

Allons-y par quatre chemins

Jouer le voyage par la Co-pérégrination

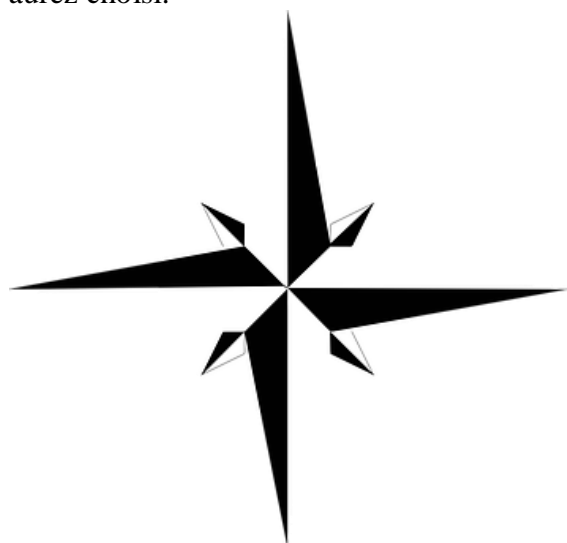
Raconter le voyage

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.

Heureusement, il existe des alternatives dans lesquelles vous pourrez trouver un certain confort. Dans ce document, vous trouverez deux propositions de règles suffisamment simples pour pouvoir se superposer à tout système de jeu que vous aurez choisi.



La demi-ellipse

La première solution que nous vous proposons est la **demi-ellipse**. Procédé bien connu en BD, cette méthode consiste à « fracturer » temporairement le lien entre l'image et le récit. L'application la plus courante de cette technique est de faire suivre un dialogue continu dans un décor discontinu. En d'autres termes, montrer en plusieurs cases/étapes le voyage tout en faisant parler les personnages comme s'ils la scène était statique.

Plutôt élégant dans les arts visuels, le procédé est plus difficile à appliquer dans un récit oral comme nous en avons l'habitude dans le jeu de rôle. C'est pourquoi il faut mettre en place une ou deux actions pour à la fois suggérer la continuité et la discontinuité :

1. **Déterminer une action collective que les PJ effectuent au fil de leur route.** Ce sera l'élément continu du voyage. Ce peut être la réparation d'un équipement commun, la recherche d'un certain élément de décor (végétal, animal ou même architectural).

2. **Découper le voyage en étapes prédéterminées.** Ces étapes sont les éléments discontinus qui suggèrent le déplacement dans l'espace. Idéalement, ces étapes sont des environnements suffisamment différents pour impliquer des modificateurs spécifiques à l'action collective.

3. **Jouez le voyage en demi-ellipse !** À chaque étape, l'un des joueurs est chargé d'effectuer un jet lié à l'action collective. Il subit alors l'impact positif ou négatif de l'étape en cours.

La Co-pérégrination

Voyager ensemble

La deuxième solution que nous vous proposons ici peut être une alternative élégante permettant à la fois d'impliquer vos joueurs et de leur faire ressentir le vertige du voyage, c'est la **Co-pérégrination**.

Lorsque nous avons mis au point cette méthode, nous étions en train de jouer un scénario du type Odyssée¹. Le moteur du scénario était un Mc Guffin qu'il fallait aller chercher et le périple était tout aussi important que l'objectif, car il permettait aux joueurs d'appréhender un univers qu'ils connaissaient peu. Il nous a semblé opportun de mettre le voyage à profit pour enrichir l'univers de jeu en se basant sur un mécanisme de co-création. De cette manière, les joueurs eurent l'occasion, non seulement de se déplacer sur la carte du monde, de participer à la construction de l'univers imaginaire, mais aussi de découvrir et d'être émerveillé par les créations de leurs camarades.

En deux mots

Les règles de **Co-pérégrination** se basent sur l'utilisation de tables aléatoires pour alimenter la co-création. Chaque joueur, tour à tour, tire au dé un certain nombre de paramètres selon l'environnement du voyage et décrit une scène à partir de ces éléments générés.

Chaque scène est attachée à un lieu traversé durant l'exploration. À l'aide de stickers ou de coloriage de case, c'est la carte du monde qui se dessine sous vos yeux au fur et à mesure de la pérégrination.

¹ Le nom de cette campagne s'y réfère d'ailleurs directement. L'épisode 1 de « Odyssée » se retrouve en téléchargement libre sur le site www.drnemrod.ch.

Préparer son itinéraire

Ce système a pour vocation d'être simple à mettre en place. Il vous faut néanmoins un minimum de préparation.

Cartographier l'inconnu

Pour commencer, vous devez déterminer à quoi va ressembler la carte retraçant les étapes du voyage.

1. Voulez-vous mettre en place une carte qui se dessine au fur et à mesure du voyage ou bien avez-vous déjà une carte toute dessinée qui se révélera avec l'avancée de votre groupe de PJ ?

2. On considère en règle générale un voyage comme la jonction entre un point de départ et d'un point d'arrivée. La localisation du point d'arrivée est-elle connue de votre groupe de joueur ? Si oui, vous pouvez placer le point de départ dans un des bords de la carte et le point d'arrivée dans la moitié opposée. Les PJ savent où se trouve leur cible, mais ils peuvent décider d'explorer la zone autour de l'objectif, voire de le contourner pour une approche plus stratégique. Si les joueurs ignorent la localisation du point d'arrivée, ce dernier devrait idéalement se situer au centre de la carte. Ceci permettra aux joueurs d'explorer librement leur environnement sans être artificiellement orientés dans l'une ou l'autre des directions.

3. Quelle taille fait votre carte ? Attention, nous ne parlons pas de taille du support de la carte (nous y reviendrons plus tard), mais bien de la taille **géographique** de votre carte. Combien de temps de voyage (en jours, semaines ou mois) est nécessaire à la jonction entre le point de départ et le point d'arrivée ? La réponse à cette question doit aider à déterminer le nombre d'étapes nécessaires au voyage. Ceci sera utile dans les deux prochains points.

4. Quel est le format de la feuille servant de carte ? Comme précisé plus haut, cette donnée 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.

5. Quel type de cases allez-vous utiliser pour modéliser le terrain ? Vous pouvez opter pour des cases carrées (plus simples à dessiner) ou des cases hexagonales qui permettent un meilleur emboîtement et la suppression de l'effet avantageux des diagonales² que l'on trouve avec les cases carrées.

Tracer le chemin

Vous avez besoin maintenant de déterminer comment symboliser le chemin parcouru. Ces cases visitées peuvent être coloriées (avec des codes couleurs selon l'environnement, voir pour cela les différents univers proposés), soit décrites sur un post-it. Vous pouvez aussi utiliser des pastilles de couleur autocollantes.

Le top du top reste encore d'imprimer des cases précoloriées sur un support autocollant et de les prédécouper. Malgré le temps de préparation un peu plus long, vos joueurs vous seront reconnaissants du temps gagné en cours de partie.

La recette utilisée lors de la création de cette méthode (et qui a fait ses preuves) est de démarrer sur une feuille totalement blanche en grand format (500x700) et de coller des stickers hexagonaux en couleur au fur et à mesure de l'avancée des joueurs.

² Dans les quadrillages carrés, il est bien plus avantageux de se déplacer en diagonale, car cela permet de parcourir une distance plus importante (mathématiquement prouvé par le théorème de Pythagore).

Compléter son paquetage

Quelques dés de différentes formes et un pion symbolisant l'équipe des PJ compléteront le matériel qui vous est nécessaire pour vous lancer sur les routes.

Partir à l'aventure

Le temps de jeu est découpé en **quarts**. À tour de rôle, un des joueurs s'empare de la narration et se voit confier la responsabilité du récit (le MJ peut bien entendu participer à ce tour de table). Le joueur actif effectue les actions suivantes :

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

Définition d'un cap

Avant toute chose, le joueur actif annonce la direction à prendre. Il déplace le pion de l'équipe d'une case dans la direction de son choix.

Génération de l'environnement

Une fois l'équipe déplacée sur sa case finale, le joueur de quart va déterminer l'environnement de cette nouvelle zone d'exploration. Reportez-vous aux tableaux de génération des événements pour déterminer les contraintes de la narration de cette étape.

Une pastille colorée est présente à titre indicatif dans les tableaux. 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 les récompenser sous la forme de points d'expérience (ou de destin selon votre système de jeu).

Récompenser la création

Si vous éprouvez des difficultés à impliquer vos joueurs dans le processus de co-crédation, nous vous conseillons de consulter l'article «Des XP pour les

braves !» Vous y trouverez plusieurs conseils pour utiliser la mécanique des points d'expérience dans le but d'augmenter leur participation de votre groupe de joueurs.

<https://arsludendi.ch/des-xp-pour-les-braves/>

Explorer d'autres univers

Vous trouverez ci-dessous plusieurs tables et règles additionnelles permettant d'intégrer le concept de **Co-pérégrination** dans différents univers. Qu'il s'agisse de médiéval-fantastique (Warhammer, Pendragon, D&D), de science-fiction (Oreste, RAS) ou même de post-apocalypse (Dark Earth, bitume), le système décrit dans ces quelques paragraphes sera à même de transformer vos interludes de voyages en authentiques moments de partages et de roleplay.

Crédit

Pierre Saliba et Gregory Thonney remercient l'équipe de jeu constituée de Anne-Laure, Gabriel, Vincent et Yann pour avoir testé de nombreuses fois les règles de Co-pérégrination et de ne s'en être (presque) jamais plaints. Les copains, copines, vous êtes au top de ce que l'humanité est capable de produire !



Exploration en mer

Définition d'un cap

Avant de bouger le pion qui représente votre navire, lancez un D10 et reportez-vous au tableau de génération du vent. Ce dernier indique à la fois le nom, la direction et la force du vent qui s'appliquera pour le déplacement lors de ce quart³.

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. Si le sens du vent est strictement le même que celui décidé par le joueur actif, réduisez la difficulté. Au contraire, si le sens du vent est strictement opposé à celui décidé par le joueur actif, augmentez la difficulté.

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

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

³ Consultez le premier épisode de la campagne Odyssée pour en apprendre plus sur les vents qui soufflent sur la mer d'Agal.

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 inexplicable	
8	Météo désastreuse	

Résumé

Définition d'un cap

Le joueur de quart définit une direction.

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

Générer l'environnement

Un D8 détermine le type d'environnement.

Une couleur est attribuée à la case

Narrer l'événement

Exploration sous-marine

Génération de l'environnement

Le procédé pour générer un environnement subaquatique est similaire à ceux présentés précédemment à l'exception qu'il nécessite le lancer de trois dés à 6 faces de manière consécutive ou simultanée (pour autant que les dés soient bien identifiés avant le jet).

Chacun de ces trois lancé déterminera un des trois paramètres de la plongée : Profondeur, Biome et Événement.

Gestion du matériel

Nouvel ajout, dans cette proposition, nous introduisons la notion d'équipement de transport. Avec un environnement aussi délibérément hostile que les fonds marins, il est normal de considérer le sous-marin et les éléments technologiques qui le composent comme partie intégrante de l'aventure. Un système de gestion de sous-marin sera proposé dans un des épisodes de la campagne Odysseus (www.drnemrod.ch), pour l'heure, nous vous donnons des indications permettant d'adapter ces règles au système de jeu que vous utilisez en cours de campagne.

Résumé

Définition d'un cap

Le joueur de quart définit une direction.

Générer l'environnement







Trois D6 déterminent le type d'environnement. Les 3 dés peuvent être lancés en même temps si les dés sont bien identifiés.

- o Jet de Profondeur
- o Jet de Biome
- o Jet d'Événement

Une couleur est attribuée à la case

Narrer l'événement

Résolution des conséquences

Génération d'événements			
D6	Profondeur	Biome	Événement
1	Rencontre animale amicale	Particularité bio	 Moral +
2	Rencontre humaine amicale	Particularité géologique	 Moral -
3	Rencontre animale hostile	Ruines / épave	 Système +
4	Rencontre humaine hostile	Activité volcanique	 Système -
5	Phénomène inexplicé	Zone morte	 Rencontre +
6	Météo désastreuse	Particularité aquatique	 Rencontre -

Profondeur

Les règles de navigation sous-marine diffèrent des règles usuelles, car elles comprennent la notion de profondeur ce qui peut avoir un impact sur la résistance des équipements. On notera la profondeur de 1 à 20 points (avec environ 1 point par 500 mètres). Une valeur de 20 correspond donc à 10km sous la surface (pour indication, la fosse des Mariannes serait donc à une profondeur de 22 points). Ce système implique que l'un des joueurs note, tour après tour, la Profondeur qui est amenée à évoluer au long de l'exploration.

Biome

Les différents biomes que les PJ peuvent visiter impliquent des contraintes qui influent sur le matériel embarqué à bord du sous-marin et sur le moral de l'équipage.

Les zones **Volcaniques** sont dangereuses, des projections de pierre et de gaz à haute température impactent la **coque**.

Les zones **Aquatiques** comprennent de violents courants sous-marins qui nécessitent de manœuvrer avec doigté pour éviter de subir des avaries de **moteur**.

Les zones **Biologiques** sont riches en formes de vie. Elles permettent à l'équipage de récupérer des ressources en augmentant leurs chances de **survie**.

Les zones **Mortes** sont vides de toutes formes de vie et risquent d'impacter le **moral** de l'équipage.

Les particularités **Géologiques** sont au contraire des merveilles offertes par la nature qui remontent le **moral** de l'équipage.

Les **Ruines et les épaves** sont des opportunités de découvrir des trésors cachés ou des secrets enfouis. L'équipage peut autant espérer des trouvailles bénéfiques que de terrifiantes rencontres dans de tels endroits.

Narration

Le joueur de quart improvise un événement venant perturber la routine quotidienne à bord du sous-marin.

Résolution des conséquences

Les différents éléments constituant le sous-marin peuvent être impactés par l'événement de l'étape.

Moral : une perte ou un gain de moral peut s'expliquer par la diminution des conditions de vie de l'équipage, une nouvelle tragique, un manque quelconque ou une rumeur venant parasiter l'équipage.

Système : un système secondaire est choisi par le joueur de quart (**coque**, **moteur**, ou systèmes de **survie**). Sa défaillance ou son amélioration doivent être décrites et donnent lieu à un jet de Mécanique.

- Panne : en cas d'échec, le système visé se détraque.
- Réparation : en cas de succès, le système visé est rétabli.
- Surcharge : dans le cas d'un succès sur un système déjà pleinement fonctionnel, le joueur est autorisé à le faire rentrer en surcharge. Le système fonctionne au-dessus de son niveau habituel, mais il sera ensuite « en panne ».
- Destruction : en cas d'échec sur un système déjà en panne, ce dernier est détruit et doit être entièrement remplacé.

Rencontre : une rencontre avec une forme de vie biologique peut être autant une chance qu'un horrible épisode dans un périple sous-marin.

Exploration médiévale fantastique

Exploration rurale et urbaine

Les univers de type med-fan comprennent par définition une large part d'exploration. Le voyage d'une ville à l'autre dans un environnement médiéval fantastique est bien souvent le prétexte à de nombreuses aventures. La découverte d'une nouvelle ville est également l'occasion d'explorer les spécificités d'un univers en particulier.

La Co-pérégrination est encore une fois une méthode permettant à votre groupe de joueurs de faire avancer leurs arcs narratifs personnels tout en créant du contenu pour votre univers. Pour donner un peu plus de piment à vos créations, n'hésitez pas à poser des contraintes de bases pour vos environnements. Telle ville comprend une vaste communauté naine, telle vallée est parcourue par un vent glacé. Incitez la contrainte et laissez vos joueurs tourner autour en cherchant naturellement de la cohérence dans leur récit.

L'étape est générée par le lancer de trois dés à 6 faces.

Étendue

Le premier lancer détermine le nombre de cases que comporte le terrain et le temps qu'il faudra pour l'explorer entièrement. Comme vos joueurs évoluent sur une carte en 2 dimensions, il est possible qu'il faille plusieurs tours pour changer de zone. Si le choix du cap implique que les joueurs passent par une case déjà révélée en termes de type de terrain, contentez-vous de lancer un dé pour générer l'événement de l'étape.

Type de terrain

Une autre proposition ici est de considérer que les jets de génération de terrain sont liés les uns aux autres. En effet, certains environnements sont plus rares que d'autres. Leur génération diminuera la probabilité d'apparition de terrains semblables aux alentours. Les tableaux ci-dessous vous montreront quels modificateurs doivent être appliqués au jet effectué lors du quart suivant.

Exploration rurale

Génération d'événements			
D6	Étendue	Type de terrain	Événement
1	Détermine le nombre de cases que comporte le terrain.	Ruine (+3 au prochain jet)	Jaune
2		Présence humaine (+2 au prochain jet)	Orange
3		Clairière (+1 au prochain jet)	Bleu
4		Forêt clairsemée	Vert
5		Marécage	Grise
6		Forêt dense	Rouge

Exploration urbaine

Génération d'événements			
D6	Étendue	Type de quartier	Événement
1	Détermine le nombre de cases que comporte le quartier.	Quartier riche (+3 au prochain jet)	Jaune
2		Place forte (+2 au prochain jet)	Orange
3		Ghetto non humain (+1 au prochain jet)	Bleu
4		Marchand	Vert
5		Industriel	Grise
6		Quartier pauvre	Rouge