

Explications rapides sur le second volet de la campagne.

I. Présentation du fonctionnement de la campagne

Ce second volet de la campagne se présente sous la double forme d'un bac à sable et d'une aventure linéaire. Les phases de jeu se déroulant en ville sont totalement libres et sont à construire par les joueurs et leurs actions à partir de pistes proposées. Par exemple, si vous vous référez au compte rendu, EVERETT s'est lancé dans la course à la mairie, BETTY dans un double jeu financier avec la Dixie et BLAKE est devenu adjoint du shérif. Tous ces éléments n'étaient pas prévus et n'ont vu le jour que par la volonté des joueurs qui interprètent ces personnages. D'autres personnages n'ont rien construit de particuliers mais ont quand même participé au développement de l'aventure.

D'autres phases sont totalement linéaires et font avancer l'aventure elle-même. Autant il est possible de passer totalement outre les phases bac à sable, autant les étapes linéaires sont inévitables.

Les courtes présentations de scénario proposées sur le site concernent donc la partie linéaire de l'aventure. Un autre document, appelé « le bac à sable de Last Chance Valley » propose une liste d'informations et d'actions à soumettre à vos joueurs en fonction du scénario et du PNJ avec lequel ils interagissent. Ce document concerne la partie plus libre de l'aventure.

Cette double option permet une grande liberté d'évolution des PJ et de la campagne. Elle demande néanmoins pas mal de préparation de la part de MJ et un bon sens de l'improvisation. Enfin, ce type de fonctionnement ne convient pas à tous les joueurs. Attention à bien prévoir l'implication de chaque personnage dans la vie de la ville et à être très clair avec les joueurs. Le passionné du traditionnel Porte-Monstre-Trésor s'ennuiera profondément de même qu'un joueur n'ayant pas l'esprit d'initiative. Ici, ce sont les joueurs les commanditaires et ils travaillent pour eux-mêmes. Il y a donc plusieurs points à prévoir :

- Les PJ doivent être lourdement impliqués dans la vie de la ville (commerce, famille, investissement...)
- Sa défense et son développement doivent être pour eux une priorité.
- Leur BG doit être profondément ancré dans la ville.
- Ils doivent avoir un fond plutôt bon ou être prêt à le devenir un peu pour éviter une victoire totale du mal en action dans cette campagne.
-

II. Celui qui ne dort plus

Toute la campagne repose sur le réveil d'un mystérieux sorcier aztèque dont la momie se nourrit des lâchetés et des horreurs des vivants. Ces faiblesses de l'humanité vont lui permettre de recouvrer peu à peu ses pouvoirs et d'en nourrir les créatures sombres qui prospèrent sur sa malveillance renaissante.

Pour représenter cette montée en puissance, la campagne utilise un système de dés à six faces que la table va collectionner dans un verre (appelé le puits).

- Les d6 noirs sont les dés inévitables, liés au réveil de celui qui ne dort plus et dont les effets néfastes sont ressentis en surface (réveil de monstres, activités sismiques impossibles, malédictions foudroyantes...). Les dés noirs ne dépendent pas des actions de PJ et sont placés dans le verre à des moments clés de la campagne.

- Les d6 rouges sont issus de deux choses : Premièrement, la mort d'un PJ ajoute automatiquement un d6 rouge. Deuxièmement, les actions néfastes que les PJ peuvent arrêter mais qu'ils choisissent de laisser se produire ajoutent un d6 rouge.
- Les d6 bleus sont issus des bonnes actions des PJ notamment lorsqu'ils évitent un drame.

Les d6 rouges et noirs sont à la disposition du MJ qui peut prendre un seul dé pour l'ajouter au jet de trait ou au jet de dégâts d'un de ses jokers. Il est en effet impossible d'utiliser plusieurs de ces dés pour le même jet.

Les d6 bleus ont le même effet mais ils sont à la disposition des joueurs.

Au début de la campagne, placez simplement le verre au milieu de la table et ajoutez-y les dés au fur et à mesure. L'explication n'intervient qu'à la fin de l'épisode trois avec les révélations d'AGNES. Avec ces explications, les dés contenus dans le verre deviennent accessibles aux joueurs comme au MJ. Gageons que vos joueurs auront compris avant ce moment-là. Si c'est le cas, le verre est ouvert !

III. Le dé de fortune

Si vous jouez après le premier volet de la campagne intitulé « serres-de-nuit », il y a une chance que vos personnages soient riches. Très riches même. Dans ce cas ils ont réalisé leurs rêves : s'installer dans une petite ville tranquille et faire fructifier leur capital. The Last Chance Vallley chronicles se déroule trois ans après le premier volet de la campagne. Vos PJ dans ce cas se sont installés en ville et ont acheté un commerce, une ferme, une concession peu importe.

Ils ont désormais une nouvelle compétence appelée « fortune ». A partir de maintenant, ils n'ont plus besoin de noter sur leur feuille la moindre dépense, tout est dans leur moyen. Par contre pour les achats un peu plus conséquents, ils vont devoir utiliser leur dé de fortune.

Le MJ définit un niveau à atteindre (2 pour un cheval, 4 pour un charriot avec attelage par exemple). Le joueur utilise alors son dé de fortune pour savoir s'il parvient à obtenir ce bien. Cela représente le marchandage et la capacité du perso à obtenir ce que le commerçant lui demande.

Le joueur peut également choisir de diminuer son niveau de fortune d'un dé pour obtenir immédiatement ce qu'il souhaite et ce même s'il a raté son jet (à condition que son niveau de dé lui permette d'atteindre ce niveau).

Dans le cas d'un achat, le dé de fortune n'explose pas.

Ce dé peut également être utilisé pour venir ajouter son résultat à un jet de persuasion ou d'intimidation. Cela représente la capacité du personnage à secouer une liasse de billet sous les yeux de son interlocuteur ou de jouer de son statut pour intimider quelqu'un.

Dans ce cas, il est impossible de diminuer son niveau de fortune d'un cran pour obtenir une réussite automatique. Le dé n'explose pas non plus dans ce cas précis.