe. Vous prenez un des dés qui sont devant vous et dites : « C'est ainsi que... (mon personnage), (fait quelque chose). Cette phrase doit être à la forme active. Elle doit concerner votre perso et personne d'autre. Puis, quelqu'un d'autre prend un dé devant lui et fait la même chose. Vous décrivez ici les conséquences de l'histoire : peut-être arrivent-elles juste après les scènes, peut-être s'étalent-elles sur plusieurs années. Votre groupe trouvera naturellement le meilleur moyen de gérer le montage. Il faut que ce dernier soit animé, coloré, à grande échelle, et poignant.

*** Lorsque vous n'avez plus de dé, votre histoire est terminée.**

Lorsque tous les dés sont utilisés, la partie est terminée. Si vous terminez la partie avec peu de dés (cela peut arriver !), non seulement votre pauvre perso va connaître une fin misérable, mais en plus vous n'y pourrez pas grand-chose. Peut-être disparaît-il, tout simplement ? Donc, anticipez le fait que le Dénouement de certains personnages va être bien plus compliqué que les autres. D'ailleurs, donner un de ses dés à un ami pour qu'il puisse avoir une fin satisfaisante n'est pas un crime.

PETITS CONSEILS ENTRE AMIS

Je ne m'excuse pas pour ce que j'ai fait. Je m'excuse pour ce que je n'ai pas fait.

Violet, Bound

QUOI QUE VOUS FASSIEZ, IL FAUT QUE ÇA AIT DU PUNCH

Des Dénouements typiques durent entre cinq et dix minutes. Si les conclusions de tous les joueurs sont vraiment trop évidentes, peut-être que votre partie a atteint son apogée un peu trop tôt et vous n'avez plus qu'à boucler l'histoire. Très bien. Oubliez les dés et le montage pour simplement créer les épilogues !

LA VIE EST PLEINE DE SURPRISES

Les résultats indiqués sur la table des Dénouements peuvent vous surprendre. Ils peuvent même faire basculer complètement l'histoire de votre personnage. Peut-être que votre jet sera exceptionnellement bon et vous connaîtrez une fin heureuse, même si à la fin de l'Acte II votre perso était enchaîné à l'arrière d'une camionnette, badigeonné d'essence avant d'être brûlé vif. Ces choses arrivent. Et peut-être que la « fin heureuse » est plus métaphorique que réelle, puisqu'il meurt enfin. Ou alors, il arrive de façon incroyable et improbable à s'échapper, cette évasion changeant sa vie à jamais...

C'EST VRAIMENT TROP INJUSTE !

Est-il si étrange que votre perso enchaîne les galères pendant toute la partie, collectionne une tonne de dés noirs, pour à la fin, bénéficier d'une fin heureuse ? Si vous le pensez, je vous renvoie aux sources du jeu : dans les films que Fiasco utilise comme références, les pauvres types ayant la poisse, sont souvent des héros à la fin de l'histoire. Et les types qui n'échouent jamais, qui obtiennent toujours ce qu'ils veulent ? Hé bien, ces types, même si vous en serrez les mâchoires de rage et que ça vous fait mal au ventre, eux aussi s'en sortent à la fin comme des dieux. Ce sont les gens au milieu, ceux qui connaissent des hauts et des bas, qui finissent par se faire avoir. Aidez vos amis à être dans cette moyenne !

ENTORSES OPTIONNELLES

TRICHER UN PEU À FIASCO

Ça peut faire mal.

Arthur Burns, The proposition

Ces règles sont complètement optionnelles. Certaines sont réservées à un mode très spécifique de jeu, d'autres ne sont que des variantes amusantes. Vous pouvez les ajouter à vos parties de Fiasco, mais à vos propres risques et périls.

ENTRER DANS LE DÉTAIL

Ajoutez ou supprimez des dés pour donner un rythme différent aux parties. En gros, huit dés équivalent à une heure de jeu. Aller au-delà de 20 dés est contre-productif (tout comme essayer de jouer avec six participants. Jouez deux tables de trois à la place). Mais 14 ou 16 dés sont très bien pour une partie à trois joueurs, 18 étant bien pour cinq. Il est aussi possible de construire le cadre et de retirer tout de suite après des dés pour faire une partie plus courte. Bien entendu, ajoutez et soustrayez par paires et autorisez plusieurs Détails par Relation si nécessaire. Assurez-vous juste que chaque personnage est lié à au moins un Détail.

APPUYEZ SUR LE CHAMPIGNON

Si votre partie va très vite et risque d'atteindre son apogée trop tôt, un Acte II trop long risque d'être un peu lourdingue. Au lieu de vous obliger à aller jusqu'au bout, appuyez sur la pédale d'accélérateur un bon coup et finissez plus tôt. Plutôt que de jouer deux scènes par participant pendant l'Acte II, n'en faites qu'une, mais importante. Chacune devrait compter un Élément d'Embrouille et résoudre les choses pour un personnage en particulier. Vous allez terminer le jeu avec un dé de moins par joueur. Puisque les Dénouements sont conçues avec l'ensemble des dés en tête, que tout le monde assigne un dé restant à un autre joueur, chacun à son tour.

TIRER LE DIABLE PAR LA QUEUE

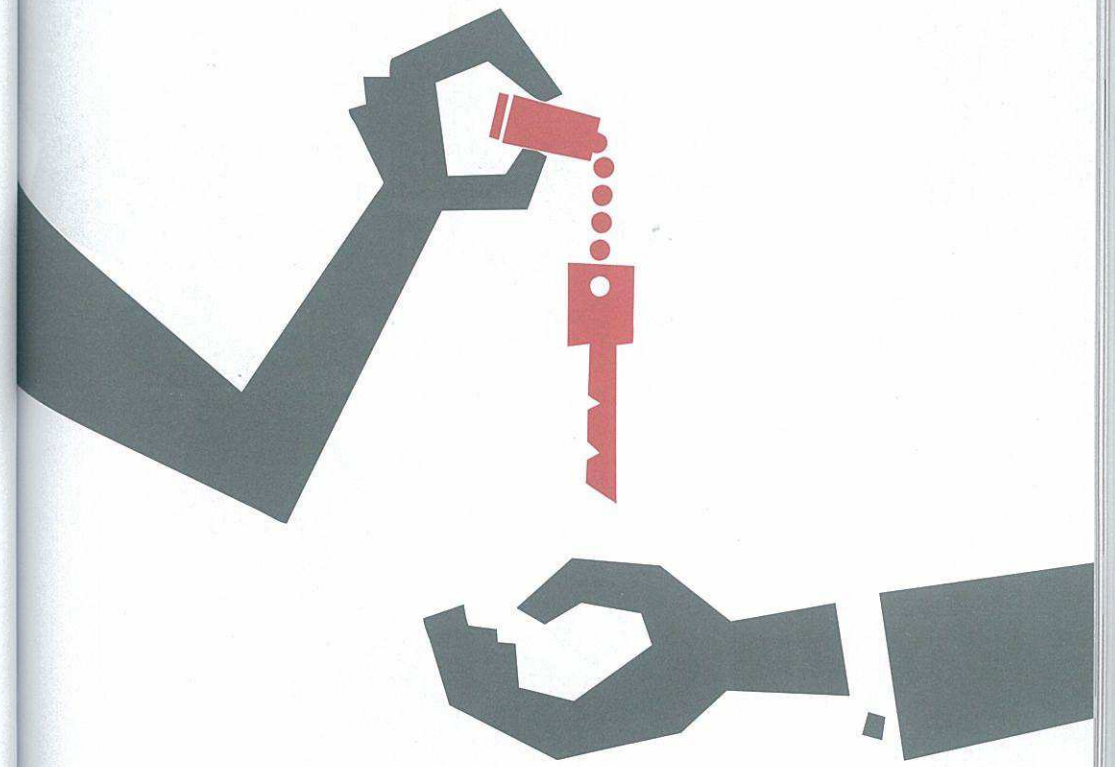
Vous pouvez modifier le tas de dés pour l'orienter vers des résultats plus ou moins positifs. Je suggère d'augmenter un peu le total de dés noirs pour obtenir une véritable cascade de catastrophes à ne plus savoir qu'en faire. Cette option rend les résultats positifs bien plus précieux, parce que du coup, douloureusement plus rares !

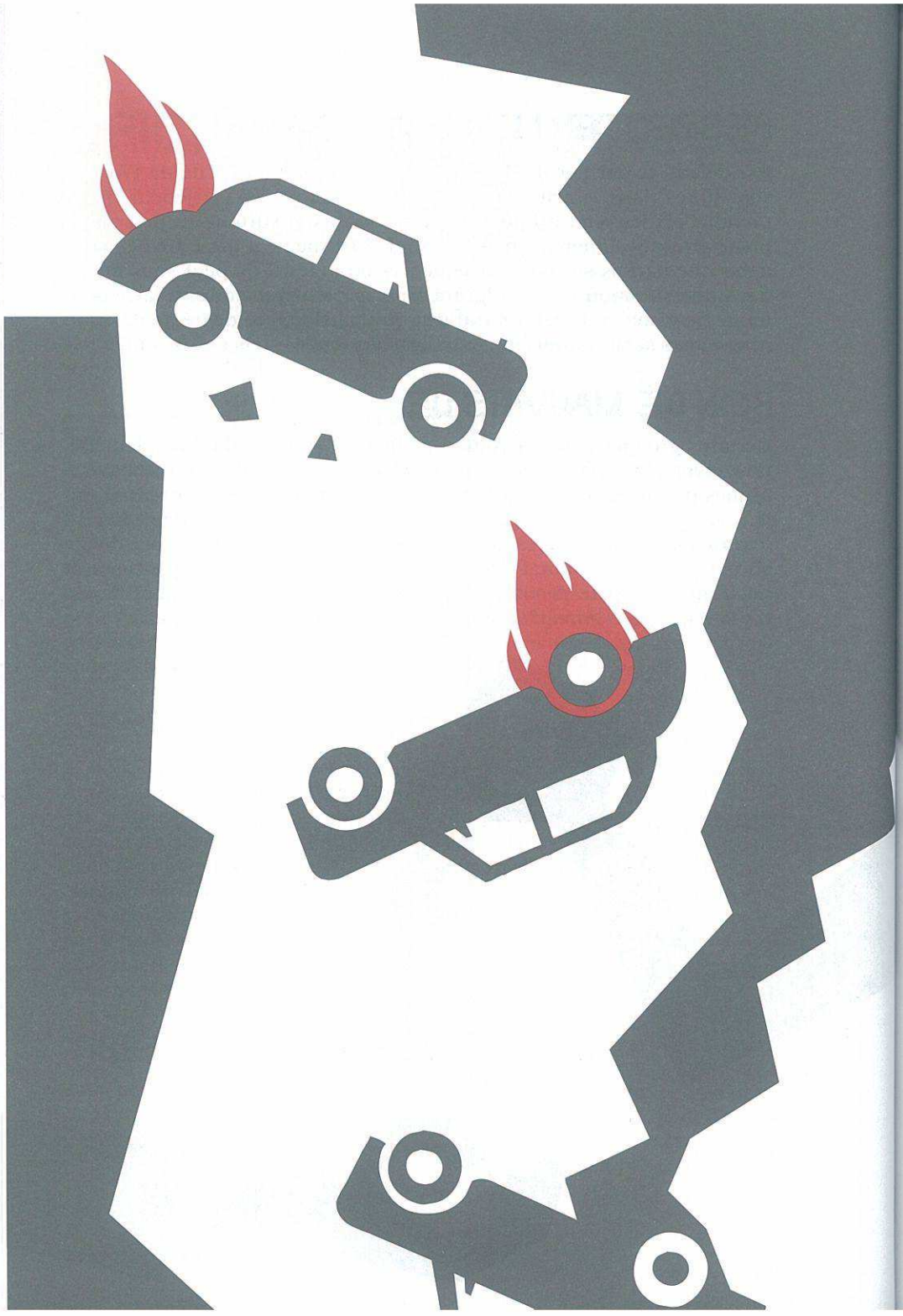
RESPECTER LE DERNIER DÉ

Par défaut, le dernier dé de la Préparation et le dernier dé de l'Acte II sont libres dans le sens où la couleur est définie par le joueur qui le prend. Cela les rend un peu plus intéressants et surtout un peu moins prédéterminés. Ignorer cette règle du dé libre ne peut pas faire de mal et débouche parfois sur des conséquences étranges. Elle peut vous mettre dans une situation vous obligeant à réussir, ou vous forcer à faire de la ferme de visons un Lieu central de votre partie. Si ce degré de déterminisme vous semble amusant, jouer les derniers dés tels qu'ils sont.

BON DÉ MAUVAIS DÉ

Certains groupes peuvent vouloir ajouter un peu de moralité à leur Dénouement. Vous pouvez le faire en tordant légèrement le cou aux mécaniques de fin de partie : plutôt que chaque dé soit un « c'est ainsi que je... », donnez-vous l'obligation que la narration soit aussi liée à la couleur du dé. Les dés blancs indiquent généralement quelque chose de positif ou une rédemption. Les dés noirs indiquent plutôt quelque chose de nocif ou de négatif. Ajouter ces règles va changer complètement la perception que vous aurez des dés pendant l'ensemble de la partie.





TABLES

Ils ont volé ma dope et se sont aussitôt tirés d'ici. Ils auraient pu s'en sortir, mais ton putain de fils est tellement crétin qu'il a laissé son permis de conduire dans la main du mec mort.

Vincenzo Cocotti, True Romance

Contrairement aux tables destinées à la Préparation, les tables d'Embrouilles et de Conséquences sont à part. N'importe quelle partie de Fiasco peut donc s'appuyer sur la même paire de tables. L'Embrouille déstabilise l'action à mi-course et les Dénouements indiquent le destin individuel des personnages à la fin. Certains joueurs peuvent ajouter leurs propres tables, et dans ce cas, utilisez plutôt ces dernières.

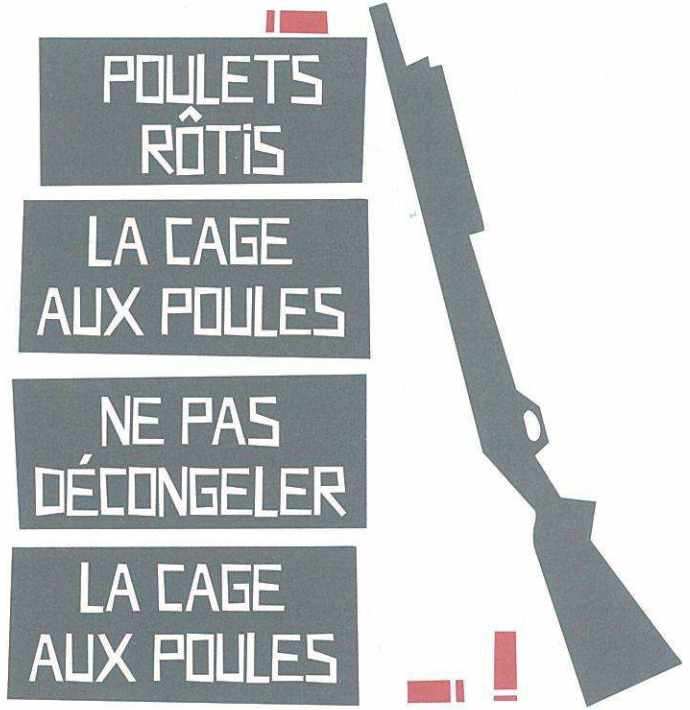


TABLE D'EMBROUILLES

1 GRABUGE

- Une destruction incontrôlable
- Une poursuite endiablée
- Un animal dangereux (peut-être métaphoriquement) s'échappe
- Sublime autodestruction
- Un règlement de comptes commis de sang-froid
- Une passion malvenue

2 TRAGÉDIE

- Une mort inattendue
- La vie de quelqu'un est changée pour toujours, négativement
- De la souffrance, suivie par le chaos
- Une mort juste au bon moment
- Le chaos, suivi par de la souffrance
- Une mort après une lutte déplaisante

3 INNOCENCE

- Quelqu'un s'avère ne pas être innocent
- Un voisin vient voir ce qui se passe
- Le mauvais type se fait arrêter
- Dommages collatéraux
- L'amour pointe sa sale tronche
- Un étranger plein de bonnes manières intervient

4 CULPABILITÉ

- Une visite des autorités (pas obligatoirement officielles)
- Trahi par ses amis
- Quelqu'un a des remords
- La cupidité amène au meurtre
- Quelqu'un panique
- Une épreuve de force

5 PARANOÏA

- Un étranger arrive pour régler un compte
- Ce qui semble être de la pure chance ne l'est pas. Quelque chose se prépare
- Deux personnes se rencontrent par accident et tout change
- Un retournement soudain (de statut, de fortune, de sympathie)
- La chose que vous avez volée a été volée
- Quelqu'un surveille et attend le bon moment

6 ÉCHEC

- Un plan stupide, exécuté à la perfection
- Quelque chose de précieux est en feu
- Une minuscule erreur provoque une catastrophe
- Un bon plan va à vau-l'eau
- Vous pensiez que c'était fait, mais non
- La peur mène à une décision fatidique

DÉNOUEMENTS : NOIR DOMINANT

Zéro – La pire chose de l'univers. Cela ne comprend probablement pas la mort, puisque la mort serait sans doute une meilleure issue que celle-là. Soyez créatif et ne vous arrêtez pas au premier truc « le pire » qui vous vient à l'esprit. Il a quelque chose de plus sombre, d'encore pire, de plus tordu quelque part à trouver.

1 noir – Horrible. Vous êtes probablement mort. D'autres personnes, probablement des innocents, le sont aussi. Il n'y a pas de justice, pas de pitié. Tout est complètement, absolument, douloureusement, foutu et c'est entièrement de votre faute.

2 noir – Violent. Des blessures qui ne vont jamais cicatriser. Et ce n'est qu'un début. Des membres seront coupés, arrachés, brûlés, lors de votre périple constant vers l'échec. Vous pouvez dire au revoir à tout ce que vous aimez. Vous pouvez mourir, mais ce n'est pas obligé.

3 noir – Dur dur. Ça va faire très mal et ça va saigner, c'est certain. Un gros nuage d'emmerdes va bientôt lâcher sa cargaison droit sur votre tête. Les choses dont vous auriez besoin qu'elles arrivent... ne vont pas arriver. C'est aussi simple que ça.

4 noir – Barbare. Barbare comme dans : « quelque chose est cassé ou écrasé ». Peut-être écopez-vous d'une blessure permanente ou d'une mauvaise réputation qui vous collera à vie. En plus, vous vous plantez complètement, bien entendu.

5 noir - Brutal. Vous vous faites fouetter comme une vieille mule. Vous vous souviendrez de cette histoire pour le restant de votre pitoyable existence. La leçon que vous apprenez est profonde, longue et douloureuse.

6-7 noir – Pathétique. Vous allez en baver, ho mon Dieu oui, vous allez en baver. Et tout le monde va savoir à propos de vos actes répréhensibles, votre stupidité, votre manque de jugeote ou de défense. Vous allez sans doute terminer en taule aussi d'ailleurs.

8-9 noir – Rien à signaler. Retour à la case départ. Peut-être un bleu ou une fracture, tout comme hier, tout comme demain quoi... Vous avez peut-être appris tout de même un truc : par exemple, comment réussir la prochaine fois. La prochaine fois...

10-12 noir – Pas trop mal. Tout bien considéré, vous vous en sortez bien. Vous êtes un poil mieux qu'au départ : peut-être que vous repartez avec la gonzesse ou que, tout simplement, vous ne vous êtes pas fait attraper.

13+ noir - Génial. Incroyablement bien. Vous vous en sortez non seulement sans une égratignure, mais en plus s'il y a une nana concernée, elle tombe le bas. Vous pouvez même être riche grâce à cette combine vous savez ? On y retourne !

DÉNOUEMENTS : BLANC DOMINANT

Zéro – La pire chose de l'univers. Cela ne comprend probablement pas la mort, puisque la mort serait sans doute une meilleure issue que celle-là. Soyez créatif et ne vous arrêtez pas au premier truc « le pire » qui vous vient à l'esprit. Il a quelque chose de plus sombre, d'encore pire, de plus tordu quelque part à trouver.

1 blanc – Terrifiant. Vous êtes certainement mort. Probablement à cause d'une blessure que vous vous êtes infligée comme un grand. Les gens que vous aimiez aussi sont morts, peut-être à cause de votre échec aussi stupide qu'ignoble. Dire que vous vous êtes planté est une insulte à ceux qui se sont plantés un jour. Vous avez donné une nouvelle définition à cette expression.

2 blanc – Pitoyable. Vous n'êtes peut-être pas mort à l'extérieur, mais par contre vous l'êtes à coup sûr à l'intérieur. Les blessures mentales ou émotionnelles que vous venez de subir ne guériront jamais. Vous allez droit dans le mur.

3 blanc – Sinistre. Le stress et le traumatisme causés par votre petite aventure vont vous hanter pour toujours. Votre âme a été en partie détruite et / ou il vous en manque des petits bouts. Dans quelques années, les enfants se mettront à pleurer si vous vous approchez trop près. Tous vos plans se sont terminés par des catastrophes.

4 blanc – Amer. Vous savez maintenant ce que ça fait d'être complètement écrasé, aplati, forcé de ravaler votre amertume et de rester muet devant vos ennemis. Ils jubilent et vous n'y pouvez rien.

5 blanc – Misérable. Vous êtes humilié devant la terre entière. Quelle que fût votre réputation un jour, elle est à présent brisée en mille morceaux et éparpillée à vos pieds. Vous ne pourrez plus jamais repenser à ces jours sans un frisson d'horreur provoqué par... votre propre stupidité.

6-7 blanc – Faiblard. OK. Vous êtes bien amoché, fichu et ruiné, mais au moins vous avez appris une leçon à propos de la cupidité et de la faiblesse, non ? Ça devrait bien vous servir en prison, puisque c'est probablement là que vous allez.

8-9 blanc – Pas d'quoi s'vanter. Pas mieux, mais pas moins bien. Peut-être que la voiture est à la casse, que votre femme s'est barrée, ou que vous allez passer devant m'sieur l'juge. Mais comparé à d'autres personnes que vous connaissez...

10-12 blanc – Pas trop mal. Vous vous en sortez avec votre dignité intouchée grâce à quelques coups de chance. Il y a même peut-être un petit profit à la clef, une meilleure image, ou un truc du genre. Il est temps d'organiser une petite fête avec quelques potes.

13+ blanc - La méga trique ! C'est la belle vie qui vous attend, rien d'autre. Ce truc qui devait rendre votre existence meilleure ? Hé bien vous l'avez, oui mon gars. Plus encore, et encore plus. Profitez bien !

LES CADRES

Nous nous sommes libérés grâce à notre propre caution.

Gale Snopes, Arizona junior

À PROPOS DES CADRES

Un Cadre vous offre une base sur laquelle vous allez construire vos personnages et vos situations. Un Cadre complet consiste en listes de 36 « choses » (six sous-listes pour six choses). Le Cadre que vous choisissez va avoir un impact énorme sur la partie. Alors choisissez-en un que vous aimez ou créez-le. Ceux inclus dans Fiasco ont été longuement testés et sont véritablement carrés. D'autres sont disponibles sur les sites Internet de Bully Pulpit Games et Edge. Si vous êtes pressés, des « Cadres instantanés » y sont fournis et vous permettront de vous lancer directement dans la Préparation.

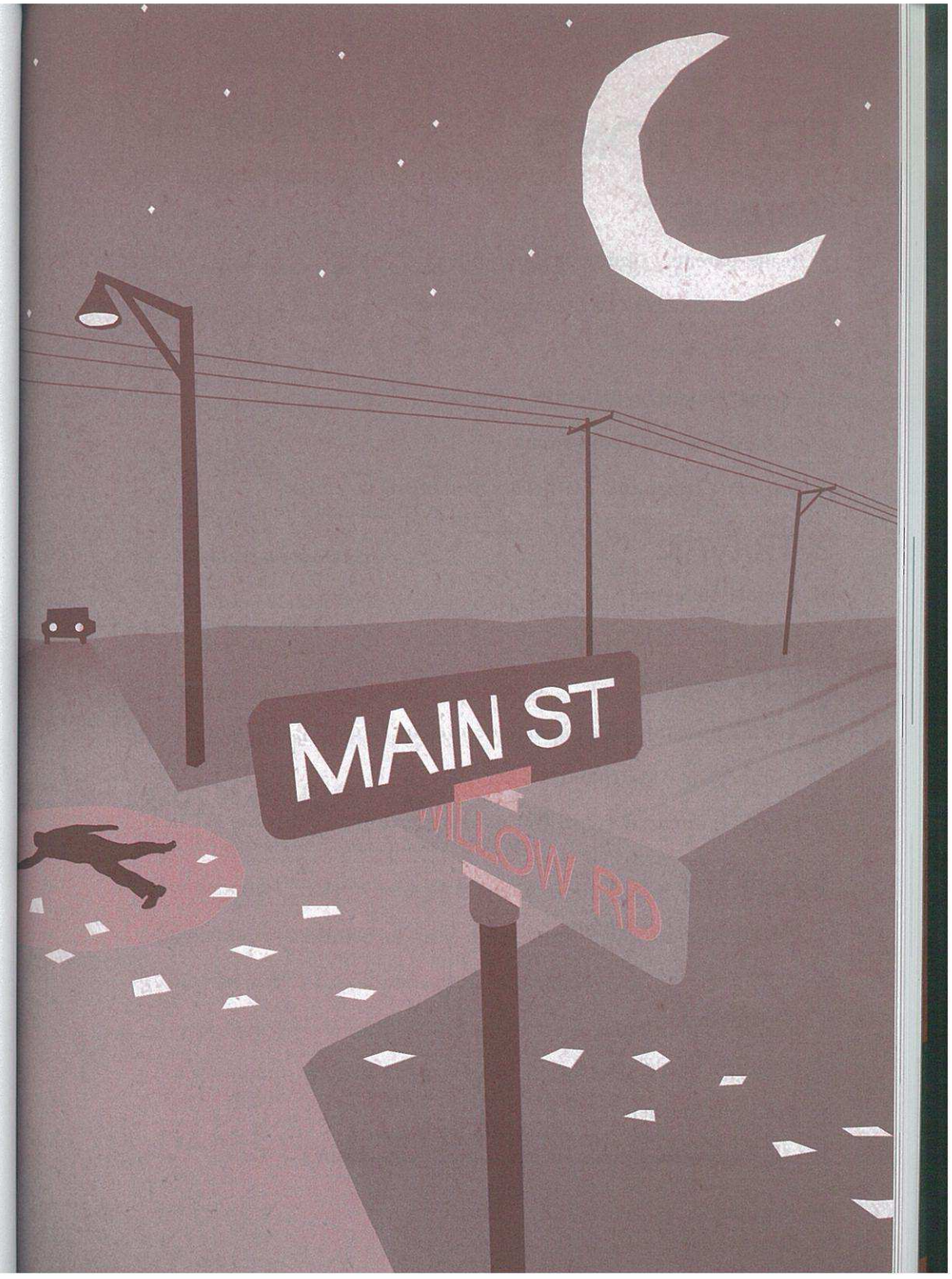
CRÉER DES CADRES

Utilisez les Cadres fournis ici, si vous les aimez, mais ne vous gênez pas pour créer (et partager) les vôtres. Vos impressions lors de la partie seront liées au contenu des listes. Donc en les modifiant, vous modifierez la nature du jeu. Changez de lieu, de période, de relations dans les Relations. Lâchez-vous. Les Relations et les Besoins n'ont probablement pas à être beaucoup changés. Mais les Lieux et les Objets vont réellement définir votre contexte, alors vous devriez y prêter un peu plus d'attention. Chaque chose devrait donner envie d'être intégrée : soit parce qu'elle est complètement dingue, ou parce qu'elle est délicieusement banale.

Vous allez devoir créer des tonnes de nouveaux Éléments (n'oubliez pas de mettre les doigts dans l'Embrouille au passage). Une bonne façon de le faire, c'est d'écrire d'abord les titres des six listes de choses sur des cartes d'index séparées, et de les faire tourner. Chaque personne ajoute un élément à sa liste avant de la faire passer à son voisin. Une fois qu'une carte a six choses, numérotez-les et mettez la carte de côté. N'hésitez pas à réutiliser des pans entiers de Cadres préexistants. Les Relations ne changent pas beaucoup, donc prenez-les juste comme telles et modifiez-les un peu si nécessaire.

Si vous vous sentez l'âme d'un aventurier, pensez à remplacer des Détails complets : que se passerait-il, par exemple, si vous retiriez tous les Lieux pour les remplacer par des fardeaux ?

Prévoyez un peu de temps en plus si vous créez votre propre Cadre, peut-être une heure, et, s'il vous plaît, partagez-le avec tout le monde !



RELATIONS

1 FAMILLE

- Beaux-parents / Gendre ou belle-fille
- Cousins, ou oncle / tante et neveu / nièce
- Frères ou sœurs
- Parent / Enfant ou belle-fille / gendre
- Grands-parents / Petits-enfants
- Lointain / Inhabituel / Officieux membre de la famille

2 TRAVAIL

- Anciens collègues
- Collègues
- Patron / Employé
- Artisan (mécanicien, plombier, décorateur, jardinier) et Client
- Commerçant / Marchand et Client
- Libéral (pasteur, docteur, avocat, dentiste, dealer de drogue) et Client

3 AMITIÉ

- Manipulateur / Victime
- Vieux potes
- Copains de trips
- Rivalité amicale
- Amis qui couchent
- Opposés sociaux (mais anciens amis du catéchisme)

4 ROMANCE

- Anciens époux
- Époux
- Coup de foudre de jeunesse / Objet du coup de foudre
- Aventure d'un soir
- Amoureux
- Anciens amoureux

5 CRIME

- Fonctionnaire corrompu / Notable
- Joueur / Bookmaker
- Voleurs (à la tire, cambrioleur, de voitures)
- Escroc / Pigeon
- Truands (racketteurs, gros bras, délinquants)
- Narcotrafiquants (dealers, fabricants, passeur)

6 COMMUNAUTÉ

- Élus (conseillers, maire, divisionnaire)
- Volontaires civils (personnel électoral, commissions, associations)
- Volontaires à l'église (diacres, dames / messieurs du Catéchisme)
- Équipe sportive du dimanche, locale, improvisée
- Assistant(e) social(e), contrôleur judiciaire, garde ad litem / client
- Alcooliques Anonymes, association d'aide contre toxicomanie / ancien drogué

...DANS UN JOLI PETIT BLED DU SUD

BESOINS...

1 S'ÉCHAPPER

- ... de ce bled, avant qu'ils ne réalisent que vous l'avez pris(e)
- ... de ce bled, pour fuir la famille
- ... de ce gang
- ... de cette relation amoureuse
- ... d'une obligation envers un indigent dont vous avez la responsabilité
- ... avant la date de paiement d'une énorme dette

2 RÉGLER DES COMPTES

- ... avec des gros méchants qui se prennent pour des durs
- ... avec ce bled, pour avoir fait de vous ce que vous êtes
- ... avec un officier de police
- ... avec un membre de votre famille
- ... avec un collègue
- ... avec un rival

3 DEVENIR RICHE

- ... en volant un paquet de drogue
- ... en cambriolant des locaux
- ... en escroquant un handicapé
- ... en profitant de la mort d'une personne âgée
- ... en léchant quelques... bottes bien placées
- ... en récupérant une valise « perdue » pleine de billets

4 OBTENIR LE RESPECT

- ... de ce bled, en abaissant tous les autres
- ... de ce bled, en prouvant ce en quoi vous croyez
- ... de votre amoureux / amoureuse, en endossant un crime
- ... de la police, en dénonçant un proche
- ... d'un membre de votre famille, en sauvant cette dernière de la ruine
- ... de vous-même, en le faisant, une fois pour toutes !

5 OBTENIR LA VÉRITÉ

- ... à propos de la raison de leur silence
- ... à propos de la politique corrompue du shérif
- ... à propos de la véritable raison de sa venue
- ... à propos de ce qu'elle a fait derrière Le Patio
- ... à propos de vos vrais parents
- ... à propos d'une erreur qui vous hante

6 SE FAIRE SAUTER

- ... pour en finir
- ... par cette adorable chose qui vous accapare l'esprit
- ... parce que vous avez salement besoin d'une augmentation
- ... par un vieil amour, pour tout recommencer
- ... par un vieil amour, pour faire avancer votre plan
- ... par l'amour de votre vie qui agit de façon étrange

...DANS UN JOLI PETIT BLED DU SUD

LIEUX...

1 LA GRAND-RUE

- L'église de la Paix éternelle
- Le restaurant mexicain El Perro Alto
- Le Royall Drug Store : une pharmacie au fond et des distributeurs de boissons devant
- Shafter et Hazelbrook, LLC, les seuls avocats du bled
- Commercial Bank, la seule banque du bled
- Vantage Services, défenseur des victimes d'erreurs médicales

2 BOULEVARD DU COMMERCE

- Le pressing automatique Quimousse
- Le Bâtiment municipal, bureau de police, tribunal et mairie
- Le cabinet du docteur de famille (le seul en ville)
- Le Nouveau Look, salon de bronzage et centre de remise en forme
- Le Patio, un cinéma
- La salle de billard de Bill Rivers, pour le billard et les paris illégaux

3 DU CÔTÉ DE LA DÉPARTEMENTALE

- La Cage aux Poules, un fast-food.
- Davenport, Pneus et Tracteurs, vendeur de pneus et réparateur de tracteurs
- Le Motel de Rose, juste à la sortie de l'autoroute
- Le Rapide, la station essence et sa superette
- Le Papier de Qualité, une usine de fabrication de sacs en papier
- Le Bon Plan, concessionnaire de voitures d'occasion

4 EN REMONTANT CENTER ROAD

- J&K Graviers : gravier, pierre et marbrerie
- Au Vieux Poisson, un relais routier abandonné
- Le Centre de Soins Animaliers, un vétérinaire pour animaux de ferme
- Lycée régional Lyman C. Mills
- Maison Spiller, des pompes funèbres existant depuis 1911
- Jardins Charles Green : jardinage et excavations

5 DANS LE COIN

- Un parking à côté de la voie ferrée
- Le stade régional Red Run
- Un champ de l'autre côté de Surry Avenue
- Le terrain de base-ball
- Les bois autour des Terrasses d'Hickory
- Le chantier à côté du concessionnaire Le Bon Plan

6 HABITATION

- Le van stationné derrière la pharmacie Royall Drug Store
- La caravane du côté du lycée
- Les appartements au-dessus du pressing Quimousse
- La ferme en haut de Center Road
- Le ranch de deux étages sur Surry Avenue
- Le manoir du côté des Terrasses d'Hickory

...DANS UN JOLI PETIT BLED DU SUD

LES OBJETS...

1 HONTEUX

- Magazines porno / Jouets sexuels
- Chèques de pension / Tickets alimentaires
- Un garage rempli de produits destinés à la vente pyramidale Amway
- La ferme de visons
- Un costume du KKK / Des tracts racistes
- Une notification d'éviction

2 TRANSPORT

- Une voiturette de golf
- Un pick-up flambant neuf
- Un fourgon
- Un petit avion
- Un bateau à moteur pour faire la bringue
- Un moto-cross

3 ARME

- Un fusil de chasse
- Une machette
- Un serpent venimeux
- Un pistolet
- Une bombe artisanale
- Une hache d'incendie

4 INFORMATION

- Une recette secrète
- Une conversation entendue du coin de l'oreille
- Des actes légaux
- Une lettre d'amour
- Une lettre au Père noël
- Des photographies

5 VALEURS

- Une planque de drogue
- Un bocal rempli de pièces d'or
- Un collection de BD
- Une voiture de collection
- Un animal de race
- Une mallette remplie d'argent

6 SENTIMENTAL

- Un nouveau-né
- Un souvenir de guerre
- Une chapelle marquant un accident
- Un trophée de concours de mathématiques
- Une alliance
- Un service à thé en argent

...DANS UN JOLI PETIT BLED DU SUD

JOLI PETIT CADRE INSTANTANÉ DU SUD

RELATIONS

Pour trois joueurs...

* Famille : frères ou sœurs
* Romance : anciens époux
* Crime : Fonctionnaire corrompu / Notable

Pour quatre joueurs, ajoutez...

* Amitié : Copains de trips

Pour cinq joueurs, ajoutez...

* Travail : Libéral (pasteur, docteur, avocat, dentiste, dealer de drogue) et Client

BESOINS

Pour trois joueurs...

* Régler des comptes... avec un rival

Pour quatre ou cinq joueurs, ajoutez...

* Se tirer... avant la date de paiement d'une énorme dette

LIEUX

Pour trois, quatre ou cinq joueurs...

* La Grand-rue : le restaurant mexicain El Perro Alto

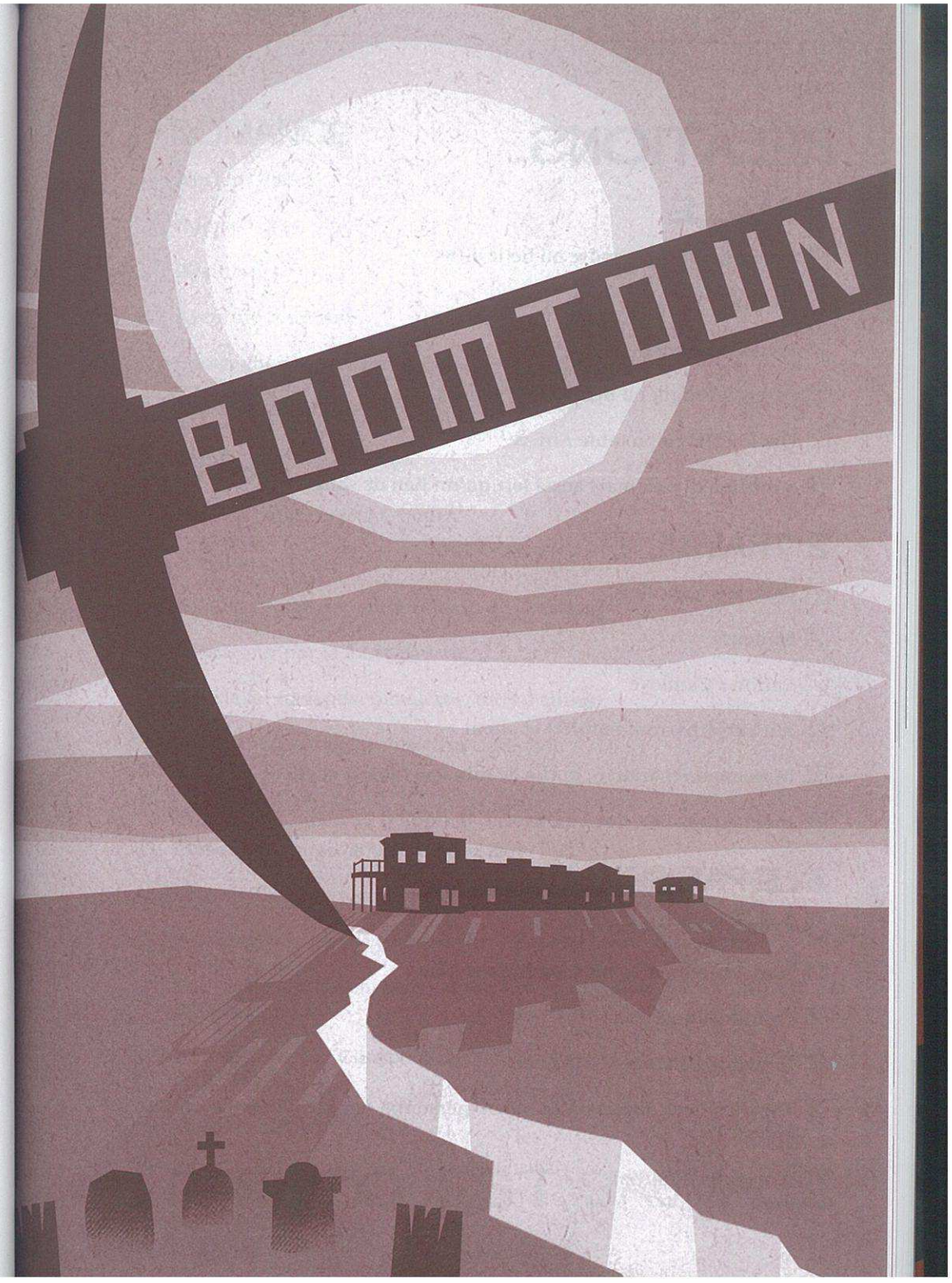
OBJETS

Pour trois ou quatre joueurs...

* Valeurs : une mallette remplie d'argent

Pour cinq joueurs, ajoutez...

* Arme : un serpent venimeux



RELATIONS...

1 FAMILLE

- Beaux-parents / Gendre ou belle-fille
- Cousins
- Frères ou sœurs
- Parent / Enfant ou belle-fille / gendre
- Oncle / Neveu ou tante / nièce
- Sans lien direct, mais aussi fort qu'un lien de sang

2 TRAVAIL

- Ouvriers agricoles
- Mineurs
- Patron / Employé
- Artisan (charron, barbier) et client
- Marchand (charlatan, outils de minage, bibles) et client
- Libéral (pasteur, docteur, avocat, banquier) et client

3 LE PASSÉ

- Criminel et détective
- Amis d'enfance ayant grandi dans l'Est
- Criminels repentis
- Ennemis du temps de la guerre
- Tous les deux mariés à la même personne (en même temps ou l'un après l'autre ?)
- Animosité familiale

4 ROMANCE

- Anciens époux
- Époux
- Désir non feint
- Aventure d'un soir
- Époux choisis par correspondance
- Anciens amoureux

5 CRIME

- Chef de bande et lèche-bottes
- Joueurs
- Voleurs (braqueur, cambrioleur, de chevaux)
- Guérisseur par la foi et patient
- Hors la loi (truands, pistoleros, durs à cuire)
- Vendeur d'opium chinois / Toxicomane

6 COMMUNAUTÉ

- Élus (maire, juge, notaire, assesseur)
- Société (ligue de vertu, fanfare, miliciens)
- Volontaires à l'église (prédicateur laïque, bedeau, fossoyeur)
- Entreprise / Citoyen (compagnie des chemins de fer, de minage et actionnaires)
- Gouvernement / Citoyen (Agents des réserves indiennes, collecteur de taxes)
- Shérif et adjoint

...DANS L'OUEST SAUVAGE

BESOINS...

1 S'ÉCHAPPER

- ... de ce bled, avant qu'ils ne réalisent qui vous êtes
- ... d'une obligation familiale
- ... de cet engagement professionnel
- ... de cette relation amoureuse
- ... de votre triste sort
- ... avant la date de paiement d'une énorme dette

2 RÉGLER DES COMPTES

- ... avec ce bled, et ses habitants à l'esprit étriqué
- ... avec le chef de la bande locale
- ... avec le shérif
- ... avec un membre de votre famille
- ... avec le Chinois
- ... avec un rival

3 DEVENIR RICHE

- ... en braquant la diligence
- ... en cambriolant des locaux
- ... en escroquant et en trichant
- ... en distribuant des pots de vin aux élus locaux
- ... par la violence
- ... en récupérant une malle pleine de lingots

4 OBTENIR LE RESPECT

- ... de ce bled, en abaissant tous les autres
- ... de ce bled, en montrant qui est le boss
- ... de votre amoureux / amoureuse, en faisant vos preuves
- ... du shérif, en balançant vos amis
- ... d'un membre de votre famille, en sauvant cette dernière de la ruine
- ... de vous-même, en le faisant, une fois pour toutes !

5 S'EN SORTIR

- ... en tenant à distance les représentants de la loi
- ... en ayant commis un meurtre
- ... après avoir obtenu une vengeance sanglante
- ... après avoir ruiné une honnête femme
- ... malgré vos bonnes résolutions
- ... après avoir réussi l'escroquerie du siècle

6 SE FAIRE SAUTER

- ... par n'importe qui, n'importe où, pour oublier
- ... pour un billet vous permettant de vous tirer de ce trou
- ... par une ambitieuse et magnifique fille de saloon
- ... pour leur prouver qu'ils ont tous tort
- ... par l'époux(se) de votre ami(e), pour faire avancer votre plan
- ... Pour ne pas mourir vierge / puceau

...DANS L'OUEST SAUVAGE

LIEUX...

1 HABITATIONS

- Une carriole pouilleuse avec des rideaux déchirés et des bouts de bois en guise de murs
- Une maisonnette à la peinture craquelée
- Une chambre permanente à la pension Belle-Union Boarding
- Un manoir tape-à-l'œil avec un terrain nu en guise de parc
- Une fumerie d'opium derrière la blanchisserie White Star
- Un appartement sordide au-dessus des bureaux du journal local

2 L'HÔTEL BRADFORD

- L'abri antitempête
- Le bureau du comptable, du responsable du fret et le coffre-fort
- Le salon de billard de la maison close
- Le saloon
- La piaule de la serveuse
- La suite du gouverneur

3 LE COIN LE MOINS MOCHE DU BLED

- La Commercial Bank
- La droguerie / épicerie Sinclair
- Les locaux du journal, le Territorial Sentinel
- La Première Église du Christ Rédempteur
- Le dépôt ferroviaire et le bureau du télégraphe
- E.A. Lodge, dentiste

4 LE LONG DE LA VOIE FERRÉE

- La loge de l'Ordre Fraternel de la Frontière
- La blanchisserie chinoise White Star
- La salle d'embarquement de la Belle-Union
- La prison
- La sellerie d'Eyck (harnais et écurie)
- Le cimetière

5 DANS LES COLLINES

- Le campement des Chinois
- L'arbre à pendaison
- La piste des caravanes
- Le bidonville de Gold Creek
- Le Ranch Circle S
- La caverne secrète

6 LES TERRES INDIENNES

- La cabane incendiée
- La cachette des bandits
- Le camp sioux des Hunkpatilas
- La hutte du prospecteur
- Le rocher du pilote
- La mission presbytérienne de Broken Arrow

...DANS L'OUEST SAUVAGE

RELATIONS...

1 FAMILLE

- Parent et enfant
- Parent et belle-fille ou gendre
- Frères ou sœurs
- Cousins
- Tante ou oncle et enfant
- Membre de la famille éloigné / bizarre

2 TRAVAIL

- Collègues rivaux dans une boîte à la dérive
- Employé et client (restaurant, banque, concierge)
- Superviseur / Employé
- Artisan / Propriétaire (jardinier, plombier, réparateur de climatisation)
- Commerçant / Propriétaire (réfection d'allées et de voies de garage)
- Libéral / Client (pasteur, docteur, avocat, banquier)

3 LE PASSÉ

- Criminel et contrôleur judiciaire ou détective
- Vieux potes de l'époque où c'était que des champs
- Anciens rivaux sportifs de villes voisines
- Conducteur alcoolique et proche parent d'une victime
- Gardiens d'un secret ignoble
- Ancienne dispute familiale

4 ROMANCE

- Époux divorcés et remariés
- Époux
- Époux séparés
- Aventure d'un soir
- Amoureux
- Anciens amoureux

5 CRIME

- Fabricant de drogue et dealer
- Joueur / Bookmaker
- Voleurs (à la tire, cambrioleur, de voitures)
- Racailles, vauriens
- Escroc et comptable
- Notable du crime organisé et jeune requin

6 COMMUNAUTÉ

- Élus (juge, superviseur du comté, procureur)
- Associations (Francs-Maçons, bonnes œuvres (Jaycees), sociétés historiques)
- Église (aides pour les sans-abri, professeur de catéchisme)
- Équipe sportive du dimanche, entraîneurs, supporters
- Gouvernement (citoyen et inspecteur des impôts ou contrôleur judiciaire)
- Loi (flic et bénévole ou délinquant sexuel)

...CHEZ LES BANLIEUSARDS

LES OBJETS...

1 HONTEUX

- Un jeton de trois dollars pour une nuit au bordel du coin
- Un sac de cuir noir d'entrepreneur de pompes funèbres et une jarre d'acide phénolique
- Un vieux diaphragme en caoutchouc
- Le squelette d'un Apache Mescalero
- Du matériel de spiritisme et de prestidigitation
- Des instruments d'avortement

2 TRANSPORT

- Le train Kansas-Pacifique
- La malle-poste
- Un vélo à grande roue
- Une draisine manuelle
- Le transport gardé de la paye des mineurs
- Un wagon de marchandises de Saint Louis et / ou de San Francisco

3 ARME

- Une tenaille de ferronnerie
- Une winchester
- Une paire de revolvers
- Une hache de guerre sioux
- Une vieille caisse de dynamite, de la nitroglycérine
- Un canon portable de 6 kilos monté sur roues

4 INFORMATION

- Un rapport sur les minéraux présents dans le sol du ranch Circle S
- Une conversation entendue par mégarde concernant la grève à Gold Creek
- Les papiers d'affranchissement d'un esclave en fuite
- Le journal intime d'une dame
- Un avis de recherche défraîchi
- Un contrat avec l'agence de détectives Pinkerton

5 VALEURS

- Un acte de propriété pour la droguerie / épicerie Sinclair
- Un billet à ordre de deux mille dollars
- Une liasse de bons du trésor fédéraux enveloppée dans un fichu
- Une cage à Napaeozapus insignis, des souris sauteuses des bois
- Une lourde sacoche de poudre d'or
- La caisse du bordel de l'hôtel Bradford

6 SENTIMENTAL

- Un nouveau-né
- Un joli médaillon contenant une boucle de cheveux
- Un minuscule portrait à l'huile d'un très beau soldat
- Une lettre d'amour dont l'encre a coulé à cause de larmes
- Une timbale en argent gravé
- Les dernières paroles d'un mourant

...DANS L'OUEST SAUVAGE

CADRE INSTANTANÉ POUR BOOMTOWN, FAR WEST

RELATIONS

Pour trois joueurs...

* Famille : sans lien direct, mais aussi fort qu'un lien de sang
* Crime : chef de bande et lèche-bottes
* Romance : époux choisis par correspondance

Pour quatre joueurs, ajoutez...

* Communauté : gouvernement / citoyen

Pour cinq joueurs, ajoutez...

* Le passé : Tous les deux mariés à la même personne

BESOINS

Pour trois joueurs...

* S'échapper ...de cette relation amoureuse

Pour quatre ou cinq joueurs, ajoutez...

* S'en sortir ... après avoir obtenu une vengeance sanglante

LIEUX

Pour trois, quatre ou cinq joueurs...

* L'hôtel Bradford : le saloon

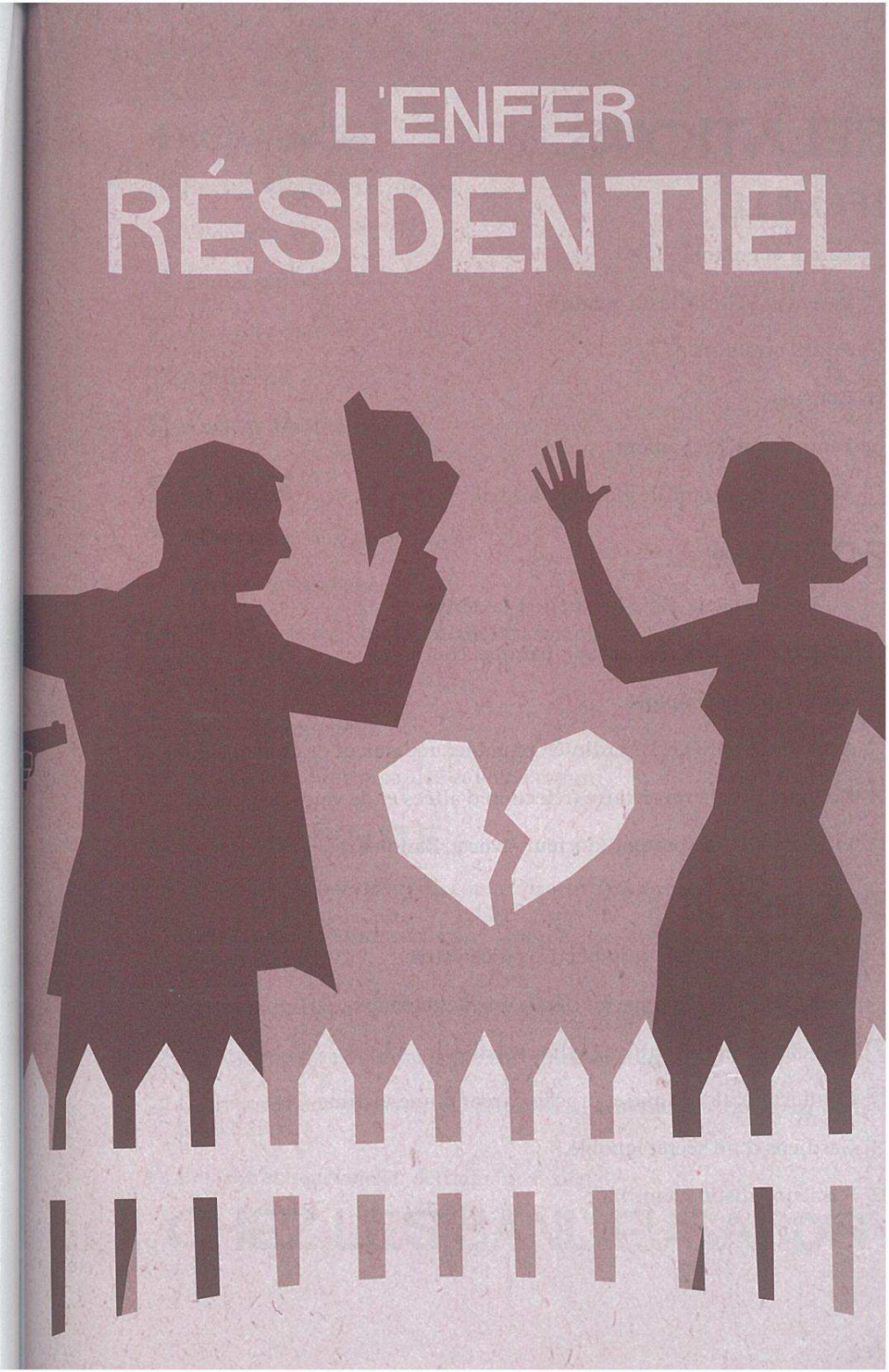
OBJETS

Pour trois ou quatre joueurs...

* Information : un rapport sur les minéraux présents dans le sol du ranch Circle S

Pour cinq joueurs, ajoutez...

* Sentimental : un nouveau-né



BESOINS...

1 SE PERDRE

... dans votre passion d'un goût douteux

... dans une relation vouée à l'échec

... dans les détails d'une nouvelle affaire

... dans les yeux de votre seul et vrai amour

... dans un fantasme qui ne fait de mal à personne

... dans la nature avant qu'ils ne se rendent compte et qu'ils vous arrêtent

2 RÉGLER DES COMPTES

... avec tous ces hypocrites qui vous ont ruiné

 ... avec le dealer local

 ... avec le sympathique délateur local

 ... avec un membre de votre famille

 ... avec ces sales immigrés

 ... avec votre vieux rival du lycée

3 DEVENIR RICHE

 ... en ouvrant une affaire tordue

 ... en volant votre patron

 ... en fraudant

 ... en arnaquant des trafiquants de drogue

 ... en faisant du mal à quelqu'un qui le mérite

 ... en réécrivant un testament

4 OBTENIR LE RESPECT

... de cette ville, en devenant célèbre

... de cette ville, en montrant à tous qui est le patron

... de votre amour, en vous engageant sérieusement

... de vos amis, en humiliant un flic

... de votre famille, en les livrant à la police

 ... de vous-même, en vous défendant enfin

5 S'ÉCHAPPER

... d'un passé honteux

 ... après avoir commis un meurtre

 ... des gens qui vous recherchent

 ... de votre famille stupide

 ... en proférant le plus gros mensonge jamais entendu dans cette ville

 ... avec un « crime » qui n'est que justice

6. SE FAIRE SAUTER

 ... par des inconnus, lors d'une orgie parce que... pourquoi pas ?

 ... par votre voisin(e)

 ... par votre meilleur(e) ami(e)

 ... pour blesser quelqu'un (peut-être vous-même)

 ... pour prouver quelque chose

 ... pour obtenir ce que vous voulez

...CHEZ LES BANLIEUSARDS

LIEUX...

1 TERRASSES DE POPPLETON

- Une maison, avec jardin, entourée d'une barrière donnant sur Breezeway Avenue
- L'école primaire des Terrasses de Poppleton
- Le belvédère de Poppleton Park
- Une maison aux fenêtres condamnées sur Breezway Avenue
- Le cul-de-sac à la fin d'Avanti Way
- Le canal de drainage derrière la subdivision

2 LES MAGASINS D'HOMEWOOD

- PB1J Audio vidéo
- Coiffeur Coupe-coupe
- Carrelages Demarbre
- Tout à un dollar !
- La Taverne de Michelle
- Annexe à la bibliothèque d'Homewood

3 LE CENTRE COMMERCIAL DE REDBUD

- Une remorque à l'abandon sur des blocs de pierre
- Armes et munitions Liberty
- La Cage aux Poules
- Un van sans pneus, entourés de journaux pourrissants
- La Party House (boîte de nuit)
- Un duplex miteux à louer

4 PROMISE HILL

- Le Country club de Promise Hill
- Un puits rempli d'eau derrière le Country club
- Une maison d'un million de dollars donnant sur le golf
- Le lotissement Ellis, le dernier bout de terrain non construit du comté
- Le chêne au sommet de Promise Hill
- Un manoir jamais terminé sur Patriot Lane

5 LE CENTRE HISTORIQUE

- Docteur Ratnariya Anand
- La Dame Élégante
- Souvenirs & Co
- La galerie d'art du Sugar Mill
- Bureaux des services sociaux du comté
- La maison historique de Poppleton

6 APPLE VALLEY

- Centre sportif du comté, parc de skateboard et piscine
- Un mobil home des années trente avec une fuite dans le toit
- Le cabinet d'avocats Cockburn & Lilley, LLC
- Une maisonnette avec une étrange statue dans le jardin
- Un mobil home retapé en appartement
- Supermarché d'Apple Valley

...CHEZ LES BANLIEUSARDS

OBJETS...

1 GOÛT DOUTEUX

- Un équipement de surveillance policière cassé
- Des lunettes de vision nocturne et des menottes en plastique souple
- Une centaine de chats sauvages
- Un cadavre momifié conservé dans des sacs-poubelles
- Les restes carbonisés de 100 000 $
- Une reproduction de la chaise de capitaine de James T. Kirk

2 INFORMATION

- Un DVD fait maison
- Un testament, déchiré en deux et scotché au milieu
- Un magnétophone, malencontreusement laissé en marche
- Une certificat de naissance en morceaux
- Un acte de propriété datant des années quarante
- Une adresse écrite au dos d'une carte de visite

3 VALEURS

- Trois sacs de courrier jamais distribué
- Un HK G3 modèle 91 pré-94
- Une mallette contenant un million de dollars en bons au porteur dans une banque d'Amérique Centrale
- Un mini-van truffé de sacs de marijuana
- Un objet rare ayant appartenu à une vedette
- Un chien de concours

4 SENTIMENTAL

- Des chaussons de bébé brunis par le temps
- Une énorme bague de fiançailles
- Un lot de clubs de golf en mauvais état
- La photo dédicacée d'un ancien président
- Un drapeau américain
- Une belle pierre tombale

5 TRANSPORT

- Une Mistubishi Lancer de course, trafiquée
- Une ancienne Pontiac Bonneville sedan
- Une moto Ducati 1098 de sport
- Une camionnette pour vendre des glaces
- Un corbillard
- Une Toyota Prius flambant neuve

6 ARME

- Une canne de hockey
- Un pistolet
- Un kit de chimie pour enfant
- Une carabine calibre .22
- Un bidon de 200 litres de fioul domestique
- Une épée klingon

...CHEZ LES BANLIEUSARDS

UN CADRE INSTANTANÉ POUR L'ENFER RÉSIDENTIEL

RELATIONS DANS LA BANLIEUE

Pour trois joueurs...

* Famille : parent et enfants d'un précédent mariage
* Romance : époux séparés
* Crime : fabricant de drogue et dealer

Pour quatre joueurs, ajoutez...

* Travail : artisan / propriétaire

Pour cinq joueurs, ajoutez...

* Le passé : ancienne dispute familiale

BESOINS DANS LA BANLIEUE

Pour trois joueurs...

* Devenir riche : en volant votre patron

Pour quatre ou cinq joueurs, ajoutez...

* Se faire sauter : pour obtenir ce que vous voulez

LIEUX DANS LA BANLIEUE

Pour trois, quatre ou cinq joueurs...

* Apple Valley : le supermarché d'Apple Valley

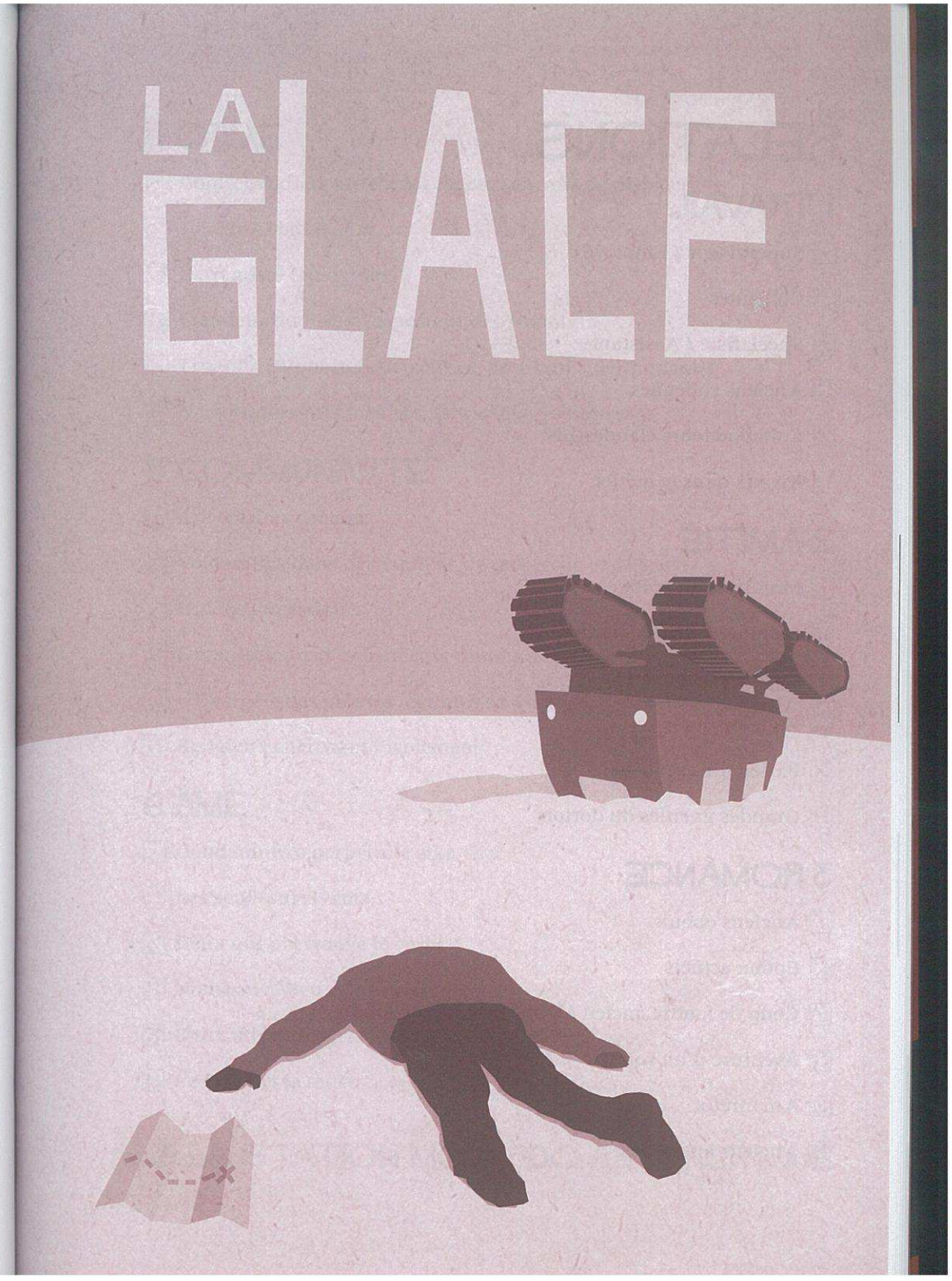
OBJETS DANS LA BANLIEUE

Pour trois ou quatre joueurs...

* Information : un DVD fait maison

Pour cinq joueurs, ajoutez...

* Une Mitsubishi Lancer de course, trafiquée



RELATIONS...

1 TRAVAIL

- Superviseur / Employé
- Collègues
- Spécialiste / Assistant
- Anciens collègues
- Collaborateurs clandestins
- Rivaux dans le métier

2 AMITIÉ

- Manipulateur / Pigeon
- Débutants un peu perdus
- Copains de buverie
- Ennemis jurés
- Partenaires sexuels
- Grandes gueules du dortoir

3 ROMANCE

- Anciens époux
- Époux actuels
- Coup de foudre ancien / Objet du coup de foudre
- Aventure d'un soir
- Amoureux
- Anciens amoureux

4 CRIME

- Contrebandiers (artefacts, espèces en voie de disparition)
- Joueur / Bookmaker
- Extrémiste écologique
- Fraudeur du Fisc / Inspecteur des Impôts
- Truands (supporters déchaînés, saoulards, délinquants)
- Narcotrafiquants (dealers, fabricants, passeurs)

5 COMMUNAUTÉ

- Adversaires sociaux
- Volontaires dans des équipes de recherche et de sauvetage
- Guides touristiques
- Organisateurs d'événements communautaires
- « Chargé » des grosses légumes en visite
- Religieux cherchant l'isolement

6 ÂME

- Condamnés à perpétuité à La Glace
- Les seuls survivants
- Ceux qui ont trouvé le corps
- Nouveau / Vieux de la vieille
- Deux misanthropes identiques
- Le Poète et la muse

...À LA STATION MCMURDO, ANTARCTIQUE

BESOINS...

1 S'ÉCHAPPER

... d'un détail dans votre travail qui vous tue

... d'une relation qui tourne de façon étrange

... de la responsabilité d'un accident

... d'une surveillance de tous les instants, pour pouvoir terminer ce que vous avez commencé

 de Mactown, où trop de monde sait à quoi vous jouez

 de La Glace, qui vous rend dingue

2 RÉGLER DES COMPTES

... avec un chercheur

... avec un contractuel

... avec un pilote

... avec votre rival

... avec une organisation (CNRS, SFIG, etc.)

... avec tout le monde à La Glace

3 PRENDRE SON PIED

 ... en regardant à nouveau le DVD de ce que vous avez fait

 ... en s'envoyant en l'air avec les antidouleurs

 ... en allant secrètement à Mactown

 ... en sabotant un programme scientifique

 ... en détruisant une réputation

 ... en pratiquant une activité sexuelle interdite

4 OBTENIR LE RESPECT

... de tout le monde à La Glace, pour racheter votre erreur

... de tout le monde à La Glace, pour leur montrer qui est le patron

... de votre amoureux(se), en prouvant votre dévotion

... du SFIG, en balançant le trafiquant de drogue

... d'un ami, en le sauvant de la ruine

... de vous-même, en punissant vos persécuteurs

5. OBTENIR LA VÉRITÉ

... à propos d'un accident

... à propos d'un projet secret

... à propos du passé criminel de quelqu'un

... à propos des infidélités de quelqu'un

... à propos de l'identité de la grosse légume en visite

... à propos de la pièce B-142, fermée à clef

6. SE FAIRE SAUTER

... par n'importe qui, n'importe où, pour oublier

... par la fille / le gars que vous lorgnez

... par un visiteur, en vitesse

... par un vieil amour, pour rallumer une ancienne histoire

... en échange de quelque chose dont vous avez besoin

... par votre amour, qui a été étrangement distant(e)

...À LA STATION MCMURDO, ANTARCTIQUE

LIEUX...

1 LA MER DE WEDDELL

- À la surface de l'iceberg B-15, plus grand que le Luxembourg
- Dans un camp de recherches de la Mer de Weddell sur la mer de glace
- À bord du M/V American Tern, navire de transport de marchandises
- À bord du Khlebnikov, un brise-glace russe pour touristes
- Dans la station de contrôle aérien de la base Williams, à 16 km
- Dans un camp de recherches sous-marines avec un trou dans la glace

2 MACTOWN : TRAVAIL

- Station de réception satellite sur Black Island, à 40 km
- L'atelier du charpentier
- La remise à explosifs au sommet de la colline loin de Mactown
- B-120, la réserve de nourriture
- B-142, le centre médical
- B-143, l'Heavy Shop, le centre de maintenance des véhicules

3 MACTOWN : PLAISIR

- L'abri N°10, quartiers des grosses légumes en visite
- Distributeur de billets de la Wells Fargo
- Dortoirs
- B-107, café, l'Exposition Sud
- La poste en B-140
- B-155, The Galley, cantine de la station.

4 MACTOWN : EXTÉRIEURS

- La colline de l'Observatoire, au-dessus de la station McMurdo
- Le refuge de Scott, la base de l'expédition Terra Nova de 1913
- Le coin reculé, avec des cartons remplis de déchets
- Une tente Jamesway abandonnée du côté de Hut Point
- Un conteneur de transport métallique
- Dans la cabine d'une déneigeuse

5 MACTOWN : SCIENCE

- Un placard de la section biologie dans le centre de recherches du CSEC
- Le Chalet, siège du CNRS
- La réserve électronique de la Marine en B-165
- Le centre de climatologie de l'Antarctique
- Salle 115, section de recherche sismique dans le centre de recherches du CSEC
- B-195, centre de recherches atmosphérique sur la route la base de Scott

6 ROSS ISLAND

- Refuge au pied du Mont Erebus, cuisine et récréation
- Refuge au pied du Mont Erebus, recherches et entrepôt
- Instrument de mesures volcanique sur la faille de caldera
- À l'intérieur du Mont Erebus, au-dessus du lac de lave
- Les 35 km de route glacée menant à la station McMurdo
- La plus grande colonie au monde de manchots Adélie au Cap Crozier

...À LA STATION MCMURDO, ANTARCTIQUE

OBJETS...

1 HONTEUX

- Un bidon de 200 litres d'urine
- Le journal d'un voyeur
- Une chapelle secrète
- Un hélicoptère écrasé sur la route glacée de Ross Island
- Un phoque mort
- Des photos très « nature » du sous-directeur

2 INTERDIT

- Un projet hydroponique caché
- Un sac d'un kilo de marijuana
- Une liste de gens à tuer
- Un carton ondulé à triple cannelure marqué toxique
- Un élément perdu de la centrale nucléaire Martin PM-A3 abandonnée depuis longtemps
- Cinq kilos d'explosif et un détonateur

3 TRANSPORT

- Un camion neige Delta pour transporter des passagers
- Un avion cargo LC-130
- Une déneigeuse
- Un camion de pompier
- Un hélicoptère Bell 212
- Une vieille paire de ski de randonnée

4 ARME

- Un couteau de boucher
- Un piolet
- Un feu de détresse
- Une hache d'incendie
- Un bidon de cinq litres d'essence pour avion
- Un pistolet Beretta 9mm

5 INFORMATION

- Le nom du Néo-zélandais à la base de Scott qui a des pilules antidouleur
- Une clef USB, un tableau, des noms et des dates
- Une montre de plongée dans une boîte à outils fermée
- Une conversation sur un téléphone satellitaire entendue par mégarde
- Les résultats d'un logiciel de piratage
- Des propos inconsidérés dans l'Heavy Shop, le centre de maintenance des véhicules.

6 SENTIMENTAL

- Une boîte de viande en conserve volée au refuge de Scott
- Une photo en noir et blanc écornée
- Un symbole griffonné dans le pare-chocs d'une chenillette Spryte
- Une poupée
- Une chemisette hawaïenne
- Une batte de cricket

...À LA STATION MCMURDO, ANTARCTIQUE

UN CADRE INSTANTANÉ EN ANTARCTIQUE

RELATIONS À LA STATION MCMURDO

Pour trois joueurs...

* Travail : spécialiste / assistant
* Crime : contrebandiers (artefacts, espèces en voie de disparition)
* Communauté : « chargé » des grosses légumes en visite

Pour quatre joueurs, ajoutez...

* Âme : les seuls survivants

Pour cinq joueurs, ajoutez...

* Amitié : partenaires sexuels

BESOINS À LA STATION MCMURDO

Pour trois joueurs...

* Obtenir la vérité ... à propos de l'identité de la grosse légume en visite

Pour quatre ou cinq joueurs, ajoutez...

* Se faire sauter : par un visiteur, rapidement

LIEUX À LA STATION MCMURDO

Pour trois, quatre, ou cinq joueurs...

* Mactown, extérieurs : refuge de Scott, la base de l'expédition Terra Nova de 1913

OBJETS À LA STATION MCMURDO

Pour trois ou quatre joueurs...

* Interdit : cinq kilos d'explosif et un détonateur

Pour cinq joueurs, ajoutez...

* Sentimental : une boîte de viande en conserve volée au refuge de Scott

REDIFFUSION!

LA VÉRITÉ VRAIE

Cette rediffusion est une innovation japonaise : la retranscription d'une véritable partie qui a pour but de vous amuser tout en vous apprenant les règles. C'est un exemple détaillé couvrant l'ensemble de la partie. J'ai simplifié les échanges, mais l'idée est là. N'hésitez pas à me dire si vous avez trouvé ça utile, et si cela vous a amusé.

STEVE – Bonjour lecteur de cette rediffusion de Fiasco. Laissez-nous nous présenter avant nous lancer dans la partie. Je suis STEVE. J'ai amené ce jeu ce soir et j'y ai déjà joué quelques fois. Je ne suis pas un expert de Fiasco pour autant !

MONA – Ça, c'est bien vrai.

STEVE – Merci MONA, j'apprécie le soutien. À part jouer, j'aime d'autres trucs habituels : les tartines, le jeu d'acteur de Patrick Swayze dans l'Aube rouge, mon fils Henry et les films d'horreur.

MONA – Je suis MONA, la minorité sexuelle, et je débute un peu dans les jeux de rôle. Mes jeux favoris pour le moment, à part Fiasco bien sûr, sont Disque-Monde et De Profundis. J'ai deux gentils chiens et j'aime fabriquer des trucs. Je couds moi-même mes costumes de cosplay, je tricote et j'ai un fer à souder.

JOËL – Je suis JOËL et j'ai joué presque toute ma vie. En ce moment, je mène une campagne de L5A et je joue à Dark Heresy. Je travaille pour le gouvernement et c'est la seule chose que je peux dire à ce propos.

JEFF – Salut, je suis JEFF. Comme JOËL, je joue depuis pas mal de temps, mais je ne me suis intéressé que récemment à des jeux à parties courtes comme Fiasco. J'ai un groupe régulier à D&D qui fonctionne depuis des années. J'aime cuisiner et je suis aussi mordu d'animation japonaise.

MONA – Voilà, c'est nous. On commence ?

STEVE – OK. À partir de maintenant, on se concentre sur le jeu.

LA PRÉPARATION

Les règles concernant la Préparation se trouvent page 15.

JOËL – STEVE, puisque tu as déjà joué, tu peux t'assurer du bon fonctionnement et répondre aux éventuelles questions ?

STEVE – Pas de problème. Considérons que nous jouons au jeu de base, donc, pas d'entorses aux règles.

Ils acquiescent et commencent la Préparation.

JEFF – Nous avons besoin d'un Cadre, OK ? Des préférences ?

MONA – Utilisons « Un joli petit bled du Sud ».

JOËL – Parfait pour moi. Pourquoi ne pas le placer... disons... à Robin Hood, Caroline du Nord.

JEFF – J'aime ça. Ça a déjà l'air bien tordu. De combien de dés avons-nous besoin ?

STEVE – Quatre joueurs, quatre dés chacun, donc 16. Huit noirs et huit blancs.

Ils rassemblent les dés.

MONA – Je peux les lancer ?

STEVE – Bien sûr !

MONA lance les seize dés en même temps.

JEFF – Qui commence ?

STEVE – Qui a grandi dans la plus petite ville ? Pas moi.

JEFF – Moi non plus. JOËL ? MONA ?

JOËL – 2.000 ?

MONA – Tu gagnes. Ma ville natale est petite, mais pas à ce point.

JOËL regarde les listes de Cadres, étudiant les Relations, les Lieux, les Objets et les Besoins d'un joli petit bled du Sud. Autour de la table, les participants sont assis comme suit : JOËL, STEVE, MONA et JEFF. Donc JOËL est le premier et JEFF le dernier dans le sens des aiguilles d'une montre.

JOËL – Mmmmh. Il n'y a qu'un seul 5 et je veux absolument une relation criminelle. Donc, je vais prendre ça.

JOËL écrit : « Relation : Crime » sur une carte d'index et la place entre lui et STEVE. Ils vont donc avoir une relation de nature criminelle. Il pose ensuite le dé sur la carte.

STEVE – Je suis le suivant. Pourquoi pas une Relation de travail entre JEFF et MONA ?

STEVE écrit : « Relation : travail » sur une autre carte d'index placée entre JEFF et MONA. Il pose un dé affichant 2 dessus.

MONA – Travail ? Hum. Très bien. Je vais prendre un 2 et faire de nous des collègues. Où et comment, je ne sais pas encore.

MONA termine la carte de Relation entre elle et JEFF en ajoutant « Collègues » et posant son dé dessus, à côté du 2 déjà présent.

JEFF – Les Détails vont venir MONA. Je veux quelque chose lié à la communauté dans cette histoire. Je vais prendre un 6.

JEFF ajoute l'information sur une carte et la place entre MONA et STEVE, avec le dé indiquant un 6 dessus.

JEFF – JOËL, c'est à toi.

JOËL – Bien. Personne n'a rien précisé concernant ma relation criminelle avec STEVE, donc je vais prendre un autre 6 et déclarer qu'il s'agit d'un truc lié à la drogue. De la méthamphétamine (Meth) je pense.

STEVE – C'est pas mal ça. Disons un mari et une femme obsédés !

JOËL – Absolument. Je vais être… disons… Stephen Caney et tu peux être une très jeune mariée.

STEVE – On va voir. N'allons pas trop loin dans les détails. C'est mon tour. Je choisis une Relation entre JOËL et JEFF. Je prends un 1, Famille.

MONA – Super. Complétons ça. Pourquoi pas un 1 : beaux-parents ?

JEFF – J'aime ça. JOËL, et si j'étais le beau-père fabricant de meth ?

STEVE – Ce qui ferait de moi sa fille ?

JOËL – Parfait. Est-ce que ton perso pourrait être le docteur de la ville ?

JEFF – Bien entendu. Dr Benjamin Futrelle…

JEFF consulte la liste des Lieux à la recherche d'une idée intéressante et amusante. Il repère « les Terrasses d'Hickory» et décide de prendre ça.

… qui habite dans le manoir du côté des Terrasses d'Hickory! Ça devient marrant. Je veux une arme entre le docteur et son gendre.

JEFF prend un 3 et choisit dans liste des objets. Il opte pour la Catégorie : arme et rédige sur la carte d'index : « Objet : arme ». JOËL, qui suit dans la rotation consulte la liste des objets et prend un 1 dans le tas de dés.

JOËL – Un fusil de chasse. Un fusil à pompe. Bien entendu, je suis paranoïaque et je le laisse traîner dans la maison. Cela crée une tension entre le père de ma femme et moi.

JOËL place son dé sur la carte Objet rattachée à la Relation entre le Dr Futrelle et Stephen Caney. Il la complète en ajoutant « Fusil ».

STEVE – Bon, et pour les Besoins ? Je vais prendre le 3, là, comme Besoin entre JOËL et moi. J'ai besoin de devenir riche, à l'évidence. Donc qu'est-ce qu'on a jusque-là ?

MONA – Une paire inquiétante d'accrocs aux Meths qui se trimbale avec un fusil à pompe, Stephen et Joy Caney, cette dernière étant le mouton noir d'une famille de la haute bourgeoisie.

JEFF – Son père est le docteur de la ville. Il voudrait avoir de bonnes relations avec son gendre, et même l'aider si possible, mais il en a peur.

MONA – OK. Il est temps de remonter la barre d'un cran. J'utilise le dernier 6 pour un Besoin entre mon perso, dont on ne sait rien pour le moment, et Joy, la petite princesse camée. Quelqu'un a besoin de se faire sauter.

JOËL – J'adore.

JEFF – Peut-être que ton perso est un homme d'affaires. J'utilise ce dernier 1 pour créer le Lieu de notre Relation : au centre-ville dans la Grand-rue.

JOËL – J'utilise un autre 3 pour en faire le Royall Drug Store : une pharmacie au fond et des distributeurs de boissons devant.

JOËL place le Lieu précis sur une carte, juste à côté de la carte de Relation entre JEFF et MONA : le Royall Drug Store.

MONA – Super. Mon perso est le pharmacien. Il s'appelle Pete Branch.

JEFF – Nous travaillons ensemble à l'hôpital régional deux fois par mois et je lui rends visite au Royall. C'est un de ces endroits où on peut aussi manger vite fait non ?

MONA – Tout à fait. Et Pete était un camarade de lycée des Caney.

STEVE – Peut-être qu'on est sorti ensemble ?

MONA – Ho ! STEVE, prends ce 4 et place-le sur notre Relation et inscris le Besoin : se faire sauter par un vieil amour, pour tout recommencer.

STEVE – Sans aucun problème !

MONA – Branch et Joy Futrelle étaient fiancés avant que mon perso ne parte à la fac. Mon pharmacien ne s'est jamais remis de la séparation.

STEVE prend le 4 et ajoute « par son amour de lycée » à la carte « Se faire sauter », la complétant ainsi.

JOËL – Nous avons toujours besoin de savoir comment le perso de MONA, Branch, est connecté à la princesse sous Meth et comment les Caney vont devenir riches.

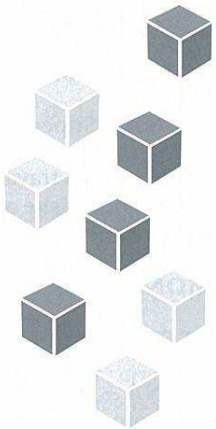
MONA – Je vais prendre un 2 et le mettre sur ton Besoin. Ton looser a besoin de devenir riche en volant des locaux. Je pense que tout le monde sait à quels locaux je pense.

DR. FUTRELLE
-JEFF-

OBJET
ARME
FUSIL

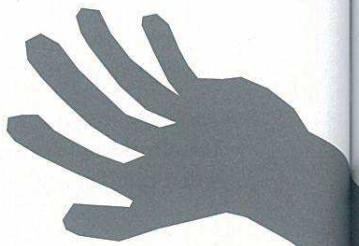
RELATION
FAMILLE
BELLE-FAMILLE

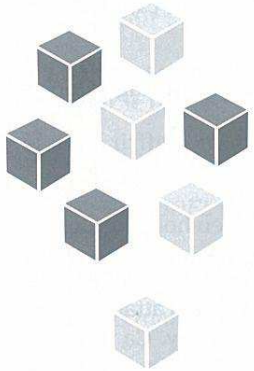
STEVEN CANEY
-JOEL-

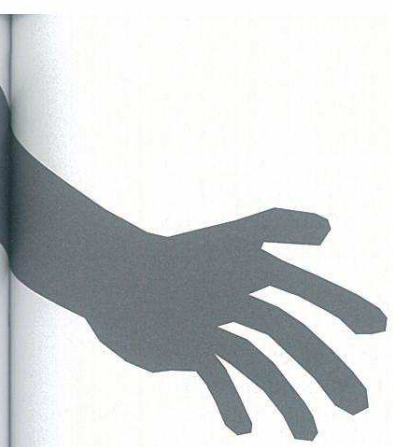


RELATION
CRIME
DROGUE

BESOIN
DEVENIR RICHE
EN CAMBRIOLANT LA
PHARMACIE



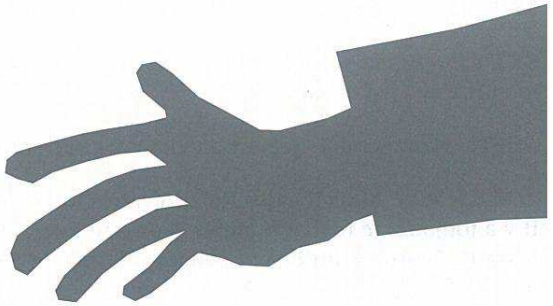




RELATION
TRAVAIL
COLLÈGUES

LIEU
GRAND-RUE
ROYAL DRUG STORE

PETE BRANC
-MONA-



JOY FUTRELLE- CANEY
-STEVE-

RELATION
COMMUNAUTÉ
BÉNÉVOLES DE L'ÉGLISE

BESOIN
SE FAIRE SAUTER
PAR SON AMOUR DE
LYCÉE

JEFF – Cool. Ce qui nous laisse le dernier dé (un 2) pour expliquer comment Joy et le pharmacien partagent une Relation. Nous savons qu'il s'agit de la Communauté. Et si vous voulez que ça colle avec Se faire sauter, nos persos sont… des bénévoles ?

MONA – Ce n'est pas vraiment adapté.

STEVE – On s'en moque, parce que le dernier dé peut indiquer n'importe quel résultat. Donc, je pense qu'ils peuvent être des bénévoles pour l'église. Joy a peut-être fait des mauvais choix, mais elle a toujours des liens avec des gens respectables. J'enseigne le catéchisme à un groupe de jeunes ! Elle et Pete Branch enseignent à des jeunes ensemble à l'église de la Paix éternelle.

MONA – C'est horrible. J'adore.

STEVE – Et je suis super sympa avec toi, je t'aguiche, je te cajole, parce qu'on va cambrioler ta putain de pharmacie !

MONA – Je suppose que le Besoin : se faire sauter n'est pas partagé alors ?

STEVE – Effectivement. Mais nous allons tous les deux en souffrir. Tout le monde est satisfait comme ça ?

JEFF – Il me semble que le bon vieux Dr Futrelle est un peu hors du coup.

JOËL – Vrai. Mais il a des Relations très fortes avec tous les autres. Et puis il y a toujours le fusil à pompe. Peut-être que c'est un angle d'attaque intéressant. Peut-être qu'il veut éloigner l'arme de Stephen Caney. Ça ne prendra pas bien longtemps avant qu'il ne soit impliqué dans l'affaire.

JEFF – Pas faux JOËL.

STEVE – OK. Replacez tous les dés sur le tas central et allons-y !

La Préparation est finie et les joueurs entament l'Acte I.

ACTE I

Les règles de l'Acte I commencent page 35

MONA – Qui commence ?

STEVE – Je crois que c'est JOËL. JOËL ?

JOËL – Première scène ? Argle. Pas de pression hein ? Bon. Je veux Établir.

MONA – Très bien parce que nous, on veut Résoudre.

JOËL – Je sais bien que vous le voulez. Je veux que Stephen et Joy aient une scène. Je veux la convaincre de séduire Pete Branch…

Les règles pour choisir d'Établir une scène sont page 28.

Tout le monde acquiesce. Il est compris par toute la table que le groupe doit décider si Stephen Caney réussit à convaincre sa femme d'aller séduire Pete ou pas.

… Nous sommes vendredi soir, dans ma caravane. Il y a Time Cop à la télé et Caney est affalé sur le canapé, en robe de chambre. Il y a des restes de chips dans sa barbe.

STEVE – Je peux ajouter quelque chose ?

JOËL – Sûr !

STEVE – L'endroit pue l'ammoniaque et la graisse de poulet. Le fusil est posé sur le bras de son canapé.

JOËL – C'est un petit plus charmant, STEVE.

STEVE et JOËL jouent les personnages de la scène.

STEVE – On a plus rien, Stephen.

JOËL – Ouais.

STEVE – On n'a plus à manger, Stephen.

JOËL – J'ai bien compris. J'ai deux trois trucs qui se préparent.

STEVE – Vendre de la drogue ? On ne peut pas dire que ça nous rapporte beaucoup de fric. Tu t'es fait doubler par ces Mexicains.

JOËL – Ils viennent du Salvador.

STEVE – Ouais et ils refourguent tout le meth à cette ville. Un jour, ils vont même venir ici et nous tabasser ou pire.

JOËL – P't-êt' bin. J'ai un plan.

STEVE – Quel plan ? Tu as quoi comme plan, gros malin ?

JOËL – Les gens du coin, ils veulent pas d'la dope coupée, Joy. Ils veulent des médocs. Des trucs sous tablette alu. Comme ça tu peux voir d'où ça vient, qui l'a produit.

STEVE – Super. Alors tu vas trouver un job à Eli Lilly ? Bon Dieu, Stephen, secoue-toi les neurones.

JOËL – Hé bien, Joy, je me secoue les neurones et pas que ça, si tu vois ce que je veux dire. Mais je sais où il y a de la bonne came.

STEVE – Bien sûr, Sherlock, moi aussi. La putain de pharmacie Royall.

JOËL – Exactement.

STEVE – Mais c'est quoi ton problème ? Tu veux voler le magasin ?

JOËL – Hé bien, oui et non. Je veux juste entrer avec les clés, remplir quelques sacs pendant les heures de fermeture, sans tumulte, sans tirer. Je veux que tu m'obtiennes les clés de l'endroit. Le code de l'alarme aussi. Ça sera tranquille.

STEVE – Moi ? Et comment suis-je supposée… Attends une minute…

JOËL – T'as tout pigé. Tu connais ce type. Et même un peu plus que ça, Joy.

STEVE, MONA et JEFF échangent des regards, se demandant les uns les autres si Stephen Caney va obtenir ce qu'il veut.

STEVE – C'était il y a longtemps. Moi et Pete…

JOËL – Vous étiez le couple parfait au lycée, j'ai entendu dire. Ceux qui avaient toutes les chances dans la vie et tout ça.

STEVE – Pete Branch est un type bien. Il enseigne pour l'église le dimanche, bon Dieu !

JOËL – J'suis pas étonné. Bon, Joy, j'ai tout prévu. Tu commences à enseigner avec lui le dimanche, à l'église en haut de Shady Grove. Et puis tu lui fais les yeux doux. Dis-lui quel genre de bâtard je suis.

STEVE – Ça ne sera pas trop dur ça.

JOËL – Peu importe. Tu l'embobines, Joy. Et tu prends ses putains de clés.

Un résultat positif pour Stephen est un bon moyen de lancer l'histoire. JEFF prend un dé blanc. STEVE et MONA acquiescent. JEFF le place en face de JOËL

et ainsi tout le monde sait comment la scène va se terminer. STEVE, jouant Joy, a tous les éléments pour savoir comment terminer la scène.

STEVE – Je ne vais pas séduire Pete Branch.

JOËL – Bien sûr que tu vas le faire. Et en plus, tu vas sûrement aimer le faire. Tu vas même te taper ce type si besoin est. Je m'en fous.

STEVE – Ça fait plaisir à savoir.

JOËL – Tu fais ça et je m'occupe du reste. On nettoie l'endroit et on se fait un fric fou. Un fric fou, je te dis. Et on peut se tirer de Robin Hood, aller dans des endroits super comme Raleigh ou même Charlotte, comme tu veux. Ça va être le petit truc dont on a besoin. Et puis on va se tirer de chez ton vieux.

STEVE – C'est clair que c'est un bon plan.

JOËL – Alors tu vas le faire ?

STEVE – Pete est si gentil. Ça va le tuer.

JOËL – Alors ? Oui ? Non ?

STEVE – OK. Je vais le faire.

JOËL – Voilà pour la scène.

MONA – C'était super. Vous êtes ignobles.

JOËL – Merci beaucoup.

Puisqu'il s'agit de l'Acte I, JOËL doit donner à un autre participant son dé de résultat. Il place donc son dé blanc devant STEVE. Il pense que c'est un bon début et que suffisamment de dés blancs permettront à Joy d'avoir une fin heureuse pendant le Dénouement (voir page 47), ce qui semble satisfaire son esprit pervers.

STEVE – J'aime Joy. Elle est tellement… méchante.

STEVE est le suivant et il demande à Résoudre (voir page 29). JEFF, MONA et JOËL organisent donc la scène durant laquelle Joy est confrontée à son père, qui veut qu'elle quitte Stephen. La conversation tourne à la dispute et STEVE décide que la scène doit mal se terminer pour Joy. Il prend un dé noir et JEFF, comprenant le sens lui cloue le bec. À la fin de la scène, STEVE donne le dé noir à JOËL.

JOËL – Ouch. C'était dur, STEVE. Elle est vraiment ignoble. MONA, à toi.

Ils commencent la troisième scène.

MONA – Je sais que je veux Établir. Par contre je ne suis pas certaine de savoir où ça va.

STEVE – Ce n'est pas grave.

MONA – Pete Branch est au Royall. Il prend un café. Je voudrais que le Dr Soit présent.

JEFF – Bien entendu. Tu as une idée en tête ?

MONA – Pas vraiment. Disons que Futrelle semble inquiet et triste.

JEFF et MONA jouent les personnages de la scène.

MONA – Hé, Doc, besoin de compagnie ? Il ne se passe pas grand-chose le matin ici.

JEFF – Sûr, Pete.

MONA – Comment ça se passe à l'hôpital ?

JEFF – La routine. Les coupures et les bleus habituels maintenant que les écoles sont fermées et que les gamins traînent dans les fermes.

MONA – Yep. Ici, c'est le rhume des foins et de la lotion pour l'eczéma. Et la famille ?

JEFF – Ça va, ça va.

MONA – Et... Joy ?

JEFF – Ho, Pete, j'aurais tant aimé que vous restiez ensemble. Ce Stephen Caney... Elle l'a juste épousé pour me rendre fou. Pour me punir. C'est un bon à rien.

MONA – Ho, il n'est pas si mauvais. Il aime votre fille. Je les ai vus en ville de temps en temps. Il l'aime vraiment.

JEFF – C'est un démon, voilà ce qu'il est. C'est un vaurien qui vend de la drogue. Si ça ne tenait qu'à moi, il finirait avec du goudron et des plumes !

MONA – Ne dites pas ça.

JEFF – Il a un fusil à pompe chargé dans son salon, Pete !

MONA – Comme beaucoup de gens. Je sais que vous ne l'aimez pas, mais vous devriez faire un effort. Ça a été dur pour moi de l'accepter, parce que vous savez que je tiens à Joy, mais c'est comme ça. Nous n'y pouvons rien...

Il y a pause, puis, finalement, MONA sort de son personnage.

... OK. Je pense que c'est surtout pour donner de la couleur aux personnages. Je ne vois pas de conflit particulier. Je voulais juste montrer la relation entre Pete et le docteur.

JEFF – J'aime vraiment l'air innocent et gentil que tu donnes à Pete, MONA.

STEVE – C'est insoutenable.

JEFF – Nous savons donc que Pete est un mec merveilleux et que je déteste mon gendre. J'aime ça. Donc c'est positif ou négatif pour Pete ?

JOËL – Je dirais négatif globalement.

MONA – Bien entendu. Défendre Stephen Caney ? Ce n'est pas un bon présage.

Ils prennent un dé noir du tas et le donnent à MONA. Puisque c'est toujours le premier Acte, elle ne peut le conserver et le pose donc devant JOËL.

JOËL – Merci. Je ne pensais pas avoir autre chose que des dés blancs pour mon crétin de dealer ce soir. OK ! Peu importe, JEFF, c'est ton tour.

JEFF – Est-ce que ma scène peut être dans la continuation de celle que vous avez commencée ?

MONA – Je ne vois pas ce qui l'en empêche. C'est possible, STEVE ?

STEVE – Bien sûr ! Tu veux vraiment prendre la suite ou tu veux que nous changions des choses pour que tu puisses résoudre ?

JEFF – La seconde option, je pense. Surprenez-moi.

Ils entament la quatrième scène, durant laquelle les quatre personnages interagissent à Royall. Puisque c'est le docteur qui se trouve sous les projecteurs, JOËL fait que Stephen Caney pousse Joy pour qu'elle approche son père et s'excuse de la dispute qu'ils ont eue, montrant ainsi sa main mise terrifiante sur elle, au point qu'elle s'humilie. JEFF prend un dé noir, ayant presque le courage d'aller affronter Stephen Caney, avant de battre en retraite. Il donne le dé à JOËL, qui a la scène suivante.

Deux autres scènes déjantées sont jouées, un échange de tirs foireux et des quiproquos avec la bande El Salvadoran, Joy et la Ford Escort de Pete Branch, jusqu'à ce que cela soit le tour de MONA.

Mona – Je n'ai rien de bien précis en tête. Donc je vais résoudre. À vous de créer un truc pour moi les gars.

STEVE – Une scène pour Pete Branch.

JOËL – J'ai une idée. Voyons comment s'y prend Joy au catéchisme.

STEVE – Très bien pour moi. Ça te va MONA ?

MONA – Aucun problème puisque c'est moi qui décide au final si Pete tombe dans le piège ou pas.

STEVE – Donc c'est un flashback qui se passe quelques jours avant que la situation ne devienne folle. Shady Grove est une église baptiste au sommet d'une colline. L'image est parfaite. Il y a une petite salle sur le côté pour le catéchisme et toute la matinée, Joy est restée collée à Pete, lui lançant des regards lourds de sens et ce genre de choses.

JEFF – Elle s'est apprêtée aussi, un peu trop pour un dimanche d'ailleurs. Elle sent bon.

MONA – Le dernier gamin a été récupéré par ses parents. Nous sommes seuls à présent à ranger. C'est le moment que Pete redoutait.

MONA et STEVE jouent leurs personnages.

MONA – Content que tu aies été là, Joy. Une paire de mains supplémentaire n'était pas de trop, surtout avec les jumeaux Hudspeth.

STEVE – Oh, je sais bien ! C'était amusant. Comme au bon vieux temps. Tu te rappelles ?

MONA – Oh oui. C'était la grande époque.

STEVE – On s'est bien amusé à l'époque, Pete, non ?

MONA – Que oui !

STEVE – Ce bon vieux temps me manque.

MONA – Hé bien tu es une femme mariée maintenant. Tu as certaines responsabilités. Tu ne peux pas partir pour aller te baigner quand tu veux sur un coup de tête.

STEVE – Non, c'est sûr, je ne peux plus. Je ne peux plus.

MONA – Hé, Joy, tu as l'air si sombre ! Stephen est un bon gars. Tu as de la chance.

STEVE – Ah ?

MONA – Bien entendu. Je veux dire, regarde-moi. Qu'est-ce que j'ai don je peux être fier ? Rien.

STEVE – Ce n'est pas vrai. Tu es un homme bon, un homme décent, Pete.

STEVE grimace un sourire.

STEVE – OK. Joy s'avance et lui touche le visage. Elle le regarde droit dans les yeux et s'approche…

MONA grimace aussi et choisissant un échec pour son personnage, Pete.

… Pete peut sentir sa chaleur, son parfum : le même parfum qu'elle mettai du temps du lycée.

MONA – Et il se détourne pour attraper un balai, le visage cramoisi. Elle l suit et le bloque dans un coin.

STEVE – Pete, je me sens si seule.

MONA – Et malgré sa conscience, malgré ses instincts, il l'embrasse. Pui il fuit.

JOËL – Je suis si content. Ça va se finir en grosse catastrophe !

MONA – Que oui.

MONA et STEVE se frappent dans la main. MONA donne à son partenaire de scène le dé noir.

STEVE – Nous allons utiliser le dernier dé avant l'Embrouille et, JEFF, i est pour toi.

JEFF – Je veux Établir. Voilà le plan, si ça te va JOËL.

JOËL – Lance pour voir.

JEFF – Stephen Caney a un sac-poubelle plein de fentanyl en timbres et une blessure par balle dans le mollet. Ce dernier enfle, sa chaussure est pleine de sang et il peut à peine marcher.

STEVE – Joy est Dieu seul sait où.

JOËL – Parfait. Donc, il va rendre visite à son beau-père.

JEFF – Stephen Caney veut voir jusqu'où il peut pousser le vieux. Il veut qu'il soigne sa jambe, mais plus que ça, il veut dominer le docteur. Il veut le mettre à sa botte, tout du moins pour le moment. Il se présente à la maison haut de gamme de Futrelle tard le soir, sale, saignant, et le fusil à pompe à la main.

JOËL – Fantastique. Nous Résolvons aussi. Tu es un dieu, JEFF....

JOËL et JEFF incarnent leurs personnages.

JEFF – Où se trouve ma fille ?

JOËL – J'ai été salement blessé.

JEFF – Bon Dieu, où est Joy ?

JOËL – Elle va bien et je vous emmène la voir, mais vous devez vous occuper de ma jambe d'abord.

JEFF – Qu'est-ce qu'il y a dans ce sac ?

JOËL – Fentanyl en timbres. Plein.

JEFF – Mon Dieu, vous êtes la pire racaille que je connaisse.

JOËL – Oui. Moi aussi je vous aime... Maintenant, vous allez me retirer cette putain de balle de la jambe.

JEFF – OK. Le Dr Futrelle quitte la table de la cuisine et se met au travail.

STEVE – C'est une blessure propre et la balle sort facilement.

JOËL – Alors que Futrelle désinfecte et place un bandage, Stephen décolle un timbre et se le colle sur l'épaule. Puis, il braque son fusil en direction du docteur et dit : « Donnez-moi vos clés et votre carte de crédit, vieux bouc. On va trouver Joy ».

JEFF – Je pensais que vous saviez où elle était.

JOËL – J'ai une vague idée, oui.

JEFF – Je ne vais nulle part avec vous, garçon.

MONA, JEFF et STEVE échangent des regards furtifs et STEVE prend un dé (un dé blanc). C'est un bon choix et tout le monde hoche la tête pour approuver. JOËL voit le dé et continue la scène en gardant à l'esprit que son personnage va réussir.

JOËL – P't-'te bin qu'oui, p't-'te bin qu'non. Peut-être que vous allez résister, être enfin un homme, mais je vais aller trouver votre petite fille et l'emporter au loin. Peut-être que sans son popa et sa moman, et tous les gentils gens de l'église de la Paix éternelle pour l'aider, elle va sombrer dans l'ignominie. Peut-être que le fait que vous veniez d'aider et de soigner un criminel recherché peut vous revenir et vous causer quelques soucis, vous savez ? Mais pas moi. Et il tend le fusil au docteur.

JEFF – Le courage du docteur Futrelle s'effondre. Il abandonne. Il baisse la tête. Et les deux s'enfoncent dans la nuit dans le gros SUV blanc.

STEVE donne le dé à JEFF, qui ne peut pas le garder, donc qui le donne à MONA.

STEVE – Mec, si tu avais décidé de Résoudre, j'aurais très bien vu Stephen Caney débarquer à l'hosto pendant les heures d'astreinte du Doc. Ça aurait été très différent, c'est sûr. C'était très bien comme ça !

JEFF – Argle, je déteste ton perso, JOËL ! Horrible !

JOËL – Merci... enfin je crois...

L'EMBROUILLE

Les règles pour ajouter des complications pendant l'Embrouille entre les deux actes se trouvent page 39.

STEVE – La moitié des dés a été utilisée. J'en ai un blanc et un noir. Argle !

JOËL – Trois noirs. Merci d'avoir ruiné mon plan de domination à base de dés blancs les gens.

MONA – Tu le méritais. Je n'ai qu'un dé blanc.

JEFF – Un blanc et un noir...

Tout le monde lance ses dés. STEVE obtient 6 et 1, pour un total de 5 noir. JOËL obtient un misérable total de 4 noir. MONA lance son unique dé blanc et obtient un 1. JEFF obtient une paire de 6 (un blanc, un noir) et obtient donc un magnifique 0.

JOËL – Alors ? Il se passe quoi ?

STEVE – MONA, toi et moi nous choisissons l'Embrouille.

JOËL – J'ai lancé trois dés noirs ! Comment ai-je pu perdre ?

MONA – Ça craint d'être toi, c'est tout.

STEVE – Très bien. Nous devons décider quels Éléments de l'Embrouille nous allons introduire dans l'Acte II.

Les huit dés non utilisés, lancés après le Préparation, indiquent 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 6. Leur couleur n'a pas d'importance pour calculer l'Embrouille.

JEFF – Bon alors vous choisissez quoi ?

MONA regarde la table d'Embrouille, page 56.

MONA – Puis-je commencer ?

STEVE – Bien sûr.

MONA – Je veux quelque chose venant de Paranoïa. Ça me semble approprié.

MONA avance le 5

STEVE – Bien. Je vais utiliser le 6 pour Échec. Et quelque chose de spécifique dans la liste Paranoïa. J'aime : « Un retournement soudain », ce qui est un 4.

MONA – Excellent…

MONA regarde la sous-liste des Échecs.

… J'hésite entre « Un bon plan va à vau-l'eau » et « Un plan stupide, exécuté à la perfection ».

JEFF et JOËL – Plan stupide ! Plan stupide !

MONA – C'est ça que vous voulez ? Très bien. Ce sera donc un plan stupide.

MONA prend le 1. Elle et STEVE écrivent sur deux nouvelles cartes d'index les complications : Paranoïa : un retournement soudain et Échec : un plan stupide.

STEVE – Très bons nouveaux Éléments tout le monde. Rappelez-vous qu'ils nous appartiennent à tous et nous devons tous réfléchir à la façon dont nous pouvons les introduire dans l'histoire. OK. L'Acte I est terminé. Faisons une pause. Qui veut un soda ?

Ils se détendent, s'étirent, prennent un petit truc à manger, vont aux toilettes et parlent de la partie. Lorsque tout le monde est prêt, l'Acte II peut commencer avec les dés de l'Acte I toujours devant les joueurs. JOËL à trois noirs, MONA, un blanc, STEVEN et JEFF un de chaque.

ACTE DEUX

Les règles de l'Acte II se trouvent page 43.

Pour le moment, huit des seize dés ont été attribués. L'Acte II se déroule comme l'Acte I, en faisant tourner les scènes et en allouant un dé à la fin de chacune. Contrairement à l'Acte I, les joueurs conservent les dés indiquant les résultats pendant l'Acte II.

Le désastre continue lorsque Pete Branch tente de défendre Joy contre une bande de narcotrafiquants qui ne plaisante pas et que Stephen Caney, aidé du docteur Futrelle, essaye de faire bouger un shérif local un peu mou du genou. Finalement, MONA prend le dernier dé, déclare qu'il s'agit d'un échec (le dernier dé étant ouvert), achevant l'Acte II sur quelqu'un qui tire avec le fusil à pompe de Stephen.

MONA – Hourra ! Quel plantage ! Un bon plantage, je veux dire.

LE DÉNOUEMENT

Les règles des Dénouements se trouvent page 47.

STEVE – OK. Vous savez à quel moment on en est. Quels dés avons-nous ? J'ai deux blancs et deux noirs.

JOËL – Trois noirs et deux blancs.

JEFF – Deux et deux.

MONA – Deux blancs, un noir.

STEVE – Très bien. Nous devons lancer nos dés et les additionner par couleur. Ensuite, il faut soustraire le plus petit résultat au plus grand. Vous ne voulez surtout pas vous approcher de zéro. Je pense à toi en particulier, JEFF.

JEFF – Pourquoi est-ce que je ne veux pas un zéro déjà ? Parce que je vais en avoir un, c'est sûr.

STEVE – Zéro est le pire résultat possible. Un nombre élevé en noir ou blanc est un bon signe. Une fin heureuse. C'est pour cette raison que vous ne voulez pas avoir un nombre égal de dés de la même couleur à fin.

MONA – Ho ho…

Ils lancent les dés, additionnent chaque couleur et retranchent le plus petit résultat au plus grand. STEVE obtient 3 et 2 pour les blancs, puis un 6 et un 2 pour les noirs. Donc 5 blanc et 8 noir. Il obtient donc un 3 noir. Après avoir tous lancé les dés, ils consultent la table des Dénouements.

STEVE – Trois et noir. « Dur dur ». Ça résume bien.

JOËL – Deux et noir. « Violent ». Ouch.

JEFF – J'en reviens pas. Égalité à nouveau. Qu'est-ce qui pourrait arriver de pire au docteur Futrelle ?

MONA – Hum. Regarde ça. Deux 3 blancs et un 1 noir, ce qui fait 5 blanc : « misérable et humilié », mais pas trop mal. C'est logique. Donc Pete va se sortir de cette panade, avec son nom un petit peu écorché. Qui s'en serait douté ?

STEVE – Il semblerait que nous soyons en plein dans les Dénouements. Prêts pour le montage ?

JEFF et MONA – Oui !

JOËL – OK, on sait ce qu'on a à faire.

JEFF prend l'un de ses quatre dés.

JEFF – C'est le docteur Futrelle, les yeux fermés, qui tire dans le dos de Stephen Caney avec le fusil à pompe.

JOËL – Au moins, ça aura été rapide.

MONA prend l'un de ses trois dés.

MONA – C'est Pete qui vide la caisse de la pharmacie dans un sac marin.

Les joueurs continuent à prendre les dés les uns après les autres en racontant.

STEVE – Super ! C'est Joy qui fume nerveusement une cigarette dans l voiture en attendant Pete.

JOËL – C'est Stephen Caney qui patauge dans son propre sang, luttan pour respirer et articulant le mot : « Pourquoi ? »

JEFF – Projection dans le futur. C'est le docteur dans la chambre d'un tri bunal hochant la tête alors que le juge l'admoneste.

MONA – C'est Pete, dans la pharmacie dans le noir, qui appelle la police.

STEVE – C'est Joy avec des menottes, plaquée contre le capot de sa voiture Un détective parle avec Pete.

MONA – J'ai vraiment besoin de plus de dés.

JOËL – Prends les miens.

MONA – C'est possible ?

STEVE – Oui oui.

MONA – C'est Pete qui récupère le sac de marin au fond d'une poubelle le lendemain.

JOËL – Génial.

JEFF – C'est le docteur en prison, apprenant que sa fille a été condamnée à cinq années pour un cambriolage lié à la drogue.

STEVE – C'est Joy, qui se bat à mains nues dans la cour de promenade de la prison.

MONA – C'est Pete Branch, de retour à son ancien job, à Royall, comme si de rien n'était. Il a changé cependant. Il y a quelque chose de plus sombre en lui. C'est un homme mauvais à présent. Tout le monde en ville sait ce qui s'est passé, même si la justice ne l'a jamais attrapé. Il est devenu une sorte de paria.

STEVE – Tu vas me faire pleurer.

MONA – Sacrebleu. Yep, je pense que c'est une bonne fin les gars.

JEFF – J'aime ces gens. Bonne partie moi je dis.

NOTES DU CRÉATEUR

Je vais m'acheter une série de Lexus décapotables. Une de chaque couleur.

Troy Barlow, Les rois du désert

Merci de jouer à Fiasco. J'espère que vous aimez ça et que vous allez partager vos élucubrations avec moi : j'aimerais vraiment avoir vos retours !

Une grosse partie de la réflexion sur la conception de Fiasco a tourné sur l'absence du MJ, l'autorité suprême à la table, et comment faire comprendre de façon claire et efficace la manière d'obtenir une bonne partie. Certaines de ces ruminations n'avaient pas leur place dans les règles, mais je voulais les partager avec vous tout de même.

Un jeu de rôle est une activité sociale qui utilise un mélange très instable de créativité, de coopération et de compétition. Certains jeux gèrent l'équilibre en divisant l'autorité. Le modèle habituel consiste en un groupe de participants réagissant en fonction des descriptions d'un gars chargé de créer la situation et de pourvoir des adversaires. De mon point de vue, c'est ce fameux gars qui s'amuse le plus. Donc, dans Fiasco, l'autorité est partagée de façon équitable, tout le monde créant et mettant la pression sur les personnages des autres en même temps. Pour certains, cette façon de faire vient naturellement. Mais pour d'autres, elle peut sembler un peu étrange. Voici quelques exemples si vous appartenez au second groupe.

L'autorité signifie autant avoir du pouvoir que des responsabilités. Vous êtes libres d'inventer de nouveaux personnages, de nouveaux lieux et de nouvelles situations. Mais vous avez la responsabilité d'écouter vos amis et de rendre l'ensemble captivant. S'il y a une compétition dans Fiasco, c'est celle qui consiste à proposer les trucs les plus intéressants et les plus satisfaisants pour les autres participants. Généralement, les éléments les plus amusants sont ceux qui causent le plus de problèmes. Si vous écoutez avec attention, vous entendrez sans doute vos amis suggérer, même inconsciemment, quelle serait la pire situation pour leur personnage. Leurs choix pendant la Préparation, les scènes qu'ils décident de créer, et leurs actions à la table sont d'immenses drapeaux qu'ils agitent, vous indiquant comment leur mettre la pression et quels choix difficiles leur offrir. Je ne pourrai jamais assez insister sur l'importance de rester à l'écoute des autres joueurs.

Même si vous avez toute autorité pour introduire de nouveaux retourne ments de situation et de nouveaux personnages, vous n'avez pas besoi de le faire continuellement. Et même, ne le faites pas ! Une fois que l trame générale de la partie s'est dessinée, il est préférable de construir sur ce qui a déjà été établi. Revenez sur (et amplifiez) les choses qui on déjà été utilisées et votre partie sera vraiment intense. Si vous avez u doute sur la marche à suivre, il y a deux trois trucs que j'utilise tout l temps. Le premier consiste à se rappeler des scènes précédentes et de voi s'il n'y avait pas un élément prenant qui pourrait être réintroduit, mai d'une façon différente. Le second, c'est de jeter un coup d'œil sur le Relations et les Détails en jeu pour utiliser ce qui ne l'a pas encore été. L troisième (que je recommande plus que tout), consiste à lever les main et demander des suggestions. Il y a de grandes chances que quelqu'u ait vu une façon intéressante de progresser à laquelle vous n'auriez ja mais songée.

Bien entendu, il est important de vérifier avec vos amis si tout le mond est sur la même longueur d'onde : cherchez toujours le consensus et tra vaillez ensemble pour trouver l'histoire la plus motivante et la plus inté ressante possible. Il est préférable de rester dans la suggestion lorsqu vous faites agir un personnage qui n'est pas le vôtre. Par exemple « Puis-je dire que ton perso fait ça ? » ou « Puis-je faire faire ça à to perso ? ». De même lorsque vous créez le contexte d'une scène, opte pour : « Puis-je proposer ceci ? » ou « Puis-je introduire cet élément qu va complètement modifier la trame ? » Peu importe la direction que vou prenez avec vos amis, tant que tout le monde est d'accord.

Une dernière remarque. Fiasco (et les autres jeux sans MJ en fait) fonc tionne mieux avec un guide. Si un des joueurs connaît bien les règles utilisez cet avantage pendant la partie. Il aura sans doute une bonne idé de la façon dont le jeu sera rythmé, donc, laissez-le « guider » l'ensemble ou encourager les autres à prendre un peu plus de temps sur une scèn particulièrement savoureuse. Un guide n'a pas plus d'autorité qu'u autre joueur. Mais il peut être très utile pour orienter la partie dans l bonne direction. Ce genre de joueur tend à s'imposer de lui-même, mai il n'y a rien de mal à le reconnaître à l'accepter dès le début.

Merci encore !

JASON

jason@bullypulpitgames.com

FILMOGRAPHIE

Il y a whatmyard de films qui pourraient servir d'inspirations pour Fiasco. Voici mes 54 préférés.

LES QUATRE PARFAITS POUR FIASCO

* Sang pour Sang / Blood Simple
* Burn after reading
* Fargo
* Un plan simple / A Simple Plan

DIX PLANS FOIREUX HISTORIQUES

* Un homme est passé / Bad Day at Black Rock
* Gros coup à Dodge City / A big hand for a little lady
* Drugstore Cowboy
* Les démons à ma porte / guizi lai le
* Braquage à l'anglaise / The Bank Job
* L.A. Confidential
* Miller's croosing
* O' Brother
* The Proposition
* True Grit

DIX PLANTAGES UN PEU MOINS LÉTAUX

* Bad Santa
* Bottle Rocket
* Un poisson nommé Wanda
* Observe and Report
* 35 heures, c'est déjà trop / office Space
* L'homme qui photocopiait / The man who Copied
* Next Day Air
* Chat noir, chat blanc / Black cat, White Cat
* Arizona Junior
* Primer

DIX HORRIBLES BAINS DE SANG

* Buffalo Soldiers
* A History of Violence
* Bons baisers de Bruges
* Arnaques, crimes et botanique
* Délire express
* Les rois du désert
* Shaun of the Dead
* Snatch - Tu braques ou tu raques
* Way of the Gun
* True Romance

DIX CAPOTAGES TOTAUX INTERNATIONAUX

* Vengeance d'un homme / Sympathy for Mr. Vengeance
* La cité de Dieu / City of God
* Coup de torchon
* Les neuf reines
* Bande à part
* Du rififi chez les hommes
* Le pigeon
* Topkapi
* You hua hao hao shuo

DIX CRIMES QUI NE PAYENT PAS

* 7h58 ce samedi-là
* Bound
* Thelma et Louise
* Braquages
* Jackie Brown
* Le coup à refaire
* Hors d'atteinte
* Petits meurtres entre amis
* 2 jours à Los Angeles
* Very Bad Things

ANTISÈCHE

LA PRÉPARATION, VOIR PAGE 15

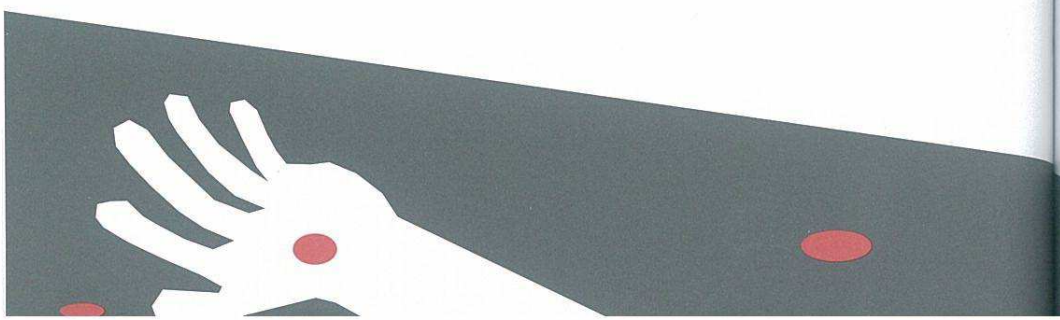
* Choisissez un Cadre
* Lancez les dés au centre de la table
* Développez un réseau de Relations, ainsi que des Détails
* Créez des personnages en fonction de ces Relations et Détails.
* Replacez tous les dés au centre de la table

JOUER LES SCÈNES, VOIR PAGE 27

* Lorsque c'est à vous, votre personnage est sous les projecteurs. Choisissez entre Établir ou Résoudre la scène.
* Si vous Établissez, créez une scène. Si vous Résolvez, demandez à vos amis de créer une scène pour votre personnage.
* Commencez la scène. À un certain point durant cette dernière, déterminez le résultat.
* Si vous Établissiez, acceptez le dé de vos amis. Si vous Résolviez, choisissez un dé et le résultat.
* Si c'est l'Acte I, donnez le dé de résultat à un autre joueur. Si c'est l'Acte II, conservez le dé de résultat.
* Terminez la scène, en tenant compte du résultat décidé.

ACTE UN, VOIR PAGE 35

* Jouez chacun votre tour. Lorsque c'est à vous, votre personnage doit être l'élément prépondérant de la scène.
* Lorsque seulement la moitié des dés restent dans le tas central, l'Acte I se termine.



L'EMBROUILLE, VOIR PAGE 39

* À la fin de l'Acte I, lancez les dés devant vous. Faites quelques calculs.
* Si vous avez le plus grand score dans une des couleurs, vous allez aider à ajouter des complications.
* Lancez les dés non utilisés.
* Consultez la Table d'Embrouilles page 56 et choisissez deux Éléments.
* Replacez les dés au centre de la table en conservant toutefois les dés qui vous ont été assignés à l'Acte I.
* Faites une pause. Étirez-vous jambes et allez manger un petit quelque chose. Parlez de la direction que prend la partie.

ACTE II, VOIR PAGE 43

* Jouez chacun votre tour. Lorsque c'est à vous, votre personnage doit être l'élément prépondérant de la scène.
* Utilisez-moi cette #%$@& d'Embrouille !
* Le dernier dé est libre : il peut être blanc ou noir. Une fois qu'il a été alloué, l'Acte II se termine.

LES DÉNOUEMENTS, VOIR PAGE 47

* Lancez les dés en face de vos personnages. Additionnez-les par couleur, comme lors de l'Embrouille.
* Consultez la table des Dénouements page 58.
* Jouez les Dénouements sous forme d'un montage, avec une phrase débutant, par exemple avec : « C'est ainsi que… » par dé, et qui doit être associée à votre personnage.
* Lorsque vous n'avez plus de dé, votre histoire est terminée.

RESSOURCES

* **Site Internet de Edge Entertainment**
  www.EdgeEnt.com

* **Site Internet de Bully Pulpit Games**
  www.bullypulpitgames.com

* **News of the Weird**
  newsoftheweird.blogspot.com/

* **The Smoking Gun**
  www.thesmokinggun.com/

* **Comment se débarrasser d'un cadavre**
  ask.metafilter.com/7921/

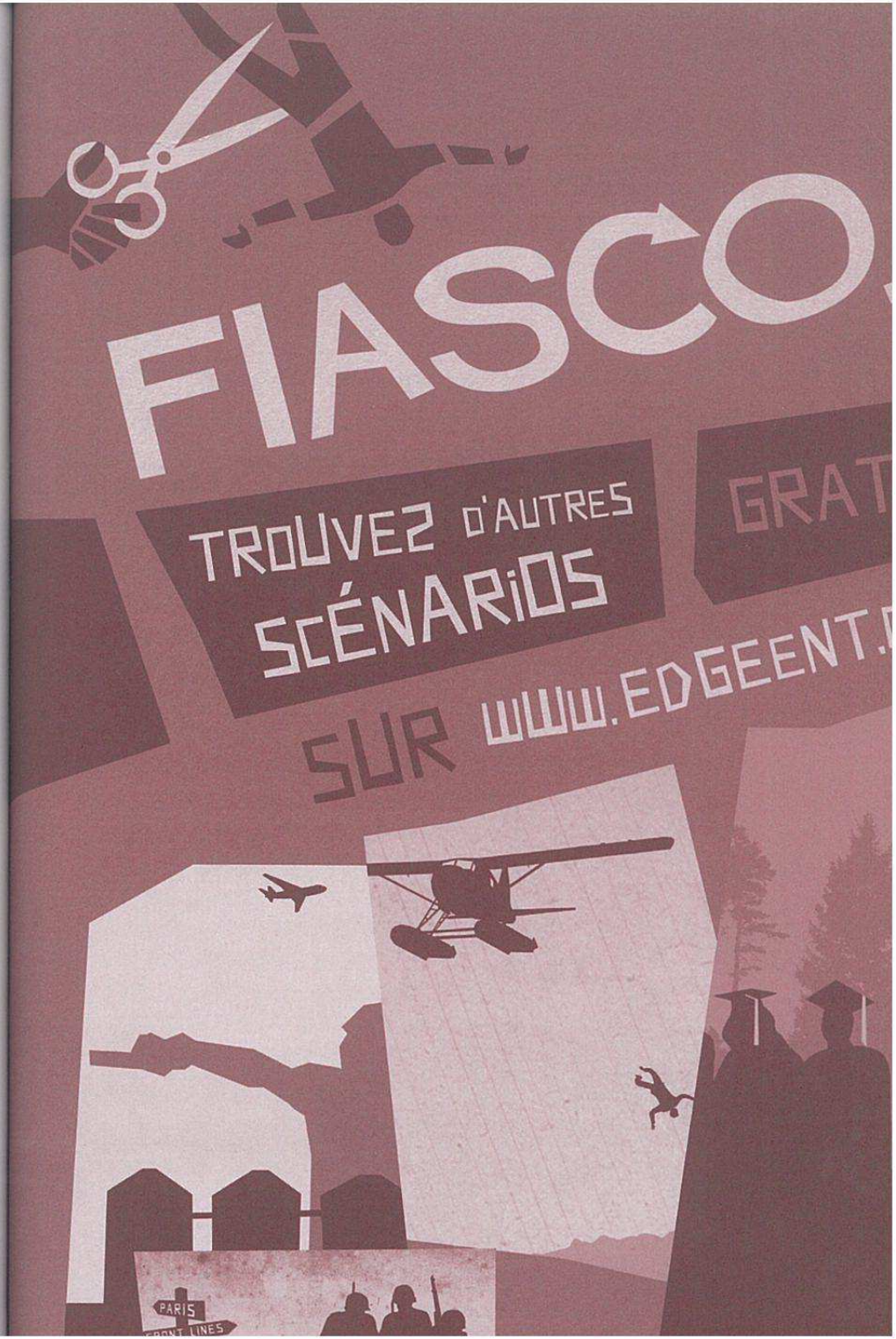
* **Fabriquez des faux papiers d'identité**
  www.wikihow.com/Make-a-Fake-ID

* **Pour éviter de se faire trucider par un ours**
  dnr.alaska.gov/parks/safety/bears.htm

INDEX

Acte I 31, 35-38
Acte I (Rediffusion) 108
Acte II 31, 43-46
Acte II (Rediffusion) 119
Antisèche 126-127
Aperçu 10
Cadre (définition, choix, création) 12, 16, 60
Cadre : Boomtown 71-80
Cadre : Main Street 61-70
Cadre : La Glace 91-100
Cadre : L'enfer résidentiel 81-90
Catégorie 12
Comment aller à l'essentiel 9
Dénouement(s) 12, 47-50
Dénouement(s) (Rediffusion) 119
Dénouements Tables 58
Dés 12
Dés (pourquoi le choix est important) 33
Détails 12,17-18, 21
Élément 13
Embrouille 13, 39-42, 44
Embrouille (Rediffusion) 117
Embrouille (Tables) 56
Établir 13, 28, 30
Établir (Rediffusion) 109

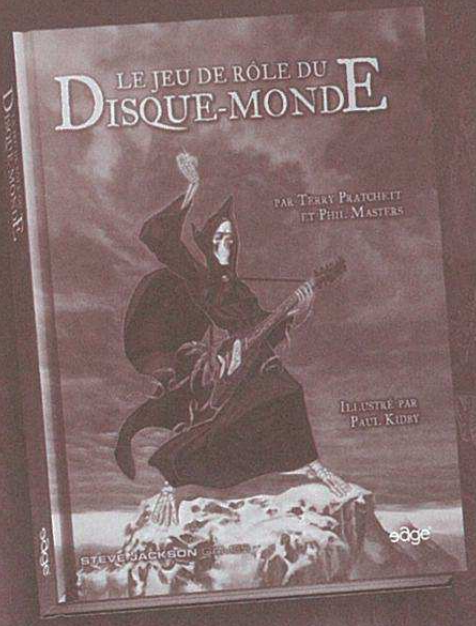
Faire une pose 41
Fentanyl en timbre 116
Fer à souder (outil) 101
Glossaire 12
Guide (rôle) 123
Haute voltige 8
Langage grossier, putain 11
Lieux, Besoins et Objets (voir aussi Détails) 18, 23-25
Personnages 19
Personnages (Création) (Rediffusion) 104-105
Personnages (mort d'un des) 34
Petits conseils entre amis (Acte I) 37
Petits conseils entre amis (Acte II) 45
Petits conseils entre amis (Cadre) 20
Petits conseils entre amis (Dénouements) 50
Petits conseils entre amis (Embrouille) 42
Petits conseils entre amis (Scènes) 32
Préparation 10, 13, 15-26
Préparation (Rediffusion) 102
Rediffusion 101-121
Relations 13, 17-19, 21
Résoudre 13, 29, 30
Résoudre (Rediffusion) 113
Ressources 128
Scènes 27-34, 44



Le Jeu de Rôle du Disque-Monde

par Terry Pratchett

Un monde plat et circulaire repose sur le dos de ...



... quatre éléphants, qui se tiennent sur la carapace de la Grande A'Tuin, la seule tortue qui ait donné naissance à une branche entière de l'astrophysique.

Depuis vingt ans, Terry Pratchett a fait visiter le Disque à des millions de lecteurs fascinés.

Au terme d'une négociation acharnée, à laquelle ont participé M. Planteur, d'Ankh-Morpork et un avocat vampire, la société Edge Entertainment est particulièrement fière et heureuse de vous convier dans le délire le plus absolu, il est temps pour les rôlistes de s'aventurer aux limites de la courbe des probabilités.

Jason Morningstar est l'auteur de *Fiasco*, Grey Ranks, The Shab Al-Hiri Roach et beaucoup d'autres jeux.

Il est le seul à avoir reçu par deux fois le Prix « Gaming Excellence » des Diana Jones Award. En plus de son travail avec les Jeux Bully Pulpit Games, Jason a écrit et conçu pour Pelgrane Press, Stone Skin Press et Steve Jackson Games. En tant qu'expert sur l'utilisation de jeux analogiques pour l'enseignement et l'apprentissage, Jason a discuté avec un grand nombre de patients, y compris ceux du Kaiser Permanente Health Care et ceux de l'Université de Caroline du Nord à Chapel Hill.

Jason vit à Durham, Caroline du Nord, États-Unis.

Avertissement: Attendez-vous à des grossièretés, des descriptions salaces et des comportements répréhensibles!

Vainqueur 2011 des Diana Jones Award for Excellence in Gaming

Vainqueur pour le Meilleur Support, 2009 aux Indie RPG Awards

2009 ENnie Awards