

Supplément : Le Fléau

Conseils de Jeu

La dynamique de ce rôle est de donner du jeu aux autres personnages en attaquant des lieux, des PNJs, et en faisant progresser les autres PJs qui le combattent, et progresser en même temps pour être plus intéressant, plus riche, plus complexe (mais pas nécessairement plus dur) à combattre.

Discute régulièrement avec MC et les autres joueuses de la place que prend ton rôle dans la narration : dès le choix de ce rôle, chaque fois que tu Menaces un PJ, et tout particulièrement avant de prendre les pouvoirs « La Racine du Mal » ou « La Fin du Monde ». Comme c'est un rôle qui a une très forte influence sur la table toute entière et la dynamique globale du jeu, fais attention au consentement narratif des autres participant·es. Pense à demander régulièrement « est-ce que tout le monde est OK pour que la partie aille dans cette direction ? » et à trouver des compromis pour que tout le monde passe un bon moment. Envisage aussi à laisser des vacances au reste de la table de temps en temps (tu peux même gagner une progression si tu laisses une saison s'écouler sans que l'on s'inquiète de toi, ça pourrait faire un chouette intermède).

Tu n'es évidemment pas l'adversaire des autres PJs (personne ne gagne ni ne perd, ça reste du jeu de rôle), mais en choisissant ce rôle, tu choisis de jouer un « méchant », et comme tout bon méchant (« bon » au sens narratif), ton rôle est justement de te faire taper dessus. Tu es là pour donner du jeu aux autres personnages (un peu comme MC), mais en tant que PJ, tu as aussi une agencité forte (contrairement à MC).

Je déconseillerais très fortement à MC de jouer un Fléau en plus de ses responsabilités de MC (le jouer comme un PJ, en lançant des dés, en comptant la progression et en choisissant de nouveaux pouvoirs). Jouer un PNJ Fléau comme n'importe quel autre rôle (présence secondaire, pas de dés ni de progression, etc) me semble intéressant pour occuper les PJs à moindres frais, mais pas plus, vraiment. Non seulement ça ferait beaucoup de responsabilités et de logistique à gérer à la fois, mais ça transformera presque inévitablement la table en PJs versus DM, et c'est précisément ce que *Apocalypse World* s'efforce d'éviter.

MC, si tu me lis et que tu te sens visé·e (je te comprends, moi aussi ça me fait envie, de jouer un méchant aussi vaste), je te demande d'envisager sérieusement de laisser ton rôle de MC à quelqu'un·e d'autre, et de t'amuser à jouer un vrai PJ.

Ce rôle a une sacrée vibe de vilain DM qui antagonise ses joueuses, mais un vrai bon « vilain DM » sait faire ouvertement semblant de pleurer lorsqu'il "perd", et n'a de cesse de chercher secrètement à pousser les PJs à s'entre-aider.

Le Fléau

Création

Tu commences avec +0 en Ka et +0 en Propagation.

Tu as tous les pouvoirs de base. Choisis un pouvoir optionnel.

Choisis à quoi ressemble un agent infectieux. Est-ce que tu es plutôt comme une maladie ? Choisis tes symptômes. Ou plutôt comme une nuée de créatures ? Choisis à quoi elles ressemblent. Ou bien ce sont les gens infectés qui deviennent des créatures ?

Choisis comment tu te propages, et comment on peut se protéger de toi.

Réfléchis à quoi ressemble une divinité, un élémentaire et un artefact contaminé par toi. (Pas besoin de tout savoir maintenant, mais il faudra que tu aies une réponse prête lorsque tu contamineras l'un de ces rôles.)

Envisage de commencer immédiatement par Conquérir.

Choisis tes relations parmi :

- la divinité maléfique qui t'a relâchée sur le monde ;
- la contrée dont le peuple a découvert comment se protéger de toi ;
- la contrée contaminée (non-PJ) qui est le foyer de ta propagation ;
- un héros qui a sauvé toute une ville de ta contamination ;
- un artefact qui confère à son porteur l'immunité à ta contamination ;
- un élémentaire dont la simple présence repousse tes agents infectieux.

À moins que tu ne commences avec le pouvoir « Hérauts », tu ne peux pas avoir ni devoir de dettes ; à la place, progresse pour chaque relation que tu crées (maximum 4) ; les relations qui sont des PJs progressent également.

Si tu manques d'inspiration, envisage de jouer...

- La Peste (tout simplement).
- Une infestation de zombies (un classique).
- Une invasion d'un peuple barbare qui ne parle aucune langue connue, ne laisse que des cendres sur son passage, et vénère des divinités étranges.
- Une folie qui se répand par des inscriptions cryptiques et transforme peu à peu ses infecté·es en créatures tentaculaires, dont on peut se protéger en portant un bandeau de tissu fin devant les yeux.

Progression

Chaque fois que l'une de tes menaces est contrée (même partiellement), progresse.

Chaque fois qu'une saison se passe sans que l'on s'inquiète de toi, progresse.

Chaque fois qu'une saison se passe sans que l'on puisse s'inquiéter d'autre chose que toi, progresse.

Lorsque tu gagnes en puissance, choisis et raconte :

- +1 en Ka (max 3) ;
- gagne un nouveau pouvoir optionnel ;

- gagne un nouveau vecteur de propagation (ou changes-en), qui implique de nouveaux moyens de protection ;
- change de symptômes et/ou d'effets sur les personnes infectées.

Lorsque le temps est venu, disparaît complètement, sans espoir de résurrection. Va prendre l'air, change-toi les idées cinq minutes, et reviens jouer un tout nouveau personnage, qui n'a rien à voir avec le Fléau.

Pouvoirs de Base

Menacer

Si tu n'as pas de menace en cours, crées-en une et choisis sa cible : un·e autre PJ, ou un·e PNJ immortel·le. Sinon, choisis une menace déjà existante. (Sans le pouvoir optionnel « Sur Plusieurs Fronts », tu ne peux avoir qu'une seule menace à la fois.) Roll +Propagation : sur 10+, la menace avance ; sur 6-, la menace est contrée, et sa cible raconte comment ; entre 7 et 9, la cible de la menace choisit :

- subir une défaite,
- laisser la menace avancer mais infliger le malus « flagrant » au fléau.

Lorsqu'une menace avance 3 fois, elle est accomplie. Lorsqu'une menace est contrée 3 fois, elle est définitivement écartée. (Contrer une menace n'annule pas son avancement ; faire avancer une menace n'annule pas qu'elle ait été contrée.) Lorsqu'une menace est accomplie, le personnage ciblé devient contaminé. La signification de cette contamination peut impliquer que « le temps est venu », ou que ce personnage joue désormais « de ton côté », mais dans tous les cas, ça ressemble à une Défaite Totale.

(N'oublie pas que tu dois toujours raconter comment : par exemple, si tu crées une menace qui cible un héros, raconte comment iel a été exposé·e ; si tu fais progresser une menace existante, raconte quelque chose de nouveau, comme des symptômes ambigus, signes d'infection en cours, nouvelle exposition, etc. Et si tu commences par essayer de t'en prendre à un personnage en particulier, MC peut te dire « est-ce que tu es en train de le/la Menacer ? »)

Conquérir

Si tu n'as pas de menace en cours, crées-en une qui cible « le monde ». Si cette menace avance 3+Propagation fois, tu gagnes +1 en Propagation (avec un maximum de +3). Si cette menace est contrée 3+Propagation fois, tu perds un point de Propagation (avec un minimum de +0).

La Propagation concerne le monde entier.

- À +0, la Propagation est lointaine : il existe au moins un foyer d'infection, mais il est loin et méconnu ; le reste du monde a seulement entendu parler de ce Fléau.
- À +1, la Propagation est présente : il y a quelques foyers d'infection connus.

- À +2, la Propagation est omniprésente : chaque contrée a au moins une contrée infectée adjacente, tout le monde connaît l'existence de ce Fléau.
- À +3, la Propagation est apocalyptique : il ne reste que quelques îlots encore épargnés par le Fléau, isolés les uns des autres, et il est pratiquement impossible de voyager sans s'y exposer.

Insondable

Tu ne gères pas les dettes et les défaites comme les autres personnages.

Lorsque tu subis une défaite, à la place : l'une de tes menaces est contrée.

Lorsque tu dois une dette à un autre personnage, à la place : iel choisit l'une de tes menaces et la contre.

Lorsqu'un autre personnage te doit une dette, à la place : soigne un malus ou laisse-le/la choisir une de tes menaces qui avance.

Souviens-toi que tu es malgré tout une entité de Ka : tu peux être concerné par des prophéties, tu peux utiliser les actions de base Prophétiser et Influencer, et on peut les utiliser envers toi. Te concernant, l'Évènement d'une prophétie peut être « Contaminer ».

Pouvoirs Optionnels

Contrôler

Choisis un PNJ contaminé et utilise l'un de ses pouvoirs en utilisant ton propre +Ka.

Les dettes que cette action causerait sont envers toi, ce qui peut les amener à être converties en avancement ou contre d'une menace.

(Si tu utilises un ancien PJ contaminé, il est courtois de demander d'abord à son ancien·ne joueuse ce qu'iel en penserait.)

Intelligence Collective

Toutes tes entités ont (ou acquièrent) une conscience collective : elles apprennent instantanément de leurs échecs, coordonnent leurs attaques, etc.

Sur Plusieurs Fronts

Tu peux avoir jusqu'à trois menaces en même temps.

(Noter clairement quelle menace cible qui, et quel est son avancement, devient crucial. Pense à rendre tes menaces bien visibles aux autres joueuses.)

Hérauts

Tu peux avoir et devoir des dettes envers les autres personnages. (Mais tu peux toujours transformer ces dettes en défaites ou en menace avancées ou contrée à l'instant où tu les reçois. Pas rétroactivement, cependant.)

Décris à quoi ressemblent tes hérauts. Tu peux en créer à volonté (ou juste un seul, si tu veux lui donner quelque chose de spécial), mais iels ne peuvent faire aucune action significative (agresser, contaminer, etc), à part communiquer avec les autres personnages : parler des langues humaines,

former une délégation auprès d'un peuple, se présenter à la porte du royaume des dieux, etc. Ton rôle est toujours de recouvrir le monde entier, mais au moins il devient possible de négocier plus ou moins avec toi (voire de créer une alliance temporaire). En tant qu'entité de ka, tu restes indéfectiblement lié par tes pactes ; la parole du moindre de tes hérauts t'engage entièrement.

Richesse Étrange

Décris comment il est paradoxalement possible de t'employer à bon escient. S'agit-il de cristaux, d'un métal singulier, ou d'une source de nourriture ou d'énergie que ta contamination laisse derrière elle ?

À chaque fois que tu subis une défaite ou que tu dois une dette, le personnage concerné peut à la place gagner cette ressource et vous faire progresser ellui et toi. (Si c'est toi qui choisis ta propre défaite, c'est à toi de faire ce choix.)

Si tu as le pouvoir optionnel « Hérauts », tu peux également négocier cette ressource comme si tu en avais une quantité infinie. (Tu ne peux pas en profiter toi-même, cependant.)

Remède

À moins que tu ne sois un fléau purement destructeur, il existe un remède pour rendre les mortel·les et les lieux infectés ou transformés (et éventuellement les entités de ka que tu pourrais contaminer) à leur état originel ; choisis lequel. Tu progresses chaque fois qu'un personnage immortel est soigné.

La Racine du Mal

(Ne prends ce pouvoir que lorsque tu es prêt·e à disparaître définitivement.)

Tu as un point faible. Un remède définitif. Un centre névralgique. Si les autres PJs parviennent à accomplir quelque chose de spécifique, le monde pourrait être entièrement débarrassé de toi. Raconte comment il est possible de te vaincre.

Tant que tu as ce pouvoir, tu as une menace spéciale, appelée « La Racine du Mal », qui ne compte pas dans la limite des menaces normales. Cette menace ne peut pas être accomplie, mais chaque fois qu'elle avance, à la place, elle annule un contre, et tu racontes comment ce qui doit être accompli change, s'éloigne, empire, etc. Lorsqu'elle est contrée 3+Propagation fois, pour toi, « le temps est venu ».

La Fin du Monde

(Ne prends ce pouvoir que lorsque tu es prêt·e à disparaître définitivement.)

Si tu as +3 en Propagation, tu peux créer une menace spéciale, appelée « La Fin du Monde », qui ne compte pas dans la limite des menaces normales. Le seul espoir des PJs est de créer un nouveau monde et d'abandonner celui-ci. Cette Menace ne peut pas être contrée ; à la place, chaque victoire de tes adversaires compte pour sauver un élément de ce monde (un personnage, une

divinité, un peuple, une contrée, etc), qui atteint le nouveau monde sain et sauf. Lorsque cette menace avance 6 fois (3 +Propagation), les PJs détruisent le lien entre les mondes avant que tu ne puisses les poursuivre, mais abandonnent tout ce qu'ils n'ont encore pu sauver. La partie continue dans l'autre monde, que tu ne peux pas atteindre et contaminer. Pour toi, « le temps est venu ».