

Voyager au-delà des mers

Raconter le voyage

Dans les jeux d'aventure, il est fréquent de trouver une ou plusieurs phases de voyage. C'est une étape délicate pour le MJ, car il se trouve devant une question épineuse : comment raconter le voyage ?

On serait tenté de penser tout de suite à faire une ellipse. Rapide et facile, elle a l'avantage de ne nécessiter aucune préparation. Néanmoins, cette solution comporte un inconvénient majeur : le voyage est effacé. On ne raconte pas, on évite. Comment simuler cette sensation de paysages qui défilent ? De l'impression tant recherchée de dépaysement ?

L'alternative à l'ellipse ne semble pas meilleure : la description minutieuse de chaque heure de voyage risque de susciter de l'ennui sans rien apporter à l'intrigue.

La solution que nous vous proposons ici se veut être un élégant « entre-deux ». Dans le scénario **Odyseus**, les joueurs auront l'occasion, de voyager par voie maritime d'un bout à l'autre de la mer d'Agal. Il semble opportun de mettre ces passages à profit pour enrichir l'univers de jeu en se basant sur un mécanisme de co-création.

Ce système de règle est suffisamment simple pour pouvoir se superposer à tout système de jeu que vous aurez choisi.

En bref

Les règles de navigation se basent sur l'utilisation de tables pour alimenter la co-création. Chaque joueur, tour à tour, aura l'occasion de décrire une scène à partir d'éléments générés aléatoirement.

Mise en place

Ce système a pour vocation d'être simple à mettre en place. Selon le temps de préparation dont vous disposez, vous trouverez ci-dessous plusieurs possibilités :

- Vous pouvez imprimer la carte de la mer d'Agal en grand format. Gardez en tête que sa traversée du nord au sud est censée durer plusieurs semaines. Choisissez le format de la feuille en conséquence.
- Une autre possibilité serait de démarrer sur une feuille blanche et de coller des stickers colorés de la taille et de la forme que vous souhaitez afin de symboliser l'avancée des joueurs.
- Si vous ne disposez que de peu de temps et de moyens, vous pouvez imprimer une feuille quadrillée et colorier les cases au fur et à mesure du voyage. Cette option a l'avantage de laisser plus de libertés à votre groupe de joueurs pour créer l'environnement de jeu.

Le format de la feuille servant de carte dépend de la longueur du voyage et de la durée de votre scénario. Si vous désirez narrer le voyage en une seule séance, une feuille A4 suffira. Si vous voulez prolonger l'expérience, munissez-vous d'une feuille A3 ou même A2.

Des cases représentant les différents terrains explorés peuvent être soit coloriées, soit collées sur la carte au fur et à mesure de l'aventure. De même, vous pouvez opter pour des cases carrées ou hexagonales.

Quelques dés et un pion symbolisant le navire des PJ compléteront le matériel qui vous est nécessaire.

Déroulement d'un tour

Le temps de jeu est découpé en **quarts**. À chaque quart, un des joueurs présents (ou le MJ si l'équipage comporte un ou plusieurs PNJ) se déclare comme joueur actif et effectue les actions suivantes :

1. Définition d'un cap.
2. Génération de l'environnement.
3. Narration des événements du quart.

Définir un cap

Tout d'abord, annoncez la direction à prendre. Avant de bouger le pion qui représente votre navire, lancez un D10. Reportez le résultat de ce dé sur le tableau de génération du vent. Puis effectuez un jet de Conduite/Navigation pour tenter de conserver son cap durant ce quart. La réussite ou l'échec de ce jet indiquera la direction que prendra votre navire.

Le tableau de génération du vent indique à la fois le nom, la direction et la force du vent qui s'appliquera pour le déplacement lors de ce quart. Consultez le premier épisode de la campagne **Odyseus** (www.drnemrod.ch) pour en apprendre plus sur les vents qui soufflent sur la mer d'Agal.

Le jet de Conduite/Navigation peut être effectué par l'équipage de quart (représenté par défaut par le joueur actif) s'il veut conserver le contrôle sur son navire. Si vous utilisez le système FATE, considérez que la force du vent est une difficulté à appliquer à ce jet. Si le sens du vent est strictement le même que celui décidé par le joueur actif, réduisez la difficulté de 1. Au contraire, si le sens du vent est strictement opposé à celui décidé par le joueur actif, augmentez la difficulté de 1.

Le résultat détermine le type de déplacement autorisé pour ce quart :

- Un échec signifie que le bateau dérive et ne parvient pas à garder son cap initial. Il se déplace d'une case dans le sens du vent.

- Une réussite permet à l'équipage de se déplacer d'une case dans le sens souhaité par le joueur actif.
- Une réussite avec style permet de se déplacer de deux cases dans le sens souhaité par le joueur actif.

Génération de l'environnement

Une fois votre navire déplacé sur sa case finale, le joueur de quart va déterminer l'environnement de cette nouvelle zone d'exploration. Lancez un D8 et reportez-vous au tableau de génération des événements.

Si le jet de Conduite/Navigation effectué lors de la phase précédente a été un échec, vous devez appliquer un modificateur au résultat de ce D8. Ce bonus est équivalent à la force du vent pour ce quart.

Une pastille colorée est présente à titre indicatif dans ce tableau. Elle propose une façon de représenter en couleur la case en cours. Si vous jouez sur un plateau évolutif, vous pouvez colorier la case. Si vous êtes amené à tirer plusieurs événements, choisissez la couleur qui représente le mieux l'environnement de la case à la fin de la narration.

Narration de l'événement

Le joueur de quart peut ensuite improviser une saynète de voyage inspirée par le résultat des tirages précédents.

Si cet événement implique des rencontres, des acquisitions d'équipements ou tout avantage que vos joueurs pourraient essayer de soutirer avec ce système de narration partagée, le MJ tranche sur l'aspect permanent des avantages reçus.

Au contraire, si les joueurs profitent de ce moment pour s'infliger des handicaps et que ça rend l'histoire intéressante, vous pouvez leur donner un point FATE.

Résumé des règles de navigation

1. Définir le cap

- Le joueur de quart définit un cap.
- Un D10 définit la nature du vent.
- Un jet de Conduite/Navigation détermine le déplacement.
 - Échec : le vent détermine le déplacement
 - Réussite : 1 case dans le sens du cap
 - Réussite avec style : 2 cases dans le sens du cap

2. Générer l'environnement

- Un D8 détermine le type d'environnement.
- Une couleur est attribuée à la case

3. Narrer l'événement

Génération du vent			
D10	Nom	Direction	Force
1	Nordet	Nord	1
2	Aquilon	Nord	2
3	Alizé	Est	1
4	Levanter	Est	2
5	Chammal	Ouest	1
6	Harmattan	Ouest	2
7	Neptunéan	Sud	1
8	Grain blanc	Sud	2
9	Tirez deux dés et cumulez les résultats.		
10			

Génération d'événements		
D8	Nom	
1	Tirez deux dés et cumulez les résultats	
2	Météo clémente	
3	Rencontre animale amicale	
4	Rencontre humaine amicale	
5	Rencontre animale hostile	
6	Rencontre humaine hostile	
7	Phénomène inexplicé	
8	Météo désastreuse	