

UNE NUIT AU BAZAR





DON'T REST YOUR HEAD

Un kit de démonstration
en plein bazar, par Fred Hicks.

Textes

Fred Hicks

Traduction

Yragaël Malbos

Relecture

Daniel Latreille

Maquette

Jérémie « Jemrys » Rueff

Illustrations

Fred Hicks, Jérémie « Jemrys » Rueff



Copyright © 2013 les Écuries d'Augias.

Retrouvez nos créations sur notre site :

www.ecuries-augias.fr

KIT DE DEMO



UNE NUIT AU BAZAR

Vous trouverez dans ce livret tout ce dont vous aurez besoin pour mener une démo rapide (environ 15 minutes) de Don't Rest Your Head. Nous supposons que la personne qui mènera la démo connaît déjà le jeu, ou au minimum a pris connaissance de ce livret, mais nous ne supposons rien de tel sur les personnes qui rejoindront la partie. C'est donc un bon moyen pour initier de nouveaux joueurs ou se familiariser rapidement avec le système de Don't Rest Your Head avant de mener votre propre campagne.

Ce dont vous aurez besoin :

- * Un à trois joueurs (trois est sous-optimal, cette démo ayant surtout été testée en tête à tête avec un seul joueur).
- * Neups dés à six faces blancs pour la **Discipline** (trois par joueur).
- * Dix-huit dés à six faces noirs pour l'**Épuisement** (six par joueur).
- * Dix-huit dés à six faces rouges pour la **Folie** (six par joueur).
- * Douze dés à six faces quelle qu'en soit la couleur pour le **Tourment**.
- * Une copie de chaque fiche de personnage.
- * Des crayons





LES PROTAGONISTES

Jusqu'à trois joueurs peuvent participer à cette démo. Chacun devra choisir l'un des personnages proposés : Amelia Earhart, Jimmy Hoffa, et D.B. Cooper.

Prenez le temps de lire leur « Que vient-il juste de vous arriver ? » et prenez connaissance de leurs Talents (qui sont brièvement décrits ici). Ce qui vient juste d'arriver sera le point de commencement pour chaque protagoniste.

Le Talent d'Épuisement d'Amelia est Du cran (obtient un bonus quand elle fait quelque chose d'audacieux et de courageux, quelque chose que personne n'oserait faire), et son Talent de Folie est Celle que tu ne t'attendais pas à voir (... c'est elle ; elle pressent où sont les ennuis, et elle débarque sans crier gare quelque soit la distance).

Le Talent d'Épuisement de Jimmy est Un contrat se doit d'être honoré (obtient un bonus dès qu'il veut faire respecter un accord conclu), et son Talent de Folie est Disparais ! (il peut faire disparaître des aspects mineurs, majeurs, ou une personne en entier – peut-être temporairement, peut-être de façon permanente).

Le Talent d'Épuisement de D.B. est Évasion (tout est dans l'intitulé), et son Talent de Folie est Du vrai dans les rumeurs (quoi qu'une personne le croie capable de faire, il peut le faire s'il s'y attelle ; tout dépend de ce que sa « cible » croit qu'il peut faire).

MENER LA PARTIE

Faites commencer tous les protagonistes avec un niveau d'Épuisement égal à 2, et non à zéro. Ce qui garantira un peu d'action épuisante dès le commencement.

Parcourez les règles avec les joueurs, même rapidement. Si vous vous en sentez capable, vous pouvez faire le choix de leur expliquer les règles en cour de partie.

Dès que vous êtes prêt, mettez en scène leurs « Que vient-il juste de vous arriver ? » (plus de précisions à ce sujet ci-après) et amenez-les vers une conclusion qui tienne la route. La plupart de leurs scènes d'ouverture sont immédiates et faciles à résoudre, tout ça devrait donc être assez rapide.

Essayez de faire suffisamment durer la démo afin que chacun des événements suivant arrive au moins une fois au cours de la partie :

- l'Épuisement domine (augmentant ainsi l'Épuisement d'un point).

- la Folie domine (déclenchant ainsi une Réaction).

- la Discipline domine (permettant de décocher une Réaction ou de diminuer l'Épuisement).

- un Talent d'Épuisement est utilisé.

- un Talent de Folie est utilisé.

On ne vous demande pas de faire apparaître ces événements pour chaque joueur. Ils doivent juste apparaître pendant la partie, ainsi les joueurs peuvent voir comment ils marchent et poser des questions à leur sujet.



LES RÈGLES UTILISÉES POUR LA DÉMO

Nous allons complètement oublier ce qui se passe quand le Tourment domine, et ainsi mettre de côté le cycle complet de l'Espoir et du Désespoir. En fait, mettez de côté l'idée même que le Tourment puisse dominer étant donné que ça n'aura aucun effet.

Si vous vous êtes à l'aise avec cette démo et que vous voulez y rajouter cette mécanique, super, mais ce n'est pas ce que nous voulons montrer du jeu en 15 minutes seulement.

Voici un résumé des règles appliquées. Remarquez qu'elles n'ont pas besoin d'être toutes expliquées aux joueurs avant de commencer. En particulier, les effets des dominations peuvent être mis de côté jusqu'à ce qu'ils arrivent en jeu, etc.

Quand un protagoniste fait un jet de dés, il lance tous ses dés de Discipline et ses dés d'Épuisement actuels. Le joueur a l'option d'ajouter de zéro à six dés de Folie afin d'améliorer son résultat.

Chaque dé obtenant 1-3 compte comme un succès. Le nombre de succès indique la qualité de votre performance.

Si le joueur obtient autant ou plus de succès que le MJ avec ses dés de Tourment, il réussit. Sinon il échoue.

Les dés ayant obtenu le plus haut score sont comparés pour déterminer ce qui, de la Discipline, de l'Épuisement ou de la Folie, domine.

Une fois par jet, avant le lancer les dés, le joueur peut choisir d'augmenter son Épuisement d'un dé.

Quand la Discipline domine, vous pouvez décocher une Réaction ou diminuer votre Épuisement d'un dé.

Quand l'Épuisement domine, l'Épuisement du personnage augmente d'un dé.

Quand la Folie domine, le joueur doit cocher une Réaction. S'il choisit Débandade, sa prochaine action doit être motivée par la peur / fuite ; s'il choisit la Bastonnade, sa prochaine action doit être motivée par la colère / violence.

Si le joueur échoue, le MJ peut augmenter l'Épuisement ou cocher une Réaction, déclenchant ainsi les effets habituels (ci-dessus) ; mais ils ne peuvent pas avoir lieu deux fois au cours du même jet de dés, donc si l'Épuisement domine, le MJ ne peut pas également augmenter l'Épuisement, etc.

Si le joueur est à court de Réaction, il craque. Ce qui veut dire que son personnage perd complètement la raison, mettant plus ou moins fin à son implication dans la démo. De même, si son Épuisement dépasse 6, il sombre. Ce qui veut dire qu'il meurt ou qu'il s'endort (ce qui est tout aussi néfaste).

Les particularités des Talents d'Épuisement et de Folie sont expliquées sur les fiches ; référez-vous y pour leurs utilisations spécifiques.





ANIMER LA PARTIE

Au commencement, vous avez entre un et trois personnages au même endroit, le Bazar du Bizarre. Il arrive à chacun d'entre eux quelque chose qui pourrait les faire entrer en collision avec les autres (il se peut que vous ayez à mettre en jeu les règles d'Entraide, ou peut-être pas). Une collision irait très bien, car elle donnerait à tous suffisamment de temps sous les projecteurs.

Même si tous les protagonistes ne sont pas en jeu, rien ne vous empêche d'utiliser les menaces de leurs « Que vient-il juste de vous arriver ? » pour plus d'adversité.

LE TYGRE

Amelia est aux prises avec le Tygre, un gros et monstrueux tigre éthéré qui s'est frayé un chemin jusque dans Mad City. Enveloppé de flammes fantomatiques, il est arrivé au Bazar et il transforme le décor et ses habitants en jungle et créatures de la jungle (pouf ! t'es un singe). Le pouvoir de transformation du Tygre représente un Tourment : 6 quand on essaye de s'en défendre. Vaincre ou se débarrasser du Tygre est extrêmement difficile – Tourment : 12.

Amélia va sérieusement devoir dépasser ses limites – ou obtenir de l'aide – pour lui faire du mal. Par contre s'en occuper personnellement demande sans aucun doute beaucoup de Cran.

Le Talent de Folie de D.B. ne lui sera d'aucune aide contre la créature – elle n'a aucune idée de sa réputation – mais il échappera aisément à son pouvoir de transformation (avec son Talent Évasion). Le Talent de Folie de Jimmy (Disparais !) sera certainement utile pour chasser la créature, de plus ses obligations de racketteur pourraient l'obliger à protéger les commerçants qui se font junglifier.

En plus des différents éléments narratifs, le Tygre va certainement être une source de contrariété pour l'Officier Tock (ci-dessous) ; sans aucun doute, quelques uns de ses lieutenants et nez pointus tomberont entre les griffes du Tygre.



L'OFFICIER TOCK

D.B. essaye d'échapper à l'Officier Tock, et celui-ci vient de débarquer accompagné de Nez-pointus et de Lieutenants. Ils sont décrits dans le livre. Les Nez-pointus (Tourment : 5 pour pister, Tourment : 3 pour vous coudre à des trucs, comme le sol) forment l'avant-garde, derrière vient une cohorte de Lieutenants (Tourment : 1 par tête, à additionner). Enfin, arrive l'Officier Tock lui-même, Tourment : 8 pour tous, sauf pour D.B. avec qui il a Tourment : 10 car il a un mandat pour l'arrêter. Il est hors du Secteur 13, donc il ne gagne rien pour ça, mais étant donné que le Bazar du Bizarre est ouvert, c'est qu'il est Treize Heures. Si les événements trainent jusqu'à ce que la treizième heure prenne fin, le niveau de Tourment de Tock baisse de deux.

Comme il a été dit plus haut, si Amelia est en jeu, le Tygre rendra la poursuite plus compliquée. Si Jimmy est en jeu, il pourrait trouver plusieurs intérêts dans la situation – garder ses distances avec Tock, ou trouver un moyen de lui mettre des bâtons dans les roues sans se faire repérer (et c'est là qu'il jouerait son rôle en tant qu'agent du Roi de Cire ; assurez vous qu'il comprenne ça). Que D.B. arrive ou pas à convaincre les autres de l'aider à échapper à Tock dépend de lui. Jimmy se trouvera très probablement impliqué ; lisez sa section, ci-dessous.

LE RACKET DE JIMMY

Jimmy a un peu le rôle d'un filet de sécurité. Si D.B. est en jeu, le « au voleur ! » qu'entend Jimmy dans sa scène d'ouverture a certainement été crié par l'Officier Tock (ou plus vraisemblablement par ses fonctionnaires) qui coure après D.B. Pas la peine de faire du voleur un PNJ – la situation donne à Jimmy tout ce dont il a besoin. Aussi, c'est le moment idéal pour lui rappeler son allégeance au Roi de Cire et le fait que le Roi de Cire n'aime pas beaucoup ceux qui viennent du Secteur 13, comme Tock.

Si Amelia est en jeu, le Tygre ne va pas tarder à faire son apparition, et cela finira bien par attirer l'attention de Jimmy, étant donné que son « racket pour protection » implique que de temps en temps il devra, vous savez, protéger des gens. Et le Tygre attaquera très certainement des clients de Jimmy.

Si Jimmy est le seul personnage en jeu, ou alors pour lui donner un truc à faire avant que le Tygre ne se retrouve dans les alentours du Bazar, il serait bien vu de lui préparer une petite histoire, rien que pour lui.

Le voleur pourrait bien être plusieurs voleurs, des Pantins de Papier (Tourment : 2 par tête). En groupe, ces fauteurs de troubles en papier-mâché devraient donner un peu de fil à retordre à Jimmy s'il essaye de récupérer ce qu'ils ont volé. Mettons qu'il en vainque un, ou plusieurs, ils seront en rogne, et ils menaceront de le mettre dans Le Journal. Après seulement quelques minutes, à moins qu'il ne fasse quelque chose pour les en empêcher, il apparaîtra dans les gros titres, qui finiront par se réaliser (Tourment : 10), du style « À la une ! Le syndicaliste mafieux en cavale retrouvé par la Mafia. Des tueurs à gage sont à sa poursuite ! » L'histoire de Jimmy peut alors être bouclé à ce moment précis, après une fuite ou un tabassage impliquant des gros durs amés de tommy guns surgissant d'endroits inopinés.





BOUCLER LA PARTIE

Encore une fois, le but ici est de faire le tour des mécaniques de jeu et d'entraîner les mini-histoires de chacun des protagonistes vers une fin rapide.

Cela n'empêche en rien de compliquer leurs situations - avec un seul joueur, vous y serez peut être obligé afin de faire le tour complet des règles du jeu.

La partie en elle-même ne durera probablement que 10 à 15 minutes, (plus cette démo sera jouée, plus ce chiffre deviendra concret), en ajoutant un tampon d'à peu près 5 minutes pour absorber les interruptions, la mise en place et les conversations autour des règles.

Quand vous animez la partie pour moins de 3 joueurs (ce qui, honnêtement, est optimal en considérant le temps imparti), menez les vers un moment où ils devront lancer les dés, faites le jet et montrez leur comment ça marche ; ensuite dites-leur « ok, si ce jet avait montré ceci au lieu de cela » et expliquez les différentes combinaisons qui déclencherait les différentes dominances. D'une façon générale, cette démo n'a été animée qu'en tête à tête, et la formule est généralement de 30% de mise en place et d'explication des fiches de personnage, 40% de jeu, et 30% de situation hypothétique impliquant des règles qui n'ont pas été exploitées durant cette courte période de jeu.

KIT D



NOTES



OCCUPATION : _____

DISCIPLINE ☐ ☐ ☐

FOLIE PERMANENTE ☒ ☒ ☒

ÉPUISEMENT ☐ ☐ ☐

RÉACTIONS

☐ ☒ ☒ Bastonnade ? ou Débandade ? ☒ ☐ ☐

TALENTS

Talent d'Épuisement

DU CRAN. S'il y a quelque chose de dangereux à faire - que personne n'a encore jamais fait, ou que peu sont prêts à faire - je PEUX le faire, et je le fais mieux que personne !

Talent de Folie

CELLE QUE TU NE T'ATTENDAIS PAS À VOIR. Pour le pas la nommer... moi. Je peux apparaître en un instant là où on ne m'attend pas, peu importe la distance. Je peux ressentir où il y a du grabuge, et ainsi savoir où me rendre.

STIGMATES

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

DON'T REST YOUR HEAD



Qu'est-ce qui vous empêche de dormir ?

Depuis mon atterrissage Forcé dans Mad City, j'ai endossé la responsabilité de protéger les nécessiteux ici bas. Mais il y a tant à Faire... Pas le temps de se poser, ni de dormir.

Que vient-il juste de vous arriver ?

J'ai eu vent que quelque chose de terrible se rendait vers le Bazar du Bizarre. Bien que cet endroit ait plein de prédateurs, il est aussi plein de proies. Je ne peux pas rester sans rien Faire. Et le voilà qui se dirige vers moi : un tigre géant, brûlant de mille Feux !

Que perçoit-on de vous du premier regard ?

Je n'ai pas encore eu l'occasion de me changer pour mettre de côté mon costume de pilote en faveur d'un accoutrement plus " normal ". Ce n'est pas comme s'il y avait quoi que ce soit de normal par ici...

Qu'avez-vous à cacher ?

J'aie le cul entre deux chaises, avec ce sentiment de DEVOIR protéger les gens d'ici, et mon envie de retrouver une vie ordinaire, de trouver un moyen de sortir définitivement de Mad City, même si pour cela je dois retourner dans un monde que je ne reconnaitrais plus.

Quelle est votre voie ?

Me laisser aller à mon envie de repos et m'en aller, ou rester concentrée sur ma mission et protéger les innocents ?

TALENTS

Talent d'Épuisement

DU CRAN.

Usage Mineur : limite le minimum de succès au niveau d'Épuisement

Usage Majeur : ajoute le niveau d'Épuisement aux succès

Talent de Folie

CELLE QUE TU NE T'ATTENDAIS PAS À VOIR.

Lancez de 1 à 6 dés de Folie.

1 dé : trouver les personnes qui ont le plus d'ennuis,

2 ou 3 dés : spécifier le type d'ennuis,

4+ dés : débarquer inopinément !

NOM : D.B. Cooper

OCCUPATION : _____

DISCIPLINE ☐ ☐ ☐

FOLIE PERMANENTE ☒ ☒ ☒

ÉPUISEMENT ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐



RÉACTIONS

☐ ☐ ☒ Bastonnade ? Ou Débandade ? ☒ ☒ ☐

TALENTS

Talent d'Épuisement

ÉVASION. Dès que je suis pris au piège, je suis particulièrement doué pour me sortir de cette situation.

Talent de Folie

DU VRAI DANS LES RUMEURS. Si quelqu'un connaît ma réputation, il aura une idée de ce dont je suis capable. Dès que je mets la sauce, eh bien je suis ENTièrement capable de faire ce qu'il me croit capable de faire.

STIGMATES

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

DON'T REST YOUR HEAD

Qu'est-ce qui vous empêche de dormir ?

Je suis en cavale depuis que j'ai sauté d'un avion avec un sac rempli de liquide. Même dans Mad City, les autorités en ont après moi... quoi que c'est peut-être dû à d'autres larcins que j'ai commis depuis.

Que vient-il juste de vous arriver ?

L'officier Tock, automate et chef de la police du coin, m'a leurré jusque dans le Bazar du Bizarre. J'ai intérêt à avoir un coup d'avance sur lui et ses sous-pifres, sinon j'y suis vraiment jusqu'au cou.

Que perçoit-on de vous au premier regard ?

J'ai une apparence terne, celle d'un type des années 50. Cheveux gominés, costume sur mesure, occasionnellement des lunettes de soleil. De temps en temps un sourire en coin se dessine sur mes lèvres.

Qu'avez-vous à cacher ?

Je suis connu. J'ai détourné un avion plein de passagers, demandé une rançon, que j'ai obtenue, et j'ai sauté à plus de vingt mille pieds d'altitude. Depuis, je suis devenu accro à ma réputation, toujours à la recherche du petit truc à ajouter à la légende.

Quelle est votre voie ?

Un de ces jours, ma renommée finira par me rattraper. Et quand ça arrivera, il faudra que je prenne une décision : oublier ce que j'étais, ou me faire prendre et peut-être me faire tuer.

TALENTS

Talent d'Épuisement

ÉVASION.

Usage mineur : limite le minimum de succès au niveau d'Épuisement

Usage majeur : ajoute le niveau d'Épuisement aux succès

Talent de Folie

DU VRAI DANS LES RUMEURS.

Lancez de 1 à 6 dés de Folie.

1 dé : la rumeur suppose un petit avantage,

6 dés : la rumeur n'est que pur fantasme !

OCCUPATION : _____

DISCIPLINE ☐ ☐ ☐

FOLIE PERMANENTE ☒ ☒ ☒

ÉPUISEMENT ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐



RÉACTIONS

☐ ☒ ☒ Bastonnade ? _{ou} Débandade ? ☒ ☐ ☐

TALENTS

Talent d'Épuisement

UN CONTRAT SE DOIT D'ÊTRE HONORÉ. Quand je conclus un accord, il est scellé. Je peux utiliser ce talent pour que tout accord dans lequel je suis impliqué soit honoré, que ce soit par la force ou de la manière douce.

Talent de Folie

DISPARAIS ! Tu me cherches ? Je peux faire disparaître des bouts de ton être - comme ton sens de l'orientation, ou ton sourire de battant. Fais-moi vraiment chier, et peut-être bien qu'il y en aura manquera beaucoup plus.

STIGMATES

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

DON'T REST YOUR HEAD

Qu'est-ce qui vous empêche de dormir ?

Certains de mes associés m'ont laissé comprendre que Mad City pourrait être l'endroit idéal pour échapper à mes ennuis du " monde réel ". Maintenant, je ne suis plus si sûr d'avoir fait le bon choix — j'ai vu tellement de saloperies ici que je n'ai plus l'esprit assez tranquille pour pouvoir fermer les yeux.

Que vient-il juste de vous arriver ?

Je fais ma ronde dans le Bazar du Bizarre — je rackette quelques commerçants en échange de ma protection. Et voilà que j'entends quelqu'un crier derrière moi un " Arrêtez ! Au voleur ! ". Il va falloir que j'aille gagner ma croûte.

Que perçoit-on de vous du premier regard ?

Un homme de la quarantaine avec une tête de prolo posée sur un costume trois pièces. Son regard froid et son attitude laisse entendre qu'il ne vaut mieux pas l'emmerder.

Qu'avez-vous à cacher ?

J'ai conclu un accord avec le Roi de Cire ; on dirait bien que lui aussi fait monnayer sa protection. Je ne vais pas au Bazar du Bizarre que pour me faire de l'argent, j'y plante les graines de la révolution.

Quelle est votre voie ?

J'ai beau essayer de m'en éloigner, mon passé fini toujours par me rattraper. J'ai troqué la Mafia contre le Roi de Cire — ce dont j'ai réellement besoin, c'est de me libérer de toutes ces contraintes et de voler de mes propres ailes. Mais un contrat se doit d'être honoré...

TALENTS

Talent d'Épuisement

UN CONTRAT SE DOIT D'ÊTRE HONORÉ.

Usage mineur : limite le minimum de succès au niveau d'épuisement

Usage majeur : ajoute le niveau d'épuisement aux succès

Talent de Folie

DISPARAIS !

1 dé : des aspects mineurs peuvent être ciblés

3 dés : des aspects majeurs peuvent être ciblés

6 dés : Un objet / être en entier peut être ciblé

