# Comment je mène Into the Odd

Quelqu’un m’a demandé comment je prépare une partie de Into the Odd, aussi voici quelques conseils rapides sur ma manière de faire (que vous ne voudrez sans doute pas suivre).

### Caveat

Je mène principalement des one-shots ou de courtes campagnes, par hangout ou autour d’une table avec des amis que je connais bien. Mes priorités sont de favoriser un rythme rapide, que les joueurs prennent des décisions importantes qui ont des conséquences et de maintenir l’attention sur la situation plutôt que sur les mécaniques.

### Préparer

#### Trouver une carte

Dessinez une carte ou volez-en une à Dyson Logo. Numérotez les sections et pensez à un concept pour l’endroit. Construisez une table de rencontres aléatoires en utilisant ce format (cf. liens ou page XX).

#### Bossez le point de départ

Évitez de commencer mollement alors que rien ne se passe d’intéressant et que le groupe ne sait pas vraiment quoi faire et où aller. Donnez-leur quelque chose à faire tout de suite. Si c’est un donjon, c’est facile – jetez-les en plein milieu. Si vous êtes dans une cité ou au milieu d’un coin sauvage, il y a quelque chose qui les poursuit ou ils sont témoins et acteurs d’une crise majeure qui vient juste de se déclencher.

#### Lancez des appâts et des accroches

Liez la situation initiale à l’endroit où vous avez prévu de faire jouer. N’obligez pas les joueurs à aller dans un endroit spécifique, mais si vous voulez qu’ils restent dans un quartier précis ou voyagent vers un lieu distant, donnez-leur de bonnes raisons de le faire.

#### Sérieux : des accroches plus solides…

En tant que joueur, je déteste me sentir passif, sans réelle envie de suivre aucune direction proposée. Meneur, il ne faut pas hésiter à lancer quelques accroches alternatives qui peuvent plaire aux joueurs. Si votre principale accroche pour envoyer un groupe en expédition est la promesse d’un trésor, ajoutez-y des mystères à découvrir et une source de pouvoir à obtenir à Bastion.

Plus que tout, ne lancez jamais le jeu dans un endroit où vous ne voulez pas que restent les personnages. Si vous avez préparé un donjon dans les Terres lointaines et que vous commencez à Bastion, soyez assuré que le jeu ne quittera jamais la cité !

#### Le truc au centre doit rester au centre

Si vous préparez pour vos joueurs une expédition dans les Terres lointaines, ajoutez une expédition rivale, des gamins qui lisent des bouquins sur les explorateurs qui y sont allés et qui sont revenus, des marchands qui vendent des objets qui viennent de là-bas. Si l’histoire concerne un monstre-de-la-semaine qui terrorise un village dans le Pays profond, donnez à chaque villageois sont avis sur la question et couvrez tous les angles. Si vous voulez jouer dans un quartier industriel de Bastion, alors tous les personnages doivent vivre dans les corons et ajoutez une liste bien sale d’effets du smog.

#### Préparez vos outils de spécialistes

Bon. Je me dis qu’il y aura certainement un gorille géant dans mon jeu, aussi je m’assure d’avoir les règles de *Compagnie* sous la main et je réfléchis à tous les trucs qu’il pourrait écraser sous ses poings. Je prépare même une petite règle pour le cas où il devrait grimper au sommet d’un immense immeuble tout en se faisant tirer dessus. Je m’assure aussi que ce gros bibendum puisse attaquer tout le groupe d’un coup et qu’il est bien solide. Pas question de profiter du nombre pour le tuer sans risque.

Ici, je veux que des chanteurs numérologues bien flippants soient assez amusants à jouer. Alors je leur donne une petite mécanique spéciale où ils choisissent un chiffre et font un truc bien barré quand ce chiffre apparaît à la table. C’est du méta-jeu, mais les joueurs vont adorer ça.

Préparez des tables qui vous aideront quand le groupe vagabonde dans des endroits imprévus. Les tables du Oddpendium, sont très bien pour ça, comme *À quoi ressemble cette rue ?* et *Qu’y a-t-il au-delà des ténèbres ?*

#### Ne créez pas des monstres en guimauves

Les monstres de Into the Odd ne devraient pas du tout ressembler à ça :

Fléau venteux : tous ceux qui entourent la bête doivent effectuer une sauvegarde de Dextérité ou subit D12 *dégâts*.

Assécheur mental : effectuez une sauvegarde de Volonté ou perdez D4 Volonté.

Aiguille morphique : effectuez une sauvegarde de Dextérité pour éviter l’attaque ou vous commencez à frissonner. À chaque tour, effectuez une sauvegarde de Force. Au premier échec, vous commencez à vous transformer en homme-poisson. Au deuxième, votre peau est complètement écailleuse et vous avez une tête de poisson. Au troisième, vous devenez un poisson. Sur une réussite, vous vous débarrassez complètement de l’effet.

(Et oui, j’ai écrit des trucs comme ça par le passé).

Un monstre doit simplement faire ce que vous attendez de lui. Into the Odd est construit autour de l’idée que les attaques font mal à chaque fois. Ce n’est pas parce que vous pouvez obtenir un 1 avec votre mousquet, et à peine égratigner votre adversaire, que les monstres ne peuvent pas vous infliger des choses horribles à chaque tour !

Arrêtez avec les sauvegardes multiples. Pas de sauvegardes contre les dégâts (ne JAMAIS utiliser de sauvegardes contre les dégâts). Les sauvegardes pour éviter les pertes de caractéristiques peuvent fonctionner, mais elles rendent vos monstres faibles et impuissants. Vous voulez qu’il arrive quelque chose de grave à chaque fois que les personnages se retrouvent face à un monstre.

Infligez directement des pertes de caractéristiques. Infligez directement D12 *dégâts* et n’ayez pas peur de cibler plusieurs personnages à la fois si c’est un monstre solitaire. N’utilisez les sauvegardes que si quelque chose de vraiment terrible risque d’arriver. Ajoutez des sales effets sur les *Blessures critiques*, parce qu’arrivé là, tout est bon. Si c’est aussi grave qu’un *Save ou meurt*, faites le savoir en avance et insistez et insistez encore (voir *Le danger sous les yeux*).

Les monstres décrits plus haut devraient ressembler à ça :

Fléau venteux : D12 dégâts à tous ceux qui entourent la bête.

Assécheur mental : perdez D6 Volonté. À 0 Volonté, vous devenez un esclave sans esprit.

Aiguille morphique : perdez D6 Force et changez un de vos traits physiques en celui d’un poisson. À 0 Force, vous devenez un poisson.

#### Ajoutez des jouets

La section à propos de l’équipement de départ est plein de jouets et d’accessoires. Des petites choses qui opèrent dans l’interstice entre les règles brutes et la description du monde. Pots de graisse, miroirs, fil barbelé… Des choses que les joueurs peuvent utiliser pour résoudre leurs problèmes avec un peu de créativité. Les personnages de Into the Odd ne bénéficient pas de tous les talents, de tous les jouets, des classes de D&D – ajoutez du matériel dans le jeu pour compenser.

Allez-y franco et gavez vos lieux de jouets en tous genres, car les joueurs veulent une Limace géante comme monture et un marteau de charpentier moralisateur. Pensez à la manière dont les choses peuvent être utilisées intelligemment plutôt qu’à leur puissance brute. Ce n’est pas forcément de l’équipement, mais des lieux qu’on peut détourner, des factions qu’on peut manipuler, des ennemis qu’on peut apprivoiser. Tout ce que vous pouvez utiliser à votre manière pour résoudre vos problèmes.

Les choses qui vous rendent simplement meilleurs dans vos domaines ne sont pas des jouets. En fait, elles ne sont même pas dans la même catégorie.

### Mener

#### Récompensez les questions par des bonnes informations

D’une manière générale, ne faites pas lancer les dés pour donner des réponses aux questions. Les jets sont réservés aux actions ou pour générer du jeu que vous n’avez pas préparé. Donnez juste les informations et d’autres en plus.

*Est-ce que j’entends quelque chose ?* Bien sûr, comme un bruit de machines, mais c’est assez faible pour que tu sois obligé de coller ton oreille contre la porte.

*Est-ce qu’on sait quoi que ce soit à propos de ce type qu’on pourrait utiliser pour négocier ?* Il n’a rien laissé paraître pour l’instant, mais tu peux lui demander ou même demander à ses collègues.

*Un piège sur la porte ?* Rien qui te suggère qu’il y en a un. Tu sais que je ne déconne pas avec les pièges et que tu saurais immédiatement s’il y en avait un.

*Qu’est-ce qu’il y a dans les bois au sud ?* Les autochtones pensent qu’ils sont hantés, mais la milice vous assure qu’il ne s’agit que de blagues de gamins.

#### Le danger sous les yeux

Je vous ai dit de créer des monstres dangereux, mais plus ils sont dangereux, plus ça doit sauter aux yeux. Des morveux peuvent être de sacrés bâtards qui se cachent dans les ombres pour vous jeter des champignons urticants, mais une méduse ne débarque pas de nulle part pour vous pétrifier instantanément si vous ratez votre sauvegarde.

J’annonce toujours la présence des pièges, parce que les éviter c’est la partie marrante de l’histoire. Détecter un fil déclencheur n’est pas amusant. La seule exception, c’est quand les joueurs foncent bravement dans les ténèbres, auquel cas je finis par dire « Vous savez que vous allez y avoir droit ? Vous êtes sûrs que vous voulez fuir le monstre dans cette direction ? »

Les pièges mortels sont des grosses machines, avec des tas de lames qui pendent du plafond et des trous énormes dans les murs. Vous voulez passez ? Débrouillez-vous.

Aussi, vous ne finirez pas égorgé par un assassin invisible de la nuit ou empalé par une lance bien dissimulée. Et c’est aussi bien.

#### Forcer à prendre des décisions

Vous vous arrêtez pour bander vos blessures ? Vous le faites ici au beau milieu de rien ou vous essayez de trouver un endroit un peu plus abrité ?

Vous n’arrivez pas à défoncer la porte ? Le fracas résonne dans les Souterrains et vous entendez soudain une respiration lourde qui vient de l’autre côté. Vous faites quoi ?

Vous rentrez dans la taverne pour vous bourrer la gueule ? On dirait que les clients sont divisés en deux gangs avec de stupides uniformes. Vous vous mêlez à l’un des groupes ou vous restez dans votre coin ?

Pour résumer : si vous ne faites pas quelque chose qui fait avancer les choses, vous allez devoir faire un choix qui changera les choses pour vous.

J’aime le mantra du meneur qui dit « En cas de doute, choisissez ce qui est le plus intéressant ».

#### Des conséquences graves

Toutes les actions du groupe doivent avoir des conséquences réelles sur le monde. Vous avez tué un chien errant ? Le gang d’orphelins des rues qui le cherchait va vous tomber dessus. Vous avez filé un paquet de pognon à ce culte ? Ils hésitent entre vous traiter avec honneur ou vous secouer pour en obtenir plus. Vous avez vexé le type au péage ? Il dit à ses potes de vous faire passer un sale quart d’heure.

#### Amplifiez les gens

Personne ne se rappellera votre figurant s’il est tout en nuances, bien réaliste et tout. Dotez-leur plutôt d’une bizarrerie qui apparaîtra à chaque fois qu’ils interviennent. Les voix idiotes sont pas mal, mais préférez plutôt amplifier leurs personnalités et leurs désirs autant que possible. Si cet abruti de barbier bien ennuyeux veut devenir le nouveau maire du quartier, il ne manque jamais une occasion d’en parler et il professe des positions politiques bien arrêtées. Si ce chien est stupide et affamé, il mange tous les trucs les plus dégoûtants que vous mettez dans le donjon.

### Aide-mémoire

+ Les choses doivent être assez intéressantes pour qu’on ait envie de jouer avec ; combinez-les pour obtenir des effets encore plus enthousiasmants.

+ Pas de monstres mous, de conséquences sans intérêt et de figurants subtils.

+ Plus une chose est dangereuse, plus c’est visible.

+ Récompensez les questions avec des réponses utiles.

+ En cas de doute, choisissez ce qui est le plus intéressant.