

RAFAËL



UN JEU DE RÔLE D'APRÈS
LA HORDE DU CONTREVENT
D'ALAIN DAMASIO

PIERRE WEILL

ÉDITIONS
RÉVOITÉES

RAFALES

par Pierre
Weill

un jeu de rôle d'après
LA HORDE DU CONTREVENT
d'Alain Damasio

Matériel nécessaire :

- Une fiche de Troupe
- Au moins 1 dé à 6 faces
- De quoi prendre des notes pour le MJ

Le Monde est une boule de glace où seule une mince bande de terre est habitable. Cette bande, appelée -Axe Bellini- ou -Bande de Contre- est balayée par un vent très puissant. On y trouve deux pôles opposés comme le Nord et le Sud : L'Extrême-Amont, inexploré, où naît le vent, et l'Extrême-Aval où il finit sa course. Ce monde désertique et poussiéreux est habité par endroit, mais, dans sa grande majorité, les populations se concentrent dans quelques cités fortifiées. Ces populations sont appelées des -Abrisés-.

Une fois par génération, un groupe de femmes et d'hommes sont entraînés et sélectionnés dès l'enfance pour prendre part à un grand voyage à pied vers l'origine du vent. Ces groupes sont appelés : Les Hordes.

Cette version démo vous plonge dans la peau, non pas d'une Horde, mais dans celle d'une troupe de -Porteurs de Carnets-. Des hommes et des femmes organisés comme une Horde miniature, chargés de récupérer le carnet de contre d'une Horde passée pour le transmettre à la suivante.

Principes d'une Troupe de Porteurs:

Vous êtes en mission :

Vous êtes les envoyés spéciaux des autorités dirigeant Aberlaas et les Hordes. Vous ne vous attendez pas à un voyage facile. Pour ainsi dire il risque d'être semé d'embûches, mais votre volonté.

est absolue. Le sort de la prochaine Horde dépend de vous.

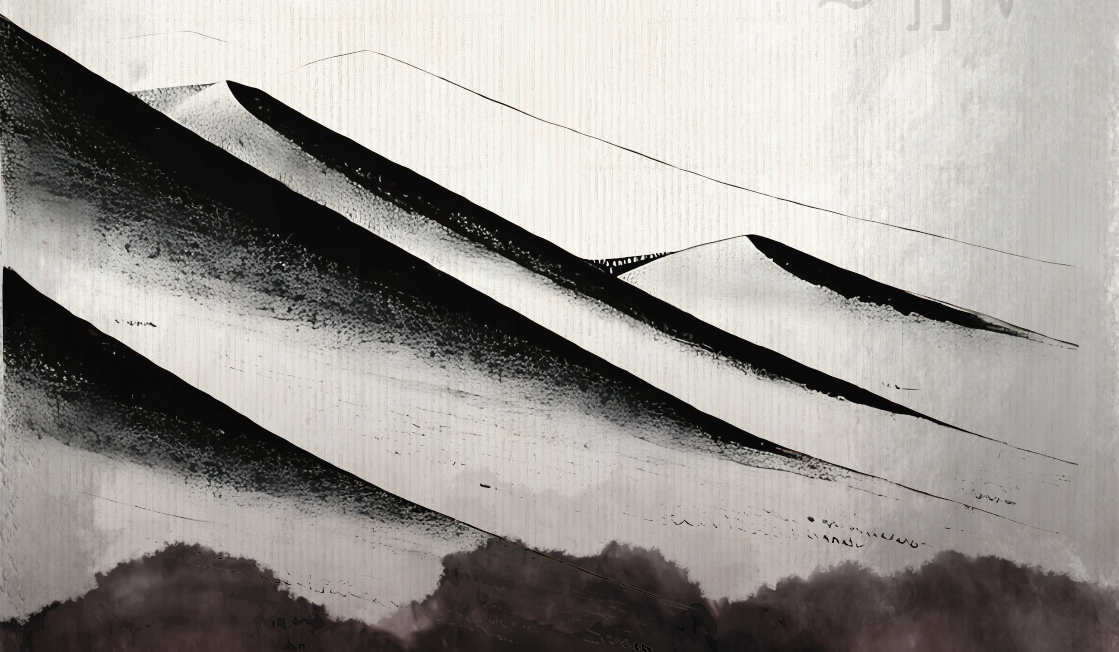
Vous suivez les traces de la précédente Horde :

Qu'elle ait disparu dans le désert ou qu'elle ait abandonné en se laissant vivre dans un village d'abrités, la précédente Horde a dû laisser de

Nombreuses traces sur son passage. C'est alors aux porteurs de les suivre et de rapporter leur carnet de contre coûte que coûte.

Vous n'êtes pas une Horde:

Si une Troupe de Porteurs peut avoir des similarités avec une Horde, cette dernière n'a pas vocation à pousser plus loin que la dernière Horde en date et à reprendre le flambeau.



Jouer un groupe de Porteurs

Les Troupes

Chaque groupe de personnages (ou Troupe) dispose de sa propre fiche. Celle-ci est collective.

On y trouve cinq statistiques :

- Les statistiques vitales
- Les jauges de Perte & de Traque

Parmi les statistiques vitales, on trouve :

- La Cohésion
- La Vitalité
- La Conviction

Ces statistiques démarrent à 5 points et sont vouées à diminuer au fur et à mesure des échecs aux lancers de dés.

Les Porteurs

Chaque personnage (ou Porteur) dispose de sa propre fiche. Celle-ci est individuelle.

On y trouve le nom du Porteur ou de la Porteuse, un rapide descriptif physique et caractériel ainsi que des liens qui unissent ce personnage aux autres membres du Troupe. Pour chaquelien, le personnage ajoute un point d'influence au Porteur mentionné.

Ces points d'influence servent à faire jouer une action au personnage ciblé.

Exemple : - Je souhaite que tu inspectes le vent malgré tout. J'utilise mon point d'influence sur toi pour cela".

Il existe trois règles qui régissent la vie de la Troupe en fonction de ces statistiques vitales :

- Lorsque l'une de ces trois statistiques atteint 0, tous les lanciers de la Troupe deviennent au moins dangereux.

- Lorsque deux de ces trois statistiques atteignent 0, les lanciers de la Troupe deviennent sacrificiels.

- Lorsque toutes ces statistiques atteignent 0, la Troupe disparaît ou meurt.

Parmi les statistiques d'accomplissement, on trouve :

- La Traque
- La Perte



Ces deux statistiques commencent à 0 et sont vouées à augmenter durant la partie.

Chaque fois que le MJ inflige une conséquence grave à un Porteur ou qu'il obtient 4 points d'adversité, la jauge de Perte gagne 1 point

Chaque fois que les Porteurs réussissent de manière significative à trouver un indice, sauver l'un des leurs ou obtenir un renseignement important, la jauge de Traque gagne 1 point. (Veillez à bien suivre l'avancement du scénario et ses points clés ou, à défaut de scénario pré-écrit, à répartir au moins 7 points de Traques dans votre session de jeu)

Si la jauge de Perte atteint 5 points, le carnet est considéré comme perdu.

Si la jauge de Traque atteint 5 points, le carnet est retrouvé.

Exemple : La Troupe jette un dé sacrificiel et obtient un 1. Le MJ inflige une conséquence grave (une jambe brisée). Il note 2 points d'adversité et baisse toutes les statistiques principales d'un point.

Comment jouer à Rafales ?

-Rafales- est un jeu où l'improvisation est au coeur du jeu. Pour lancer la partie, il suffit de peu de préparation. Si vous avez le rôle de MJ, prenez de quoi prendre quelques notes avant la session de jeu.

Inspirez-vous du background et du point de départ disponibles dans ce livret. Vous pouvez prendre quelques notes sur la direction que vous voulez que prenne le déroulé de votre histoire. Vous pouvez aussi
v o u s lancer directement dans la session
e t improviser au fur et à mesure.

Je vous conseille néanmoins de noter un point de chute en cas d'échec de la mission et un autre point de chute en cas de réussite.

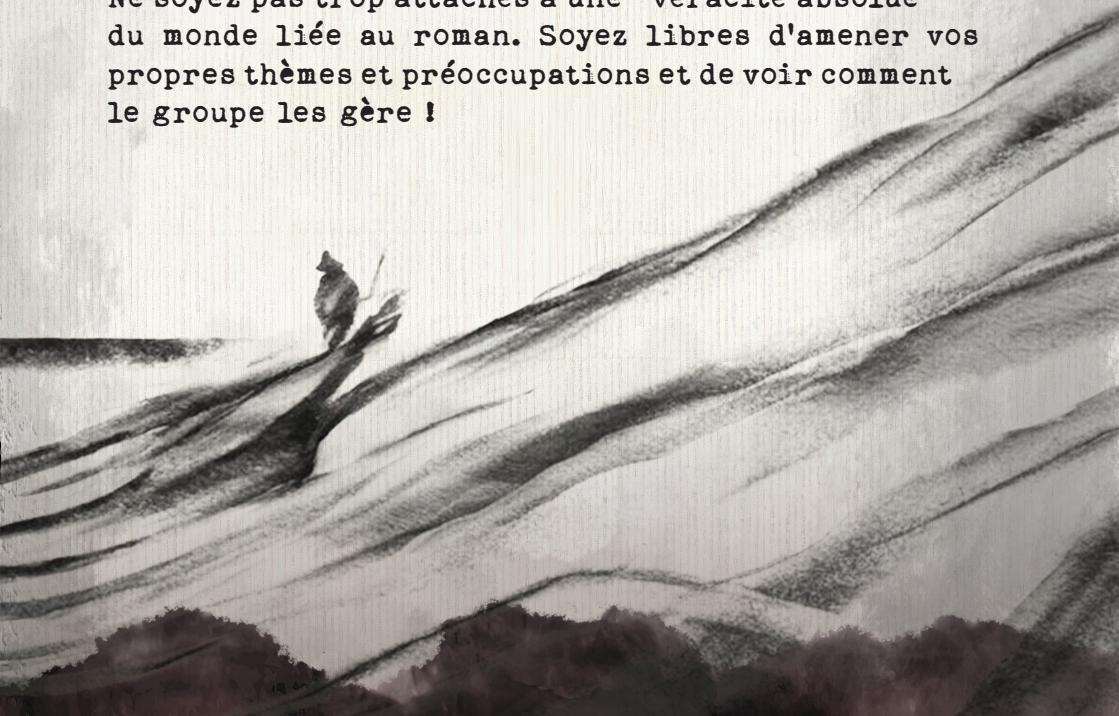
Je vous conseille également de noter au moins une rencontre.



Vous pouvez également vous servir du tableau des vents pour développer de l'adversité au travers des évènements provoqués par une bourrasque ou une accalmie momentanée. Jouez sur le suspens d'un vent surprise !

Le monde de la Horde du Contrevent est hostile, désertique, mais vous n'y rencontrerez la violence physique qu'en de rares occasions. En conclusion des parties vous ne trouverez pas très souvent d'affrontements physiques, mais des dilemmes moraux dus à des conditions de vie extrêmement rudes. Concentrez-vous sur la description du décor et la psychologie des personnages usés tous deux par le vent constant et violent.

N'hésitez pas non plus à prendre des distances avec la logique réelle du monde. Ici, il s'agit de décrire un monde poétique régi par des concepts avant tout philosophiques. Le vent est source de vie et de mort. Ne soyez pas trop attachés à une «véracité absolue» du monde liée au roman. Soyez libres d'amener vos propres thèmes et préoccupations et de voir comment le groupe les gère !



Comment présenter l'action et demander un jet ?

JOUEUSE

MJ

Expose son intention (Ex

1. : Je souhaite reconnaître quel vent approche)

2. Expose le danger (Ex : Tu t'avances légèrement en te détachant de la horde. Tu pourrais être emporté par une bourrasque à n'importe quel moment)

3. Expose son action (Ex : Je prends le bras du hordier à côté de moi et je m'avance sans le lâcher)

4. Expose les effets et demande un jet en conséquence (Ex : Le bras du hordier te tient solidement, mais le vent est puissant. Tu sens tes pieds se décoller du sol. Lance un jet difficile pour te retenir)

5. Lance le niveau de jet demandé et donne le résultat (Ex : J'ai fait un 6)

6. Expose les conséquences du résultat obtenu (Ex : Tu t'accroches solidement au bras qui te maintient dans le groupe. Le vent te soulève, mais tu restes stable. Ce vent, tu le reconnais maintenant est un Slamino.)

Quel dé lancer pour quelle action ?

On ne lance qu'un seul dé à 6 faces pour résoudre une situation.

Il existe trois niveaux de lancer de dé :

- Difficile
- Dangereux
- Sacrificiel

Les actions que l'on pourrait qualifier de "banales" ou "normales" sont résolues automatiquement et ne nécessitent pas de lancer un dé. Elles ne baissent pas les statistiques principales même si elles sont répétées.

Les lancers difficiles correspondent à des actions nécessitant de s'exposer au danger sans pour autant mettre la vie du personnage en jeu.

Les lancers dangereux correspondent à des actions nécessitant de plonger au coeur du danger et d'exposer le personnage à des conséquences négatives à court terme.

Les lancers sacrificiels correspondent à des actions nécessitant de mettre sa vie ou son intégrité physique en jeu et de s'exposer à des conséquences négatives sur le long terme.

LES VENTS

Zéfirine

Vent léger, courant, ne présentant aucun danger particulier.

Slamino

Vent de force moyenne, ne présentant que peu de danger, sa particularité est ses rafales difficiles à prévoir.

Stèche

Vent irrégulier formé de nombreuses bourrasques, inconfortable pour les navires, mais pas assez fort pour déstabiliser. C'est un vent sec, qui charrie souvent de petits débris.

Choon

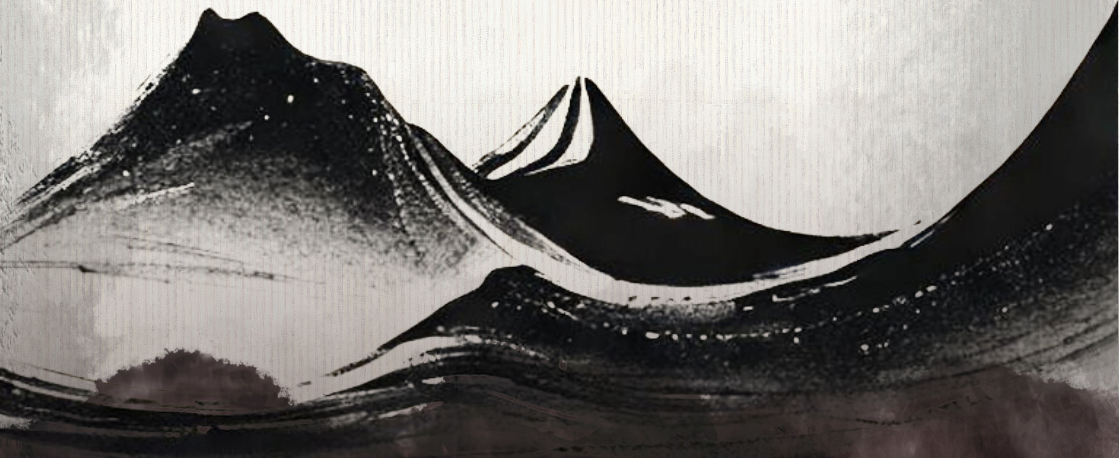
Vent dont la puissance varie, composé de nombreuses petites tornades, soulevant les éléments qui se trouvent au sol. Accompagné d'intempéries la plupart du temps, c'est un vent particulièrement humide.

Crivetz

Vent froid et puissant et très dangereux pour les hommes car il transporte souvent de nombreux débris de petite à moyenne taille pouvant blesser facilement.

Furvent

Vent extrêmement puissant, décrochant et déchirant tout ce qui se trouve sur son passage, le plus craint de tous les vents.



Exemple de scénario

Point de départ :

Les Porteurs viennent de traverser un désert où ils ont subi un violent revers sous la forme d'un Furvent. Partis depuis 4 ans, ils espèrent retrouver le carnet de contre de la 17^{ème} Horde qui a disparu sans laisser de traces.

L'histoire de la 17^{ème} :

Après avoir traversé le désert de sel noir, la 17^{ème} Horde a rencontré des fuyards qui portaient à contrevent. Intrigués, ils les ont suivis jusqu'à découvrir une grande citée fantôme, du moins, à ce qu'il semblait. La ville tombait en ruine et les terres alentour n'étaient plus cultivées depuis des années. Le vent avait complètement retourné les terres et soulevait des charges de débris dans l'air. Percutés par un rocher, ils ont perdu leur Traceur. Ils se sont alors résolus à suivre le dernier commandement de celui-ci : suivre les fuyards.

Après avoir zigzagué dans la ville pendant des heures, ils ont perdu leur trace. Résignés, ils ont fait campement au milieu des ruines dans un ancien palais à flanc de montagne.

Au matin, plus de nouvelles de leur Aéromaitresse. Elle avait disparu. En explorant le palais à sa recherche, ils découvrirent un réseau de galeries qui les menèrent jusqu'à un village perché au-dessus de la grande citée. Un grand feu les accueillait et ils tombèrent sur les fuyards. Privés de nourritures, ils avaient trouvé l'Aéromaitresse et, en désespoir de cause, l'avaient enlevée, espérant en faire leur repas. Elle, cependant, avait réussi à négocier pour leur indiquer le chemin à suivre afin de trouver des terres plus accueillantes. Elle avait besoin cependant du scribe et de son carnet.

Le géomaître arrivé en hauteur découvrit que la terre ramenée par les tempêtes était bien plus cultivable en hauteur.

La Horde décida d'aider les quelques fuyards à s'installer et décida, en fin de compte de s'installer avec eux.

TABLES DES LANCERS DE DÉS

TROIS NIVEAUX DE LANCERS

Il existe trois niveaux de lancer de dé. Chacun correspond à un niveau de dangerosité dans l'action entreprise par le lanceur.

Il existe cependant deux règles pour faire correspondre ces différents niveaux à l'état général de la Horde :

- Une fois qu'une stat principale est arrivée à 0, tous les lancers de dés deviennent Dangereux

- Une fois que deux principales sont arrivés à 0, tous les lancers de dés deviennent Sacrificiels.

LANCER DANGEREUX

6 Le lanceur réussit ce qu'il souhaitait faire

4-5 Le lanceur obtient une version dégradée de ce qu'il souhaitait faire et souffre d'une conséquence négative. Il peut persister dans un jet sacrificiel ou s'arrêter là. Le MJ gagne un point d'Adversité.

1-3 Le lanceur n'obtient pas ce qu'il souhaitait et souffre d'une conséquence grave. Il peut tenter une approche différente ou tenter un jet Sacrificiel si il persiste. Le MJ gagne deux points d'Adversité ou (au choix du MJ) la Horde perd un point en Cohésion, en Vitalité ou en Conviction.

LANCER DIFFICILE

6 Le lanceur réussit ce qu'il souhaitait faire

4-5 Le lanceur obtient une version dégradée de ce qu'il souhaitait faire mais réussit malgré tout.

1-3 Le lanceur n'obtient pas ce qu'il souhaitait. Il peut tenter une approche différente ou tenter un jet Dangereux si il persiste. Le MJ gagne un point d'Adversité.

LANCER SACRIFICIEL

6 Le lanceur réussit ce qu'il souhaitait faire mais le MJ obtient un point d'Adversité.

4-5 Le lanceur obtient ce qu'il souhaitait faire mais souffre d'une conséquence grave. Le MJ gagne deux points d'Adversité ou (au choix du MJ) la Horde perd un point en Cohésion, en Vitalité ou en Conviction.

1-3 Le lanceur n'obtient pas ce qu'il souhaitait et souffre d'une conséquence grave. Le MJ gagne deux points d'Adversité et la Horde perd un point dans TOUTES les Stats d'Unité.

TROUPE DE PORTEURS

Nom de la Troupe :

N° de la Horde recherchée :

Noms des porteurs :

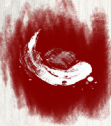
Statistiques principales



Vitalité



Cohésion



Conviction

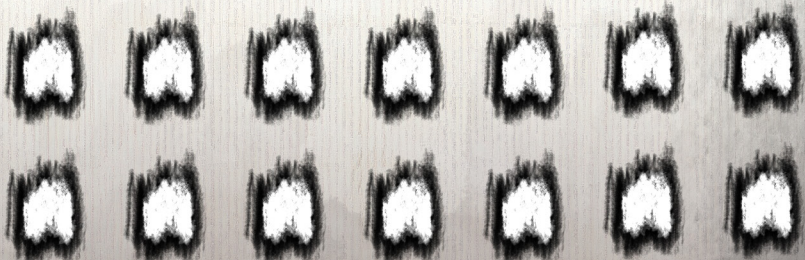
Jauge de Traque



Jauge de Perte



Points d'adversité





RAFALES

-À l'origine fut la vitesse,
le pur mouvement furtif,
le - vent-foudre -.

Puis le cosmos décéléra, prit consistance
et forme, jusqu'aux lenteurs habitables,
jusqu'au vivant, jusqu'à vous. Bienvenue à
toi, lent homme lié, poussif
tresseur des vitesses. -

RAFALES est un jeu de rôle qui vous propose
d'incarner les hordiers du roman
-LA HORDE DU CONTREVENT-

Faites pack, voutez le dos et penchez la tête, le vent se lève.
Soyez prêts à contrer !

Librement inspiré des thématiques et de l'univers du roman, vous
incarnez dans ce système de jeu les différentes générations de
hordiers en quête de l'origine du vent qui règne sans partage sur
le monde :
L'Extrême-Amont.