



Bande-annonce

Nous sommes le jeudi 9 mai 2013.

Il est 6 h 30 du matin à Villegouge, tranquille village des alentours de Libourne, dans le Bordelais.

Les abords du 112 rue de la Libération sont noirs de monde, voitures de pompiers, ambulances et, bien entendu, véhicules de la gendarmerie.

Le bâtiment, une grosse villa située à l'écart du bourg, est en flammes. Les pompiers sont certains que l'incendie est d'origine criminelle.

Deux corps ont déjà été sortis des décombres. Ils portent de très clairs impacts de balles. Ils se trouvaient dans une chambre, au premier étage, alors que l'incendie s'est déclaré au rez-de-chaussée.

Les Encagés est une enquête policière contemporaine sombre. Les joueurs incarnent des membres de la Section de Recherches Aquitaine, basée à Bordeaux.

À la tête de l'équipe d'enquêteurs, les PJ devront fouiller les scènes de crime, interroger les suspects, demander des analyses à leurs collègues, le tout dans une atmosphère de plus en plus pesante au fur et à mesure qu'ils démêlent l'écheveau de l'intrigue.

Dans cette campagne d'une quarantaine d'heures de jeu, les PJ sont confrontés au Mal sous sa forme la plus effrayante : l'humanité, capable des pires atrocités.

Comme toute enquête, *Les Encagés* n'est pas linéaire. Selon les pistes que suivent les personnages, selon la rapidité avec laquelle ils parviennent à obtenir les résultats des analyses, selon leur manière de traiter avec la presse et avec leurs supérieurs, la campagne pourra prendre des tournures différentes.





Le projet de campagne

<u>Nom du MJ :</u>	Olivier N
<u>Nom du JDR :</u>	Les Encagés
<u>Nom de la campagne :</u>	Les Encagés
<u>Type d'univers :</u>	Enquête policière contemporaine sombre
<u>Contenu de la campagne :</u>	immergé dans l'univers et le quotidien de la section de recherche de la Gendarmerie Nationale, les PJs mèneront une enquête complexe.
<u>Début :</u>	Octobre 2021
<u>Durée :</u>	40h de jeu
<u>Périodicité :</u>	1 fois par mois
<u>Positionnement principal :</u>	Samedi soir
<u>Positionnement secondaire :</u>	Samedi après midi
<u>Places fixes :</u>	3
<u>Place libres :</u>	0
<u>Places totales :</u>	3
<u>Disponibilité du MJ :</u>	Modérée
<u>Complexité des règles :</u>	Simple
<u>Complexité de l'univers :</u>	Modérée
<u>Complexité de la campagne :</u>	Très complexe





Informations complémentaires

Règles complémentaires :

- La séance de jeu se déroulera le samedi après midi **ET** le samedi soir en suivant, pour nous permettre d'avoir une séance relativement longue, immersive et efficace, avec une coupure pour manger.
- Présence d'un outil de sécurité émotionnelle (carte X).
- Le jeu propose 5 pré-tirés qui sont adaptés à la campagne, avec leur caractère défini.
- Le non respect des règles de vie ou une absence pourra entraîner l'exclusion du joueur(se) de la campagne.
- En cas de mise hors jeu d'un gendarme, le joueur(se) devra attendre le retour de son personnage ou pourra jouer un des pré-tirés restant selon la décision de MJ.

Infos complémentaires :

- Je vais tout faire pour éviter les temps morts durant les sessions de jeu (début in médias, ellipses, jet de dés uniquement quand nécessaire, pauses courtes, ...), mais cela ne veut pas dire que vous n'aurez pas le temps de profiter de l'histoire (pistes secondaires, RP...)
- On jouera à partir de 2 joueurs(ses) présents.
- Il n'est pas nécessaire que nous jouions dans la salle Cazeaux, la petite salle du forum si elle est accessible sera plus propice à l'ambiance et à l'immersion.
- Notez que pour une séance, nous serons sur 2 créneaux, le samedi après midi et en suivant le samedi soir, nous ne finirons jamais après 1h du matin.





Les attentes du MJ

<u>Présence sur Slack :</u>	Modérée (réponse sous 72h)
<u>Composition :</u>	Pas de contraintes de groupe
<u>Rapport de séance de jeu :</u>	Mise en place d'un outil collaboratif partagé
<u>Matériel :</u>	Prise de note obligatoire, crayon, dés
<u>Participation de la S3R :</u>	Photocopies (20)

Règles de vie :

- Respecter le temps de parole de chacun(e) et écouter ses partenaires de jeu.
- Pas de téléphones, écouteurs ou tablette à table pour éviter la déconcentration.
- Arriver à l'heure et débiter la session le plus rapidement possible.
- Aider à mettre en place et à ranger l'aire de jeu.
- Prévenir, dans un temps raisonnable, à l'avance de toute absence ou retard.

Autres attentes :

- Investissement important demandé (apprentissage des règles de jeu, immersion dans l'histoire, présence sous Slack, RP, ..) pour éviter toute perte de temps parasite et pour vivre une expérience pleine de jeu de rôle.
- Ne pas hésiter à poser toutes les questions que vous voulez, il n'y a jamais de questions "idiotes". Les échanges entre tous les participants est une évidence.
- J'attends de l'entraide entre les joueurs, pour les gendarmes, c'est une autre histoire.





Critère de sélection

Premier critère : **Avoir 18 ans et plus au 01/10/21** (thèmes abordés, règles complexes et scènes d'horreur prononcées), je ne prendrai pas de mineurs.

Deuxième critère : Les membres qui ne sont pas joueurs de campagnes fermées toujours en cours, sont prioritaires.

Troisième critère : Les membres qui ont participé à mes parties d'août 2021 sont prioritaires.

Quatrième critère : Les membres qui sont sur la liste de "recrues" sont prioritaires.

Cinquième critère : Je choisis les membres.





RAPPEL

Si on joue ensemble,

Soyez à l'heure, je joue sur des formats de 4 heures environ, toutes minutes de perdues se décomptent du temps passé à jouer. Le temps de tout le monde est précieux, en plus ce n'est pas cool de passer pour l'égoïste de service qui n'est jamais à l'heure et que tout le monde attend à chaque fois.

Si vous allez être en retard ou ne pouvez pas être présent : prévenez dès que vous le savez. Comme ça je peux m'organiser. Je ne vais pas vous manger, on est là pour jouer, rien de grave si la vraie vie prend le pas sur le ludique.

Lors de la partie, faisons en sorte de nous écouter, j'essaie de faire des tours de table régulièrement, attendez un peu quand quelqu'un a fini de parler pour prendre la parole. On évitera également les apartés hors jeu, elles nuisent à l'ambiance et à l'immersion.

Le respect ça se gagne, la courtoisie en revanche, on la doit à tout le monde. Donc montrons-nous courtois. L'antithèse de ce que j'entends par "courtois", c'est le comportement d'un joueur/se qui parle des heures pour ne rien dire, refuse toute négociation avec les autres, avec la carte "mais je joue mon perso" comme argument imparable, dit aux autres joueurs/ses ce qu'ils doivent faire, j'en oublie certainement.

Le MJ est un joueur (si si, un joueur particulier, mais un joueur). J'avoue attendre moi aussi de m'amuser, donc si vous venez mettre les pieds sous la table, il y a des chances que je vous laisse sous la table également. On construit l'histoire ensemble, je ne suis pas un prestataire, j'ai un peu de mal avec le comportement de "client". Je vous présente des événements, mais c'est vos actions qui vont faire l'histoire.

J'accompagne généralement les joueurs dans leurs envies, et j'évite de les bloquer inutilement. Du coup la même histoire va avoir un déroulement différent selon le groupe, cela suppose une certaine pro-activité de votre part.

Évitez de faire un loup solitaire plein de mystères et de secrets qui ne voudra pas collaborer avec les autres joueurs. Si vous ne voulez pas jouer en groupe, ne venez pas.

Par défaut, tout ce qui est dit par un joueur/se est considéré dit (ou fait) par le personnage. Évitez d'établir un plan d'escroquerie devant votre victime ...

Le MJ n'a pas toujours raison, par contre, n'abusez pas de la négociation sur tout : ça ralentit le rythme de la partie pour pas grand chose. On joue pour vivre une aventure, pour construire une histoire, j'avoue que la partie brocante ne m'intéresse pas.

Les points règles, c'est à la fin de la partie : rien de plus ennuyeux qu'une scène d'action, où un joueur cite l'alinéa 4 du paragraphe C de la page 342 du supplément l'édition de 1998. S'il y a un doute, on part sur une règle d'équilibre, et on regarde à la fin si on garde notre simplification ou si on passe aux règles originales.



Niveau sécurité émotionnelle : il y a une X-Card chez moi, ne vous sentez pas oppressé. Elle n'a jamais servi, c'est au cas où. Je préviens quand même avant du thème, à vous de voir si vous pouvez le supporter, et vos PJ peuvent mourir.

Je ne triche pas : si vous mourrez, vous pourrez retirer un perso, si la situation le permet et/ou que l'on ait le temps de le faire.

Vous êtes généralement libres de vos décisions, je n'interviendrais pas. Mais n'oubliez pas que toute action a des conséquences.

A moins que la proposition narrative aille dans ce sens, ce que sait votre personnage n'est pas ce que vous savez et vice versa.

Décrivez vos actions avant de jeter les dés, décrivez ce qui se passe en cas d'échec après avoir jeté les dés

Une bonne description peut vous éviter un jet de dés, ou vous donner un bonus. Bonne ça veut dire claire, illustrée, ce que vous voulez sauf interminable.

N'ayez pas peur de faire un personnage déséquilibré avec des grosses tares. Les désavantages créent du jeu, et s'ils sont pris en compte, vous conféreront des bonus. Ce ne sera pas forcément explicité, afin de ne pas sortir de l'ambiance au profit de la pure mécanique, mais ce sera bien pris en compte.

Un historique de personnage est une bonne idée, cependant, cela dépend du jeu et de ses modalités, pas besoin d'en faire des tonnes pour une unique partie en général, quelques traits de caractère et un peu d'événements marquants suffiront.

Et des fois, on découvre son perso en le jouant, selon comme on le sent. De la même façon, on peut parfaitement se lancer dans une campagne avec un petit historique et construire le background de son perso plus tard.

En résumé, on est à l'heure, on respecte toutes les personnes autour de la table, on s'écoute, on est courtois, on s'amuse, on est pro-actif, on ne ralentit pas le rythme de jeu, on s'immerge dans l'histoire, on colorise ses actions et on les assume.

Si vous voulez participer à une de mes parties, je vous conseille d'avoir lu entièrement et pris en compte ce pavé. Si j'ai oublié quelque chose, n'hésitez à me le demander.

A bientôt autour de la table.

Olivier N