

LowerDriv

DARKFAM
DARK IS CALLING YOU

LOWERDRIV

article sur les Séquelles

Sombre Classic dispose d'un puissant levier technique, unilatéral, et qui ne dois rien au hasard d'un lancé de dé : la Séquelle. Les actions des personnages et les événements auxquels ils sont confrontés ont un impact sur leur psyché, dont la gravité dépend souvent de plusieurs facteurs. Et cela se paie en cochages d'Esprit. La situation inflige, mais seul le meneur décide, et il n'est pas toujours aisé d'évaluer correctement et de bien doser les Séquelles à imposer. Distribuez-en trop peu, les PJ ne basculent pas, et le jeu risque d'être plat. Distribuez-en trop, et le cast devient fou avant le climax. A chacun le choix de la méthode, le poids de la sentence. Voici les miennes.

Séquelles by the cook

Des valeurs fixes ponctuent les événements du scénario, et parfois sanctionnent aussi les actions des personnages. Les ingrédients de base sont fournis par l'auteur, il n'y a plus qu'à suivre la recette. Moins de flexibilité pour le meneur, mais moins de questions à se poser en cours de jeu. J'écris généralement en incluant

des jalons liés aux événements. Cela est parfois indispensable au scénario, si les personnages sont régulièrement exposés à une forme ou une autre de violence ou de surnaturel, et traduit le fait qu'ils n'encaissent pas comme n'importe qui. Peut-être sont-ils par ailleurs fragilisés dans d'autres situations. A minima, cela permet de proposer une échelle de valeur, sur laquelle le meneur pourra se baser pour distribuer ces petites pastilles de folies saveur amère.

Séquelles by the flow

Si vous souhaitez adapter les Séquelles reçues au fil du jeu aux actions des joueurs et aux situations vécues par les personnages, il est possible d'appliquer des valeurs dégressives, fonction de la répétition de l'acte ou de l'événement. Cela peut satisfaire des joueurs qui vous opposent le fait que leur personnage a déjà tué ou a déjà été confronté à telle expérience effrayante, et qui ne comprennent pas pourquoi ils mangent autant que la première fois. Mais cela implique de tenir le compte de qui a fait ou vu quoi...

Séquelles by the way

Pour traiter les conséquences des actes délibérés et significatifs, j'applique plutôt une valeur plafond, fixée par la phase de la jauge Esprit. Par

exemple, 3 Séquelles pour un meurtre commis ou un viol subi en phase Equilibré, 2 en Perturbé, 1 en Désaxé. 2 pour un viol commis en Equilibré, 1 en Perturbé, rien en Désaxé. J'en ajoute une autre en cas d'acharnement, de sévices excessives, de jubilation manifeste, ou de mutilations perimortem. Je réduis d'une pour qui est simple témoin, sauf en cas de lien fort avec la victime. Cette méthode permet de ne pas tenir compte des antécédents de l'acteur, et d'appliquer une sentence aveugle.

Ce qui ne me tue pas

Me rend plus bizarre. La douleur rend fou, et la mort qui se rapproche peut nous faire péter les plombs. Si le setting est pauvre en opportunités de Séquelles, que la condition particulière de personnages hors normes rend délicate une attribution conventionnelle, ou bien qu'à l'inverse on veut charger la mule, on peut alors considérer que chaque basculement d'un état corporel à l'autre (de Indemne à Blessé, puis de Blessé à Mutilé) inflige au moins 1x Séquelle, et probablement 2x pour la descente au stade Mutilé.

Discernement

Lorsque la situation me le permet et que j'estime que cela peut enrichir le jeu en incitant à l'action, je prends le temps de décrire la scène ou le comportement des autres protagonistes présents d'une manière personnalisée pour chaque joueur, afin de traduire « la réalité » que perçoit son personnage, et qui n'est pas la même pour son voisin. Je n'hésite pas à fortement accentuer certains éléments, voire à inventer des interprétations correspondantes à la phase de Personnalité du personnage concerné, quitte à travestir les intentions des autres. Essayez pour voir.

Version 2.0.0

Écrit par Julien De Monte (deathambre@gmail.com)

Sombre est un jeu créé par Johan Scipion et aussi une marque déposée.

Site officiel : terresetranges.net

SOWBRE