

Boule de givre

Un supplément sans prétentions pour Boule de Neige

Sommaire :

Édito (Cédric Ferrand et Go@t)	2
Retour sur Boule de Neige	3
« Faut qu'ça crame ! » Compte-rendu de partie	6
Liste de Traits.....	13
Explications et précisions	14
Les Traits en général	14
Les Traits négatifs.....	14
Utilisation des Traits négatifs	14
Les Jets de Dés et la Réserve	15
Préparation du scénario	15
L'expérience des joueurs	16
Variantes	17
On a tous ses défauts	17
Marge de Réussite/Marge d'Échec	17
Tout est une question de cadrage, coco.	17
Le gang bang des idées.....	17
Campagne.....	18
Comme à la télé	19
Générateur de Background	20
Krasses et Koudputts	21
Campagne (Drulaan).....	22
Scénarii complets.....	26
Recyclage (Go@t).....	27
Ebony and Ivory (Go@t)	29
La Déroute (Drulaan)	29
Nouvelles Accroches.....	32
Accroches « à l'endroit »	36

Contributeurs :

Rédacteurs : Gauthier « Go@T » Lion, Psolyca, Drulaan

Accroches : les mêmes avec Titef, jdavias, Vince

Relecture avisée : Flopok, zuzul.

Remerciements aux joueurs qui ont testé dans la douleur : Vince, Plouf, Helven, Frry, Gamin, Val, Tibou, Tonin, Slim, Glen, Lydie, Igor, Titef, Kelu, Yohann, Kandjar, Nemrod*, Zuzul, Jed, Hicks.

Édito

Il est toujours gratifiant de voir que le travail que l'on a effectué est utilisé par quelqu'un d'autre. C'est agréable de se rendre compte que les quelques heures passées à traduire un jeu de rôles américain iconoclaste n'ont pas été vaines puisqu'elles ont permis à d'autres joueurs/MJ de jouer, de créer et de s'amuser. Je n'ai donc pas pissé dans un violon.

Boule de Givre est donc pour moi une sorte de retour sur investissement. Trop de créateurs ou de traducteurs ne reçoivent qu'un « Sympa, je vais le télécharger » en guise de réponse, sans avoir de réel retour des lecteurs. Le fichier moisit dans un coin du disque dur ou les feuilles imprimées finissent par servir de brouillon lors du donjon du samedi soir. Le présent PDF est tout le contraire. Il corrige le jeu original, propose des règles supplémentaires, offre des accroches originales et explique même en détail ce qui peut être fait avec Boule de Neige. Que demander de plus ?

Bref, Boule de Givre, c'est un peu une nouvelle édition de Boule de Neige. Plus grosse et plus froide. Et le tout uniquement dans la langue de Bernard Menez. C'est la meilleure récompense que je pouvais recevoir. Puisse Boule de Givre donner à son tour envie à un lecteur d'écrire un Boule de Glace.

Cédric Ferrand

Bon, deux ans après la traduction du jeu, un peu plus d'un an après avoir décidé de faire un supplément, voilà. C'est fini. Marrant, c'est mon premier projet quasi perso que je finis. Je me sens tout drôle je dois dire. Mais Boule de Neige le vaut bien.

Quand j'ai découvert ce « truc » (« iconoclaste » est un mot qui le définit parfaitement, tellement il brise de conventions habituelles du JDR), je dois dire que j'étais intrigué. Je ne savais pas vraiment par quel bout le prendre. Comment maîtriser un machin pareil, le présenter à des amis suffisamment enthousiastes et aventureux pour essayer, j'avoue que j'ai mis un peu de temps. En fait, jusqu'à ce que Cédric lance le concours sur le forum Casus NO et que je fasse l'accroche « Faut qu'ça crame ». Il me fallait ça pour me lancer. Ça et l'enthousiasme qu'a suscité ce « concours » (qui a finalement donné les accroches du « livre de base »).

Mes amis se sont pris au jeu, j'en ai profité pour essayer pas mal de chose avec le système (que vous pouvez retrouver dans la partie « Variantes ») ou même essayer des univers qui me plaisaient mais dans lesquels j'avais du mal à concevoir plus qu'une simple accroche (Haven Creek pour ne pas le citer). Ce jeu en vaut la chandelle. Merci à toi, Cédric.

Go@t

Retour sur Boule de Neige

Go@t :

Alors, Boule de Neige, globalement tu en penses quoi ?

Ah ben, je suis grave fan, hein, sinon je ne me serais pas mis à écrire Boule de givre. Il faudra que je me fende d'un mail de remerciements à l'auteur original un de ces quatre, tiens. Encore une fois merci à Cédric Ferrand d'avoir traduit ce p'tit bout de jeu de rôle diablement inventif et qui m'a fait découvrir avec émerveillement ce que pouvait être la « narration partagée ».

Le fait que le joueur soit amené à prendre plus d'initiatives que dans un jeu de rôle classique ne t'a pas gêné ?

Ben je dois dire que c'est plutôt ça qui m'a intéressé dans le jeu. Parce que je suis un MJ flemmard, moi, Monsieur. Et je le revendique ! Non mais ! Donc le fait que les joueurs soient amenés à s'exprimer et introduire des éléments directement dans le scénario, j'aime. Et eux aussi, vu qu'ils peuvent introduire des choses qui leur font plaisir.

Maîtriser le jeu, ça a été une rude expérience ?

La première partie a été un peu rude mais pas tant que ça au final. Disons que c'est à sa suite que j'ai pondu la fiche de scène, qui facilite quand même pas mal la vie durant les parties.

Tu as essayé des variantes ? (Générateur de background, MJ tournant, campagne, etc.)

Surtout la variante série télé, oui. C'est un peu mon chouchou. Avec le générateur de background, dont je me sers dès que j'ai un peu de temps à consacrer à une campagne.

As-tu déjà essayé d'adapter un univers « connu » à Boule de Neige ? Ou participer à une partie qui le faisait ? Était-ce rude ou au contraire fastoche ?

Oui, j'ai joué dans l'univers de Confrontations. On jouait tous des wolfens. C'était ultra fastoche : suffit de pondre un Trait qui va bien (moi je jouais un gardien des sépultures) et ça prend franchement pas longtemps (allez, au plus 30 secondes). J'ai également fait des parties « Cyberpunk » sans aucun problème, avec la même remarque que pour Confrontation : une liste de Traits (Solo, NetRunner, etc.) et roulez jeunesse !

Psolyca :

Alors, Boule de Neige, globalement tu en penses quoi ?

GE-NI-AL. Enfin, ça stimule l'imagination plus qu'un jeu de rôle "classique" je trouve et ça permet à tout le monde de jouer (pas seulement celui qui parle le plus fort). Que ce soit pour le joueur ou le maître.

Le fait que le joueur soit amené à prendre plus d'initiatives que dans un jeu de rôle classique ne t'a pas gêné ?

Non aucunement sachant que je n'avais fait qu'une tentative de maîtrise de jeu "classique" où j'avais complètement foiré (je connais mes erreurs maintenant), je n'ai eu aucune difficulté à me mettre dedans. J'ai d'ailleurs trouvé que j'avais plus d'imagination que ce que je pensais et de maîtrise du jeu (je tourne toujours autour de cette idée d'imagination). Je pense que pour les joueurs, nouveaux surtout, c'est pas évident puisqu'ils prennent, alors qu'ils ne connaissent pas les rôles de chacun maître et joueur), les commandes de temps en temps mais ça se passe bien.

Maîtriser le jeu, ça a été une rude expérience ?

Non, le seul problème est l'explication des règles au début après ça coule.

As-tu essayé des variantes ? (Générateur de background, MJ tournant, campagne, etc.)

Pour l'instant, je ne suis pas réellement rentré dedans. J'ai essayé de modifier un peu le jeu comme prendre des pouvoirs de super-héros au lieu d'un trait, ça change un peu les règles. Après pour une campagne, je suis l'exemple de

mon confrère, mentor (sur ce jeu) et ami (j'suis pas sûr :p) Drulaan tout en amenant un style plus série TV (idées en tête mais à mettre sur le papier) que JdR classique.

As-tu déjà essayé d'adapter un univers « connu » à boule de neige ? Ou participer à une partie qui le faisait ? Était-ce rude ou au contraire fastoche ?

Oui. En partant de la modification du trait par des pouvoirs de super-héros, on entre dans l'univers Marvel et DC Comics (que je ne connais pas à fond malheureusement), avec l'idée de série TV, je pense que je partirais sur un univers connu mais c'est à voir. J'ai donc participé en tant que MJ à une partie, facile.

Drulaan :

Alors, Boule de Neige, globalement tu en penses quoi ?

Pour moi Boule de neige c'est une super expérience. C'est une gymnastique mentale pour le MJ et une stimulation de l'imagination pour lui ainsi que pour les joueurs.

Le fait que le joueur soit amené à prendre plus d'initiatives que dans un jeu de rôle classique ne t'a pas gêné ?

Au contraire. Ça permet de rebondir sur les idées, d'aller dans des situations qui n'étaient pas prévues au départ. Et ça permet aussi une création d'histoire coopérative.

Maîtriser le jeu, ça a été une rude expérience ?

Non, c'est juste une gymnastique mentale. Ça prend juste un peu de temps à se faire. Le problème par contre c'est de lutter contre les vieilles habitudes de jeu, car c'est une expérience inédite à la fois pour le MJ mais aussi pour les joueurs.

As-tu essayé des variantes ? (Générateur de background, MJ tournant, campagne, etc.)

Par manque de temps, je n'ai hélas pas pu faire de variante. Je maîtrise surtout Boule de Neige à l'occasion de One Shot.

As-tu déjà essayé d'adapter un univers « connu » à Boule de Neige ? Ou participer à une partie qui le faisait ? Était-ce rude ou au contraire fastoche ?

Comme ci-dessus, le manque de temps m'en a empêché. À l'occasion des Utopiales, j'avais fait jouer une ou deux parties dans l'univers de Ghost of Mars. Sinon j'ai aussi fait une petite partie dans l'univers de The Shield. Mais à mon avis, le jeu prend tout son sel quand l'univers n'est pas trop défini, ça permet de réaliser une aventure vraiment exotique, chacun apportant son imaginaire dans la partie.

Hicks :

Alors, Boule de Neige, globalement tu en penses quoi ?

Le jeu apéro par excellence ! Rapide à lire, encore plus à comprendre, jouable immédiatement grâce aux nombreuses accroches proposées, typiquement le JDR à sortir quand on a 2h devant nous et que personne n'a préparé d'aventure.

Le fait que le joueur soit amené à prendre plus d'initiatives que dans un jeu de rôle classique ne t'a pas gêné ?

Au contraire, c'est un des points forts du jeu. Le MJ partage un petit peu de son pouvoir tout puissant et doit sans cesse rebondir sur les actions des personnages.

Maîtriser/Jouer à ce jeu, ça a été une rude expérience ?

Maîtriser peut effrayer au début, le jeu demandant beaucoup d'improvisation de la part du MJ. Entre les monologues des joueurs et les "retours dans le temps" où l'on doit penser à tous les détails, il ne faut pas hésiter à se donner quelques minutes de pause pour mettre en ordre ses idées entre chaque scène.

As-tu essayé des variantes ? (Générateur de background, MJ tournant, campagne, etc.)

Pas encore, mais on va bientôt tester le "MJ tournant entre chaque scène" (MJTECS ?) : à chaque scène suivante (enfin, précédente...), le MJ cède sa place à un joueur et lui prend son personnage. Promis, je ferai un retour.

As-tu déjà essayé d'adapter un univers « connu » à Boule de Neige ? Ou participer à une partie qui le faisait ? Était-ce rude ou au contraire fastoche ?

Non, que des one-shots tirés des accroches pour l'instant.

Plouf

Alors, Boule de Neige, globalement t'en penses quoi ?

Bien sympa comme jeu ! Ça change et j'aime beaucoup le principe : commencer par la fin et faire des bonds en arrière.

Le fait que le joueur soit amené à prendre plus d'initiatives que dans un jeu de rôle classique ne t'a pas gêné ?

Au contraire, le fait que ce soit les joueurs qui font "l'histoire" est plus drôle parce qu'on peut rebondir sur les idées de l'un et créer un truc hallucinant.

Jouer à ce jeu, ça a été une rude expérience ?

Une expérience assez drôle en fait ! Surtout avec un des autres participants : on a craqué à des moments dans nos idées. On part d'un petit truc et ça finit en grande histoire, c'est bien comme jeu !

As-tu essayé des variantes ? (Générateur de background, MJ tournant, campagne, etc.).

Oui: le générateur de background pour faire celui de mon personnage à Plagues. Je trouve ça sympa pour créer une histoire et ça te permet de te faire un background sympa assez vite.

As-tu déjà essayé d'adapter un univers « connu » à Boule de Neige ? Ou participer à une partie qui le faisait ? Était-ce rude ou au contraire fastoche ?

Oui : Plagues. Et c'était tranquille : le système semble pouvoir être utilisé pour tout en fait.

Faut qu'ça crame

BO : *Boogie Pop Phantom OST, Tarantino connection et Fight Club OST* en aléatoire.

Durée : 3h-3h30.

Une petite précision : ce compte-rendu est celui de ma toute première partie de Boule de Neige. Elle retrace toutes les petites erreurs que l'on peut commettre. Normalement, on aurait dû « fixer » un peu le décor mais j'avoue avoir zappé cette partie. Moralité on est partis (littéralement) en improvisation totale. Et la durée ne doit pas être prise pour argent comptant : les parties suivantes que j'ai faites étaient plutôt de l'ordre de 1 à 2h.

Pour ceux qui n'auraient pas lu le jeu

Bon déjà, vous pouvez le télécharger gratuitement [en suivant ce lien](#).

Maintenant, voilà l'explication sur les termes qui pourraient poser problème :

Un personnage est défini par plusieurs **Traits** et il dispose d'une **Réserve de dés**.

L'**Accroche** est un petit texte d'une centaine de mots, que le MJ lit avant de commencer à jouer.

Le jeu se découpe en **Scènes**, que l'on joue à rebours, comme dans le film « Memento ».

Lors de la **Transition** entre deux scènes, les joueurs peuvent acheter de nouveaux Traits pour leur personnage en dépensant des dés de leur Réserve.

Lors des rares jets de dés, le joueur jette des dés à 6 faces. S'il tire au moins un 1, il a droit à un **Monologue de victoire**. Durant 30 secondes, le joueur (et pas le MJ) décrit comment il réussit son action. S'il n'a pas de 1 mais au moins un 6, il doit déclamer un **Monologue de défaite**. La même chose que le monologue de victoire, mais le joueur explique comment son personnage a loupé son action. S'il ne tire pas de 1 ou de 6,

c'est un **Evènement Guidé** et le MJ décrit ce qui se passe (la manière classique, tout simplement).

Création des personnages

Après explications (5-10 minutes) du principe, des jets et de la création de personnage, j'ai eu droit à Black Jack, un fouille-merde, et Vladimir Razinoff, un investigateur. Montre en mains, ça a duré dans les 30 secondes.

Scène 1 : (4 dans l'ordre chronologique)

Accroche : « Vous vous tenez devant un hangar en flammes. Vous portez tous un costume, un masque à gaz ainsi qu'un flingue et un bidon d'essence à la main. Des corps enflammés tentent désespérément de s'enfuir du bâtiment, en battant des bras dans l'air brûlant mais vous les abattez impitoyablement dès qu'ils sortent à l'air libre. »

Une chose que j'avais également zappé dans cette première maîtrise, c'était d'identifier les points à expliquer, à savoir : pourquoi le hangar est en flammes ? Qui sont les gens qui en sortent ? Pourquoi les personnages les abattent ils ? Et pourquoi ont-ils un masque à gaz ?

Les première minutes ont été assez floues : les joueurs avaient leurs vieux réflexes et m'ont demandé ce qu'ils avaient comme matos. Je leur ai expliqué que, normalement, tout ce qui n'est pas fixé par l'Accroche est libre (donc qu'ils peuvent dire ce qu'ils ont sur eux). Mais que, en l'occurrence, l'Accroche avait déjà tout fixé. Donc ils pouvaient dire qu'ils avaient de trucs dans leur poche mais pas rajouter un bazooka par exemple. Hélas, on a complètement oublié de parler du masque à gaz durant tout le scénario.

Je leur dis qu'ils entendent des voitures de police s'approcher. A priori elles seront là dans un petit quart d'heure. Ils commencent à se prendre la tête : apparemment, le feu vient d'une clope que Vladimir aurait laissé tomber. *Domage, on n'a pas gardé ça par la suite parce qu'on a complètement oublié. Encore une*

fois, si j'avais eu la fiche de scène, tout aurait été noté là où il faut (en l'occurrence dans la partie « éléments à introduire »).

Un corps particulier sort du hangar: celui du Colonel. *J'ai introduit ça comme ça au petit bonheur la chance et c'est devenu le gros méchant du scénario.* La veste de Jack commence à cramer (il s'aperçoit qu'elle est couverte d'essence). Il fait des moulinets avec pour tenter de l'éteindre mais ne réussit qu'à faire tomber Vladimir, le bidon se renverse et l'essence s'enflamme. Ils commencent alors à se demander comment partir d'ici: l'ambiance est un peu chaude et l'arrivée prochaine de la police ne va rien arranger.

On se met d'accord pour situer le hangar en ville. J'ajoute qu'ils sont en fait dans une Zone Industrielle: il y a des véhicules à proximité, la plupart à moitié désossés, devant un garage. Ils finissent par trouver un van en état de marche.

Un jet de **fouille-merde** de Jack (Evènement Guidé, EG) lui permet de trouver les clés planquées dans le pare-soleil. Quand ils démarrent, le hangar explose dans une gerbe de flammes. *Visiblement, il contenait une sacrée dose d'explosifs. Encore un élément à expliquer.*

Je demande un jet d'**Investigateur** à Vladimir (Réussi): il trouve dans une poche de sa veste une enveloppe avec des photos du hangar et celles de gens, dont le colonel, qui y entrent et en sortent à de nombreuses reprises. Ce sont en fait ceux qu'ils devaient éliminer. *Il va falloir expliquer pourquoi. Normalement on ne demande pas de jet à un joueur, il suffit de lui dire qu'il se souvient qu'il a une enveloppe dans sa poche par exemple. Le jet est inutile.*

Les nuages qui menaçaient depuis des heures crèvent finalement en répandant une pluie presque huileuse sur les restes du hangar. L'incendie se calme progressivement dans le rétroviseur quand ils s'aperçoivent qu'ils sont suivis par une voiture noire (berline grand luxe).

Jack tente un jet pour acquérir **As du volant** (réussi): il fait un superbe frein à main pour

bloquer la berline, sort et commence à tabasser le conducteur. Les deux passagers sortent (un à la place du mort, l'autre derrière le conducteur). Vladimir se précipite sur celui de l'autre côté pour le foutre à terre et l'achève d'une balle dans la tête (pas de jet). Jack tente ensuite un jet pour acquérir **Carjacking** (réussi): il démonte proprement le passager tout en virant l'autre du volant pour s'installer à sa place. Au programme: coups de crosse et coup de portière.

Fin: ils s'enfuient donc avec la berline. Vladimir est au volant, black Jack pète la vitre arrière à coups de crosse pour tirer sur les policiers. Fondu au noir, À suivre...

Transition: Achat d'**Enfumeur** (1) pour Black Jack et **Allié: Colonel** (1) pour Vladimir. Vu la dépense de dés de Pool, je leur en ai fais regagner 4.

Éléments à introduire: ambiance lourde (nuages noirs), personnage du Colonel, provenance des explosifs, pourquoi devaient-il éliminer les gens dans le hangar ?

A la fin de la scène, devant la masse de notes que j'avais prises (n'oublions pas que cette partie a eu lieu avant la création de la fiche de scène que l'on peut trouver à la fin de Boule de Neige), j'ai dû arrêter un peu le jeu pour faire un récapitulatif des chapitres précédents, noter les éléments importants apparus et ceux qui restaient à définir. A ma grande surprise, cette phase a été très rapide (même en faisant le récapitulatif). Il fallait également que Black Jack enfume des gens et que Vladimir entre en contact avec le Colonel.

Scène 2 : (2 dans l'ordre chronologique)

Accroche: « Vous êtes dans une limousine en route vers la planque du turc, dont le colonel t'a filé le numéro. » (Je m'adressais au joueur de Vladimir.)

J'ai de suite précisé que le turc était un ancien militaire, spécialisé dans le trafic d'armes et d'explosifs. Ils ont tenu à piquer des bouteilles d'alcool (whisky et tequila pour Black Jack, Vodka pour Vladimir) dans la limousine et se

sont pris la tête avec le chauffeur qui les avait remarqués.

Vladimir a tenté un jet d'**Allié : Colonel** pour l'augmenter. Loupé : le colonel est donc devenu un **Ennemi (2)**. *Là j'avais pas bien lu les règles et je pensais qu'un jet loupé sur une tentative pour augmenter ou créer un Trait aboutissait obligatoirement à un passage « en négatif » du Trait. Rappelons que ce n'est pas une obligation. Tout dépend du contexte et du bon vouloir du MJ.* Ils tombent dans un guet-apens : en fait, les hommes du colonel sont en train de tabasser le turc.

Black Jack tente de **foutre la merdre**. Réussi : il commence à déclamer plein de trucs tout vite pour arriver près d'un type et lui explose une bouteille sur le crâne. *La catastrophe aurait été que l'autre esquive et qu'il se retrouve comme un imbécile devant le type qui le tient en joue.*

Vladimir veut avoir un trench-coat. *J'ai accordé en disant bien qu'il devait le perdre d'ici à la fin de la scène pour faire le raccord.* Il tente d'acquérir le Trait **As de la gâchette**. Intention : jeter sa bouteille de vodka, dégainer son gun pour exploser la bouteille pile au-dessus des types. Catastrophe : exploser la bouteille sur lui. Il a loupé son jet, il est donc devenu **Trop nul en tir** et s'est retrouvé les 4 fers en l'air, couvert de vodka. *Bon, encore une fois, ce n'était pas obligatoire que le Trait devienne négatif.* Son Zippo l'a suivi et a mis le feu au liquide et à son trench-coat, dont il s'est débarrassé prestement. *Poum, raccord parfait.*

Black Jack tente de **foutre la merde** entre deux hommes du colonel. EG : engueulade entre deux qui visiblement ne s'aimaient pas mais le troisième lui explose la gueule.

Vladimir tente de créer **Bagarreur**. *Normalement il n'aurait pas pu à cause de l'échec sur l'augmentation d'Allié mais vu qu'il venait de se prendre un Trait négatif, j'ai préféré laisser couler.* Il réussit et vient exploser le type qui a mis KO Black Jack.

Black Jack fait un jet de **Foutre la Merde** pour envoyer un caisson de Bouteilles à la face des deux qui sont en train de s'engueuler et dans le même mouvement leur tirer dessus. EG : lance le caisson mais Vladimir se prend une balle.

Vladimir tente d'acquérir le Trait Ancien Militaire pour résister à la douleur et pouvoir continuer à agir. Seulement il loupe. On l'a **Réformé pour problèmes psychologiques**. *Bon, toujours le même problème par rapport aux Traits négatifs.* Il s'enfuit en hurlant, la tête pleine de flashes affreux : il revoit une scène particulièrement douloureuse.

Je demande un jet d'Investigateur, raté : il s'arrête net en s'apercevant qu'il a perdu l'enveloppe. *Là je n'aurais encore une fois pas du demander de jet.* En fait, la balle qu'il s'est pris a déchiré la poche où elle était. Il revient en courant pour rejoindre Black Jack, mais les deux se font rapidement assommer. (Jet de **Bagarreur** loupé)

Ils se réveillent dans un réduit, ligotés sur des chaises. Hassan est lui aussi ligoté à côté d'eux, mais assommé. Il s'est visiblement fait bien tabasser. BlackJack tente un jet de **Foutre la merde** pour enfumer leurs geôliers et obtenir des infos. Réussi : les personnages ont en fait été engagés à l'origine pour obtenir des infos et retrouver quelqu'un pour le compte du colonel. Pourtant, ils ont semés ses hommes pour une raison à définir.

Je demande à Vladimir un jet d'**Investigateur** qu'il réussit (*bon je ne vous refais pas le topo sur les jets à ne pas demander, hein*) : Le Colonel les a engagés pour retrouver un trafiquant de plutonium qui devait faire une livraison permettant au Colonel de réaliser une bombe nucléaire sur un prétexte vaseux. Apprenant cela, nos PJs se sont braqués et ont refusés de participer à un truc pareil. Ils n'ont pas été repérés par les occupants du hangar. Un des types va appeler le colonel, l'autre reste et sort l'enveloppe que Vladimir avait dans sa poche et demande des explications.

BlackJack tente un jet pour acquérir **Roi de l'évasion** : EG. Il a réussi à rendre ses cordes un peu plus lâches mais s'est fait mal aux poignets. Dégoûté, il tente un jet pour faire d'Hassan leur **Ami**. *Normalement il n'aurait pas pu à cause de l'échec sur la création de Roi de l'évasion*. Réussi : on a cherché pourquoi ils étaient venus le voir. Réponse : ils sont venus chercher des explosifs afin d'attaquer le hangar. Seulement ils ont été pris de vitesse par le Colonel qui était au courant (à définir).

J'ai demandé à Vladimir un jet (réussi) de **problèmes psychologiques** (*bon je ne vous refait pas le topo sur les jets à ne pas demander, hein*). Il se met alors à déballer plein de choses tout en vivant des flashes d'une enquête où il s'est fait choper par des trafiquants colombiens et leur a lâché l'adresse d'un ami à lui, qui a été assassiné par la suite. Ils finissent par se faire assommer et se réveillent au début de la scène suivante.

Transition : pas d'achats car presque plus de dés de Pool. Je leur en ai fait regagner 3.

Éléments à introduire : la limousine, le colonel doit filer le numéro du turc à Vladimir.

Scène 3 : (3 dans l'ordre chronologique)

On a refait une nouvelle scène au lieu de continuer la précédente car les personnages n'avaient plus aucun dé de pool.

Accroche : « Vous émergez ligotés au fond d'un camion, au milieu de caisses en bois avec l'inscription 'C4 – US Army'. »

Ils arrivent à enlever leurs liens rapidement sans faire de jets (je sentais le Roi de l'évasion prêt à revenir). Blackjack passe par le toit avec un jet pour acquérir **Acrobatie**, qu'il réussit. Vladimir veut faire exactement pareil. Je réponds qu'il ne faut pas déconner et qu'un peu d'originalité lui fera pas de mal. Bref, ils finissent par se porter au niveau de la cabine du camion. Je demande un jet simultané de **Bagarreur** et **Carjacking** (*bon je ne vous refait pas le topo sur les jets à ne pas demander, hein*), qu'ils réussissent tous

les deux, mettant le conducteur et le passager dehors. Ils prennent le contrôle du camion.

Après un arrêt durant lequel ils lâchent Hassan et apprennent (de sa bouche) que les sbires du Colonel veulent faire passer leur attentat à la bombe pour une exaction d'Al Qaeda, ils repartent vers le hangar. Black Jack tente un jet pour acquérir **Connaissances des Explosifs** et utiliser le C4 pour transformer le camion en bombe ambulante. Réussi. Ils s'en vont donc voler le plutonium avant de faire exploser le hangar.

Ils rentrent. Je demande un jet d'**Investigateur** pour voir s'ils sont repérés. Raté : on les reconnaît une fois à l'intérieur. Ils sortent du véhicule avec un jerrycan chacun. *Ce jet est par contre justifié. En effet, j'estimais que la situation méritait un peu de hasard.*

Vladimir se jette à couvert et en profite pour loger le jerrycan sous la voiture des trafiquants de plutonium, qui vient de faire son entrée. Pendant ce temps, Black Jack court se mettre à l'abri derrière une caisse sous les balles. La caisse vibre au rythme du staccato des rafales tandis que Vladimir peut voir des types sortir une caisse en plomb de l'arrière de la voiture.

Il met de l'essence dans sa bouche et allume son zippo pour cracher le feu sur un type tout près. Le type va mettre le feu à la traînée d'essence : la voiture explose, sonnant ou tuant sur le coup pas mal de leurs adversaires. Restent 10 types. Vladimir tente un jet de **Bagarreur** pour se frayer un chemin à coups de poing. EG : il explose le premier mais le suivant le met à terre d'un coup de crosse bien vicieux. Quand il redresse la tête c'est pour se retrouver nez à nez avec le canon de 4 Kalachnikov...

Intervient le Colonel. Black Jack tente un chantage : on sort ou on fait tout péter. Jet de **Foutre la Merde** loupé. Le Bluff ne passe pas. Il tente alors un jet d'**Ami (Hassan)** pour le faire intervenir et les sortir de la merde noire dans laquelle ils se sont fourrés. Loupé : après une embardée trop longue, une voiture vient s'encastrier dans le mur derrière eux et explose

avec tous les cocktails Molotov qu'elle renfermait. Ils ont juste eu le temps de voir qu'Hassan était à bord. Ils profitent de la diversion pour se casser tandis que l'incendie commence à se déclarer dans le hangar. On rejoint la scène 1.

Transition : les joueurs n'avaient une fois encore plus de dés de réserve. Je leur en ai fait regagner deux pour la dernière scène.

Éléments à introduire : comment ont-ils appris pour l'attentat à la bombe ? Pourquoi allaient-ils donc chez le Turc ?

Scène 4 : (1 dans l'ordre chronologique)

Bon pour être tout à fait honnête, je ne me souviens que des grandes lignes de cette scène. En voici une version qui explique tout bien que je ne sois pas sûr de sa véracité à 100%. Mais j'ai des excuses ma bonne dame : j'avais pas pris de notes et c'était il y a deux ans ! Bref, pardon aux joueurs tout ça, si je déforme un chouïa leur brillant roleplay. ;) Vous noterez également que je ne fais plus référence aux jets de dés. Il me semble qu'il y en avait eu très peu voire pas du tout. C'est un des avantages de BdN : pas besoin d'en faire si on n'en a pas envie.

Accroche : « vous entrez dans un des restos les plus chics de la ville. Vous salivez déjà à l'idée du repas tout frais payé. À une table, vous apercevez le Colonel. »

La rencontre avec le Colonel se passe plutôt bien : ils sont payés 10.000\$ pour retrouver un « ami » du colonel, qui leur passe la clé de sa chambre d'hôtel ainsi que le numéro du Turc, chez qui ils doivent le retrouver.

Évidemment, ils se rendent directement à l'hôtel en question : le Ritz, chambre 312 et découvrent une chambre déjà visitée (le contenu des valises jonche le sol). Ils fouillent et trouvent une K7 audio enfermée dans un sac en plastique glissé dans le réservoir d'eau des chiottes. La K7 est la confession d'un certain Dimitri Vustratov, ancien membre du KGB passé dans l'Organisatziya (la mafia russe) et membre d'un groupe terroriste

communiste illuminé : Suprématie Rouge. Ce groupuscule prépare quelque chose de gros et Dimitri craignait pour sa vie. En fait, il craignait surtout que son « vieil ami » le Colonel le fasse exécuter car il avait des remords à l'idée de faire sauter toute une ville.

Là les joueurs ont changé de couleur. L'investigateur a contacté un de ses indics, qui lui a dit de venir le voir, que ce qu'il cherchait était trop gros pour en causer au téléphone. Ils débarquent donc chez Jerry, un américain obèse qui se prend pour Elvis (pauses et vocabulaire à l'appui). *Jerry a remporté un grand succès auprès des PJs d'ailleurs : ils l'ont adoré dans son côté ridicule.* Bref, Jerry leur déballe contre monnaie sonnante et trébuchante (on se refait pas) le fond de l'histoire : Suprématie Rouge compte acheter ce soir une cargaison de plutonium pour faire une belle bombe à des tchéchènes en goguette. Dimitri a en fait été enlevé par les fédéraux avant d'être buté par le Colonel. Autant dire que si le Colonel veut le voir réapparaître, ce n'est pas pour lui offrir de la vodka. Jerry leur lâche aussi l'adresse de la planque des feds, là où ils retiennent Dimitri : 1127, Downing Street.

Nos deux compère s'y rendent pour vérifier que Vustratov est toujours vivant, ce dont ils s'assurent avec un zoom d'appareil photo *100. Sauf que dés qu'ils l'ont dans la mirette, sa tête vole en éclats sous le tir d'un sniper. *Et oui, le Colonel ne leur faisait pas suffisamment confiance pour les envoyer seuls, faut pas déconner non plus.* Ils les a donc fait filer par un sniper qui s'est chargé du cas Vustratov. Évidemment, ils font repérer par les feds qui se mettent à les poursuivre. Une fois qu'ils les ont semés, ils louent une limo avec chauffeur pour se rendre chez le Turc. Ils sont passablement remontés et veulent « exploser la gueule de cet entch*lé de Colonel. »

Conclusion :

Très, très sympa mais c'est une véritable gymnastique mentale au début. J'ai pris scrupuleusement des notes tout du long et c'était quelquefois assez dur de faire que les

évènements s'enchaînent. Au final, on est tout de même retombés sur nos pattes et les évènements se sont enchaînés de manière à peu près logique. Voilà à quoi ressemblaient les personnages à la toute fin :

Black Jack

Fout-la-merde (4)
As de la conduite (1)
Carjacking (1)
Allié Turc : Hassan (1)
Connaissances en Explosifs (1)
Acrobatie (1)

Vladimir Razinoff

Investigateur (3)
Ennemi : le Colonel (-2)
Acrobatie (1)
Bagarreur (2)
Réformé : problèmes psychologiques (-1)

Au final, côté **bonnes impressions**:

- Le fait que tout le monde participe à l'élaboration du truc. C'est super sympa et ça soulage beaucoup le MJ. Par contre, un de mes joueurs a eu énormément de mal avec le concept de devoir introduire des idées "comme le meujeu" mais ça devrait passer. Il a aimé de toutes façons.

- Le fait d'avoir des persos que l'on découvre au fur et à mesure passe très bien. Par contre, j'ai relu par la suite la partie sur l'augmentation/création de Trait pendant une scène. Ça a bien tourné mais un des joueurs s'est retrouvé à un moment avec 3 Traits négatifs: chaud tout de même. Je lui ai permis de l'enlever à une fin de scène (et donc de regagner un dé de Réserve) ET de se racheter un Trait positif. En fait, j'avais omis un énorme détail : le Trait ne devient pas automatiquement négatif.

- Il suffit vraiment d'avoir une accroche: vu que les joueurs participent à l'histoire presque à égal (sans abus bien sûr) avec le MJ, le scénario peut partir dans une direction toute à fait inattendue: ils ont finis par enquêter sur un vol de plutonium dans la première scène du film (la dernière de la partie) alors que je m'attendais à un truc à la Resident Evil voire X-files.

- Ce jeu est excellent pour écrire des scénars à plusieurs en se fendant la gueule : la partie qu'on a faite passe très bien pour un scénario contemporain, voire (je prêche pour ma paroisse) de [Lost people](#). Pas franchement très fin dans l'intro, je vous l'accorde mais bon ça se retravaille. Je pense que je vais retenter l'expérience avec diverses accroches pour voir ce que ça donne au final. Peut-être « imposer » des éléments (lieux, personnages, objets, actions, etc.).

- Ce jeu est également parfait pour quand personne n'a préparé de scénar mais qu'on jouerait bien quand même. Paf, une accroche à l'arrache et roulez jeunesse.

Côté **craquages**, c'était surtout dû à moi et à mon manque d'expérience dans ce type de maîtrise :

- On a joué un peu dans le désordre parce que j'avais mal découpé: la seconde scène commençait à durer un peu trop et les joueurs n'avaient plus de réserves. Ce qui fait que, sur quatre scènes, on les a jouées dans cet ordre: 4/2/3/1. Ça vient avec l'expérience.

- J'ai dû faire 2 pauses et éclaircir avec les joueurs ce qui c'était produit, ce qui restait à éclaircir, les personnages qui devaient être introduits dans les scènes précédentes. Les fois suivantes ont été beaucoup plus fluide. Une fiche permettant de noter la chronologie des événements et les PNJ/actions/indices à faire intervenir dans les scènes précédentes a été incluse dans la dernière version de Boule de Neige pour éviter ce genre de désagréments.

- J'ai fait faire beaucoup trop de jets. Les persos n'avaient à la fin de la deuxième scène de la partie presque plus de Réserves. J'ai donc filé 4 Dés de Réserves au premier tour, puis 3 et 2 pour finir. Par la suite, j'ai beaucoup diminué mais en attendant se concentrer sur l'histoire à rebours était suffisamment chaud et nouveau pour que je reporte à plus tard le fait de faire moins de jets de dés. Pour schématiser, 2 ou 3 jets de dés par scène et par personnage devraient être un maximum. Je me suis aperçu plus tard que j'avais négligé une règle également très importante: celle de la récupération des dés de réserve !

- J'ai eu énormément de mal à gérer les Traits négatifs: rater le jet a un aspect positif pour le perso? C'est comme ça que j'ai fait mais j'ai franchement galéré. Après discussion sur le forum Casus NO, je me suis rendu compte que je n'étais pas le seul à avoir du mal avec cet aspect des règles. On a donc éclairci au maximum la création et l'utilisation des traits négatifs.

- Je n'avais que 2 joueurs. Je pense qu'il n'en faut pas beaucoup sinon ça doit devenir un beau bordel. M'est avis que 3 est un maximum.

Liste de Traits

Voilà une liste d'exemples de Traits glanés au cours des parties des différents rédacteurs. Ils ne sont pas différenciés en négatifs ou positifs. Tout dépend de ce que le joueur veut en faire. Cela permet de fixer un brin les idées de chacun et d'en donner à ceux qui auraient du mal à saisir le concept.

- Acrobate
- Ailes divines
- Allié
- Amateur de vieilleries / antiquaire
- Amnésie chronique
- Anarchiste/terroriste
- Ancien militaire
- Ange déchu
- As de la conduite
- As de la machette
- Aventurier américain
- Aveugle
- Bagarreur
- Banni
- Baratineur
- Bavard maladif
- Beau gosse
- Berserker
- Boxe
- Cambrioleur
- Cancer du poumon / stade terminal
- Carjacking
- Chamane
- Citadin
- Connaissances en Explosifs
- Dénué de scrupules
- Détective privé
- Drogué (*Opiomane, héroïnomane, alcoolique, etc.*)
- Dur d'oreille
- Ennemi
- Étudiant en... (*Médecine, théologie, etc.*)
- Fille d'explorateur
- Flic
- Fouille merdes
- Fouteur de merde
- Fumiste/charlatan
- Illuminé, fanatique
- Impulsif
- Investigateur
- Journaliste
- Jugement obscurci
- Kleptomane
- Langage
- Loup-garou
- Mafioso
- Malchanceux
- Maniacodépressif
- Maniaque de la gâchette
- Maquereau / Mère maquerele
- Mécanique engin lourd
- Méditation
- Membre d'un groupe gouvernemental (*FBI, KGB, CIA, NSA, etc.*)
- Membre d'un ordre occulte (*Opus Dei, secte millénariste, cultiste de Cthulhu, Inquisition, etc.*)
- Militaire
- Nouveau riche
- Occultiste
- Pirate informatique
- Pousseux
- Possédé
- Pouvoir surnaturel (*Alchimie, mutant, exorciste, enfant de la Tempête, etc.*)
- Problèmes psychologiques
- Professeur de... (*Arts martiaux, chimie, physique quantique, etc.*)
- Protecteur
- Prothèses cybernétiques
- Randonneur
- Réputation
- Riche
- Robot
- Sage
- Séducteur
- Sens exacerbé
- Sherlock Holmes
- Spécialiste en... (*Médecine, théologie, etc.*)
- Star de...
- Tenancière de taverne
- Tête de mule

Explications et précisions

Le jeu a été traduit durant l'été 2005 par Cédric Ferrand. Depuis, au travers des différentes parties qui ont eu lieu et les discussions sur le forum Casus NO, quelques incompréhensions se sont fait jour. Voilà, résumé, les différentes explications qui ont été données par nos valeureux rédacteurs sur le forum Casus NO ou au détour d'une binouze.

Les Traits en général

Cédric Ferrand: tiens, un truc que je trouve mal géré dans Boule de Neige. Tu débutes le jeu avec un Trait à 3. Par la suite, tu peux augmenter ces traits et en inventer dans les scènes suivantes. Mais si tu replaces les scènes dans l'ordre, ça veut dire que ton personnage commence l'aventure avec des Traits développés et que plus il se rapproche du final, plus il est faible.

Go@t : ce n'est pas le personnage qui devient plus puissant, c'est le joueur qui découvre des capacités de son perso. Une phrase de l'exemple qui, à mon humble avis, devrait être mise en énorme et en gras au début du jeu: vos personnages savent ce qui s'est passé mais en tant que joueur vous ne le savez pas. Vous pouvez improviser des faits en jeu.

Drulaan : pour ce qui est des traits qui augmentent plus on va à rebours, j'ai une explication à peu près logique : Au début d'un film les personnages principaux montrent tout un éventail de compétences, de traits, ce qui sert au spectateur à se faire une idée précise du personnage. A la fin au contraire, ils utilisent seulement quelques traits dans des situations où il est plus important de les mettre en jeu (d'où la valeur plus faible), donc plus difficile.

Les Traits négatifs :

Règle : *[Lors d'une création ou d'une augmentation de Trait,] si c'est un Monologue de Défaite qui est obtenu, les dés sont également dépensés et le Trait est augmenté, mais le Trait n'a pas un effet positif. Dans certains cas, ce style de corruption peut même changer la description du Trait.*

Go@t: Le trait est augmenté mais change pour devenir négatif ? C'est ça ?

Cédric Ferrand : Oui, c'est ce que j'ai compris à la lecture. Ça rend la création/augmentation au cours d'une scène particulièrement dangereuse et donc peu intéressante.

Go@t: Je vais te citer pour te répondre : « Je ne crois pas que les narrativistes soient des gros-bills. Ils envisagent les handicaps du personnage comme un aspect aussi important que ses forces supposées. Ainsi, si le personnage possède un Trait "Petite taille", tu peux invoquer ce Trait pour te faufiler et esquiver tout un tas de Conflit, mais en contrepartie le MJ peut l'utiliser pour te mener la vie dure. Comme toujours avec les jeux narrativistes, il ne faut voir l'intérêt dans la narration avant tout. » Donc en fait « As du volant » deviendra « chauffard », ou « prestidigitateur » deviendra « kleptomane », ou encore « star » deviendra « star déchue », etc.

Cédric Ferrand : Ce dont il faut se souvenir, c'est qu'un Trait ne devient négatif que si l'augmentation ou la création a lieu pendant la scène et que le jet est raté. Autre condition importante : il faut que ça aide à la narration, **ce n'est pas une obligation.**

Utilisation d'un Trait négatif

Drulaan : J'aimerais savoir comment tu fais jouer un trait négatif ? Parce que lancer -1dé j'ai du mal à saisir l'idée. Moi je verrais plutôt le fait de choisir un concept négatif (drogué,

malade,...) qui permet de davantage conceptualiser le perso en lui donnant des traits positifs et négatifs.

Psolyca : J'ai aussi un mal de chien avec l'idée du Trait négatif, j'arrive à la comprendre mais je ne sais pas comment tu peux le mettre en scène !

Go@t: alors, effectivement, il faut voir le Trait négatif comme un défaut du personnage.

Drulaan : Concernant les jets, réussir un jet d'un Trait négatif (un ou plusieurs 1 sur le jet de dés) ne fait pas reculer le scénario mais amène une situation cocasse pour le personnage ou l'ensemble du groupe ; tandis que rater son jet fait intervenir le côté « négatif » du Trait.

Les Jets de dés et la Réserve

Question : le MJ doit-il annoncer une Intention et une Catastrophe quand il demande un jet ?

Si le MJ réclame un jet de la part d'un joueur, ce dernier (le joueur) doit toujours définir l'Intention et la Catastrophe. Mais globalement, la rengaine « fais moi un jet de perception » est à éviter. Pas besoin de jets, dites simplement aux joueurs qu'ils voient quelque chose. Réclamer un jet doit plutôt se produire quand un joueur demande la bouche en cœur « je pourrais avoir ce gros objet magique de la mooooooooooort, dis ? » Fais un jet ! Si ça loupe, c'est le méchant qui l'a !

Question : quand regagne-t-on les dés de Réserve investis sur un jet de dés ?

Hou, la question qui fait mal. Alors, en résumé :

- sur une création/augmentation de Trait, seul l'Évènement Guidé permet de regagner ses dés (un échec ou une victoire faisant augmenter le Trait de toutes façons). Un échec ou une victoire fait perdre les éventuels dés de Réserve investis.
- sur un jet de dés « classique », seule la victoire fait perdre les dés de Réserve. Sur un Évènement Guidé ou un Echec, on regagne ses dés. Lors d'un Echec, on en regagne même un de plus.

La préparation du scénario

Jdavia : Jusqu'où le MJ peut-il pousser la préparation des scènes, des PNJs de la première (dernière) scène en particulier ? Je m'explique: je prépare une scène finale d'introduction... est-ce que je dois faire le ou les PNJs comme je le ferais pour un scénar traditionnel ou est-ce que absolument toute l'information existante à ce moment doit être contenue dans l'intro telle que fournie aux joueurs ?

Psolyca : C'est comme tu le sens. Il n'y a pas de règle. Tu peux, avant de commencer, décrire l'univers dans lequel les joueurs doivent rester et leur laisser totale liberté. Ton rôle va être plus compliqué puisque tu devras improviser en permanence suivant les dires des joueurs. Mais tu peux leur "interdire" certaines choses. Normalement s'ils amènent une idée, mieux vaut qu'ils te demandent si ça rentre dans l'intrigue que tu veux. Sinon tu scénarises tout mais là tu mets des barrières, de toute façon la scène précédente doit finir en accord avec la scène suivante. Dans tous les cas, n'oublie pas que, comme il a été dit, tes joueurs découvrent ce que les perso connaissent déjà. Donc trop figner des PNJ en "début" de partie je le vois mal.

Drulaan : Tu peux le préparer comme un scénar traditionnel. Mais dans la dernière scène (qui est donc la première du jeu) tu ne fais apparaître que certains points. Prenons l'exemple d'un grand méchant que les joueurs viennent d'abattre alors qu'il tentait de détruire le monde (classique quoi !). Tu peux décider de son caractère dès le début : cet homme a décidé de se venger du monde suite au décès de toute sa famille dans des manœuvres gouvernementales. Pour cela, il a tué, pillé, il s'est comporté en monstre. L'intérêt est que dans la dernière scène ce type leur explique qu'il a fait ça pour venger sa famille. Donc il apparaît humain. Mais au fur et à mesure du recul dans l'histoire tu découvres que c'est un monstre et tous les actes qu'il a fait.

Jdavia : Si je veux que le boss de fin de niveau qui est en train de s'effondrer au tout début de la scène finale soit en fait un démon, je dis "Le démon s'effondre à vos pieds, carbonisé par la foudre qui s'est abattue sur la lance qu'il brandissait..." J'impose que ce PNJ soit un démon pour tout ce qui précède, n'est ce pas ? En revanche si je ne place pas "démon" tout de suite en espérant que ça soit "découvert" par les joueurs (comme je le ferais pour la préparation d'un scénario traditionnel...) il se peut qu'ils partent tout de suite vers quelque chose de radicalement différent, j'ai bon ?

Drulaan : En même temps je ne pense pas que préparer ça comme un scénario traditionnel soit une bonne idée. Quand tu y joues tes joueurs doivent savoir que, à la prochaine scène, leurs personnages ne connaîtront pas la fin. Pour ton exemple du démon : Il vaut mieux l'imposer à mon avis. Et deux ou trois scènes plus tard (donc avant) les personnages découvrent que c'est un démon. Donc tu continues à remonter dans le temps et là les personnages ne connaissant pas la vérité sur leur ennemi.

Jdavia : Ah, c'est ce que je pensais... j'avais négligé de considérer que les personnages ne savent pas la fin mais que les joueurs oui, du coup. En fait je réalise que les courbes de ce que savent les joueurs d'une part et les personnages de l'autre se croisent au milieu du scénario. C'est génial ce truc. Pour revenir sur mon exemple, je pars d'un personnage que je décris comme irrémédiablement corrompu et je laisse la possibilité aux joueurs d'éclaircir au contraire le tableau à partir de cette esquisse... En revanche si je ne dis pas "démon" dès le début, pour en revenir à ma question initiale, je n'ai aucune garantie que mon scénario partira plus ou moins dans la direction que j'ai fixée... Ce que je veux dire, c'est qu'à moins de placer les éléments directeurs dans la scène finale, il ne sert à rien de les préparer car les joueurs peuvent aussi bien partir dans cette direction que dans une autre radicalement opposée. J'ai bon ?

Go@t : Tout à fait.

Psolyca : Je rajouterais que généralement, je ne construis que la première scène complètement après je réfléchis et mets des idées sur papier mais le résultat final des joueurs peut être différent. Une campagne est donc plus dure à gérer puisque la fin du deuxième épisode est faite par les joueurs (pas si difficile quand on y pense) mais si on veut vraiment amener les joueurs dans une intrigue précise, là, ça se complique.

L'expérience des joueurs

Go@t : Je pense qu'une partie de Boule de Neige avec des débutants doit être assez énorme. Après tout, faut-il vraiment être un rôliste confirmé pour jouer à Boule de Neige? Le côté improvisation totale permet de gommer le côté « non tu n'as pas le droit de faire ça » que j'ai souvent vu dans des parties d'initiation j'imagine.

Drulaan : Tout à fait, il n'y a pas besoin d'être un rôliste confirmé pour jouer à Boule de Neige. Cela est un peu moins vrai pour le meneur. Celui ci doit avoir un bon sens de l'improvisation et ne pas hésiter à rebondir sur les idées des joueurs. Pour les joueurs qui ne sont pas des rôlistes confirmé il est juste un peu difficile de se lancer mais après ça se fait tout seul. Par exemple, pour la première partie que j'ai menée à Boule de Neige, j'avais à ma table 4 personnes qui ne connaissaient pas le JDR et une autre (Psolyca) qui était plus ou moins novice. Et cela reste une de mes meilleures parties de Boule de Neige. Pour avoir fait jouer la même accroche avec des rôlistes confirmés, je n'ai pas retrouvé le même plaisir.

Variantes

Le système de Boule de neige est simple. Pourquoi l'encombrer de variantes, me direz vous ? Tout simplement pour vous donner des idées et rajouter du fun. Bien entendu aucune de ces variantes n'est obligatoire. La seule règle : faites-vous plaisir. Une partie de la variante vous ennuie ? Virez la. Comme vous allez voir, la plupart de ces propositions sont plus des questions de bon sens qu'une nouvelle manière de jouer (enfin ça dépend quelles variantes).

On a tous ses défauts.

- *Chuis trop négatif, là, tu vois.*

Quand un PJ a plus d'un Trait négatif, il peut l'effacer entre deux scènes en dépensant autant de dés de sa réserve que le niveau du trait.

- *Je m'améliore tous les jours.*

Enlever un trait positif permet de regagner autant de dés de réserve que le niveau du Trait.

- *Avantages / Défauts*

Le joueur peut prendre librement à la création un trait négatif à 1 pour gagner un trait positif à 1.

- *C'est moi le MJ ! Si je te dis que tu es un vampire hémophile, c'est comme ça !*

Libre au MJ d'imposer un ou plusieurs Traits négatifs à la création.

- *Un handicap, c'est handicapant*

Réussir un jet d'un Trait négatif a des effets désagréables pour le personnage tandis que rater son jet indique que le personnage a réussi à se dépasser, obtenant des effets positifs pour lui. Comme il est plus facile de réussir que de rater un jet (le 1 étant prioritaire sur le 6), le Trait négatif est bien quelque chose d'handicapant.

- *Je serais aveugle plus tard !*

Lorsqu'un Trait devient négatif en cours de séance, le changement se fait lors de la Transition entre les scènes, comme si on créait un trait positif.

Marge de Réussite / Marge d'Échec

Lors du lancer de dé, au lieu de simplement prendre les 1 ou les 6, on comptabilise leur nombre et, suivant la quantité, les monologues de victoire ou de défaites sont d'autant plus exagérés. Un échec annule une réussite.

Tout est une question de cadrage, coco.

Pour guider un peu la narration, il est tout à fait possible de « fixer » un peu le décor avant de commencer au lieu de partir en improvisation totale. Il suffit de définir très succinctement le contexte : où, quand, pourquoi, avec qui se trouvent les personnages-joueurs par exemple. Deux choses importantes à fixer : y a-t-il du fantastique ? Et quel type d'univers utilise-t-on ? Médiéval, Médiéval-Fantastique, Contemporain, Science Fiction, Cyberpunk, Steampunk, Pulp, Historique, etc. Ensuite, vous pouvez très bien fixer une liste de Traits et des règles spéciales.

Exemple : Super Héros

Au lieu de prendre un trait au début du scénario, laissez simplement aux joueurs le choix de prendre un "super" pouvoir de super héros. Prévoyez bien que le scénario risque fortement d'être bourrin et que des humains normaux ne pourraient pas le réussir (sinon autant jouer autre chose). Vous pouvez également les autoriser à prendre un trait « normal » s'ils le veulent avec un score de 1.

Le gang bang des idées

- *Accroches collectives*

Plutôt que de laisser le MJ gérer tout seul les accroches de scènes, tous les joueurs sont invités à participer.

- *MJ tournant*

Honnêtement qui n'a jamais vécu ce dialogue ?

"Tiens, je ferais bien un jdr..."

- Tu maîtrises ?

- Ben non.

- Bon, je vais allumer la télé..."

Un grand moment de solitude, non ? C'est là qu'on se rend compte que Boule de neige est idéal pour ce genre de soirées entre amis où on

se ferait bien un JDR mais où personne n'est trop motivé pour maîtriser (et/ou n'a de scénario potable sous la main). Une personne se dévoue pour faire la première partie, puis une autre, etc.

- *Accroches tournantes*

Le MJ lit l'accroche de départ, puis le joueur à sa gauche (ou à sa droite, hein, on n'est pas sectaires) fait l'accroche de la scène suivante, et ainsi de suite.

- *Toi tu n'as pas le choix*

Prendre un joueur au hasard avant ou après création de son personnage. Il aura une influence sur le jeu en étant mis en avant sur la dernière scène (la première jouée). Par exemple : lui faire jouer ou dire un bout de texte qui induira une partie de ses faits et gestes. Ensuite, soit on lui dit tout ce qu'on attend de lui mais il sera prisonnier de son personnage, soit on le laisse imaginer ce qu'il peut être tout en restant cohérent.

- *Idées partagées*

Lorsqu'un joueur amène une idée, normalement il joue son idée jusqu'au bout sans que les autres joueurs puissent intervenir. Avec cette variante, le joueur la présente et tous les autres joueurs peuvent aussi apporter une pierre à l'édifice. Le joueur qui a amené l'idée peut choisir d'écouter les autres joueurs et piocher parmi leurs suggestions. Le maître du jeu reste bien évidemment garant de la cohérence de l'idée.

Campagne

- *XP*

A chaque fin de scénario, le personnage gagne un dé de Pool (en plus de celui de fin de scène). Il peut choisir de garder tout ou partie de ses dés de pool pour le prochain scénario. Libre au MJ d'en donner plus ou de redonner des dés en début de partie.

- *Inter scénario*

Entre deux scénarii, il arrive parfois que l'action subisse une ellipse. Qu'il s'agisse d'un voyage, d'une retraite ou du calme avant la tempête, les personnages ne resteront pas inactifs durant ces

périodes. Avec l'aval du Meneur, le joueur peut choisir d'acheter un trait de manière classique (comme entre deux scènes). Il n'aura pas à l'utiliser au début de la première scène du scénario. Par contre, une petite phrase pour dire que son personnage se consacre à l'étude de telle compétence (par exemple) sera très appréciable.

- *Les Grands Méchants Récurrents*

Toute campagne digne de ce nom se doit d'avoir des Grands Méchants à la hauteur de l'action. Pour cela, il va falloir lui créer une fiche de personnage (enfin lui allouer des Traits, quoi). Pour avoir quelqu'un de très puissant à opposer à vos personnages-joueurs, voici une petite proposition : donnez-lui un nombre de points de Traits positifs égal à 3 fois le nombre de joueurs, un nombre de points de Traits négatifs égal à une fois le nombre de joueurs ainsi qu'une Réserve égale au nombre de joueurs. Par exemple, si vous avez 6 joueurs, votre Grand Méchant aura 18 points de Traits Positifs, 6 points de Traits négatifs et 6 points de Réserve.

Exemple : Black Vader, seigneur Scythe, aura les caractéristiques suivantes :

Asthmatique (-3), Grand Brûlé (-3), Armure cybernétique (2), Grand Maître du Côté Obscur de la Force (5), Très Intimidant (2), Commandeur de la flotte impériale (5), bretteur hors pair (4).

Et si un joueur manque à l'appel ? Ou bien qu'un autre se rajoute au groupe ? Et bien, vous diminuez d'autant les Traits du Grand Méchant. Donc, si Yohann Tousseul est parti à la poste pendant le scénario « l'Empire n'est pas très content », Black Vader aura son petit tube de ventoline et est moins asthmatique, mais du coup il sera aussi moins intimidant. Ah ben oui, ça fait carrément peur un Grand Méchant asthmatique, non ?

- *Pourquoi faire ?*

Bien sûr, on peut légitimement se demander à quoi cela peut bien servir d'allouer des Traits au Grand Méchant. Non, le MJ ne va pas tirer de dés ! Par contre, les Traits du Grand Méchant vont être utilisés pour annuler les dés des

personnages. Le principe étant qu'un point de Trait positif annule un dé. Si le total de dé du personnage est amené en dessous de zéro, chaque point restant compte comme un échec. Les seuls dés qu'il va pouvoir lancer sont ceux alloués par le MJ ou ceux qu'il dépensera de sa Réserve.

Exemple : Luc est opposé à Black Vader dans un combat titanesque à la rapière-laser. Luc a un Trait de Chevalier blanc (3), contre Black Vader qui est un bretteur hors pair (4). Moralité, Luc n'a plus de dé et un échec automatique. Le Meneur décide d'être magnanime et lui accorde trois dés. Le joueur de Luc ne se sent pas trop rassuré pour autant : trois dés et déjà un échec ! Il décide de dépenser deux dés de sa Réserve pour améliorer ses chances. Il lance ses 5 dés et obtient trois 1 et aucun 6 ! Le joueur de Luc a droit à un monologue de victoire.

« Alors je l'engloutis sous une avalanche de coup qui finit par lui faire perdre l'équilibre et là je lui tranche la main !

- Hum, oui, c'est bon, on a compris. » (Le Meneur préfère l'interrompre car il sent venir la fin prématurée de son beau Grand Méchant.)

Note : si on utilise la variante « marge de réussite / Marge d'échec », Luc ne passerait que deux réussites au final à cause de l'échec infligé par le Trait de Black Vader.

Option : si cette variante vous semble trop compliquée, simulationniste ou violente pour les joueurs, allégez la. Considérez que chaque point que le Grand Méchant a de plus que le joueur compte pour un échec ou lui enlève un dé. Dans l'exemple du dessus, le MJ pourra choisir d'infliger un échec

- *Moi aussi j'ai le droit à de l'XP ! Ca te la coupe, hein ?*

Les Grands Méchants peuvent également obtenir de nouveaux Traits lors des scènes où ils interviennent. Cette fois-ci un jet est effectué par le MJ.

Exemple : Luc commence à sérieusement estropier son adversaire. Le MJ, qui commence à craindre pour l'avenir de son Grand Méchant

(il n'a pas encore lu toutes les règles sur les Grands Méchants Récurrents, cf. plus loin) décide d'ajouter un trait « Fiston : Luc » à son Grand Méchant. Pour ça il dépense un point du Pool de Black Vader et lui alloue trois dés supplémentaires. Après tout, faut bien que ça serve d'être Meneur, mince ! Il expose son Idée : si Black Vader réussit, il pourra déclamer sa tirade, sinon il s'étouffe dans son propre sang. Il lance 4 dés et obtient deux 1. Black Vader réussit à croasser :

« Luc, je suis ton père !
-Nooooooooooooooooon ! »

- *Pas tout à fait mort !*

Les Grands Méchants ne restent jamais morts bien longtemps. Surtout lorsque c'est ce satané joueur l'a décidé dans son monologue de victoire. Dans ce cas, il suffit de virer les personnages-joueurs du lieu où ils sont (incendie, invasion de PNJs, etc.) et de décider que le Grand Méchant a survécu en fait. Pour faire passer la pilule, chaque joueur regagne un dé de Réserve et le Grand Méchant perd toute la sienne. Bien sûr, il doit avoir au moins un dé en Réserve pour permettre ce genre de tour de passe-passe.

Exemple : Hobby One laisse Black Vader brûler dans le magma d'un volcan en fusion, se désintéressant de son sort. Dommage pour lui, Black Vader a encore des dés en Réserve. Il les dépense tous pour qu'un vaisseau vienne le rechercher. Comme par hasard, c'est celui du Sénateur Polpot Hine, son maître Scythe.

Comme à la télé

Ces variantes sont là pour faire des campagnes façon « série télé ». Il est très recommandé d'utiliser la variante « campagne » décrite ci-dessus en plus des suivantes.

- *Scènes off*

Le MJ est invité à glisser des scènes qui se produisent en dehors du champ de vision des personnages et qui lui permettent d'introduire des éléments pour les prochaines parties. Evidemment, s'il le désire, il peut tout à fait

laisser les joueurs s'exprimer et décrire une scène off.

- *Ma scène rien qu'à moi*

Dans les séries, il arrive souvent que les personnages principaux soient séparés. Un personnage a droit à une scène « personnelle » par partie. Dans ce cas, il crée rapidement les personnages que les autres joueurs vont endosser pour la durée de la scène. Libre au MJ de limiter ces scènes à une par partie pour l'ensemble du groupe. Il peut également laisser la liberté à chacun des joueurs de créer son personnage pour la scène en question.

- *Du détail, coco !*

Vous avez déjà remarqué qu'après la pub, on a en général droit à quelques secondes d'images rediffusées ? Histoire de se remettre dans le bain quand on revient des toilettes. Et bien là, on fait pareil, mais à la boule de neige. Donc quelqu'un s'y colle pour décrire en une ou deux phrases comment on en est arrivé ce qui s'est passé dans la scène précédente dans l'ordre chronologique. On joue ensuite ce qui a été décrit.

Exemple : au début de la scène, les personnages arrivent dans un bar. Un des joueurs rappelle qu'ils sont là à la recherche de maffieux qu'ils viennent de poursuivre en voiture. La scène suivante va permettre de jouer la course poursuite effrénée.

Générateur de background

Une des choses très intéressantes qu'apportèrent à l'époque les jeux White Wolf était la notion de prélude, une partie solo MJ/joueur où l'on définissait plus avant le background du personnage. Boule de Neige est parfait pour ce genre de choses. Il suffit de partir sur une idée de scène et d'enchaîner les scènes dans le désordre. Le joueur dont c'est le personnage est bien évidemment très fortement invité à formuler lui-même les accroches. Ça crée énormément de PNJ réutilisables dans votre jeu "normal" et d'idées d'intrigues. L'avantage de jouer dans le désordre est qu'on perd moins vite l'inspiration : rien n'empêche après avoir joué un élément qui se passe quand

le perso a 15 ans de revenir à sa petite enfance. Nul besoin d'en faire un solo, au contraire : cela permet d'introduire des PNJs dans le background qui seront bien moins artificiels puisqu'avec une vraie personnalité (et une fiche de perso toute prête constituée de quelques Traits, ce qui est largement suffisant pour avoir une idée précise de leurs caractères et de leurs capacités). Pour l'avoir utilisé pour créer les backgrounds de deux personnages à Plagues, je peux vous dire que ça fonctionne très bien et que tout le monde est motivé.

Un de mes joueurs (salut Vince !) interprète un sage (un faiseur de miracles) "à la Locke" (oui, oui, John Locke dans Lost) : il était aveugle et a recouvré la vue un jour. En première scène, il n'avait qu'aveugle comme Trait. Son père meurt devant lui puis se relève sous les traits d'un infectieux (un zombie qui court vite, pour ceux qui ne connaissent pas l'univers). Lui pleure des larmes de sang, et recouvre la vue (choc émotionnel devant la mort de son popa?). On a également fait la mort de sa mère (morte en mettant au monde un mort-né, sorte d'enfant tueur revenant, cf. supplément d20 - nécromanciens). Son perso a brûlé sa mère (fait mentionné par le joueur dans une partie précédente et qu'on avait totalement oublié. Comme quoi tout se goupille à merveille des fois), mais le mort né s'est enfui. Par la suite, on a joué une vision lors d'une méditation (qui lui a permis d'entrapercevoir un des gros secrets du jeu mais de manière très cryptique), son arrivée à la tour des sages, sa première "affectation" (dans un des Havres décrit dans le jeu), le fait qu'il était le porte-parole de Norn (un des gros PNJ de l'univers), qu'il a été banni, etc. Nous avons fait deux parties : la première en solo, la seconde avec un personnage extérieur au groupe (salut, Hicks !) qui incarnait un PNJ très lié à son personnage.

L'autre (salut Plouf !) incarne un chevalier venu d'une lignée de chasseurs de non-morts détruites par un de ses membres passé à l'ennemi. La partie de boule de neige lui a permis de vivre l'attaque d'une nécropole (un gros donjon rempli de morts-vivants pour schématiser) par un détachement de sa famille,

la trahison de son oncle et le passage de sa famille entière « de l'autre côté », et de voir une partie du bestiaire mort-vivant également.

Moralité, on s'est vite retrouvé avec des backgrounds tout faits et diablement motivants. Bon, je vous accorde qu'il faut bien cadrer les joueurs pour ne pas déborder mais rien d'insurmontable. L'un des joueurs testait Boule de neige pour la première fois et a franchement apprécié le fait que c'était bien **son** histoire et qu'il avait donc quand même pas mal de latitude pour faire ce qu'il voulait. Pour rendre la chose encore plus simple, on a inclus une fiche de scène (comme celle du livre de base) spécialement dédiée à la création de background à la fin de cet ouvrage (voir page XXX). Comme ça, votre MJ pourra s'y retrouver rapidement dans la masse de notes que vous avez évidemment prise de la manière la plus sérieuse possible.

Krasses et Koudputts

Pour rendre hommage à un jeu paru récemment, on s'est dit qu'on allait repomper certains mécanismes. Oui, nous sommes mesquins et nous le revendiquons.

- *Krasses* :

Le MJ peut donner un malus d'une réussite à un joueur avant que celui-ci fasse son jet. En échange, ce dernier reçoit un dé de Réserve.

- *Koudputts* :

Un joueur peut transformer une réussite d'un de ses compagnons de jeu en échec en dépensant un dé de Réserve une fois par partie.

Campagne

Tout le monde s'accordait à penser qu'une campagne Boule de Neige était impossible. Voici la preuve du contraire. L'ambiance est résolument pulp et fantastique. Si vous voulez préparer plus avant la campagne, il est recommandé de revoir les Indiana Jones et de se documenter sur la Divine comédie (via wikipédia par exemple). Chaque scénario est présenté de la manière suivante : l'accroche suivie des actions possibles durant la scène. Piochez dans les actions possibles comme bon vous semble : c'est fait pour ça.

Les scénarios sont présentés avec un enchaînement « classique » : « le défi de Raspoutine » est suivi de « La chute de Méphisto ? » et sont ensuite décrites quelques « fins alternatives ». Cela peut bien évidemment se changer si vous désirez pousser le côté Memento encore plus loin. Après tout, rien ne vous empêche de tout faire jouer à l'envers.

Le défi de Raspoutine

Scène 1

Accroche : Vous franchissez un passage étroit. Soudain une lumière rouge apparaît. Dans la grotte dans laquelle vous débouchez, se trouve un brasero. Des flammes rouges en monte. Vous avez enfin trouvez le repaire secret d'Igor Raspoutine, sorcier et despote de la Nouvelle Russie. A ses côtés, Vassily. Votre ami Vassily que vous pensiez mort lors de la descente du KGB sur le QG de la résistance. Pourtant il est bien là, portant même un uniforme de capitaine du KGB. Dans les flammes apparaît un visage grimaçant qui s'adresse à Raspoutine : « Merci fidèle serviteur ! Maintenant que tu es installé à la tête de la Nouvelle Russie, mes légions démoniaques vont pouvoir commencer l'asservissement de ce monde. »

Actions possibles : Surprendre Raspoutine. Essayer de parlementer avec Vassily. Rompre

l'envoûtement de Vassily. Tuer Raspoutine dont le corps disparaît ensuite. Utiliser le brasero comme arme. Se protéger des pouvoirs magiques de Raspoutine. Invoquer ses propres pouvoirs (prières,...)

Scène 2

Accroche : Vous venez de faire 2h de route, sous des bourrasques de neige. Vous venez d'arriver devant un ancien goulag à l'air sinistre. D'après les informations que vous avez récoltées, le repaire secret de Raspoutine se trouve dans ses entrailles. Selon ces mêmes informations, le bunker doit grouiller d'agents du KGB. Et avec vous, les 5 derniers hommes encore valide de la résistance.

Actions possibles : Infiltration dans le bunker. Rencontre avec un être démoniaque. Surprendre les agents du KGB. Tenter de protéger ses coéquipiers.

Scène 3

Accroche : Vous venez d'acheter un vieux véhicule et vous avez réussi à obtenir des laissez-passer au marché noir. Vous et les 5 hommes de la résistance êtes prêts à partir vers le nord du pays. Grâce à ce même marché noir vous savez où à peu près où vous rendre. Mais avant de pouvoir affronter Raspoutine, il va falloir quitter la ville et traverser une contrée dangereuse.

Actions possibles : Passer le cordon de sécurité. Passer inaperçu en ville, puis à la campagne. Survivre aux conditions extrêmes (Bourrasques de neige, avalanches), Survivre à une bête démoniaque qui rôde.

Scène 4

Accroche : Vous avez plongé dans les entrailles de la ville. Vous êtes à la recherche de Sergeï, le caïd de la ville. Lui seul est à même de vous fournir des laissez-passer, un véhicule et surtout des informations secrètes du la localisation de Raspoutine...

Actions possibles : Négocier avec Sergeï. Intimider les truands. Repérer les agents du KGB infiltrés. Ne pas se faire attaquer par des voleurs.

Scène 5

Accroche : Vous êtes dans le QG de la résistance, une petite cave miteuse. Soudain une explosion retentit et le plafond commence à s'effondrer. Votre ami Vassily s'effondre sous vos yeux, foudroyé par une rafale. Les agents du KGB viennent de découvrir votre cachette. Si vous voulez pouvoir continuer la lutte, il va falloir réussir à s'enfuir de cet enfer...

Actions possibles : Passer pour mort. Fuir à toutes jambes. Essayer de résister. Aider ses compagnons. Éliminer un maximum d'agents du KGB.

La chute de Méphisto ?

Scène 1

Accroche : Vous voilà dans les étendues volcaniques du 13ème cercle des enfers. Vous avez réussi à repousser les légions démoniaques qui se sont rendues sur Terre. Mais ce n'est qu'un répit et vous le saviez. C'est pour cela que vous avez décidé de procéder à cet ancien rituel. Devant vous le trône de votre ennemi. Méphisto est là, immense bête à la peau de roche incandescente. Dans vos mains les armes sacrées de Babylone, celles qui sont censées vous aider à détruire la bête.

Actions possibles : ne pas succomber aux promesses alléchantes de Méphisto et signer un pacte avec lui, activer les armes sacrées de Babylone, découvrir le traître dans le groupe, réussir à ressortir vivant des enfers avant la fermeture du portail.

Scène 2

Accroche : Le rituel a bien fonctionné. Le portail est grand ouvert devant vous. Les étendues volcaniques s'offre à vous. Armés de vos

charmes et des armes sacrées de Babylone vous êtes prêts à traverser les enfers. Littéralement. Et au final tenté de terrasser Méphisto, le seigneur de cette désolation.

Actions possibles : traverser les différents cercles des Enfers (les limbes, la luxure et son gardien Minos, la Gourmandise et ses gardiens les Cerbères, l'Avarice et son Gardien Pluton, la Colère et traverser le Styx sur la barque de Phlégias, la Violence et son gardien le Minotaure, la Fraude et ses gardiens les Malebolges, les Traîtres et son gardien Judas), survivre aux sbires de Méphisto (les Anges Noirs) et arriver jusqu'à lui.

Scène 3

Accroche : Vous avez trouvé le nexus pour ouvrir le portail qui pourra vous aider à anéantir une bonne fois pour toutes, les hordes démoniaques qui dévastent la Terre. Vous avez commencé à préparer le rituel. Mais vous êtes interrompus par des ces mêmes démons que vous combattez depuis des jours. Ils sont là pour vous empêcher de mener à bien votre mission.

Actions possibles : se défendre face aux démons, apprivoiser les armes sacrées de Babylone, activer le Nexus pour détruire les démons, finir le rituel et ouvrir le portail.

Scène 4

Accroche : Vous êtes devant l'antique temple de Babylone. Les notes de Vassily vous ont envoyés sur les traces des armes sacrées qui pourraient vous aider à lutter plus efficacement contre les démons qui infestent la Nouvelle Russie. Reste plus qu'à s'enfoncer dans les entrailles sombres de ce temple et trouver ce que vous êtes venus chercher.

Actions possibles : explorer le temple, survivre à ses pièges redoutables et ses effroyables habitants (qui a dit « Nagas » ?), s'emparer des armes sacrées, échapper à l'éboulement du temple.

Scène 5

Accroche : Vous êtes dans l'ancien appartement de Vassily. Dehors des créatures ailées assombrissent les cieux. La ville est occupée par les légions démoniaques de Raspoutine. Vous essayez de vous reposer quelques heures et de trouver un moyen de libérer votre patrie de cette influence démoniaque. Au plus profond de la nuit, vous êtes attirés par une lueur qui provient de la bibliothèque de Vassily...

Actions possibles : rencontrer et défaire les démons venus récupérer le grimoire et les notes de Vassily, trouver une personne capable de déchiffrer le grimoire qui contient le rituel pour ouvrir une porte sur les Enfers.

Scène 6

Accroche : Vous venez d'arriver en ville. Maintenant que Raspoutine est mort vous pensez pouvoir retrouver une patrie libre. Hélas, trois fois hélas, votre ville est emplies des sbires de Raspoutine, ces créatures infernales que vous avez déjà affrontées. La situation semble vraiment désespérée. Il vous faut du temps pour vous reprendre et pour élaborer un plan d'action. L'appartement de Vassily n'est pas loin. C'est sûrement une bonne idée, non ? Non ?

Actions possibles : trouver le chemin de l'appartement de Vassily, se frayer un chemin à travers le chaos qui envahit la ville et éviter les diverses catastrophes qui se produisent (tempêtes, tornades, bouches d'incendie et câbles haute tension, incendies, inondations, glissements de terrains) ainsi que les démons qui ont envahis les rues.

Fins alternatives

Et en plus, on se paie même le luxe de vous donner des fins alternatives. Et vous savez quoi ? Vous pouvez toutes les jouer : après tout, il vous suffit de faire comme si vous regardiez les bonus d'un DVD. Une fois une fin alternative jouée, vous passez à la suivante. Il vous suffit

de glisser quelques phrases indiquant la manière dont les personnages en sont arrivés là.

Ces fins ne sont pas aussi détaillées que les scénarios précédents et les « actions possibles » recensent non seulement ce que les PJs peuvent faire dans la scène en cours mais aussi des idées sur la manière d'amener les personnages dans cette situation.

La Fin des Temps

La roquette rate lamentablement sa cible. Non seulement, vous n'avez pas réussi à l'empêcher de faire déferler ses hordes sur Terre, mais vous n'êtes même pas capables de le détruire avec un foutu lance-roquettes ! La Résistance que vous avez organisée va être écrasée lors de sa première action d'éclat. Le désespoir vous étreint quand Méphisto se retourne vers vous et vous toise du haut de ses 15 bons mètres, un sourire aux lèvres.

Actions possibles : organiser la Résistance, prévoir le prochain lieu d'apparition de Méphisto grâce aux médiums de la Résistance, expurger la résistance des espions et des traîtres, se procurer des armes et la logistique nécessaire, réussir à s'y rendre et franchir ses défenses démoniaques.

La Chute des dieux

Lorsque Méphisto remarque le vieil homme à la barbe blanche qui observait la scène depuis un coin d'ombre, sa taille diminue jusqu'à atteindre des proportions humaines. Un combat épique s'engage entre eux tandis que d'autres figures apparaissent autour de vous et prennent part à la mêlée fantastique. Vous reconnaissez pêle-mêle Allah, Bouddha, des dieux grecs et mésopotamiens, et d'autres dont vous ne soupçonniez même pas l'existence. Le Ragnarok vient de s'engager et vous êtes dans son épiceutre.

Actions possibles : survivre dans la mêlée et tirer son épingle du jeu, protéger le camp que les PJs veulent voir triompher, s'enfuir dans une autre dimension, retourner sur terre.

Rosemary

Un an que vous l'avez vaincu. Un an que vous avez évité la fin du monde... Et la lettre écrite sur un vieux parchemin que vous avez reçu par la poste a tout remis en question. Maintenant que vous êtes devant le berceau, vous hésitez : il s'agit de tuer un bébé. Même s'il est censé être la réincarnation de votre vieil ennemi, l'infanticide n'est définitivement pas votre tasse de thé.

Actions possibles : Comprendre la lettre énigmatique, trouver le livre de la Prophétie, interpréter la Prophétie, se préparer à tuer l'Antéchrist, pister la mère et son enfant à travers tout le continent, vaincre les sympathisants de Méphisto qui se sont réveillés, affronter Raspoutine et Vassily, de retour eux aussi.

Scenarii complets

Plutôt que de partir en improvisation totale, il est tout à fait possible de rédiger chaque scène au préalable. En voici trois exemples. Vous allez remarquer rapidement des différences évidentes de traitement : *Recyclage* est très « scripté », très linéaire et dirigiste, là où *La Déroute* ou *Ebony and Ivory* sont bien plus lâches et offrent plus de liberté aux personnages. Bien évidemment libre à vous de modifier tout ou partie de ces scénarios pour les adapter à votre convenance.

Recyclage

Voici un petit scénario en cinq scènes, entièrement rédigé. Il se passe à Haven Creek (<http://havencreek.blogspot.com/>) et utilise la variante « comme à la télé ». Ayant pu le tester, je me paye même le luxe de vous faire un petit débriefing. Pour chaque scène, j'ai présenté une accroche et des idées d'action à introduire si ça devenait un peu mou. J'ai aussi glissé quelques scènes off à utiliser quand ça vous chante.

Ambiance : Contemporain, Haven Creek, Fantastique

Éléments d'Haven Creek utilisés : l'arbre aux pendus, les Smith et leur esprit collectif, la Morgue, le bibliothécaire.

Nouveaux éléments : le Charognard.

Scène 1

Accroche: Les deux vieillards que vous connaissiez sous le nom de Smith laissent tomber leurs vêtements sur la pelouse du Stadium tandis que leurs corps se dissipent en millions d'insectes dans une lumière verdâtre. Plus loin, vous entendez le bruit des 4x4 des hommes en noir (vitres teintées et plaques minéralogiques gouvernementales) qui se rapprochent. Vous vous en souciez peu : après tout, grâce aux deux extra-terrestres, vous avez fermé la porte et échappé au Charognard. Vous êtes toujours en vie. Peu vous importe le reste.

Actions : discussion avec les MIB, arrivée de gens du Special Affairs Department (SAD). Interrogatoire de la part des gens du SAD dans une base non loin de Cristal Bay. Tests par un psy, un « scanner », pour étudier l'effet qu'a eu l'esprit collectif des Smith sur celui des PJs. (Mal de crâne : psy / migraineux (se) pour un/des PJs)

Scènes off :

- Durant votre discussion avec les hommes en noir, un homme (Aridiel) observe la scène de loin. Un vague sourire flotte sur ses lèvres avant d'être chassé par l'ennui et le chagrin. Ses ailes vestigielles battent un instant dans l'air avant qu'il ne s'enfonce dans les fourrés et disparaisse (littéralement) dans l'ombre.

- À proximité de votre voiture défoncée, les restes du charognard sont animés d'un mouvement saccadé. Comme un mort qui reprendrait sa respiration. Ses vêtements s'envolent au gré du vent, prenant rapidement de la hauteur.

Scène 2

Accroche : vous fuyez une nouvelle fois le Charognard et ses sbires. Dans le rétroviseur de la voiture de Random, l'adjoint du shérif, vous apercevez de temps à autre la silhouette fantastiquement grande et longiligne de la créature de cauchemar. Ses vêtements trop lâches claquent autour de lui comme des ailes de cuir tandis que son sourire halluciné vous laisse entrevoir des rangées de dents acérées, faites pour déchirer la chair. Avec une vitesse surnaturelle, il se porte à votre hauteur, donne un coup magistral de ses griffes dans l'aile arrière de votre véhicule, l'envoyant valdinguer à plusieurs mètres de là. Dommage, le stadium n'était plus qu'à quelques centaines de mètres.

Actions : les Smith défont le Charognard (Pouvoirs Psis : les PJs peuvent sentir leur esprit être fouillé par la conscience de tout un peuple). Doivent revenir sur le site du crash d'il y a soixante dix ans pour s'enfuir maintenant que leur existence est connue du Charognard.

Scènes off :

- La caméra plonge vers Standford qui se morfond sur un banc dans l'église. Il s'adresse à la silhouette crucifiée sur la croix qui surplombe l'autel de l'église sainte marie. « Qu'ai-je fait, Seigneur ? » Gros plan sur le Charognard, apparu dans un coin de la pièce. « Ce qui était nécessaire, petit prêtre. »

- Deux hommes en costume trois pièces et lunettes noires à la terrasse d'un restaurant. Ils ne sont pas à la même table. Le plus jeune tend un dossier au plus vieux puis demande: « Et concernant, *noms des PJs* ? » Le vieux aux cheveux poivre et sel se gratte le menton avant de s'allumer une cigarette. « Pour l'instant, ils nous sont encore utiles. » On aperçoit la maison blanche un peu plus loin.

Scène 3

Accroche : à la morgue, les cadavres ne sont pas très bavards. Remarquez, le Dr. Jones (pardon, « Norman ») non plus. Enfin, avec une balle dans la tête c'est un peu difficile d'avoir de la conversation. La Porte a beau être fermée à présent ; vous sentez toujours la présence du Charognard. Soudain, vous entendez les portes du bâtiment céder. C'est alors que les corps des deux vieillards se redressent, aussi vivants que vous. Des pas résonnent sur le carrelage blanc et froid alors que vous êtes certains d'être seuls : des choses se traînent dans les couloirs de la morgue.

Actions : rencontre avec Random, l'adjoint bègue du shérif, venus voir le Docteur Jones. Combats contre des hordes de zombies. Accompagner les Smith vers le Stadium pour leur départ.

Scène off :

- Dans un entrepôt de l'Arizona, une longue file de caisses. Un jeune homme en costume trois pièces et lunettes noires fouille dans des archives. Il en sort un dossier, l'ouvre. Il en tire une photo (on aperçoit dessus un des PJs avec monsieur Smith, en costumes datant d'il y a quarante ans.) et l'empoché avant de fourrer le dossier dans son attaché-case.

Scène 4

Accroche : la Porte se referme en aspirant l'air sur une douzaine de mètres. Une fois que le souffle s'interrompt, le glapissement d'une bête blessée monte dans les airs, se rapprochant à une vitesse vertigineuse. La créature monstrueuse dont vous ont parlé les Smith fait son apparition derrière ces derniers, leur tranchant prestement la gorge. Les corps se dissolvent en milliers d'insectes, qui volent jusqu'à la voiture et recomposent le corps des deux vieillards, tendrement enlacés et sans signes de vie. La créature se retourne vers vous. Ses babines se retroussent sur des crocs tranchants comme des rasoirs : vous faites obstacle entre elle et sa proie.

Action : Fuite et arrivée à la morgue (barricadent les portes). Rencontre puis mort de Norman Jones, le légiste qui parle aux morts. L'entendent parler avec quelqu'un mais quand ils rentrent, il est seul. Mordu par un des morts-vivants et abattu par Jack Hallister.

Scènes off :

- Les PJs font le même rêve qu'Ashon Volsnik. « Un homme, ou plutôt une créature humanoïde encapuchonnée sous un grand cape noire. La seule partie du corps de cet être que vous apercevez ce sont de très longues mains quasi-translucides. Il ne parle pas, tenant dans ces mains un livre... »

- un vieux en costume trois pièces (noir et chemise blanche) aux cheveux poivre et sel regarde un écran sur lesquels des senseurs s'affolent. Il décroche le téléphone et dit juste quelques mots : « Il est réapparu à Haven Creek. »

Scène 5

Accroche: vous vous tenez devant un site bien étrange : une sorte de cratère datant de 70 ans au pied d'un arbre encore plus étrange. Gravés dans l'écorce, quelques vers vous interpellent. Ce sont les mêmes que ceux que vous avez reçus par fax depuis une obscure île des Caïmans. Le bibliothécaire, monsieur Cypher (« je vous en prie, appelez moi Louis »), vous a

grandement aidés à y voir clair. Sans lui, vous n'auriez jamais mis la main sur la photo de l'arbre et celle montrant un couple, les Smith, il y a 70 ans devant le cratère. D'ailleurs, c'est amusant mais les deux vieux qui viennent d'apparaître, un panier à la main, leur ressemblent trait pour trait, comme s'ils n'avaient pas vieillis d'un iota durant ces 70 années.

Actions : discussion avec les Smith. PJs sont là pour élucider une série de meurtres. Les Smith ont senti la puissance maléfique. Et vice versa. Le Charognard veut les détruire : accomplir un tel génocide lui permettrait de gagner le contrôle de la Porte. Il faut la fermer avant et protéger les Smith.

Scènes off :

- Dans une petite salle de l'église, Louis s'entretient avec le révérend. « Allons Standford, je suis venu recouvrer la dette que vous avez à mon égard depuis plus d'une centaine d'années. » Terreur sur le visage du prêtre : « Il me faut juste un peu plus de temps pour les réunir ! - une semaine, Révérend, pas plus. » (Il sort dans la nuit)

- Des indiens dansent autour de l'arbre aux pendus, non loin de l'Ivory Lake. Les incantations et les chants prennent des sonorités à la fois lugubres et martiales. Une Porte s'ouvre dans les airs. Une créature immonde en sort, habillée comme un visage pâle. Tandis que le chamane commence à discuter avec l'esprit, un des guerriers (dont le visage rappelle étonnamment celui de Cypher) efface un des motifs de protection, permettant au Charognard d'étriper le chamane et de s'enfuir.

Suites envisageables

Suivant ce qui s'est passé dans le scénario, je vous suggère les pistes suivantes pour continuer le scénario :

- Devenir du révérend Standford. Qu'est ce que la dette que Standford doit acquitter et qu'a t'il obtenu en échange de la part de Cypher ?

- Les Personnages sont emmenés dans un entrepôt où ils ont été interrogés par les gens du SAD. (Qui a dit Zone 51 ?)
- Pouvoirs psy : malédiction, danger, organisation de psy voulant contrôler le moooooonde. (Ambiance « Scanners » de Cronenberg.)
- Le Charognard : que devient il ? D'où vient il ? Qui est il vraiment ?
- Louis Cypher, le bibliothécaire (oui, Robert de Niro dans Angel Heart). Il est tout à fait réutilisable avec l'accroche « Si j'avais les ailes d'un ange ». Il suffit d'introduire le petit vieux (Dieu) dans un scénario suivant ou de laisser aux joueurs le soin de l'introduire en jouant directement l'accroche.
- Quel est le rapport entre les PJs et Smith ?
- Qui est le vieux aux cheveux poivre et sel ?
- Le livre du rêve.
- Que vont devenir Norman Jones, Jack Hallister et Random (penser à Lizzie et Pam) ?
- Et l'énigme de l'arbre ?

Bref vous le voyez, il y a encore plein de choses à faire.

Le Charognard

Pour ceux qui voudraient poursuivre la série TV, voici les caractéristiques du Grand Méchant Récurrent. Il a été prévu pour cinq joueurs (15 points de Traits positifs, 5 de négatifs) :

Traits :

Entité Primale / 8

Incrévable / 3

Terrifiant / 2

Griffes et crocs acérées / 2

Meurtrier compulsif / -3 (doit tuer toutes les 48h pour rester dans ce plan d'existence)

Soif de Pouvoir / -2 (doit s'appropriier des objets « magiques » ou des Portes, accès vers d'autres mondes/dimensions, pour constituer une armée. Le tout dans un but inconnu – enfin à part de vous. ;) -.)

Réserve : 5

Debriefing

Ayant eu l'occasion de faire jouer ce scénario « hors normes » pour boule de neige (pensez : toutes les accroches sont déjà écrites !), voici les quelques éléments qui en sont ressortis. Un des joueurs a trouvé ça trop linéaire. Les autres ont été d'accord sur le fait que ça l'était effectivement (en même temps, l'action fait très scriptée, façon Resident Evil) mais trouvé que ça n'était pas si gênant que ça. Le découpage est bon: les scènes sont courtes et s'enchaînent plutôt bien, en laissant des zones d'ombre suffisantes pour pouvoir embrayer sur d'autres scénarii. Là il reste des trucs concernant le fax des îles Caïman, un des PJs médium qui apparaît sur une photo avec les Smith, etc.

Ce scénario m'aura également permis de tester la variante série télé et ça tourne très bien ! Les scènes off sont parfaites pour ajouter des éléments qui permettent d'intégrer un peu les PJs dans la partie. Le côté "campagne" passe également très bien et motive pas mal les joueurs.

Au final, j'ai franchement apprécié de faire jouer ce scénar même s'il fait perdre beaucoup de la liberté que permet Boule de Neige. Pour les prochains scénarii Haven Creek, je pense éviter le format « tout écrit » par contre et noter juste des idées d'actions et de scènes off à introduire durant la partie. Ça devrait bien dynamiser le truc.

Ebony and Ivory

Ce scénario très court (3 scènes seulement) a constitué ma deuxième partie de Boule de Neige. Je n'ai pas détaillé d'actions possibles cette fois-ci. Ça vous donnera l'occasion de vous plonger

dans l'excellent Haven Creek pour le faire par vous-même.

Ambiance : Contemporain, Haven Creek, Fantastique

Scène 1 : victimes

Accroche : Le corps du loup à la fourrure d'une blancheur immaculée laisse échapper des craquements immondes. La pénombre vous empêche de bien voir ce qui se passe, mais au bout d'un instant, sa silhouette se redresse sur deux pattes! La femme noire à la beauté surnaturelle se redresse à son tour, tenant bien haut une poupée dont vous savez instinctivement qu'elle vous représente puis plonge la lame courbe d'un poignard cérémoniel au niveau de son cœur. Vous sentez les battements du vôtre s'emballer. Mais qu'est-ce qui vous a pris de venir faire du camping à Haven Creek ?

Scène 2 : une forêt bien étrange

Accroche : vous vous éloignez du camping du vieux lac avec vos appareils photos. Chose étonnante: ce matin quand vous vous êtes levés, il vous manquait un rasoir et un peigne. Vous commencez à pérégriner dans la forêt en direction de l'Ivory Lake.

Scène 3 : une ville (pas) très accueillante

Accroche : guidé par le vieux journal, tu convaincs un de tes potes qui a désespérément besoin de vacances de t'accompagner. Vous arrivez dans une petite station-service pourrie. À l'intérieur, une charmante jeune fille blonde vous accueille et vous presse de questions, visiblement intéressée de savoir pourquoi des étrangers viennent à Haven creek.

La déroute

La déroute est un scénario épique, une grande bataille où les vainqueurs ne sont pas forcément les plus nombreux ou les mieux équipés... Les

ingrédients de ce scénario sont de la bravoure, du désespoir et de l'inéluctable !

Ambiance : Générique, militaire

Scène 1

Accroche: Vous étiez deux fois plus nombreux que l'adversaire et les soldats d'élite de cette armée. Vous aviez l'avantage du terrain. Et pourtant vous êtes en train de vous cacher dans la forêt tentant d'échapper à l'ennemi. Blessé, épuisé vous ne pensiez vraiment pas en arriver là. C'est la fin pour vous. Vous le savez. En entendant les troupes de l'ennemi s'approcher, vous vous demandez comment un tel fiasco a pu arriver.

Actions : Se cacher des troupes adverses. Faire face et mourir. Se rendre. Courir sans se retourner. Aider un camarade blessé. Abandonner un camarade blessé.

Scène 2

Accroche : L'embuscade parfaite. Vous les poursuiviez croyant tenir la victoire. Mais la plupart de vos compagnons tombent à présent sous les flèches des archers. Ces foutus archers que vous n'arrivez pas à localiser. Vous sentez la cavalerie adverse dans votre dos. Vous pensez que c'est la fin. Mais votre courage et la confiance en vos compagnons vous dit qu'il y a peut être encore un espoir.

Actions : Faire face à la cavalerie. Se déplacer vers la forêt. Découvrir où sont cachés les archers. Encourager vos compagnons. Ne pas céder au désespoir.

Scène 3

Accroche : Le combat fait rage. Vous êtes au milieu des vos compagnons, luttant pied à pied contre l'infanterie adverse. Ils vous ont chargés avec toute leur sauvagerie mais vous tenez bon. Pour l'honneur vous ne pouvez pas céder. Pourtant vous entendez des clameurs dans les rangs de votre armée... Le général est mort. Mais cela ne doit pas vous empêcher de

continuer à combattre... Vous allez les repousser, les vaincre.

Actions : Repousser l'ennemi, Convaincre vos compagnons de rester malgré la mort du général. Prendre du recul pour essayer de voir ce qui se passe sur le champ de bataille.

Scène 4

Accroche : Vous êtes à cheval. Vous avez ordre de vous rendre sur le flanc gauche et d'intégrer l'infanterie et de tenir à tout prix et de les repousser. Le flanc droit vient d'être enfoncé par la cavalerie ennemie. Le général est parti à sa rencontre. Les unités que vous traversez tiennent bon face à l'adversité mais pour combien de temps... Il est temps de rejoindre le flanc gauche avant qu'il ne lâche lui aussi.

Actions : Parcourir le champ de bataille. Repousser une percée. Obliger vos troupes à reformer les rangs et à tenir. Rejoindre le flanc gauche. Repousser les troupes adverses qui veulent prendre vos compagnons à revers. Tenir contre la charge de l'infanterie adverse.

Scène 5

Accroche : Vous menez la charge aux côtés du général. Vos chevaux se rue au triple galop sur l'infanterie adverse; Le choc est apocalyptique. Les fantassins sont renversés sous la pression de la charge. Vous êtes là pour protéger le général. Vous êtes ses hommes de confiance. Vous êtes là pour gagner !

Actions : Protéger le général. Accepter ou refuser les défis des champions adverses. Effrayer les troupes adverses. Obéir aux ordres du général quand il demande de se rendre sur le flanc gauche alors que le flanc droit vient d'être enfoncé par la cavalerie adverse.

Scène 6

Accroche : Vous êtes au centre de l'armée à côté du général. Les armures brillent, l'envie d'en découdre est dans tout les coeurs. En face la faible armée adverse est là. Juste de

l'infanterie. Pas de cavalier ni d'archer en vue. Ils n'ont aucune chance. Vous êtes les chevaliers d'élite de l'armée. Vous réglez les derniers préparatifs avec le général. En tant que héros, c'est à vous que revient l'honneur du discours pour engager la bataille.

*Actions : Parler de stratégie avec le général.
Montrer la confiance en ses compagnons.
Encourager les troupes par un discours guerrier.
Mener la charge contre l'armée adverse.*

Nouvelles accroches

Vous avez déjà joué toutes les accroches qui vous intéressaient dans Boule de Neige ? Vous êtes tristes car vous manquez d'inspiration ? Nous avons pensé à vous !

From Hell

L'homme est pendu à la corde devant vous. A ses pieds, le tabouret que vous venez de pousser ! Dans la pièce traîne un couteau ensanglanté et une toile composé de peau humaine. Vous aviez raison. Le prince Edward et Jack l'éventreur sont bien la même personne ! Mais comment allez vous expliquez cela à la police qui tambourine à la porte ?

Ambiance : Belle époque

Ca pue du derche, là.

Dans une pièce fermée à clé, 1 ou 2 personnes enchaînées avec une bombe tout proche. A l'extérieur le reste du groupe essayant d'ouvrir la porte... Que va-t-il se passer ?

Ambiance : Générique

La mort du Roi

Vous venez de tuer le roi Liptek IV, sur son corps en décomposition accéléré vous récupérez le joyau tant convoité. Mais la mort de ce roi revenant a détruit le lien magique qui tenait debout le temple où vous êtes entré. Tout commence à s'effondrer...

Ambiance : Pulp, Fantastique, Médiéval fantastique

Fin de Partie

Titubant suite à la décharge laser que tu viens de tirer avec ton fusil d'assaut, tu ne peux réprimer une grimace de dégoût à la vue de la moitié supérieure du corps de l'empereur heurtant les colonnades situées derrière le trône. Les jambes dévalent les escaliers dans ta direction. Le silence retombe dans la salle du trône jonchée de cadavres.

Ambiance : Space opera

L'enfant Roi

La sentence cruelle de l'enfant roi tombe, suivie de près par la lame du bourreau. La tête de votre père, le lord le plus droit du royaume, vient rouler à vos pieds dans un silence de mort. Puis un rire glacial et sarcastique, celui du responsable, s'élève dans la salle du trône, bientôt repris en cœur par l'assemblée. Vous êtes la risée de la cour. Vous n'êtes plus rien.

Ambiance : Médiéval fantastique

Les Mailles du Réseau

Lorsque vous entrez dans la pièce, un son suraigu vous vrille les oreilles : vous êtes déconnectés du réseau. Vous avez juste le temps de ressentir une piqûre à la base du cou avant de sombrer dans l'inconscience. Vous vous éveillez dans une pièce aux murs blancs et sans aucun ornement, vêtus d'une tunique d'hôpital d'un blanc éclatant. Votre interface neurale est coupée du Réseau. Vous vous sentez terriblement seuls au monde.

Ambiance : Cyberpunk, SF

Des Fantômes dans la matrice

Vous mourez sous les balles des gardes corporatistes qui entourent le Johnson qui vient de vous poignarder dans le dos. Mais vous vous éveillez dans un espace de données numériques fluctuantes : la Matrice ! Devant vous se tient l'I.A. que vous pensiez avoir détruite.

Ambiance : cyberpunk

Héros

Le corps de Peter se met à luire. La Prophétie est en train de se réaliser : la ville de New York va exploser dans une poignée de secondes.

Ambiance : Super héros

Cette accroche utilise la variante « Tout est une question de cadrage, coco. » (Voir p.XXX).

This Is War !

Un grondement se fait entendre au niveau du toit. Vous sortez pour voir le toit ravagé par les flammes. Le feu rugit dans l'air moite tandis que les bombes incendiaires continuent à pleuvoir sur la ville. Les gardes à l'entrée ne savent plus que faire. Plus loin dans le quartier vous

entendez des bruits de pillage. Cela ne fait que commencer. C'est la guerre.

Ambiance : Générique, Militaire.

Let me introduce myself...

Le bibliothécaire, monsieur Cypher (« Je vous en prie, appelez-moi Louis »), tapote d'un index indolent sa montre gousset : « je vous rappelle que selon les termes de notre pacte, vous n'avez plus qu'une heure ! »

Ambiance : Contemporain, fantastique, Haven Creek

Ghosts of Mars

Le train gravitique se dirige vers XXXX (ville ou station orbitale) alors que l'explosion que vous avez déclenchée détruit la ville de XXX. Vous n'avez pas eu le choix car si vous n'aviez pas fait ça, le virus qui a transformé tous les habitants se serait répandu sur la surface de Mars. Dans un grincement sinistre, une porte du train s'ouvre. Il reste un des contaminés et il a réussi à monter à bord...

Ambiance : Fantastique, SF

Men in Black

Vous êtes dans un hangar, des véhicules étranges vous entourent, volant, roulant. Vous vous tenez autour d'un cadavre que (designer 1 joueur) vient d'achever. Son torse s'ouvre en deux, une sorte d'humanoïde baignant dans un liquide mauve vous sourit mais d'un sourire moqueur, narquois. Il vous dit : "Vous ne pourrez pas nous vaincre, nous sommes partout". Sur ces mots, il meurt et vous entendez une sorte de clic. De la "machine" qui abrite l'être, vous entendez: "Mort du porteur, autodestruction enclenchée".

Ambiance : contemporain, fantastique

Sliders

La source d'énergie est devant vous. Autour de vous, une centaine de cadavre, en habit paramilitaire, armé comme des brutes qu'ils étaient. Dans le silence qui s'est fait après l'affrontement, vous êtes surpris par la voix synthétique provenant de ce que vous savez être l'ordinateur portable de (1 joueur) : "Fenêtre d'ouverture du vortex". Sur ces paroles, (le joueur) vous dit : " Mon, travail ici est terminé, je

vous laissez finir le vôtre. La source détruite, vous n'aurez plus de risque." Vous le voyez appuyer sur un bouton de sa "montre", une sorte de vortex apparaît et il y disparaît en vous saluant. A vous de jouer".

Ambiance : Super héros ou Voyage dans le temps.

Cette accroche utilise la variante « Toi, tu n'as pas le choix » (voir p.XXX).

Pour le MJ : Le joueur désigné est pris à part et on lui donne la phrase à dire, ça implique plus le joueur.

Une histoire possible : un monde parallèle veut envahir notre monde. Un voyageur (le joueur désigné) fait partie de la résistance de l'autre monde et peut "glisser" de monde en monde grâce à une petite source d'énergie et un ordinateur. Pour faire passer une grosse armée, une énorme source d'énergie est nécessaire de chaque côté du vortex. Le joueur veut empêcher les invasions sur d'autres mondes...

Le prince de la nuit

Vous les membres de la famille Andreotti vous avez enfin récupéré votre territoire. Fidèle à la tradition vous l'avez récupéré dans le sang du parrain adverse. Enfin dans le sang c'est vite dit. Il n'a pas saigné !! Là maintenant c'est un petit tas de poussière... Et dire qu'il n'y a pas deux jours vous ne pensiez pas que les vampires existaient. Enfin ça ne change pas grand-chose à l'affaire... Reste à aller causer à M. Andreotti et lui expliquer la situation.

Ambiance : Contemporain Fantastique

L.A. Confidential

Après avoir traversé Hawthorne et Inglewood à tombeau ouvert, vous stoppez en catastrophe à l'angle de la 39ème et Norton, juste au bord du terrain vague où le corps a été découvert le 15 janvier. L'homme est bien là, comme la voix l'avait promis au téléphone. A l'instant où vous reconnaissez la silhouette dans la lumière déclinante, vous comprenez pourquoi les enquêteurs du bureau du D.A. vous ont mis autant de bâtons dans les roues... Il se retourne et ne semble pas surpris. Il esquisse même un sourire avant de s'enfuir en direction de Crenshaw Boulevard.

Ambiance : Noir, Contemporain

Kagemusha

A l'instant où vous faites irruption dans les appartements du Daïmyo du clan du Moineau, vous embrassez la scène d'un regard : les cloisons de papier déchirées, le mobilier renversé, les lampes commençant à brûler, les gardes morts et au milieu du chaos, en kimono de nuit clair, le seigneur aux prises avec un homme lui ressemblant trait pour trait ! Leur lutte s'achève déjà et l'une des deux silhouettes s'effondre sans vie. La silhouette en kimono sombre se tourne vers vous...

Ambiance : Médiéval-Oriental

Pas très accueillant

Vous descendez de votre zodiac, le moteur encore fumant. Sur le quai, un épais brouillard enveloppe les silhouettes d'entrepôts, les vieilles carcasses de bateaux et les clodos rassemblés autour de leurs maigres feux de poubelles. Un silence de mort règne au cœur de la nuit. Vous montrez un des entrepôts à Domingo Chavez. C'est là que se terre le vieux Max. Celui que vous cherchez depuis des mois.

Ambiance : Pulp

Freedom League

Liberté mon cul !! Vous les avez explosés ces gusses en collant. Il voulait faire croire à tout le monde qu'ils étaient des super héros. Mais ce n'était que des mensonges. Et vous les avez empêché d'atteindre leur objectif. Evidemment maintenant la planète entière croit que vous êtes des ordures. Mais à grands pouvoirs correspond grandes responsabilités. Même si le monde ne comprend pas...

Ambiance : Super héros

Cette accroche utilise la variante « Tout est une question de cadrage, coco ».

Bon Flic, Méchant Flic ?

Il est à genoux au milieu de la route. Les mains derrière la tête. Vos flingues pointent sur sa tête. Vous avez enfin réussi à le coincer cette pourriture. Il a buté la majorité de vos collègues, les autres sont à l'hôpital et on ne sait pas combien vont s'en sortir. Il va pouvoir répondre de ses crimes et être condamner. Vous avez la

rage au ventre et le doigt crispé sur la détente. Lui faire sauter le caisson serait une juste punition pour les actes qu'il a commis. Mais vous êtes flic et ça vous ne pouvez pas le faire. Ça serait contre la loi. N'est ce pas ?

Ambiance : Contemporain

Destination Paradise

Vous êtes les vainqueurs !! Vous venez de gagner une vie de rêve sur la planète Paradise. Le jeu retransmis sur toutes les planètes de la galaxie fait de vous des vedettes. Mais la concurrence était rude pour se sortir de la planète piégée. Vous en avez vu des vertes et des pas mûres. Vous avez du tuer pour arriver où vous en êtes, même parfois abandonner certains de vos équipiers. Mais ça valait le coup, vous en êtes sur... Après tout que ne ferait-on pas pour une vie au paradis ?

Ambiance : SF

Bunker

La porte du bunker se referme dans un chuintement. La minuterie démarre, affichant le nombre 10. C'est le nombre d'années où vous n'allez pas voir le soleil. Mais au moins vous êtes vivant, contrairement au reste de la population. Quelle idée aussi d'avoir flinguer un ambassadeur extra-terrestre ? Surtout quand il appartient à une civilisation qui a des centaines d'années d'avance au niveau technologique. En représailles, ils ont décidé de rendre impossible toute vie à la surface pendant les 10 prochaines années. Vous l'avez su avant tout le monde et vous vous êtes réfugiés dans ce bunker. De toute façon maintenant reste plus qu'à attendre...

Ambiance : SF

Robots

Vous êtes devant l'ordinateur central. Dehors l'espèce humaine est menacée par ses serviteurs... les robots. C'était une erreur de leur laisser autant de liberté. Les lois de la robotique ont été bafouées. Mais là vous avez le pouvoir de tout arrêter. Il vous suffit de faire péter le générateur et l'ordinateur central sera détruit entraînant dans sa chute toutes ces boites de conserve qui pensaient renverser la race humaine. L'humanité vaincra vous en êtes sûr !

Ambiance : SF

Pas si immortels que ça

Vous le sentez dans vos os, dans votre sang : vous avez réussi à vous débarrasser du fardeau de l'immortalité. D'un coup, l'air que vous inspirez vous semble plus agréable, comme parfumé. C'est alors qu'un coup de feu retentit, tel un coup de tonnerre. L'un d'entre vous s'effondre, sans vie. Votre mortalité vous frappe de plein fouet : à présent vous pouvez mourir !

Ambiance : SF

March o' The Pigs

Ils sortent lentement d'entre les cadavres de porcs qui oscillent doucement sur leurs crochets. La lumière de la lune fait briller doucement leurs instruments de bouchers : hachoirs gigantesques, énormes couteaux, merlins impressionnants et larges couperets. Leurs costumes élégants sont des plus incongrus dans cette scène surréaliste. Ils éclatent tous d'un petit rire sarcastique déformé par leurs grotesques masques de porc. La douleur qui vrille vos poignets attachés aux poutres s'efface au profit d'une terreur panique.

Ambiance : générique, horreur.

Old School

Vous franchissez enfin la dernière porte. Toutes ces portes franchies et ces monstres combattus pour cet instant culminant ! Devant vous, se dresse Smaug, le grand Ver. Il se tient sur le Trésor qu'il a volé aux nains il y a déjà des éons. Vous vous tenez prêts pour l'affrontement de votre vie.

Ambiance : Médiéval fantastique

Accroches à l'endroit

Le cœur du jeu est l'approche « à la Memento ». Mais rien ne vous oblige à commencer nécessairement par la fin. Et pour joindre le geste à la parole, voilà quelques accroches qui vous permettent de commencer par le début, à l'endroit, quoi.

Sauvetage

Le ministre fédéral du sauvetage humain, un cigare puant aux lèvres : « Les technologies sont prêtes pour les réacteurs hyper spatiaux et la production a été menée avec succès pour les arches de Noé. Malheureusement le polonium terrestre, indispensable à l'utilisation des réacteurs, a été épuisé pour la mise au point. Le Soleil arrivera en fin de vie dans 3 ou quatre ans et se transformera en naine blanche. Une navette vous attend et vous débarquera sur Kadoma 7 où vous commencerez votre mission. »

1) *Politique : "Les mines de polonium de la ceinture d'astéroïdes pourraient fournir les matières requises, mais l'annonce du manque de place à bord des arches a mis le feu aux poudrières des populations extrêmement pauvres des mineurs. Des émeutes et une insurrection se sont répandues dans les stations minières. Le leader semble être un certain Nitao Yokota, membre influent des communautés grâce au trafic de BQW, qui seul a permis à ces populations de ne pas se révolter jusque-là, et qui justifie la tolérance de notre gouvernement pour ce Yokota. Vous devez tout faire pour régler au plus vite l'approvisionnement en polonium, en faisant pression sur cet homme. Soudoyez-le, menacez-le, mais ne le liquidez surtout pas. Vous devrez rassembler les éléments pour l'exposer auprès des mineurs vis-à-vis de son trafic de drogue, afin de saper son autorité."*

2) *Militaire : même situation mais les stocks sont déjà constitué mais retenus par la rébellion. Les mineurs ne sont plus utiles, seul compte le minerai. Emparez vous-en par la force sans*

mettre en péril les stations car les mineurs sont désespérés et n'ont rien à perdre.

Ambiance : Space opera, Politique ou Militaire

Parce que je le vau**x** bien

"Bonjour messieurs, je suis Monsieur Montiguan, le directeur des programmes de recherche de l'Auréole. Nous faisons appel à vos services car nous avons un problème. Nous avons récemment découvert dans la forêt amazonienne une orchidée extrêmement rare dont nous pourrions nous servir pour mettre sur le marché un produit cosmétique révolutionnaire, qui mettrait un vieux rêve de l'homme à sa portée. Cependant, une précédente expédition destinée à rassembler assez de spécimens de cette plante pour pouvoir finir la phase de développement de ce futur produit a cessé de donner tout signe de vie il y a 78 heures. Nous avons tous lieu de croire que l'avion de brousse qui les ramenait à Bogota a été abattu au dessus de la jungle, sur la ligne de l'équateur non loin de la frontière brésilienne. Nous soupçonnons les cartels, les FARCS ou peut-être même la concurrence. En tout état de cause des gens dangereux et prêts à tout. Votre mission va comporter plusieurs points :

- Assurer la sécurité de la présente équipe en vue de rassembler 25 plants de cette orchidée.*
- Localiser l'épave de l'appareil, et récupérer tout document qui se trouverait dans les parages.*
- Localiser d'éventuels survivants de la première expédition et les récupérer, en particulier le professeur Schneiber, dont nous aimerions rapatrier le cadavre le cas échéant.*

Nous n'avons pas le temps d'arranger les autorisations avec les autorités colombiennes, cette mission sera donc clandestine. Mesdames messieurs, le temps presse. Vous avez 20 minutes pour rassembler vos affaires avant que notre hélicoptère vous amène à l'aéroport Charles de Gaulle où vous prenez le vol Air France 154 48 T pour Bogota. Vous serez accueilli à votre arrivée par un certain Mipezzo qui sera votre interprète et avec qui vous réglerez les détails logistiques. Voilà vos billets. Bonne chance."

Ambiance : Pulp, Contemporain

Mes grillades !

"Vous faites une grillade partie dans le chalet de l'un d'entre vous dans les Alpes près de la Suisse.

L'ambiance est bonne et le repas commence à peine, lorsque deux voitures font irruption et des hommes armés débarquent et vous mettent tous en joue, prenant possession des lieux. Vous voyez l'un d'entre eux rester dans la voiture, serrant compulsivement une mallette noire contre sa poitrine. Il a l'air salement blessé."

Ambiance : Contemporain

Prince de Perse - les sables du temps

Vous enfoncez la dague du temps dans le sablier. Vous venez de libérer les sables du Temps dans le Palais. Après avoir vu avec horreur votre père se transformer en sable, le rire du Vizir vous glace le sang et attise votre colère.

Ambiance : Médiéval arabisant