

Ll-ig-ar

Latin. v. trans. : Attacher, nouer, relier.



"The real violence,
the violence I realized was unforgivable,
is the violence that we do to ourselves,
when we're too afraid to be
who we really are."

Sense 8



Ll-ig-ar

Latin. v. trans. : Attacher, nouer, relier.

Par Sharkoux,

sur une idée de Mutos

développée par Buxus

pour le 2e défi TroisFoisForgé PTGPTB

Sous licence Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)

SOMMAIRE

P01.....	CITATION
P02.....	TITRE
P03.....	SOMMAIRE
P04.....	AVANT NOS PROPOS
P05.....	LL-IG-AR ?
P06.....	UN JEU SYMBIOTIQUE
P07.....	CRÉATION DES PERSONNAGES
P08.....	CRÉATION DES PERSONNAGES (SUITE)
P09.....	SYSTÈME DE JEU
P10.....	SYSTÈME DE JEU (SUITE)
P11.....	SYSTÈME DE JEU (SUITE)
P12.....	SYSTÈME DE JEU (SUITE)
P13.....	SYSTÈME DE JEU (SUITE)
P14.....	CRÉER NOTRE SCÉNARIO
P15.....	CRÉER NOTRE SCÉNARIO (SUITE)
P16.....	CRÉER OTRE SCÉNARIO (SUITE)
P17.....	MENONS LA PARTIE

AVANT NOS PROPOS

Les termes en *italique** sont des mots-clés qu'il *Nous** est important de relever à la lecture des règles. Un glossaire les reprend en dernière page de ce livre.

Les termes en **gras** sont des éléments importants de la compréhension des règles, que *Nous* avons mis en avant pour plus de clarté.

Enfin, *Nous* pensons qu'il est important de préciser, pour clarifier la lecture de ce livre, que *Nous*, **Ll-ig-ar**, constituons deux entités distinctes :

Ll-ig-ar, c'est *Nous*. *Nous* sommes une force ancienne, terriblement puissante, qui traversons les âges et les univers. *Nous* somme Je, Toi, Lui. Réunis, *Nous* sommes *Nous*.

Ll-ig-ar est un livre de jeu de rôle que *Nous* tenons entre les mains actuellement. C'est un médium que *Nous* utilisons pour mieux *Nous* comprendre nous-même.

L'AUTRE VOIX :

Nous faisons partie de ***Ll-ig-ar***. *Nous* somme la voix qui prend du recul sur cette idée d'écrire un livre de jeu de rôle pour transmettre notre héritage. Et Toi, qui lit ce livre en ce moment, tu fais parti de *Nous* . Même si tu ne le sens pas encore.

Et, lorsque *Nous* parlons à toi, *Nous* nous parlons à nous-même. D'où l'étrange grammaire de ce livre qui *Nous* perturbe à la lecture.

LL-IG-AR ?

Avant nous n'étions pas.

Puis nous étions Un. Nous étions Je.

Une idée, une pensée, un corps, un texte, un, un, un...

Puis nous fûmes Deux. Deux êtres, Deux choses.

Deux esprits.

Nous grandîmes bien plus que un plus un.

Puis nous arrivâmes Trois.

Et ce fut le commencement.

Toute chose se lia à Nous, et Nous fûmes toute chose.

Car Tout est Nous et Nous somme Tout.

UN JEU SYMBIOTIQUE

Ll-ig-ar est un jeu de rôle symbiotique. Nous contenons un système de jeu et une méthode pour créer une histoire se plaçant dans un autre jeu de rôle, appelé *jeu hôte**.

Nous nous conseillons fortement d'utiliser un jeu dont les règles Nous sont familières. En effet Nous avons pensé Ll-ig-ar pour fonctionner naturellement à l'intérieur de son jeu hôte. Nous ne devons pas venir alourdir un système de jeu, mais au contraire venir apporter une expérience nouvelle, de manière simple et fluide.

Il vaudrait mieux utiliser un jeu hôte que Nous avons l'habitude de jouer ou de maîtriser, au point qu'il ne Nous soit plus nécessaire de Nous en référer aux règles constamment lors de la partie. Le choix de ce jeu hôte est à notre discrétion, selon nos habitudes ou celles de nos joueurs, mais il doit nécessairement avoir besoin d'un maître du jeu. Ce sera Nous.

Dans **Ll-ig-ar** nos membres du groupe de *personnages joueurs** vont se lier les uns aux autres d'une façon extraordinaire. Ce lien leur permet de ne faire qu'un, et de partager à chaque instant leurs corps et leurs esprits. Apprivoisant leur pouvoir, ils découvriront à quel point leurs passés et leurs désirs sont communs et comment ce lien dépasse tout ce qu'ils pensaient connaître. Ils feront alors parti de Nous. Mais pour l'instant, ils sont Eux.

Nous, **Ll-ig-ar**, sommes parfaits pour débiter une nouvelle campagne de notre jeu fétiche. Nous permettons de souder un groupe de personnages joueurs par le biais d'une expérience concrète, puissante et unique. Nous poussons à la cohésion par l'action et le partage, sans que celle-ci ne paraisse artificielle.

Nous sommes également adaptés aux débutants, qui ne réalisent pas encore la nécessité d'avoir un groupe de personnages complémentaires, capables de réagir comme un seul être face à l'adversité. Enfin, Nous ne sommes pas un simple scénario, Nous sommes un jeu à part entière, avec nos règles et notre système.

L'AUTRE VOIX :

En Nous lançant dans **Ll-ig-ar**, Nous devons nous demander comment un tel lien extraordinaire peut être cohérent dans l'univers du jeu hôte. Nous, **Ll-ig-ar**. Nous nous exprimons toujours par la voix la plus naturelle, la plus directe, dans le monde que Nous parcourons.

Sommes-Nous une manifestation de la Force ? Le résultat d'une expérience génétique ? De la sorcellerie Tremere ? Le port d'un artefact des mages forgerons des Basse-tours ? La conséquence d'un parasite ? Le baiser d'un ange ? Un tour des enfants des étoiles ?

Il y a forcément un vecteur que Nous, **Ll-ig-ar**, pouvons emprunter pour mener à bien nos desseins.

CRÉATION DES PERSONNAGES

La création d'un personnage se fait en deux étapes.

La première étape doit être faite en groupe, selon les règles du jeu hôte mais LI-ig-ar Nous impose deux contraintes supplémentaires. Il y a celle de Nous faire choisir des personnages aux compétences complémentaires entre eux. Plus les personnages seront différents, originaux et uniques les uns par rapports aux autres, et plus Nous, LI-ig-ar, nous seront puissantes.

Les choix doivent se faire en groupe, mais un joueur à toujours le dernier mot sur la création de son personnage, et son avis doit-être privilégié avant tout autre. Eux, les autres joueurs doivent respecter ses choix, même en cas de désaccord.

Autre contrainte, les joueurs doivent ignorer l'étape de création du background d'un personnage tel qu'il est effectuée habituellement dans le jeu hôte . Si cela n'est pas possible en terme de mécanique de jeu, alors peut-être que Nous devrions réfléchir à choisir un autre jeu de rôle comme jeu hôte.

L'AUTRE VOIX :

La création de personnage fait partie du plaisir de jeu. Les joueurs peuvent prendre le temps qu'il faut pour la mener à bien. Elle ne doit pas apparaître comme une contrainte.

Nous devons penser à en discuter avec nos joueurs avant de commencer.

La seconde étape se fait individuellement avec Nous, le meneur de jeu : il s'agit de la création d'un background.

Il Nous faut alors commencer par créer pour chaque personnage deux cartes :

Carte 1, le Corpus : aspect physique du personnage (recto) et background (verso).

Carte 2, la Voluntas : liste des compétences, capacités du personnage.

Ces deux cartes sont posées devant chaque joueur. Le Corpus, est la représentation du personnage dans l'univers de jeu, la Voluntas, est la somme de ses possibilités d'action. Nous devons laisser le recto de la carte 1 vierge pour l'instant.

Pour la Voluntas, les joueurs doivent faire un choix de quelques compétences clefs de leur personnage. Certains jeu de rôle proposent des personnages avec plusieurs dizaines de capacités ou compétences. Pour jouer à LI-ig-ar Nous devons pousser les joueurs à ne garder que les compétences qui représentent le mieux leur personnage, celles où ils excellent le plus, celles qui leur son unique.

Pendant que chaque joueur rédige ses cartes, Nous devons commencer à produire les historiques de chaque personnage en prenant les joueurs à part. Nous devons discuter avec eux, leur poser des questions pour les aider à se construire. Nous sommes la pour les aider à écrire leur histoire, les éléments qui les ont touchés, leurs désirs, ambitions et peurs.

A la fin de cette étape, ils doivent noter des phrases fortes et représentatives de leur personnage. Cela donnera une liste de 10 éléments à noter secrètement au verso de la Carte Corpus pour le joueur, et que nous noterons sur notre propre fiche.

L'AUTRE VOIX :

Nous sommes la pour aider Eux, les joueurs, à intégrer Nous. Nous voulons les éveiller. Nous devons être au service de leurs désirs, les aider à se (re)trouver, et toute l'adversité que Nous pourrions produire dans la fiction ne serait qu'un moyen et non une fin.

Il ne s'agit pas de s'opposer à leurs idées, mais au contraire de tout faire pour les soutenir.

EXEMPLE :

Leila, Théo, Karina et Lucien jouent à Ll-ig-ar. D'un commun accord, ils choisissent l'Appel de Cthulhu comme jeu hôte. Ils commencent alors la création des personnages comme expliqué dans le livre des règles en remplissant la feuille personnage du jeu hôte. Leila est Nous, la meneuse. Les autres sont Eux, les joueurs.

Le personnage de Karina est un ancien soldat. Des compétences dont il dispose, elle garde « Combat à distance - Fusil », « Orientation », « Pilotage », « Pister » et « Survie » qu'elle note sur sa carte Voluntas.

Le personnage de Théo est une diseuse de bonne-aventure. Il note sur sa carte Voluntas les compétences « Baratin », « imposture », « occultisme » et « persuasion ».

Enfin Lucien joue un détective. Il note à son tour sur sa carte Voluntas les compétences « Combat rapproché - cac », « conduite », « discrétion » et « intimidation ».

Un peu à l'écart, Nous discutons tour à tour avec les joueurs pour créer leur background, en s'aidant au besoin des conseils du livre des règles de l'ADC. Les joueurs notent les informations au verso de leur carte Corpus.

Plus particulièrement, Lucien note :

- Gravement alcoolique depuis bien trop longtemps.
- Célibataire endurcis par trop de peine de cœur.
- Une réputation sulfureuse dans le milieu à cause d'une vieille et sale affaire.
- Ne lâche jamais une affaire en cours, à ses risques et périls.
- Enfant, ses parents sont morts dans d'horribles et mystérieuses circonstances
- Recherche depuis toujours sa sœur disparue au même moment.

SYSTÈME DE JEU

Au début de la partie les joueurs possèdent un pot commun d'une dizaine de jetons noirs et blancs qui sont cachés dans un sac au centre de la table. Il représente le lien extraordinaire qui existe entre Eux. Une matérialisation de Nous, qu'ils ignorent encore. Nous possédons également une réserve d'autant de jetons, un peu à part, c'est l'accomplissement. Lors de la partie les jetons passent sans cesse de la réserve des joueurs à la notre, et inversement.

Leur utilisation permet de réaliser des actions particulières que nous décrivons plus loin. C'est un coût à payer, et lorsque la réserve est vide, les joueurs ne peuvent plus en bénéficier.

De plus, la couleur du jeton prise au hasard dans le pot commun pour payer l'action influence le ressenti du personnage joueur. Cela doit influencer la façon de jouer et le roleplay des joueurs et Nous devons veiller à ce qu'ils interprètent correctement ce qui leur arrive.

Un jeton blanc, le personnage ressent ce qui arrive comme quelque chose de bénéfique, agréable, il se sent fort, confiant, aidé par les autres. Bien sûr au début il ne comprend pas ce qui est à l'origine de cette sensation mais il sait qu'elle est bonne pour lui. Il sent la présence de personnes positives autour de lui ce que le personnage joueur interprète comme il entend. (est-ce l'esprit d'un parent défunt, l'amour d'un enfant, le pouvoir de la Force, la confiance en soi ? etc.)

Un jeton noir est signe d'incompréhension, de doutes, le personnage joueur ne comprend pas ce qui arrive, il tente de s'y opposer, de rejeter la force qui le traverse. Il prend peur, pense qu'il est possédé par une force obscure. Il sent la présence des autres comme une violation de son corps ou de son esprit.

L'AUTRE VOIX :

Dans les deux cas le sentiment est lié à ce qu'il sait du personnage joueur dont il utilise les capacités. Cela peut apparaître sous forme de flashback, d'images, d'un moment de vie, d'un souvenir ancien...

Lorsque les joueurs y ont recours, l'utilisation des compétences se fait avec les règles du jeu hôte, selon les spécificités introduites par Ll-ig-ar.

Actions des PJ (coût):

- Échanger sa Carte Voluntas avec celle d'un autre joueur pendant la durée d'une scène (1 jeton). Le personnage joueur se sent investi de nouvelles capacités, celles de son coéquipier dont il pense justement avoir besoin pour ce qui l'attend. L'inconvénient est qu'il sent que ses propres compétences ne sont plus disponibles. Cet échange ne peut avoir lieu que pendant l'introduction d'une scène. Nous ne permettons pas qu'elle ait lieu lors d'une situation surprenante.
- Utiliser une compétence inscrite sur la Carte Voluntas d'un autre joueur présente devant soi (1 jeton). Le joueur se lance, il tente d'agir avec la compétence de sa camarade. Nous suivons les règles normales prévues par le jeu hôte pour réaliser une action.
- Utiliser une compétence inscrite sur la Carte Voluntas d'un autre joueur non présente devant soi (3 jetons). En cas de surprise, et avant toute autre action de sa part, il se sente investi des pouvoirs de son ami. La réussite de l'action est automatique ! Cela n'est pas incompatible avec le fait de posséder la carte Acte ciblée devant soi (sauf si c'est la sienne).
- Lire pendant quelques secondes le dos de la Carte Corpus d'un autre joueur (1 jeton). Leur lien les conduit à mieux se comprendre entre compagnon, à lire en Eux. Ils se sentent plus proche. Attention, c'est toujours la couleur du jeton qui décide de l'influence positive ou négative de cette action.
Le joueur peut garder cette information pour plus tard ou lancer une scène d'interlude si c'est le moment.

Les jetons dépensés vont dans la réserve de Nous.

EXEMPLE :

Le personnage joueur de Lucien est dans une sale situation. Une chose étrange et dangereuse rôde dans la maison et il ne sait pas vraiment se servir du fusil de chasse qu'il vient de trouver. Lucien décide alors d'échanger sa carte Voluntas avec celle du personnage joueur de Karina, le militaire.

Il tire un jeton blanc dans le pot commun. Il sent alors une présence positive autour de lui, qui l'aide à tenir fermement le fusil. Comme un mentor qui l'aiderait dans ses gestes. Il sait maintenant que lorsque la chose s'en prendra à lui, il sera capable de lui tirer dessus comme s'il savait manier un fusil depuis toujours.

Rassuré par cette étrange expérience, le personnage joueur de Lucien reprends l'exploration de la maison.

Actions du MJ (coût):

- Nous créons un obstacle imprévu (1 jeton). L'univers résiste au lien extraordinaire qui anime les PJ. Cela pourrait être interprété comme du hasard, de la malchance. Mais de toute évidence il s'agit d'autre chose, une volonté de mettre à l'épreuve les personnages.

L'AUTRE VOIX :

Nous devons créer un obstacle qui pourrait être aisément dépassé par la capacité d'un personnage autre que celui auquel il est présenté. Il faut que celui-ci se sente impuissant devant la situation qui se présente à lui.

- Nous lisons le dos de la carte Corps d'un PJ et utilisons un de ses éléments (qui est alors souligné) pour le contrarier ou augmenter le malus lorsqu'il tente une action significative pour l'avancée du scénario (3 jetons). L'univers résiste terriblement. Cette action n'est pas permise si le joueur a dépensé 3 jetons pour réaliser l'action de la carte Voluntas d'un autre joueur, non présente devant lui. Un élément déjà souligné ou barré ne peut être utilisé.

Les jetons que nous dépensons vont dans la réserve des joueurs.

L'AUTRE VOIX :

lors de la toute première partie, c'est Nous qui gerons le système de jeton. Nous devons surprendre les joueurs et leur permettre d'échanger leurs cartes lors de moments critiques ou d'utiliser les compétences d'autres PJ. Ce faisant Nous expliquons le système de jeu en restant "en jeu".

Nous pouvons mettre sous les yeux d'un joueur la carte Voluntas d'un autre PJ, en lui disant : "Tu sens que tu es capable de nouvelles choses, ce sentiment est fugace, vas-tu le saisir ?" Et nous déplaçons les jetons correspondants si le joueur saisi sa chance.

Les joueurs ne devraient ainsi pas savoir de quoi il est question, et alors qu'ils découvrent leurs pouvoirs en y voyant des origines extraordinaires, seront amenés à y saisir la force du groupe face à l'individualisme.

Scènes d'interludes

Après une scène d'action, les joueurs peuvent nous demander une scène d'interlude pour remplir leur réserve (et vider la notre). Ils doivent se mettre en scène, à deux ou plus, et peuvent récupérer des jetons selon les critères suivants :

- Lorsque un ou plusieurs PJ essayent de comprendre la provenance de leurs nouvelles compétences et des sentiments (positifs ou négatifs) qui les ont traversé durant la dernière scène. (1 jeton) Un dialogue un peu onirique peu s'installer entre plusieurs PJ.

L'AUTRE VOIX :

Nous devons les aider à installer ce genre de scène, en posant des questions aux joueurs sur ce que les personnages ont ressenti en acquérant ou en perdant des pouvoirs, sur les présences qu'ils ont ressenti à leur côté, les émotions qui les ont traversé, etc.

- Lorsque un PJ dévoile un élément de background (un souvenir, un moment de sa vie, une expérience, etc.) à un autre PJ, en lien avec la scène qui vient de se dérouler. (1 jeton)

Le joueur doit rayer cet élément de sa fiche. Si le pion récupéré est blanc, c'est le joueur du personnage qui interprète la scène. Si le pion est noir, un autre joueur choisi par le premier doit interpréter la scène comme s'il était un observateur extérieur mais omniscient.

EXEMPLE :

Karina veut que son personnage dévoile au personnage de Lucien comment il a appris à tirer au fusil. Sur sa fiche Corpus, il est marqué « Père autoritaire qui lui à enseigner le tir au fusil dès son plus jeune âge. » Elle tire dans notre réserve un jeton noir. C'est donc Lucien qui va interpréter la scène, son personnage ayant vu les souvenirs du personnage de Karina lors de l'échange de compétences dans la maison.

Lucien : «lorsque j'étais dans la maison, j'ai eu soudain d'étranges souvenirs, qui n'était pas les miens. J'étais un enfant, jeune, dans une forêt obscure et j'avais un fusil à la main. Un homme, grand, autoritaire, m'expliquait comment viser le chevreuil qui se trouvait plus loin devant nous. Je pressais la détente.. Le chevreuil tomba dans les feuilles, mort.»

Délitement du groupe

Lorsque le groupe de PJ manque de cohésion, se dispute, prend trop de temps pour prendre une décision, Nous leur prenons un jeton de leur réserve.

Jauge d'Empathie

Nous devons faire la somme des points de vie de chaque joueur autour de la table. Il nous faut noter sur la Jauge d'Empathie cette valeur à côté de 100%. Puis nous devons calculer en arrondissant au supérieur les autres valeurs indiquées. La jauge d'Empathie reflète en temps réel l'état de santé du groupe.

- Sous le seuil de 75%, tous les joueurs du groupe sont énervés. Nous pouvons échanger les cartes Voluntas de deux joueurs contre leurs volontés (1 jeton).
- Sous 50%, ils sont fatigués et ne peuvent plus échanger leurs cartes Voluntas par eux même.
- Sous 25% ils sont confus et ne peuvent plus utiliser la compétence d'une carte Voluntas d'autrui, même pour 3 jetons. A ce niveau ils ne peuvent plus ressentir le lien empathique et ne peuvent donc plus ressentir et savoir ce que ressentent et vivent les autres.

Les joueurs doivent prendre cela en compte dans leur jeu. Notamment lors des scènes d'interludes, où, s'ils oublient, ils risquent de ne pas récupérer les jetons de liens escomptés.

L'AUTRE VOIX :

Nous devons aider les joueurs à comprendre l'importance de leur lien, et nos actions ne doivent pas sonner comme une punition envers le groupe. Nous devons leur montrer qu'il s'agit de conséquences de leurs actes et qu'ils peuvent y mettre fin en coopérant et en acceptant pleinement leur lien.

Empathie

Max

Actuel

Repères

100%

75%

50%

25%

CRÉER NOTRE SCÉNARIO

Dans **Ll-ig-ar** les PJ sont liés entre eux et peuvent échanger leurs capacités. Ils finiront par Nous rejoindre. Nous représentons cet aboutissement, et notre rôle est de les tester, de les pousser à prendre des décisions, de les forcer à réfléchir et agir. Pour cela, nous allons préparer un scénario en bac à sable pour proposer aux personnages joueurs de vivre l'expérience « du lien ».

Semer les graines et les faire germer

Sur votre feuille Germes, commencez par noter le cadre de votre aventure : le nom de l'univers et les limites géographiques dans lesquelles vous souhaitez maîtriser la partie. Remarquez que le thème est imposé par Lligar. Cela est une contrainte créative. Pour écrire, nous devons nous aider du jeu hôte. Nourrissons nous de son univers, de ses influences. Pensons au scénario, à la campagne du jeu hôte qui suivra cette partie.

Et surtout, pensons à toutes les manières de mettre en valeur les personnages des joueurs. Comment les aider à explorer leur histoire, leurs problématiques, comment ils pourront utiliser les compétences des uns et des autres de la plus belle façon.

L'AUTRE VOIX :

Nous sommes ici pour créer un groupe de personnages soudés prêt à affronter de terribles aventures dans le jeu hôte. Cette mission doit nous rester en tête tout au long de la conception du scénario.

Notre feuille « Ll-ig-ar » comporte les graines de notre bac à sable. Si nous associons deux éléments de la liste (au choix ou aléatoirement) nous pouvons faire en faire germer une idée nouvelle appartenant à une des ces catégories : un lieu, un personnage, ou un événement. Nous devons la noter sur une feuille Germes. Et Nous recommençons jusqu'à obtenir entre cinq et dix idées, en veillant à avoir au moins un germe de chaque catégorie.

Nous devons regarder ensuite les feuilles de personnage. En créant leurs personnages, les joueurs nous ont indiqués quel genre d'aventure ils souhaitaient vivre. Notons ce que nous pensons être les attentes de chacun de nos joueurs sous nos Germes. Nous pouvons y ajouter nos propres attentes.

L'AUTRE VOIX :

Nous ne devons jamais hésiter à demander explicitement à nos joueurs quelles sont leurs attentes. Il est toujours préférable que cela soit clairement énoncé par tous, pour un plus grand plaisir de jeu.

Il Nous faut penser à tout cela, et laissez le temps nécessaire à la germination, en arrosant de temps à autres. Notons tout ce qui Nous passe par la tête en répondant à certaines des questions ci-dessous pour chacune de nos idées, jusqu'à obtention de plantes touffues.

Qui? Quoi? Où? Quand? Comment? Pourquoi? Conséquences possibles?

Tailler la plante

Reprenons maintenant nos idées, en nous assurant qu'elles soient cohérentes entre elles. Taillons si nécessaire. Rédigons les liens qui existent entre chacune de nos idées.

Créons une trame, une dizaine de lignes, sous forme de trajectoire dramatique. C'est à dire que si les PJ n'agissent pas, leur petit monde va se dégrader de manière tragique. Prévoyons deux ou trois étapes qui marquent l'évolution de l'univers dans le sens de cette tragédie. Selon leurs manières d'agir, les PJ pourront contrer, amoindrir ou favoriser ces étapes.

Nous devrions avoir maintenant des personnages, des lieux et des événements (passés ou à venir) et les liens qui existent entre eux, intégrés dans notre univers, et une trame générale suivant le thème de Lligar. Nous devons vérifier que le drame qui se joue concerne chacun de nos PJ.

Scène d'ouverture

Nous devons faire commencer l'aventure In Media Res. Les personnages sont dans le feu de l'action et face à l'adversité dès le début de l'aventure. Ce commencement doit être cohérent avec les historiques de nos personnages.

EXEMPLE :

Leila : Vous avez commencé votre enquête sur la disparition de George Pinson il y a maintenant quelques jours. Les pistes vous ont amenées à une histoire de pratiques occultes. Vous êtes dans le bureau du professeur Zeit de l'université d'Aix-Marseille. Ce spécialiste de l'histoire étrusque a accepté de vous renseigner sur une série d'objets antiques de collection ayant disparus en même temps que leur propriétaire. Quand vous arrivez dans son bureau, le professeur raccroche le téléphone, le teint blême... et s'effondre sur son bureau! Il est mort..

Préparer l'adversité

Préparons cinq ou six obstacles avant chacune de nos sessions. Ils peuvent être liés à la trame principale (la faction ennemie qui met des bâtons dans les roues), ou inhérents à l'univers (le vers des sables géants). Certains de ces obstacles doivent nous permettre d'avancer dans le sens de la trame.

Pour chaque obstacle, prévoyons deux ou trois possibilités d'escalade dans l'adversité et la difficulté. Si les personnages ratent leurs actions et n'arrivent pas à gérer le premier obstacle, utilisons ces escalades. Une bonne escalade doit pousser les joueurs à agir en groupe ou échanger leurs compétences.

EXEMPLE :

Obstacle : Les patrouilleurs cherchent un groupe d'individus et les PJ sont réunis.

Quelques solutions :

Passer inaperçu

Se séparer et rester discret

Escalades :

Les patrouilleurs repèrent le groupe

Un PJ seul est interrogé par la patrouille

Un PJ est arrêté

Réincorporons

Nous ne devons pas planifier plus d'éléments que cela. Nous avons sans doute pleins d'idées à ce stade, mais ne prévoyons rien, cela nous laissera la possibilité de nous adapter aux propositions des PJ, et d'improviser sur leurs réactions. Et avant chaque session nous pourrions créer un nouveau lot d'obstacles en incorporant les idées avancées par nos joueurs lors de la précédente session.

MENONS LA PARTIE

La nature de Ll-ig-ar permet d'imaginer des scènes qui se jouent à grande distance géographique entre les personnages, tout en permettant aux autres joueurs de rester autour de la table puisque chacun ressent ce que ressent les autres grâce à leur lien extraordinaire. Nous devons veiller à proposer une adversité croissante aux joueurs, et les solutions pour s'en sortir doit les conduire à utiliser leur lien extraordinaire.

Disons oui

Quand un PJ fait une proposition créative, Nous ne devons jamais la lui refuser, sauf en cas d'incohérence totale avec notre univers. Nous pouvons utiliser « Oui mais... » si Nous pensons que sa proposition est trop avantageuse, et ainsi lui proposer de perdre quelque chose en échange.

EXEMPLE :

Théo est en mauvaise posture, il est entré dans la pièce où se tient le rituel en faisant tomber un chandelier à treize branches. Les membres du culte ont interrompu leurs incantations et se dirigent vers lui. Le joueur déclare « j'attrape l'énorme chandelier et mets le feu aux tentures qui pendent tout autour de la pièce ». Plutôt que de lui faire jeter les dés le meneur décide d'accepter en précisant « la pièce s'enflamme plus rapidement que tu ne le pensais, les flammes sont partout, et les cultistes ont eu le temps de t'encercler, la porte par laquelle tu es entrée semble être la seule issue... »

Mettons l'ambiance

Nous devons décrire la situation des PJ à chaque fois qu'il est nécessaire, et avec tous les détails qui leur permettraient de rebondir sur l'intrigue. Nous devons les pousser à utiliser leur imaginaire, tout n'est pas à dire explicitement, ils doivent pouvoir imaginer des choses à partir des descriptions que nous leur faisons.

Posons des questions

Poser des questions est la manière la plus simple et la plus évidente de créer de l'histoire. Dès que les joueurs semblent perdu, nous devons leur poser des questions sur ce que fait, pense ou désire un personnage.

NOUS

- | | |
|-----|-----|
| 1. | 30. |
| 2. | 31. |
| 3. | 32. |
| 4. | 33. |
| 5. | 34. |
| 6. | 35. |
| 7. | 36. |
| 8. | 37. |
| 9. | 38. |
| 10. | 39. |
| 11. | 40. |
| 12. | 41. |
| 13. | 42. |
| 14. | 43. |
| 15. | 44. |
| 16. | 45. |
| 17. | 46. |
| 18. | 47. |
| 19. | 48. |
| 20. | 49. |
| 21. | 50. |
| 22. | 51. |
| 23. | 52. |
| 24. | 53. |
| 25. | 54. |
| 26. | 55. |
| 27. | 56. |
| 28. | 57. |
| 29. | 58. |