

Lady BLACKBIRD

POUR
LES NULS

*On s'est poilé, on a kiffé, on s'est chambré,
y'a eu du fight,
du baratin,
des énoooooormes moments de bravoures
et
on était super déçu quand on a dû plier les gaules.*

Nichal, joueur content



LADY BLACKBIRD EST SORTI EN 2010. LE JEU EST UN JOLI SUCCÈS ET A DONNÉ LIEU À PAS MAL DE HACKS MAIS IL BOUSCULE PAS MAL DE NOS VIEILLES CONVENTIONS DE RÔLISTES ET NÉCESSITE QUELQUES ÉCLAIRAGES POUR PRENDRE TOUTE SA SAVEUR DÈS LA PREMIÈRE MAÎTRISE.

LE SCÉNARIO A DONNÉ LIEU À UNE GROSSE DISCUSSION SUR LE FORUM CASUS NO DONT NOUS VOUS LIVRONS ICI LA SUBSTANTIFIQUE MOELLE, COMPILÉE, CONDENSÉE ET EXPLIQUÉE. POUR QUE VOUS PUISSIEZ VOUS LANCER DANS L'INDOMPTABLE BLEU DU FIRMAMENT SANS LA MOINDRE APPRÉHENSION ET PARTIR SUR LES TRACES DU ROI PIRATE L'ESPRIT SEREIN ET LE CŒUR LÉGER !

Textes
Yragaël, Gregpogor,
Fingolfin, Nichal, Udo Femi,
Gauthier « Go@t » Lion.

Compilation
Gauthier « Go@t » Lion

Illustrations
Laurent Pellicano
sauf p. 3 John Harper

Maquette et mise en page
Seb R

Contacts
contact@ecuries-augias.com
www.ecuries-augias.com
www.laurentpellicano.canalblog.com
le.ghola@gmail.com

A consulter également
<http://awarestudios.blogspot.fr/2012/06/les-cheat-codes-du-mj-les-questions.html>



TABLE DES MATIÈRES

Clefs, Rachat & xp	1
Obstacles & clichés	1
Questions à poser	2
Questions génériques	2
Naomi	3
Cyrus.....	3
Le cas Snargle	3
Natasha	3
Kale	3
Si vous n'avez pas	
5 joueurs sous la main	4
À 4 joueurs + 1 MJ	4
À 3 joueurs + 1 MJ	4
Préparation	5
Tests & aggravation	5
Récupération	5



Obstacles & clichés

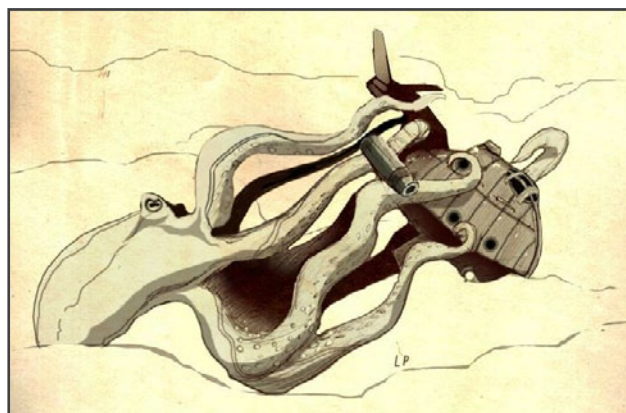
«Ce qui fait marcher
Lady Blackbird,
c'est les trucs
bateau.»

Gregpogor, qui aime les bateaux

Le côté passe-partout des obstacles proposés dans le pdf de Lady Blackbird laisse toute la place à l'apport des personnages via leurs Clefs. En gros, ils vont tourner des situations bateau en des conflits intéressants en suivant leurs cœurs.

En proposant des trucs très spécifiques et orientés, on en revient au classique plan *joueurs vs scénar* et l'intérêt de faire ça avec Lady Blackbird est faible : on perd le sens du jeu.

Laissez la bride sur le cou aux joueurs. C'est d'ailleurs en ça que le côté «cliché» des obstacles est intéressant : c'est très facile de se projeter côté joueur en face du «méchant empire» ou des «pirates volants», etc. C'est évocateur sans devoir détailler mille trucs dans le background. Faire «subtil» c'est prendre le risque



de devoir expliquer longuement ce que c'est. Même si ça ajoute pas mal de sel aussi.

Rester bateau au début puis partir en vrille par petites touches permet aux joueurs de s'approprier l'univers de base et au MJ d'apporter des twists peu à peu.

Clefs, Rachat & XP

Dans chacune des scènes suggérées dans le pdf, il y a au moins deux **Clefs** (= motivation/carotte à xp) des pj qui vont les pousser à agir (ou alors les joueurs ne lisent pas leurs fiches et là c'est un autre problème) avec de surcroît des **clefs qui sont faites pour faire des étincelles**, tout en restant assez vagues et malléables pour y voir ce qu'on veut.

Les **clefs** permettent de suggérer des choses aux joueurs, **via les questions**. Il ne faut pas imaginer leur imposer des actions (on perdrait le sens du jeu), mais plutôt les aiguillonner de temps à autre pour faire rebondir l'action ou créer un peu de drama.

Racheter les clefs se fait quand la situation se présente, et c'est définitif. Lady Blackbird peut utiliser sa **Clef** de noblesse en en profitant pour gagner des xp ou un dé de réserve, mais si elle la rachète en reniant son sang noble une bonne fois, c'est jackpot : deux avancées, donc l'équivalent de 10 xp, paf, cash.

D'ailleurs, pour clarifier l'utilisation des xp, **il est important d'insister sur les possibilités qu'offre le gain d'xp pour les joueurs**. En effet traditionnellement dans un jeu de rôle, les xp s'acquerraient en fin de séance et sont utilisables pour la partie suivante. Dans Lady Blackbird, il s'agit d'un one-shot, il faut donc gagner et dépenser ses xp lors de la même partie ce qui n'est pas la norme. Du coup, **il faut faire de la pédagogie sur ce point précis du jeu**.

Les «petits» gains d'xp doivent être vus comme une mise en avant, **une exposition fugace de la Clef en question**. On montre le **fusil de Tchekov**.

Exemple : quand Udo jouait Lady Blackbird il a utilisé plusieurs fois la Clef de l'Imposteur pour récupérer des xp soit en jouant la-Lady-

qui-laisse-pas-voir-qui-elle-est-vraiment (1xp), soit en discutant à mots couverts avec sa garde du corps Naomi qui lui donnait du «Lady Blackbird» à tour de bras, près des oreilles indiscretes de l'équipage, oooooh que c'est risqué et si on apprenait que... cela vaut bien 2xp.

«**Tout est dans les Clefs, le reste c'est de l'habillage.**»

Udo Femi, biclassé serrurier/tailleur

Le gros gain de xp — le Rachat — est plutôt un moyen de mettre cette Clef en pleine lumière à un moment dramatiquement approprié. On utilise le fusil de Tchekov (et on l'abandonne par la même occasion).

Exemple : un peu plus tard, dans un bouge à Sombreport, ce repaire de malandrins, ce fallot de Capitaine Vance refuse d'emmener Lady Blackbird plus loin, prétextant que c'est trop dangereux (en fait il est juste amoureux de Lady B. et ne veut pas la conduire à son amant, dans les Vestiges). Udo décide que c'est le moment, et déclare que si lui n'a pas les couilles d'aller au-devant des dangers, d'autres pourront le faire. Lady Blackbird monte sur une table et déclare à la cantonade : «Je suis Lady Blackbird, héritière du comte Syri d'Ilysium et j'offre 1000 Talents d'or impériaux à celui qui me mènera au Roi-Pirate Uriah Flint aux confins des Vestiges... y'a-t-il des hommes de valeur dans cette salle ou bien n'êtes-vous tous qu'un ramassis de couards impuissants qui rampent devant le danger et l'ennemi ?» Il a donc carrément abandonné la couverture (10xp) et a utilisé les xp dans la foulée pour débloquent certaines étiquettes de Sorcellerie qui ont bien sauvé les miches du groupe par après...

Questions à poser

Ce que dit le jeu, ce n'est pas seulement de «poser des questions», mais surtout de «dire oui et chercher des obstacles.» Ce n'est pas l'un ou l'autre : c'est les deux en même temps, tout le temps (les trois, même : «chercher à causer des conditions»).

Si on demande au capitaine «à quoi ils ressemblent, les soldats impériaux» et qu'un joueur les décrit comme «des cuirassés germanico-steampunk», rajoutez-en une couche au prochain conflit en décrivant des kaisertruppen, des cuirassés germanico-steampunk automates, parce que vous aimez bien ça les automates. Comme ça, ils acceptent ce que vous leur racontez parce que ça se base sur leur idée du jeu, mais ils restent sur leurs gardes parce qu'il y a une surprise, quelque chose qu'ils n'avaient pas prévu.

Quand les PJs arrivent sur une nouvelle terre (en particulier Havreport ou Sombreport) demandez à l'un d'entre eux «pourquoi ça te fait flipper d'y aller?»

alors que le groupe

amarre la Chouette à Sombreport. Il pourrait ainsi révéler qu'il avait dérobé la pièce maîtresse de la collection privée d'un gros bonnet du coin : un énorme rubis d'une valeur inestimable. Et évidemment, qui va être mis très rapidement au courant de l'arrivée de Kale dans le coin.

«Poser des questions, c'est un cheat mode pour mener du JdR.»

Yragaël, cheater patenté

QUESTIONS GÉNÉRIQUES

✦ «[nom du personnage], sur quoi tu ne voudrais pas surtout tomber maintenant ?»

✦ «[nom du personnage], qu'est-ce que tu penses de... ?»

D'une pierre deux coups : vous **immergez le joueur dans son personnage** et le forcez à générer un avis sur la question. (Cours express de psycho sociale : quand vous demandez l'opinion de quelqu'un, il s'en forme une par réflexe, même quand il répond «j'en sais rien.» La prochaine fois que vous lui poserez la question, il en aura un, d'avis.)

✦ «[nom du personnage], si tu fais ça, tu risques de..., tu le fais quand même ?»

Ça vous permet subtilement d'**installer une conséquence** avant de la taper sur la tête d'un joueur (ça passera mieux, même si ça sort de plus ou moins nulle part) ET de **laisser au joueur le choix** de «je le fais ou pas». Le meilleur des deux mondes.

✦ «[nom du personnage], c'était quand la dernière fois que... ?»

A **poser dès que vous amenez un élément nouveau** : «la coque vibre du cri d'un poulpe volant. Arkam, c'était quand la dernière fois que t'en as vu un ?» Ça permet de pousser les personnages (pas les joueurs, mais les personnages) à avoir un lien avec l'action.

✦ «[nom du personnage], Pourquoi est-ce que ça t'inquiète, ce qui vient de se passer ?»

✦ «[nom du personnage], ça ne te gêne pas qu'untel fasse ça ?»

✦ «Il se passe ça, qu'est-ce que tu fais ?»

À **poser quand «ça» peut a) empirer et b) retomber directement sur la face du perso** à qui tu demandes, comme ça, s'il te répond «rien», tu peux enchaîner sur «ben ça te tombe dessus». Après deux-trois coups comme ça, plus personne ne répond «rien».

✦ «[nom du personnage], d'après toi quelle serait la meilleure chose à faire ? Pourquoi vous le ne faites pas ?»

✦ «[nom du personnage], il a quelque chose qui te travaille à propos de cette affaire, quelque chose qui semble louche. C'est quoi ?»

✦ «[nom du personnage], untel est salement touché ! Il s'effondre à tes pieds ! A quoi ressemble la blessure ? Ça a l'air grave ?»

Notez les réponses et dès que vous voulez placer quelque chose — en poussant au conflit, par exemple — **prenez une réponse et ajoutez un bout d'univers**.

De plus, il faut bien noter que ce que savent les joueurs et les personnages en sont pas forcément les mêmes : l'imposture de la Lady, quand on sait que le jeu s'appelle Lady Blackbird, c'est un secret de polichinelle. Pour l'amour caché de Cyrus, pareil. C'est cousu de fil blanc. En ce qui concerne Kale, ça peut être sympa de garder son secret caché jusqu'au moment où... **C'est jubilatoire de voir les joueurs comprendre très vite des questions orientées tandis que leurs personnages restent ignorants**. Tout le sel est là, ils vont ensuite se mettre dans des situations où tout cela compliquera la donne (ou amènera des révélations). Voilà donc une petite liste amusante à tester en jeu.



NAOMI

- ✦ «Tu n'obéis qu'à Lady Blackbird, non ? Ca ne t'énerve pas qu'un roturier te donne des ordres ?»
- ✦ «Kale Arkam... Arkam, ça sonne bien impérial, non ? Ce n'est pas sa famille d'esclavagistes qui a traité Naomi ? En plus, si il sait manipuler la magie c'est qu'il a du sang noble, hein ?»
- ✦ «Naomi, c'est armé avec quoi, un marine impérial ?»
- ✦ «Naomi, ce type est le serviteur d'un de tes anciens maîtres. A quoi l'as-tu repéré ?»
- ✦ «Naomi, les gardes te poussent sans ménagement dans le couloir. Tu te laisses faire ?»

CYRUS

- ✦ «Tu en penses quoi, toi, de la Lady quand elle parle de son Roi Pirate les yeux plein d'étoiles ? Tu sais comment ils sont vraiment les pirates, non ? Ça te tord pas le cœur ?»
- ✦ «Capitaine, quels sont vos ordres ?»
- ✦ «L'alarme sonne sur le navire, quelqu'un a dû repérer votre évvasion. Tu as servi sur un navire de guerre, non ? C'est quoi, le protocole, dans ce cas-ci ?»
- ✦ «Capitaine, la Lady est en train de donner des ordres à tout le monde, là, tu laisses dire ?»
- ✦ «Trahis-tu ton idéal / ton équipage par amour / pour suivre Lady B ?»
- ✦ «Es-tu résigné à la voir se tirer avec Flint ?»
- ✦ «Et puis qu'est-ce qu'il a de plus que toi ce Flint ?»
- ✦ «Comment as-tu rencontré les membres de ton équipage ?»
- ✦ «Comment t'es-tu procuré La Chouette ?»
- ✦ «La Chouette est-elle plus précieuse que ton équipage ?»

LE CAS SNARGLE

Snargle est le personnage le plus faiblard au niveau implication. Il n'a aucune Clef qui le relie aux autres membres d'équipage. Cela peut sembler un poil dommage. Mais à la lecture, il semble servir de mascotte énervante : ses Clefs et ses Traits le poussent à chercher les emmerdes, notamment, et s'il fait ses trucs dans son coin, ça ne gêne pas la dynamique de groupe. **Il sert à ouvrir les conflits vers l'extérieur quand le groupe vire au soap, par exemple.** Qui est assez con pour essayer de piquer un chasseur impérial ? Qui va claquer le bec au chef des pirates alors qu'il ne faut pas ? Qui va appuyer sur le gros bouton rouge marqué «surtout ne pas pousser dessus» ? Mais Snargle, bien sûr.

D'un autre côté, c'est la gentillesse pure. Qui va recharger le réacteur en plein cœur de la bataille et au péril de sa vie ? Qui va supplier Naomi de ne pas étrangler ce garde impérial à mains nues ? Qui va rappeler à la princesse de garder espoir avec une phrase bien tournée ? Mais Snargle. Bien sûr.

NATASHA

- ✦ «Lady, vous avez déjà croisé cet homme à une occasion mondaine. Il ne vous a pas encore reconnu. Qui est-ce ?»
- ✦ «Comment as-tu rencontré Uriah Flint ?»
- ✦ «Était-il Pirate à cette époque ?»
- ✦ «Pourquoi ça n'a pas collé entre vous ?»
- ✦ «Pourquoi est-il parti ?»
- ✦ «Pourquoi lui alors que ça fait 6 ans que tu ne l'as pas vu ?»
- ✦ «Qu'est-ce qu'il a de plus que Vance ?»



KALE

Ses deux Clefs opposées (mission et fraternité) rendent à mon sens ce perso le plus jouissif à jouer à Lady Blackbird — Udo.

- ✦ «Là mon gars, c'est à toi de choisir; t'as la clef à molette dans ta main, en un coup les machines du Hibou seraient H.S., à toi de voir...»
- ✦ «Kale, toi qui fricote avec les receleurs, à qui pourrais-tu revendre ce truc sur cette station ?»

Si le côté «non impliqué» gêne vraiment, on peut remplacer sa clef par : Clef du meilleur ami, Clef de l'empire, Clef de la fraternité, Clef du gardien, Clef de la mission, Clef du passé mystérieux, Clef du rebelle, Clef de l'esprit d'équipe. L'idée de lui rajouter une clef un peu antagoniste à un autre PJ est sympa et permet surtout de voir comment il va s'en dépatouiller, avec sa gentillesse et sa maladresse habituelle.

- ✦ «Snargle, quand vous arrivez sur la station, tu sais d'emblée qu'il y a d'autres gobelins des cieux ici. Comment le sais-tu ? Comment peux-tu les trouver ?»
- ✦ «Snargle, tu comptes rester sagement assis là sans toucher à rien, comme le capitaine te l'a demandé ?»
- ✦ «Naomi pulvérise les gardes ! Snargle, tu es tout près, qu'est-ce que tu en vois ? Qu'est-ce qui se passe exactement ?»



Si vous n'avez pas 5 joueurs sous la main...

Dans Lady Blackbird, on a 5 prétirés dont les historiques/motivations/aspirations s'imbriquent parfaitement et forment un terreau fertile à même de développer des belles histoires dramatiques et flamboyantes (ça c'est fait) mais parfois il peut manquer 1 ou 2 joueurs (si il en manque 3, tirez un arbitre au sort et faites plutôt un ping-pong).

Qui mettre de côté donc ?

À 4 JOUEURS + 1 MJ:

Snargle est un personnage très intéressant car véritable ressort scénaristique. Ses *clefs* en font le 1er à vouloir faire une connerie («j'appuie là ?») ou aider les autres à se poser les bonnes questions. **Mais il n'est pas intrinsèquement relié aux autres protagonistes** (haine, fidélité, but commun, etc...) donc si on doit en laisser un sur le côté, c'est lui.

En revanche il possède quasi-exclusivement les Traits et Etiquettes de Pilotage et autres compétences de base pour faire fonctionner le Hibou (artillerie). Sans ça, personne n'est capable de piloter le vaisseau (Cyrus Vance possède uniquement «Pilotage» c'est un peu court pour échapper aux Impériaux/Calamars Géants/Chasseurs de Primes, etc...) Donc **il faut redistribuer certaines de ses Etiquettes aux autres membres de l'équipage :**

- ✦ Cyrus Vance: *Manœuvrer, Evasion, Vol Délicat*
- ✦ Kale Arkam: *Artillerie + rendu disponible dès le début: Armement de Navires*

On peut aussi rajouter entre crochets certains autres Etiquettes à débloquer par la suite. Et pour compenser ce «boost» d'Etiquettes, en remettre quelques-unes du perso d'origine entre crochets.

On peut aussi envisager de se passer de Naomi plutôt que de Snargle; c'est tout à fait possible mais au-delà du duo classique Lady B. + Cyrus Vance (pensez à Han Solo vs Leia Organa et leur «je t'aime moi non plus») le tandem Naomi + Kale est énorme aussi puisque l'une est ultra dangereuse mais indécise et l'autre tiraillé entre plusieurs camps et sous le regard scrutateur de Naomi-la-Garde-du-Corps-qui-Pète-sa-Mère. Snargle n'aura pas le même poids ou la même puissance dissuasive.

À 3 JOUEURS + 1 MJ:

Naomi est un personnage très intéressant aussi car **elle est à la croisée des 2 mondes**. Ancienne esclave désormais affranchie, elle est tout de même au service d'une Noble (alors qu'elle déteste les Impériaux) et peut basculer à tout moment dans un sens ou dans l'autre. Et en plus elle botte des culs niveau combat. Mais si on doit vraiment jouer avec juste 3 PJ, elle peut aussi être mise de côté car **elle ne possède pas de clef fondamentale à l'histoire**. Là, pas besoin de redistribuer quoi que ce soit niveau Etiquettes indispensables.



Récupération

Une scène de récupération, c'est quand les PJ peuvent souffler sans avoir d'opposition — donc pas de jet de dés. Laissez courir, posez des questions, et à la fin, tous ceux présents remontent leur réserve à 7 dés. **Et si la scène le permet, virez une condition.**

Exemple : elle se passe à l'infirmerie, les joueurs peuvent virer *Blessé*.

Préparation

Évitez de préparer au maximum. Vraiment. Dans ce genre de jeu, ça va se voir immédiatement et ça casse toute la dynamique du jeu. Laissez-vous surprendre. En cours de jeu, évitez au maximum de créer du background. C'est le boulot des joueurs. **Votre boulot c'est de trier et d'organiser narrativement et dramatiquement leur créativité.** Tout repose sur la motivation et l'engouement des joueurs : c'est eux qui vont créer l'ambiance, les rebondissements, les dilemmes et tout le drama.

Lady Blackbird doit vraiment arriver à son paroxysme avec les

joueurs proactifs qui n'hésitent pas à rajouter des détails, avec du roleplay à foison — **il est très important que les joueurs connaissent bien et jouent leurs Clefs.** Sans ça, le MJ aura la cervelle en ébullition très rapidement s'il doit tout créer ; les scènes seront courtes, nombreuses et ne lui donneront que peu de temps pour souffler.

«La préparation, c'est le mât™!»

Go@t, MJ feignant assumé

Tests & aggravation

«Ce n'est pas que la situation évolue, c'est qu'elle s'aggrave.»

Gregpogor, catastrophiste

Les jets de dés peuvent être vraiment déroutants dans Lady Blackbird. En effet, **le système est non pas à base de réso-**

lution de tâche mais de résolution de situation. Demandez-leur comment ils comptent accomplir leur action, ce qui les encouragera à mieux décrire leurs actions en tenant compte de leurs Traits et Étiquettes. Et pensez que, lorsqu'on fait un jet, ce n'est pas pour savoir si oui ou non "tu ouvres cette foutue porte" mais si "tu forces la porte sans bruit ou bien si tu rameutes toute la garde impériale" : **à la fin du jet, la porte sera ouverte, pas de question à ce niveau. Par contre les conséquences d'un échec ou d'un succès seront... différentes.** C'est ça qui propulse l'histoire vers l'avant. Et c'est primordial. Pas de re-test. Jamais. En fait c'est à ça que servent les rubriques *aggravation* qui sont à la fin de chaque obstacle : un PJ loupe son jet, le meneur peut utiliser un des événements décrits. On peut aussi demander directement au joueur ce qu'il se passera s'il échoue.

On peut aussi **demandeur au joueur** de déclarer avant le jet de dé ce qu'il va se passer en cas de succès ou d'échec (à la *Boule de Neige* ou *Burning Wheel*), le **déterminer seul**, ou **prendre les suggestions de toute la table**. Cela permet de laisser planer une sourde menace qui tombera sur la gueule des PJ à un moment ou un autre (les joueurs vous servent sur un plateau les éléments sur lesquels vous pourrez rebondir), mais aussi de donner de la couleur à l'action du personnage et de découper du conflit en plusieurs étapes.

Autre avantage de connaître clairement l'intention derrière et la manière d'accomplir une action : **quand un personnage «retente» la même action, la situation a déjà changé.**

Exemples : tu tombes sur un soldat impérial dans un couloir -> il te colle au mur et immobilise ta main qui tient ton épée -> il te met à terre et te roue de coups de pieds.

Un écho radar menaçant suit le Hibou -> vous l'apercevez dans le hublot côté poupe, c'est un poulpe céleste, il grignote du terrain -> ses tentacules percutent le Hibou, tout le monde tombe de son siège.

La petite frappe te fait comprendre que ça sera pas gratuit -> deux gros bras arrivent lentement derrière lui et te regardent méchamment -> tu es attaché sur une chaise.

Ne leur dites pas qu'ils peuvent essayer autrement. **Montrez-leur clairement que faire la même chose, ça n'est juste plus possible.**

