

# CYBEROZSAURUS 3000

Par **SKRIF'**, sur une idée de **Caem** développée par **Arfay d'Aremim** pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

**\\_[PR3S3NT4T10N]\*//..**

CYBEROSZSAURUS 3000 est un JDR qui se passe à l'aube du 4ème millénaire. Les expériences irréfléchies de l'humanité ont conduit à une guerre qui a détruit la trame de l'espace-temps.

Les joueuses doivent sauver un monde complètement transfiguré et peuplé de dinosaures biomécaniquement améliorés.

**//CNTXT//**

```
**Shkrrrrt 2035 Première matrice** . . . **Iiiktt 2456** **Rrrkkk .  
. . Voyage temporel/ Corruption du setup mnémonique** ERROR ERROR //  
Shtt REBOOT/ bip. bip. . biiiiip. //
```

```
BOOT:// EVEIL? / . . //
```

```
Sortie de la chambre de cryoconservation, test mémoriel.. . .  
1.2.1.2.
```

```
21°s. //Première guerre des AI, l'humanité poussées dans ses  
derniers retranchements par son avidité et son désir insatiable de  
consommer toujours plus a mené la Terre à une pénurie de matières  
premières et des morts massives. Les AI conçues pour remplacer et  
améliorer l'espèce ont acquis leur autonomie et la guerre des  
machines à commencé.
```

```
22°s. //L'extinction de 80% de l'humanité a conduit à une  
décivilisation intense. L'absence de ressources en quantité a  
causé des dommages irréversibles aux AI. Pour survivre, ces  
dernières ont formé une jonction et se sont unies sous un esprit  
de ruche : le T3CHN0C3PH4LE.
```

25°s. //L'humanité vit un nouvel âge d'or, développant un mysticisme et une spiritualité autour des vestiges de l'âge du pétrole et des ruines artificielles du T3CHN0C3PH4LE désormais inerte.

26°s. //Une manière nouvelle de voyager apparaît, qui fait fi des lois de la matière : la téléportation. Très vite elle est combinée à l'astrodivination et permet les premiers voyages temporels. //CLASSIFIED//Au départ aucune conséquence grave ne semble émerger de son utilisation régulée. Puis les premiers effacements, et la perte de connaissance surviennent. L'inquiétude s'installe. Les Arpentereuses forme une organisation pour corriger les failles temporelles. Iels reviennent avec des témoignages terrifiants : les dinosaures étaient une civilisation versée dans l'art de la biomodification corporelle et la manipulation du génome / Apprendre leur fin inéluctable a exacerbé leur instinct de survie / Une lutte âpre s'en est suivie / Les dinoseigneurs ont dérobés les chronoportes et vont devenir un danger pour l'espace et le temps.

27°, 28° et 29°s. //Le genre technosapiens et le nécrobot T3CHN0C3PH4LE asservi luttent contre le Consortium Dinotemporel. Ces affrontements déchirent le continuum spatio-temporel et se passent au même moment mais à différentes époques et différents lieux jusqu'à l'éclipse. Vous, et une équipe d'hybridation dinosapiens cybernétiquement altérés êtes placés en stase cryoconservatrice pour devenir les gardien·nes de la mémoire.

An 3000, temps présent . . . Mise à jour effectuée/ téléchargement mémoriel complet// Activation.

**/3V31L/\_**

Le groupe incarne les membres de la MN3M0SQU4D ayant survécu à la cryoconservation. L'éveil se fait dans un laboratoire aseptisé et rempli de scientifiques affairés.

Cette équipe était l'espoir des humains et sauriens prônant la paix durant les siècles de guerre temporelle. Elle devait permettre de remettre le monde dans la bonne voie une fois le chronochaos terminé.

Le commando arrive dans un monde qui lui est étranger. Les civilisations humaines ont évolué de manière complètement chaotique suite aux multiples déchirures temporelles, la géographie elle-même semble méconnaissable. Les Citadelles, bastion civilisationnels sont connectées par des réseaux souterrains d'hyperloop et protégées par des dômes énergétiques. L'extérieur est le domaine incontesté des Bioméchasaurus, des entités composées à la fois de dinosaures génétiquement modifiés et de cyber-technologie, le tout

connecté par un réseau neural ondulatoire : le résultat des guerres temporelles sur l'entité omnipotente T3CHN0C3PH4LE.

Étonnamment, les modifications génétiques et mécaniques subies par les PJ leur permettent d'entrer en résonance avec les titans biomécaniques qui règnent sur le monde, et de s'uploader dans leur cortex-mère pour en prendre le contrôle. Cette capacité est la seule qui pourrait permettre aux néo-humains de regagner la maîtrise de la planète, car elle pourrait permettre d'atteindre le Cérébro-serveur qui sert de cœur au T3CHN0C3PH4LE.

### **T3RR3.2 /:**

Le monde extérieur a été ravagé par les guerres humaines et complètement défigurée suite à la guerre temporelle. Bien que l'essentiel du monde soit resté similaire, on retrouve des ajouts notables. Les zones marécageuses sont devenues des mers de phosphore, les jungles se sont remplies de lianes en fibre optique et de câbles mouvants, des usines gigantesques profitent des orages magnétiques pour mettre au monde les nouvelles créatures titanesques qui arpentent ce monde, des déserts de lithium rendent certains trajets impossibles...

Les geysers de pétroles, les éruptions de glace carbonique des volcans éteints, les tsunamis et séismes, les reliefs montagneux vitrifiés, les rivières de sable et les plaines non-newtoniennes sont également monnaie courante, n'oubliez pas de prendre en compte cet environnement dans votre récit et distordez le monde à votre convenance. La Faune peut y être la même que pour nous, mais en moins riche et en plus mutée, laissez libre cours à votre imagination et faites en sorte que l'environnement compte dans le récit.

## **\\_C1T4D3LL3s\\_**

**Neo-Gizeh** : Cyber-pyramides et zoomutants. Civilisation brillante qui a une maîtrise incontestée de la matrice et du plan d'existence virtuel. Maîtres de l'organisation et de la gestion des nouvelles technologies

**AlbiOn** : Forteresse gothique et industrie pétrolière intense. Masque à gaz, néon et brume noire permanente.

**TECHnochtlan** : Autel sacrificiel et ziggourats vrombissant. Amalgame d'humains pour décupler les pouvoirs individuels et de machine pour s'arrimer au réseau neural et à la matrice. Virtuel et réel mélangé en permanence, perte de repères.

**CyberGovie** : Cairn cybernétique composé de panneaux solaires et alimentant des générations de techno-forges extrêmement performantes. Fournisseur de l'humanité en armement et équipement.

**ROME.exe** : Industrie de masse, culte de l'Imperator Rex. Légions disciplinées et serviles. Arrogance et individualisme. Refuse les cyber-implants et la biomutation et pratique à la place un eugénisme extrême.

**Cervix Khan** : Citadelle amphibie, la seule à se déplacer. Vit en autarcie, plus de contact depuis 2 siècles.

**B4BYLON3** : Berceau de la civilisation, c'est la Citadelle centrale, celle qui connecte toutes les autres. stationnement aérien permanent et élévation sur 7 strates d'urbanisation empilées. Accueille l'ensemble du progrès humain.

**T0k.io** : Cyber-ninjas et Techno-samouraïs. Honneur et chevalerie. Utilise la matrice pour générer des IA spirituelles considérées comme les seules à pouvoir remplacer et supplanter le T3CHN0C3PH4LE.

**\_ \ JOU3R / \_**

**\*\* /M4T0s\_ \* /**

- Des dés polyédriques (D20, D12, D10, D8, D6, D4).
- Une appli pour mesurer les décibels.
- Des trucs fragiles et/ou peu importants, mais susceptibles d'être détruits.
- Des voisins conciliants, sourds ou très âgés. Voir les 3 à la fois, mais sinon, invitez les à jouer.
- De quoi écrire et du papier, plein, pour tout le monde.
- 2 joueuses motivées pour être MJ (Avec 1 seule ça passe mais c'est moins fun).
- 1 à 5 joueuses prêtes à être PJ et à tout faire péter.

**//\_5Y5T3M3.\*\***

**\_||~MN3M0SQU4D/~**

Chaque joueuse prend un D20. C'est la réserve d'énergie de son personnage, elle compte aussi comme sa réserve de points de vie.

À la création de personnage, chaque joueuse décrit le type de mutant qu'elle souhaite incarner et note ses caractéristiques principales sur un truc. Ce truc devient la feuille de

personnage. Si le D20 d'énergie tombe à 0, la joueuse brise ou déchire le truc qui lui sert de feuille de personnage : la mort ça tue.

Si un PJ veut faire quelque chose, la joueuse le dit et décrit l'action. En fonction du personnage et de ce qui le caractérise, estimez à quel point ce que vous voulez faire semble difficile. Si ça semble facile, ça marche direct. Si ça à l'air galère, il faut dépenser 2 points d'énergie (et pouf on change le dé de face) et si c'est super dur, ça coûte 5 points d'énergie. Si c'est infaisable, beh c'est infaisable.

## ][[\_M3ch4.5YBy0t3/||.exe

Il est possible pour les joueuses d'entrer en résonance avec les cyber-dinosaures et d'implanter leur propre conscience comme un virus symbiote. Celui-ci se greffe au système cérébral de la créature et permet au PJ d'en prendre le contrôle.

Les Bioméchasaurus contrôlés par les PJ disposent des mêmes caractéristiques que ceux qu'on trouve dans la nature dont vous trouverez la liste plus loin. N'hésitez pas à en rajouter où à les customiser.

Chaque Biomech est décrit par les caractéristiques suivantes :

<b>FORCE</b>	La puissance physique, la brutalité d'une attaque, la force brute, la capacité de porter, déplacer ou soulever des trucs lourds. Les gros muscles et les grosses dents.
<b>VITESSE</b>	La mobilité, la vitesse de déplacement, la rapidité d'action et de réaction. Le fait de pouvoir voler, grimper, nager, creuser ou ramper.
<b>ENDURANCE</b>	La résistance et la résilience, la capacité à supporter les épreuves et survivre en condition difficiles, l'adaptation.
<b>INSTINCT</b>	Les réflexes, la conscience de l'environnement, la capacité à se connecter au T3CHN0C3PH4LE.
<b>VIE</b>	La réserve de point de vie, quand le bestiau en a plus, paf il est mort. La mort du Bioméchasaurus n'entraîne pas la mort du symbiote, simplement sa déconnexion et une vive douleur.

La Force, la Vitesse, l'Endurance et l'Instinct sont représentées par la valeur d'un dé polyédrique pouvant aller du D4 au D12. Les PV sont représentés par un D20, comme pour la réserve d'énergie des PJ. Chaque Bioméchasaurus a une répartition de caractéristiques qui lui est propre donc référez vous à la partie qui correspond (je l'ai dit juste avant le tableau déjà ça, faut suivre).

Lorsque vous contrôlez une telle créature toutes les attaques qu'elle inflige à une créature non-titanesque la tue instantanément. Aucune attaque d'un non-titanesque n'affecte non plus les Bioméchasaurus.

**\_T35Ts\**

Lorsque vous pilotez un **Titan** (on va appeler les Bioméchasaurus comme ça maintenant, c'est plus court et vous avez compris l'univers si vous avez déjà lu tout ce qu'il y a avant, je compte sur la plasticité de votre cerveau), plusieurs options s'offrent à vous. Vous pouvez effectuer toutes les actions qui vous passeront par la tête et qui semblent plausibles (non on ne porte pas de montagnes...). A chaque fois que vous effectuez une action dont la réussite ou l'échec ne sont pas certains, décrivez l'action en question et estimez quelle caractéristique correspond le mieux à l'action en question. Ensuite il vous faut vous soumettre au test.

Si un test est requis, les MJ décident d'une difficulté parmi la grille suivante :

<b>Facile</b>	<b>70dB</b>
<b>Moyenne</b>	<b>85dB</b>
<b>Difficile</b>	<b>95dB</b>
<b>Terrible</b>	<b>105dB</b>

Vous constatez que la valeur à battre est en décibels (dB). C'est parce que vous contrôlez un gigantesque dinosaure biomécanique, il fait montre de sa puissance en rugissant, alors vous aussi vous allez devoir rugir pour réussir le test.

Chaque fois que vous rugissez pour réussir un test, vous lancez le dé correspondant à la caractéristique associée. Si le résultat est de 3 ou moins, la valeur du dé de cette caractéristique est réduite (un D12 devient un D8, un D8 devient un D6... un D4 devient un 0 et génère un handicap qui pose problème au Titan). Vous pouvez refaire le test autant de fois que vous le souhaitez, mais il faut jeter le dé à chaque fois et risquez de fatiguer votre Titan.

Si un PJ désire vraiment réussir un test et qu'il n'est pas sûr d'arriver à faire suffisamment de bruit, sa joueuse peut décider de **TOUT CASSER**. Auquel cas elle doit prendre un truc qui se trouve autour d'elle et le détruire en mimant la rage de son personnage. Elle réussit automatiquement son test et n'a pas besoin de lancer le dé associé à la caractéristique.

**\_]B4G4rr3/-**

Lorsque des Titans s'affrontent, ça fait du bruit (sans dec) et ça détruit l'environnement. Dans de telles conditions, il faut s'attendre à des effusions de violence pure et des coulées de fluides biomécaniques.

Pour ces affrontements, on joue la situation au tour par tour, en alternant le tour des PJ et le tour des PNJ. Les créatures qui attaquent en premier sont celles qui surprennent les autres ou engagent les hostilités, pas de jet de dé ou de truc relous à se rappeler. Les PJ jouent comme ils l'entendent pendant leur tour et s'organisent de concert. Les MJ font de même pendant le leur.

Chaque Titan a **2 Actions par tour**, qu'il peut utiliser pour se déplacer, attaquer, pousser quelqu'un ou danser, c'est vous qui voyez.

Une attaque se fait en **opposition** : l'attaquant fait un test de Force contre l'attaqué qui fait un test d'Endurance. Celui qui fait le plus de bruit gagne et pour infliger des dégâts, il faut que l'attaquant gagne, évidemment. Lorsqu'un Titan en attaque un autre, les dégâts qu'il inflige sont égaux à la valeur du dé correspondant à sa caractéristique de force (*si c'est un D12, l'ennemi perd 12 PV, fastoche*).

La règle de TOUT CASSER fonctionne bien sûr en combat et vous permet de passer outre le test, cependant elle réduit la valeur de votre dé de Force de 1 (faudrait voir à pas abuser des bonnes choses).

*Vous pouvez bien évidemment utiliser la règle de l'opposition pour tout conflit qui n'est pas forcément un affrontement physique, je vous fais confiance pour être assez futé pour vous adapter à toutes les situations que vous allez finir par faire survenir.*

## \\\*BI0M3ch4Z4uRU5 . . / / . \_

Dans ce chapitre se trouvent les différentes créatures répertoriées par archétype biologique et mécanique. Les mythes de B4BYL0N3 prétendent que parfois les Bioméchasaurus se réunissent et passent du temps à ré-assembler leur structure pour créer des entités chimériques gargantuesques. Personne n'a jamais été témoin de telles opérations, ni même du résultat décrit mais que celles et ceux qui risquent leurs vies dans les jungles optiques soient prêt au pire, car c'est certain que c'est le pire qui va leur arriver.

## ~TYR4N0Z0RG-8X \\\_

FORCE	VITESSE	ENDURANCE	INSTINCT	VIE
D12	D8	D10	D6	D20

## +\\\_TRi-C3R4.cops \*\_ \_ .

FORCE	VITESSE	ENDURANCE	INSTINCT	VIE
D10	D6	D12	D8	D20

||~KYBER-4NKil.O.ZAURUS///\*

FORCE	VITESSE	ENDURANCE	INSTINCT	VIE
D12	D4	D12	D10	D20

-\ -\ - KETZ.al-C04T7://

FORCE	VITESSE	ENDURANCE	INSTINCT	VIE
D8	D12 (vol)	D6	D10	D20

|[T3RR0R:D4ktyL\_[/]

FORCE	VITESSE	ENDURANCE	INSTINCT	VIE
D12	D10 (vol)	D8	D6	D20

#\*P5YCH4N0D0N..\_\*

FORCE	VITESSE	ENDURANCE	INSTINCT	VIE
D6	D12 (vol)	D10	D8	D20

~/.T3kn0Z4Z4UR:\:\-

FORCE	VITESSE	ENDURANCE	INSTINCT	VIE
D12	D10 (nage)	D10	D6	D20

\_PL3z.io|ZAURUS-\*\*\

FORCE	VITESSE	ENDURANCE	INSTINCT	VIE
D6	D12 (nage)	D10	D8	D20

-||P05TR4PT0R~\*\

FORCE	VITESSE	ENDURANCE	INSTINCT	VIE
D8	D12	D6	D10	D20

#.T3chBRO.n:ZOR /\_

FORCE	VITESSE	ENDURANCE	INSTINCT	VIE
D8	D6	D12	D10	D20



**+]ST3G0b0T\_][**

<b>FORCE</b>	<b>VITESSE</b>	<b>ENDURANCE</b>	<b>INSTINCT</b>	<b>VIE</b>
D10	D4	D12	D10	D20

**\*\_][UB3RC3phalo.ZAUR// :**

<b>FORCE</b>	<b>VITESSE</b>	<b>ENDURANCE</b>	<b>INSTINCT</b>	<b>VIE</b>
D12	D12	D6	D4	D20

**~¤|SL4SH3R.odon6k \\\¤**

<b>FORCE</b>	<b>VITESSE</b>	<b>ENDURANCE</b>	<b>INSTINCT</b>	<b>VIE</b>
D12	D4	D12	D4	D20

**//K4rN4J.850v\_¤\_**

<b>FORCE</b>	<b>VITESSE</b>	<b>ENDURANCE</b>	<b>INSTINCT</b>	<b>VIE</b>
D12	D12	D6	D6	D20

**~SPINO-8X \\\\_**

<b>FORCE</b>	<b>VITESSE</b>	<b>ENDURANCE</b>	<b>INSTINCT</b>	<b>VIE</b>
D8	D8 (amphibie)	D10	D10	D20

**\*]-D0uBL3 M41tr15E\_||~**

Ce chapitre est consacré à la maîtrise de la partie et aux 2 MJ. Bon il est possible de jouer avec un seul MJ comme c'est traditionnellement le cas, mais aussi avec plus que 2, vous faites ce que vous voulez en fait. Dedans on va parler des trucs qui ne concernent pas forcément les PJ, mais en même temps, c'est pas grave si vous regardez quand même, c'est pas ça qui va vous tuer.

**//POURQu01 D3uX [?] :/MJ/**

J'ai décidé de faire jouer à ce jeu avec deux MJ pour représenter le fait que le T3CHN0C3PH4LE est une entité qui n'a pas un contrôle absolu sur ces créatures mais à plutôt un rôle de superviseur (bien qu'il puisse prendre les commande en faisant une attaque

DDOS tranquillement). De fait, la préparation des différents MJ se fait séparément et elles ne doivent pas communiquer sur les différents plans qu'elles ourdissent.

Ainsi, chaque MJ sera également surprise par les événements qu'elle n'aura pas prévu et sera contrainte d'improviser et de s'adapter, ce qui rend le jeu plus amusant à mon sens et comme c'est mon jeu, on fait comme je veux.

Pour la préparation de la partie en elle même, vous pouvez faire comme vous voulez :

- vous pouvez répartir et partager les tâches ce qui va créer des situations incongrues et intéressantes lorsque les situations prévues par l'une auront lieu dans les endroits créés par l'autre.
- vous pouvez aussi préparer des éléments d'intrigues chacune de votre côté et laisser les joueuses se débrouiller puis découvrir ce que vous leur avez mijoté.
- vous pouvez aussi faire d'une toute autre manière, tant que tout le monde passe un bon moment.

En plus de permettre aux MJ d'avoir moins de charges de travail pour la préparation, la proposition de 2 Meneuses permet de cumuler les forces et faiblesses de chacune, d'une part, et de réduire la charge mentale durant la partie en permettant à l'une de se charger des musiques, illustrations et tout autre effet d'ambiance tandis que l'autre peut continuer la narration ou la gestion d'un combat. Deux fois plus de mains et de cerveaux permettent indubitablement deux fois plus d'opportunités.

**\\_S4F3†Y †00L/:**

Avant de jouer, assurez-vous toujours de prendre des précautions de base pour que chacune puisse passer un bon moment. Pour cela il existe plusieurs méthode de sécurité émotionnelle que vous pouvez utiliser :

- **X CARD** : une carte ornée d'un gros X bien voyant. N'importe qui peut s'en servir pour indiquer un malêtre et faire en sorte que la situation gênante soit passée sous ellipse. Une pause pour relacher la pression peut s'ensuivre.
- **LIGNES et VOILES** : Avant la partie, chacune fait une liste des LIGNES : les sujets qu'elle ne veut pas voir abordés durant la partie et une liste de VOILES : les sujets dont on peut parler mais sans s'attarder dessus ni entrer dans les détails (typiquement, les violences sur les mineurs entrent dans cette catégorie, même si c'est pas tellement le thème de ce jeu).
- **Le feu tricolore** : Utilisez des jetons vert, jaune et rouges. Les joueuses placent en évidence le jeton qui correspond à leur état émotionnel et la/les MJ font évoluer le récit en fonction. Le vert signifie que tout est OK, le jaune équivaut à un VOILE et le rouge a une LIGNE.

**||PR3P4R3R L4 G4M3//\_**

**. . CR33R L'H15T01R3\\*\***

*Considère que l'histoire s'articule en scènes. Une scène est le lieu où se passe l'action. fais une ellipse entre les scènes si rien ne s'y passe.*

Bon, j'avais pas t'apprendre à écrire, inventer ou adapter un scénario, pour ça faudra que tu regardes d'autres tutos ou que tu te débrouilles. Mais je vais te donner une méthode pour générer une histoire en narration partagée, parce que c'est plus cool.

### **[N3XU5]**

*Ce sont sont les éléments charnière de l'histoire. En tant que MJ, il te faudra en préparer quelques-uns, dont une partie connectée à l'histoire et/ou aux PJ*

### **||L'3NV1RONN3M3NT**

- Les **LIEUX** : Ce sont les points d'intérêts majeurs pour l'histoire, conscrits et délimités dans l'espace.
- Les **ÉVÉNEMENTS** : Ces derniers comptent comme un environnement mais sont particuliers car ils peuvent être intégrés à des lieux préexistants. Ces nœuds vous serviront à déclencher des situations particulières qui seront importantes pour l'histoire. Vous pourrez les créer en leur prévoyant une cause d'activation. Ce ne sont pas des environnements à proprement parler mais bien des situations qui apparaissent dans un **Lieu**.

### **//L3S R3NCONTR3S**

- **Allié·es** : Les PNJ qui viennent en aide aux PJ.
- **Opposant·es** : À l'inverse, ces PNJ sont les adversaires de vos joueuses, qu'elles auront à affronter ou qui complotent dans leur dos.
- **Neutres** : ce sont les PNJ qui ne sont pas particulièrement positionnés par rapport aux PJ.
- **Motivations** : Les motivations ne sont pas des rencontres à proprement parler, mais plutôt des situations en lien avec des PNJ qui poussent les joueuses à s'impliquer dans l'histoire.

### **\\L3S M3N4C3S**

*Les Menaces sont des situations problématiques qui s'imposent aux PJ dans l'optique de faire réagir les joueuses et de les impliquer dans la narration.*

- **Extrinsèques** : Ce sont les menaces qui ne sont pas liées directement aux PJ. Ces événements, bien que semblant étrangers aux PJ, doivent avoir un intérêt pour l'histoire, être annoncés et avoir des conséquences réelles.
- **Intrinsèques** : Les menaces intrinsèques aux PJ sont quant à elles directement liées aux joueuses. Il peut s'agir de vengeance, de punition, de malédiction, d'une dette, etc...

## «L'1NT3R3553M3NT»

*Cette section représente les Noeuds qui permettent d'impliquer les joueuses dans ce qu'il va se passer, par le biais de leurs personnages.*

- **Accroches** : Une accroche scénaristique est un élément que la MJ va placer dans sa description, son récit pour faire écho à leur curiosités. C'est ensuite aux joueuses de s'en emparer ou de les ignorer.
- **Lien** : C'est une accroche plus viscérale puisqu'elle est en lien avec une situation impliquant directement un ou plusieurs PJ et dont les répercussions auront des conséquences directes sur l'avancement de l'intrigue. C'est un Noeud à utiliser pour dynamiser fortement une partie et impliquer émotionnellement les joueuses.
- **Imprévu** : Ce Noeud n'est pas à utiliser trop fréquemment car il pourrait s'avérer redondant voir ennuyeux, mais il est très efficace pour impulser de l'activité quand la partie est dans un ventre mou.

## «PR3P BRUT3\»

- Définis des **menaces**. Tes joueuses sont là pour vivre des aventures de pirates épiques, et il leur faudra forcément affronter des périple incroyables et des dangers immenses. Définis quels sont les dangers qui les guettent pour la prochaine partie. Définis-en plusieurs
- Pour chaque **menace**, il te faut ensuite définir des PNJ, le plus souvent des **opposant·es**, et/ou des **événements** qui viendront confronter les PJ et représenter les conséquences et effets des menaces incarnées. Quand tu crée un PNJ donne lui une raison d'être et une motivation. Pareil pour tout événement lié à des individus : fait que les choses qui arrivent soient les conséquences d'actions et aient une raison d'être, qu'elles ne soient pas arbitraires.
- Ces opposants se trouvent dans des **lieux** spécifiques et évoluent dans le monde pour certaines raisons. Il convient donc de préparer quelques ébauches de lieux typiques dans lesquels les PNJ vont se trouver. Il te faut également créer les lieux où se retrouvent tes joueuses, pas la peine d'en faire des caisses dans la description, des infos basiques et thématiques feront l'affaire, tu développeras sur le moment en fonction de l'inspiration et de ce qu'apportent tes joueuses à l'histoire.
- Pour ces PNJ qui vont croiser la route des PJ, t'as pas à te fader la description complète. Ne prévoit que les PNJ qui te semblent importants pour l'aventure et invente les autres au feeling. Suit toujours l'instinct des joueuses et développe davantage les PNJ auxquels elles s'intéressent.
- Enfin, en plus de ceux précédemment établis, vient maintenant le moment de créer des **événements** liés aux lieux que t'auras choisis et aux PNJ. Il ne s'agit pas forcément de moment ou de situation risquée, dangereuse, ou inconfortable pour les PJ, il peut aussi s'agir de fêtes, de marchés...Ils permettent d'animer et de dynamiser les lieux que tes joueuses découvriront.

## **[]4NN3X3{}**

- Fais en sorte que les joueuses trouvent les infos dont elles ont besoin pour avancer. Rien de plus chiant pour elles comme pour toi que d'attendre mille ans que le bon déclic se fasse au bon moment. Fais en sorte que chaque élément clé de l'intrigue soit obtainable de plusieurs manières.
- Suis les envies des joueuses et de l'autre MJ, repose toi sur elle quand tu pédale un peu dans la semoule et fait évoluer le monde en conséquence de leur choix, mais en allant toujours dans une direction qui amène du plaisir et du jeu autour de la table.
- Garde en tête que le système est volontairement léger pour qu'une grande part d'improvisation se fasse autour de la table. Réglez les imprévus ou incertitudes en vous accordant sur la meilleure solution et faites en sorte de toujours récompenser la créativité et le fun des solutions que proposent les joueuses. C'est un jeu très cinématographique, si une situation est floue, favorise toujours la résolution la plus époustouflante.
- Veille à faire en sorte que le temps de parole soit bien réparti. Il est important que toutes les personnes autour de la table passent un bon moment et que personne ne soit écrasé ou effacé.
- Fais en sorte que les joueuses soient au courant de ce qu'il se passe dans le monde, y compris dans les secteurs et vers les accroches qui ne les ont pas intéressées. Voir le monde évoluer en fonction de leurs choix est important, pas uniquement selon ce qu'elles ont fait mais aussi ce qu'elles n'ont pas fait.
- Utilise la célèbre "Bioshock rule" : ne les fait pas tomber dans des pièges injustes ou des embuscades sans avoir préparé le terrain en amont. Pas forcément en faisant que le premier tir rate (comme dans Bioshock) mais par exemple en laissant sous-entendre ce qui peut arriver dans un endroit donné.