



RAID

MORT

Par Tunime, sur une idée de Fabien C développée par Rappar pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

A dark, green-tinted landscape of a ruined city. In the background, several tall, skeletal structures of buildings remain, with thick black smoke rising from them into a hazy, green sky. The foreground is a desolate, muddy path with deep tire tracks, leading towards the ruins. The overall atmosphere is one of desolation and environmental devastation.

Le Destin...

Le Destin aime nous jouer des tours...

Le Destin aime nous faire peur...

Le Destin est vraiment une pute...

Introduction

C'est la fin du monde ! Peu importe vraiment comment cela s'est passé.

Dans *Raid Mort*, vous créez ensemble un univers de *dark fantasy* post-apocalyptique. Puis vous créez des personnages de mercenaires, que vous mènerez à travers des missions commandos périlleuses appeler *Raids*.

Préparation

Le jeu de rôle narratif est un jeu de société pour 3 à 5 joueurs ou joueuses. Il est orienté vers la création partagée. Les participants créent un univers, en allant du plus grand au plus petit, ensuite un récit d'aventures se construit pendant la partie, sous forme de discussion.

Le joueur ou la joueuse qui connaît le mieux les règles et les JdR narratifs est nommé Destin. Le Destin doit :

- Animer la partie, en interprétant les Personnages Non-Joueurs, et amenant des événements et obstacles à vaincre, dont il fixe la difficulté.
- Accepter les suggestions des autres joueurs (ou pas). S'il les accepte, il en fait payer le coût.
- Prendre des notes, afin de garantir la cohérence du Raid.

Les autres joueurs et joueuses interprètent leurs Personnages-Joueurs (PJ), membres d'un groupe de mercenaires d'élite les *Merks* ; ils peuvent proposer des éléments de récit de leur côté, qui résolvent les problèmes de leurs PJ, et payer pour ça. C'est la Résolution narrative.

Dans certains cas, l'issue des actions est décidée non par les événements décrits par les participants, mais par le système de Résolution Aléatoire décrit ci-après.



Matériel de jeu

« Je ne pars jamais sans ma gamelle ! Ma poêle peut servir d'arme et mon bol de casque à l'occase. »

Équipez-vous de 4d10 par joueur, et jusqu'à 6d10 en se le prêtant.

Ayez au moins 20 jetons par personne. Vous pouvez en avoir moins mais cela va vous manquer.

Utilisez les pièces de monnaie de votre jeu de plateau préféré ou des capsules de bière que vous avez aplaties avec le crâne en regardant un météore se cracher cela n'a pas vraiment d'importance lors de la fin du monde. Si vous n'avez pas de quoi faire, utilisez un D20. Et si vous l'avez piqué sur le cadavre encore fumant lors de votre fuite pour survivre à des zombies cela le rend encore plus imposant.

Destin en donne 20 à chaque joueur et joueuse, le reste va au centre de la table.

En début de partie, les participants posent leurs 20 jetons dans la case Points de Narration de leur fiche de personnage. Ce sont les... Points de Narration (PN).

Quand vous dépensez des PN, déplacez les jetons correspondants dans la case Points d'Action (PA) ; et vice-versa.

On peut *sacrifier* les PN et les PA; placez alors les jetons au centre de la table.

Ambiance et style recherchés

L'ambiance de Raid Mort est sombre, même si le gros des catastrophes semble passé. Les batailles sont rares, faute de combattants, mais les escarmouches sont mortelles. La survie est primordiale, au prix de la bonne conscience.

Les PJ sont mercenaires-explorateurs, qui décrochent des contrats pour mener des opérations spéciales ou des expéditions ; parfois à la recherche de Trésors , parfois à la recherche de quoi vivre. Quand ces Raids réussissent, les Merks en tirent des récompenses, et décident s'ils les investiront dans quelque chose de constructif ou utiliseront leurs trouvailles pour prendre du bon temps.

Les histoires que vise à produire le jeu se rapprochent du style *hard boiled* où les protagonistes, fatigués et traumatisés, doivent endurer de multiples épreuves et tourments avant de parvenir (ou pas) à leur but.

Ce qui doit rester flou et fluctuant

- Les causes et les conséquences exactes du cataclysme
- La nature et les buts des Atrocités
- La magie et ses formes, puissance mesurable, etc.

Ce qui doit être détaillé et réaliste

- Les combats et les tactiques
- Les blessures et les traumas

Si vous êtes désigné comme le Destin, n'hésitez pas à vous reporter au livre du destin plus loin dans ce document.



Création du cadre de jeu

Chacun va proposer ses idées et développer les idées des autres. En cas de propositions conflictuelles, votez ; Destin départageant.

Suggestion au Destin

Vous pouvez avoir des idées que vous ne voulez pas exposer tout haut, parce que ce seront de futures révélations ; écrivez-les sur des bouts de papier que vous donnez à Destin.

P.ex. si des astéroïdes ont chu sur le pays, en fait c'est parce qu'une puissance ennemie contrôle la gravité. Donc les Trésors sont des outils de contrôle gravitationnels.

Quand Destin vous ressortira vos propres idées, vous pourrez réclamer à ce moment des transferts de PA, de PN, ou même des jetons supplémentaires.

Destin estimera quels participants ont le plus contribué, par l'adoption de leurs idées, à la création du monde de l'Avant, et leur fera dépenser 1 à 3 PN.

I. Le monde de l'Avant

Il était plus riche et plus civilisé (enfin, comparé à ce qui suivit). Mais il avait en lui les graines de ce qui empoisonne le monde de l'après ; de la magie incontrôlable - ou de la technologie tellement avancée qu'elle est indiscernable de la magie - ; ou des invocations de forces qui les ont dépassés.

Déterminez le type de civilisation qui s'est effondré dans la contrée

- S'agissait-il d'une monarchie de droit divin, type Égypte des pharaons ? D'un empire bureaucratique, comme la Chine ? D'une civilisation maritime avancée, comme l'Atlantide ?
- A-t-elle couvert la contrée de cathédrales ou de forteresses ? Construis les pyramides mayas, les *moas* ou le Machu Picchu ?
- Quel était son système économique ? Capitaliste libéral ou anarchique ?
- Son niveau technologique était-il très avancé ou alors ressemblait-il à notre monde ?

II. Le cataclysme et le monde de l'Après

Ça à d'abord commencer comme cela...

Il est temps de mettre enfin un nom sur ce qui a mis fin à votre monde. Et cette apocalypse, votre personnage y était. Ils se souviennent de tout.

Déterminez la nature de l'apocalypse :

- Apocalypse stellaire, le monde a eu des chutes de météorites, radiations issues d'une supernova proche
- Cataclysme géologique ou climatique. Éruptions volcaniques et tremblements de terre, avec raz-de-marée ? Glaciation ou désertification ? Transformation en Forêt tropicale ?
- Invasion. Les Aliens sont là ! Mais qui sont 'ils ? Les envahisseurs ont amené des virus et des maladies, ou d'autres éléments qui ont changé la vie pour le pire ? Vole-t-il des humains pour leurs expériences traumatisantes ?
- Épidémie mondiale : qui tue-t-elle qui en particulier ? Les femmes, ou les enfants ? Comment ? P.ex. en grignotant le système nerveux peu à peu. Ou un bébé sur deux devient un tueur en série.
- Guerre totale : Qui a gagné ? Peut-être tout le monde a perdu ? Ou les belligérants ont fait usage d'armes de destruction massive (magie, invocations de maladies, Grand Hiver ...), entraînant les ravages plus haut. Quelles conséquences ?



III. L'aspect horrifique

À la faveur du cataclysme **les Atrocités** sont apparues : des forces inconnaissables mais puissantes, qui nous terrifient.

Raid Mort s'attarde sur l'aspect horrifique. Le monde est dur et vos personnages vivent dans un univers où un bruissement de feuille est signe de danger mortel et imminent.

La fin du monde a réveillé des créatures dangereuses appelées **Atrocités**. Parfois la simple vue suffit à vous clouer sur place par la peur. Ces créatures sont souvent presque indestructibles ou en grand nombre ce qui rend pour les survivants, la tâche de les vaincre, presque impossible.

Quelle est leur nature ?

- Des monstres ; des mutants ou des infectés ;
- Des envahisseurs venus des cieux, des profondeurs souterraines ou sous-marines.
- Démons et créatures d'autres plans, appelés par des sorciers ou des cultes
- Des animaux connus ou inconnus qui ont évolué ou conquièrent de nouvelles niches écologiques
- De beaux objets, hantés ; des créatures perfides à l'apparence irrésistible.
- Des créatures revenues à la vie, quasiment immortelle.



IV. La communauté survivante

Les merks y débutent. C'est souvent le seul endroit à peu près sur du territoire mais on n'est jamais vraiment sur. Il est important de bien décrire cette communauté. Après tout c'est avec elle que nos Merks vont vivre ce serait vraiment pas de chance quelle ne soit pas très amicale a votre égare non ?

- Un village ou un campement ; un groupe nomade ?
- La communauté a-t-elle survécu aux cataclysmes ou est-elle nouvelle ?
- Si elle a survécu, pourquoi ? Elle était à l'écart, oubliée ? Protégée par... ou cachée ?

V. Créez votre compagnie de Merks

Votre famille. Vous pouvez compter les uns sur les autres.

- La compagnie est-elle entièrement guerrière, ou bien les profils et expériences sont plus variés ?
- Existe-t-elle depuis longtemps, ou vient-elle de se former ?
- Venez-vous tous de la même communauté, ou bien de toutes origines ?

Nommez votre compagnie de chiens de guerre, un nom terre-à-terre, goguenard ou cryptique. *Ex. : Les Épées sans peur, La Victoire est amère, Les Veilleurs du matin, etc.*

VI. Votre Merk

Il est grand temps de préparer votre Merk. Prenez une feuille de personnage trouvable dans ce fascicule et remplissez les éléments qui donneront vie à votre Merk.

- a) Définissez son **âge** approximatif :

Après tout qui compte encore les jours ?

- b) Indiquez son **style de combat** préféré :

Fonce dans le Tas, Flèche sûre ou Coupe-jarret...

- c) Déterminez son **statut/rôle** dans le groupe.

Cuisinier/empoisonneur, Belle Gueule, l'aristo, éclairieuse, je t'embrouille, Serrurier...

- d) Choisissez-lui un **atout** qui le sortira des pires situations :

Toujours prêt, sûr du velours, dans mon sac il y a toujours..., ou Je suis plus loin, car je fais le guet.

- e) Établissez un **travers** qui ne saura manquer de lui compliquer la vie

Revanchard, Bravache ou Long à la détente.

- f) Imaginez une **motivation** pour laquelle il va risquer sa vie dans L'Après.

Payer une dette, accro à l'adrénaline, quête de pouvoir, nourrir sa famille, condamné.e à mort, rechercher un précédent Merk disparu...

- g) Enfin, trouvez-lui un **urnom**, qui le caractérise

La Verrue, Soigneur, Coupe-gorge, Courtes-pattes, Ramasse-flèches, etc.

Raid Mort

Fiche de **Personnage**

Nom & Surnom

Age

Style de combat

Statut/Rôle

Traumatisme

Atout

Travers

Armes

-
-
-

Armures

Motivation Points de Narration	Points d'Action



Systeme de resolution

Les succès automatiques

Les Merks sont des guerriers d'élite ou des experts dans un autre domaine. Aussi, certaines actions ne nécessitent que la dépense de 1 PA ou PN pour réussir :

- Une sentinelle que l'on étrangler avec un garrot n'a aucune chance.
- Seuls les fanatiques combattent jusqu'à la mort ; une troupe en infériorité et/ou cernée fuit ou se rend
- Une embuscade bien préparée est presque toujours victorieuse. L'embusqué y laisse des plumes.
- L'arbalète tue ou blesse grièvement. La victime « reste sur le carreau ». [Demandez à Richard Cœur de Lion.](#)

Quand le Destin s'en mêle

Il arrive que l'issue d'un évènement ne soit pas si certaine ; ou alors les Merks sont incompetents ou diminués. Destin estime alors la difficulté de succès et fixe **un facteur de Danger** (FD).

Difficulté	Exemple	Facteur de Danger
Aisé	Assommer un paysan	2
Moyen	Se faire passer pour sourd-muet	4
Difficile	Cacher un poignard lors d'une fouille au corps	6
Très difficile	Tirer une flèche dans la tête à 50m	8
Quasi impossible	Se cacher sur une pelouse en plein jour	12 ou plus

Destin peut imposer une Résolution *narrative*, ou *aléatoire*, ou laisser le choix au joueur.

Résolution narrative à l'aide des PN

Pour réussir, le joueur du PJ qui tente l'action dépense **autant** de PN que le FD (**pour un succès de justesse**), ou **plus** de PN (**pour un succès plus éclatant**).

Son propriétaire raconte alors comment la chance, ou des éléments non encore contés, ou autres (son équipement, sa tactique, ...) font que son action réussit.

- Si Destin estime que l'histoire est bien trouvée, il peut restituer des PN
- S'il s'agit de convaincre un PNJ, une bonne interprétation du PJ par le joueur ou la joueuse peut être récompensée par une réduction de la dépense de PN

En cas d'opposition entre PJ, chacun *sacrifie* des PN dans une bataille d'enchères – *eh oui, les conflits internes affaiblissent le groupe*

Résolution aléatoire à l'aide des PA

La réussite de l'action est déterminée par des d10. Pour chaque PA dépensé, le joueur peut lancer **un** d10 (maximum 6 dés).

Résultat du d10	Nombre de succès
1 à 4	0
5 à 9	1
0	2

Avant de lancer les dés :

Pour 2 PA par d10, on doublera le nombre de succès de ce dé ; pour 3 PA par d10, on en triplera son nombre de succès.

Il faut que **le nombre de succès égale ou dépasse le FD** pour réussir l'action.

Sinon, l'action est ratée.

Une action sans aucune réussite est un échec critique, et tous les PA sont dépensés en PN. Le personnage est évanoui ou autrement neutralisé.

Un joueur peut mentionner les **mots-clés** du PJ qui l'aident. Oui, même le Genre ou l'Âge peuvent aider p.ex. à la séduction, même le travers *Bagarreur* intimide. Si Destin approuve, chaque mot-clé ramène un d10 de bonus.

Exemple :

Destin : « ah ah ah tu parles d'une ninja ! Les parquets des châteaux japonais sont grinçants ! FD 6 »

Résolution narrative

Joueuse ; « on va dire que j'avais pensé depuis le début à amener des pitons et une corde ; ainsi je me déplace acrobatiquement suspendue. Je dépense 6 PN. Allez, 8 PN pour le faire avec style ! »

Résolution aléatoire

Joueuse : « Je dépense 2 PA pour 2 d10 *normaux*, et 4 autres PA pour 2 d10 *compte double*. »
Résultats : d10 : 2,7 : 1 réussite. D10x2 : 9,0 : 6 réussites !

Comment regagner des PA

Le joueur doit dépenser des PN.

Il doit donc raconter des déboires de son merk, son ressenti, ses souffrances, comment il souffre en marchant sur le verre brisé il peut aussi faire appel aux mots clés qui se trouvent sur sa fiche de personnage et raconter comment cela joue sur l'action en cour ou alors il peut choisir de prendre un « **Traumatisme** ».

Les Traumatisme sont des événements que le Merk a vécu et qui sont particulièrement violents pour lui à tel point qu'il ne peut les raconter. Cela fait appel à une peur sombre et enfouie au fond de lui et qui le pousse à avoir des comportements illogiques.

Comme votre Merk est plongé dans un monde postapocalyptique, il n'a quasiment aucune chance de trouver un thérapeute pour l'aider à surmonter cette épreuve.

Un traumatisme est tellement violent qu'un merk ne peut en avoir que deux sur sa feuille. Personne ne veut faire un raid avec un fou.

C'est le Destin qui annonce le Traumatisme que devra ajouter le joueur à sa fiche.

Le traumatisme doit ensuite être joué par le joueur qui pourra en échange de ses PN récupérer des PA.

Mais c'est offrir une flèche au Destin qui pourrait se mettre à obliger le merk à jouer son traumatisme au pire moment possible.

Le Livre du Destin



Le rôle du Destin est d'accompagner le groupe de merk vers la réussite ou non de leur raid. Après tout c'est peut-être vous le responsable de toutes les catastrophes que les merks vont devoir affronter.



Préparer le Raid en tant que Destin

En tant que Destin, vous avez la tâche de guider les merks pendant leur Raid.

Ce livret vous propose de bien démarrer des raids, mais aussi quelques idées et concepts de raid qui vous aideront à plonger vos merks dans une aventure.

Il est de bon aloi que le raid ait un chef. Vous pouvez cette décision de façon collégiale mais vous pouvez imposer aussi que le Joueur ayant le plus de PA soit le chef du groupe.

I. Déterminez le commanditaire et ses objectifs.

Les merks vont devoir avoir des comptes à rendre avec cette personne. Ils ont forcément un intérêt important à répondre à ce commanditaire et donc à effectuer le Raid. Mais un commanditaire doit lui aussi proposer un prix valable. Le troc ou l'échange de services sont la véritable monnaie de ce monde en ruine.

Voici quelques exemples de commanditaires :

- Un prophète guidé par ses visions qui promet un meilleur avenir.
- Une générale avide de conquêtes qui veut sécuriser
- Un chef de communauté et sa famille mégalomane se délectent dans les manipulations et les intrigues
- Une riche marchande souhaitant constituer un monopole ;
- Un scientifique/ingénieur/sage à la recherche du savoir perdu, qui permettra à la communauté de prospérer
- Une Atrocité – les questions sont futiles ; les PJ ne peuvent pas comprendre.

II. Que faut-il faire ? Qui seront les adversaires ?

Personne ne part en Raid sans vraiment savoir ce qu'il lui attend en dehors des communautés. Et surtout un objectif clair, donner par le commanditaire du raid augmente les réussites.

Quelques exemples d'objectif que vous pouvez proposer :

- Chasse au trésor : *selon des légendes...* retrouvez un objet de pouvoir ou un artefact antique. Il va falloir fouiller des ruines reconquises par la nature.
- S'emparer de quelque chose (ou de quelqu'un) dans une autre communauté : du matériel, de la nourriture.
- Affaiblir, détruire, conquérir préventivement une communauté. Assassiner son Guide. Mettez la moralité de côté – l'important est que les **PJ** survivent.
- Dans tous les cas, il faut sortir et fuir ou affronter les Atrocités qui rôdent.

III. Repérage et planification

Les PJ doivent rassembler des infos sur l'emplacement et les défenses de la cible, par interrogatoire ou reconnaissance.

Destin, donnez facilement ces informations, au besoin contre des PN. C'est du grain à moudre pour l'imagination.

On vous suggère de passer par une phase de planification, même si cela barbe les joueurs, dont les Merks finissent par foncer dans le tas... Demandez d'établir un minimum de tactique, au besoin en dépensant des PN a posteriori.

Et surtout comment le raid démarre.



Et maintenant ?

Et maintenant c'est le Raid ! Les joueurs vont pouvoir faire évoluer leur Merk dans l'environnement sombre de l'univers que vous avez créé en commun mais rien ne se déroule jamais comme il faut.

En tant que Destin vous allez devoir leur mettre des embuches et des problématiques.

Voici quelques exemples et comment les gérer pour rendre vos parties vivantes.

I. L'infiltration et l'exfiltration

Pas de parachutage magique près de la cible ni d'aigles pour les ramener ; il s'agit bien de traverser le territoire ennemi ou neutre, camouflé ou déguisé. Faites passer une patrouille pour que les PJ dépensent des PN pour décrire comment ils se cachent.

II. Surprises

Si les merks laissent trop de PA dans le bol commun, retirez 1 à 3 jetons du bol en fonction de l'événement imprévu que vous leur imposez.

Aucun plan ne se déroule sans accroc. C'est donc à ce moment que les atrocités commencent arriver ou encore qu'un autre groupe de raid se met en travers du chemin de notre groupe de merk. N'hésitez pas à être inventif pour pousser le raid à devenir plus dangereux.

III. Traumatismes

Les merks ne sont pas des surhommes. Ils peuvent avoir des blessures si profondes dans leur esprits que rien ne peut les guérir.

Les merks contre des PN peuvent alors choisir un traumatisme qui se manifestera toujours selon la volonté du Destin c'est-à-dire là vôtre.

Quand un traumatisme agit, le Merk ne peut plus agir par lui-même et a un comportement irrationnel de survie ou de catatonie. Il doit alors marquer sur sa fiche le traumatisme.

Un traumatisme a des déclencheurs et ceux-ci sont conservés discrètement par le Destin.

Vous pouvez donc choisir les déclencheurs qui vous plaisent du plus loufoque au plus rationnel.

Quelques traumatismes pour vous aider :

- Une peur absolue des atrocités. Quand le merk fait face directement à l'une d'entre elles, il ne peut se mettre à bouger.
- Obliger de garder ses affaires proches de lui. Le merk garde toujours très près de lui ses affaires ou un objet fétiche. Sans cela il stress et peut se mettre à attirer les ennuis.
- Il entend des voix. Le merk est resté seul un trop long moment et son esprit lui joue des tours. S'il n'est pas avec quelqu'un qui peut dialoguer avec lui il se remet à vivre cette solitude.
- À des penchants cannibales. La fin du monde à pousser à certains extrêmes et le merk pourrait en revenir à cet état si il venait à manquer de nourriture.

IV. Atrocités

Comment bien utiliser les atrocités ?

Les atrocités sont l'un des piliers d'un raid bien réussi. Ne pas les faire intervenir c'est un peu dommage, mais pas dénué de sens. Un raid où seuls d'autres survivants sont en jeu peut être tout aussi horrible.

Les atrocités sont la raison principale à la question « Pourquoi le monde ne se reconstruit pas ? ».

Vous pouvez faire planer leur présence tout au long du raid. Les rendre quasi indestructibles ou trop nombreux. Mais n'oubliez pas qu'ils sont l'ultime menace et qu'ils ne doivent jamais être totalement vaincu par les joueurs.

V. La Survie

Un autre pilier de Raid mort est que les joueurs sont constamment poussés à la survie. Tous les moyens sont bons pour gagner un jour de plus.

Dans un monde en proie à l'apocalypse, même une simple balle peut faire la différence.

Ainsi une ration peut être salvateur pour le groupe comme pour un autre qui usera de toutes les tactiques pour l'avoir.

Lorsque les joueurs forment leur équipement n'hésitez pas à leur demander des PN pour les équipements un peu trop étrange ou occasionnel.

VI. Conséquences à terme

Aussi importantes que le Raid.

Les commanditaires tiennent en général leur part du contrat, sinon ils se font de nouveaux ennemis et plus personne ne voudra travailler pour eux. Mais envoyez en un traître de temps en temps. Trop faire confiance est sécurisant.

Où alors les Merks voudraient garder leurs trouvailles ?

Avec leur récompense, les Merks se retrouvent avec un bien inestimable qui pourrait leur octroyer un avenir. Destin, attribuez un nombre de PN à sacrifier, avec lesquels les joueurs et les joueuses raconteront comment ils ou elles se procurent de l'équipement, font un beau mariage, fondent une famille, agrandissent la communauté ou en fondent une nouvelle. Où prennent le pouvoir, comme [Francesco Sforza](#). Bientôt ils décideront eux-mêmes de leurs prochains raids.

Inspirations

Livres : *La compagnie Noire* ; *Chair de poule* ; *Z-Corp*

Articles sur la culture post-apocalyptique : [Bad News on the radio](#)

Films : *Les 12 salopards*, *Malevil*, *Rambo*

Series : *Stranger things*, *Black Summer*, *The end of the Fucking World*

Images

[Pixabay CC0](#)

[P.2 Illustration de icheinfach](#)

[Logo crane illustration de OpenClipart-Vectors](#)

[P.3 Illustration de Ahmadreza89](#)

[P.7 Illustration de TheDigitalArtist](#)

[P.8 Illustration de KELLEPICS](#)

[P15 illustration de Zerig](#)