

Vulnerant omnes, ultima neecat.

Toutes blessent, la dernière tue.

INTRODUCTION

UltimaNecat

UltimaNecat est un jeu qui vous permettra de vivre des aventures par procuration, par l'intermédiaire de personnages fictifs. Mais pas n'importe quelle type d'aventure. UltimaNecat motorise des histoires appartenant au genre du *survival*. Les thématiques que UltimaNecat propose sont donc la survie et la vie de groupe, dans ses moments de discorde ou de solidarité. Les personnages ainsi incarnés se fixeront des buts qu'ils n'atteindront peut-être jamais, remettront en question leurs certitudes, travailleront en équipe, ou céderont à l'égoïsme, deviendront soit leur pire ennemi, soit un véritable danger pour leurs congénères. Ils finiront peut-être par tuer, ou par être tué.

Jouer un rôle

Les joueurs vont incarner un rôle pendant la durée de la partie. Ils choisiront un nom, décriront des souvenirs propres au personnage qu'ils incarnent puis les objectifs de ce personnage. Ils s'exprimeront à tour de rôle, à la première personne, décriront les actions de leur personnage, et joueront leurs dialogues presque comme des comédiens. Une des personnes à la table endosse la responsabilité d'être le Maître de Jeu (MJ), un arbitre qui mettra en pratique le système afin de maintenir une cohérence dans l'espace imaginaire partagé.

Maîtriser une partie

Le MJ aura pour tâche de préparer la situation de départ, dans laquelle se trouveront les personnages, et le dispositif, un ensemble d'éléments avec lesquels les joueurs pourront interagir par la suite. Il veillera à l'application des règles de création de personnages, de résolution des actions, et au partage du temps de parole.

Systeme & Experience

Par système de jeu, nous entendons l'ensemble de règles qui motorise Ultima Necat, aide à composer les personnages et construire l'intrigue. Il est fixe, indispensable, et fait figure de repère stable pour le MJ et les Joueurs. Le système réside dans la tête du MJ ou, comme ce document, dort sur votre disque dur.

Par expérience de jeu, nous entendons ce que vivent les Joueurs et le MJ. Elle est protéiforme et repose sur les personnalités et les désirs des Joueurs et du MJ. Elle est d'une intensité égale à votre générosité. L'expérience réside dans votre imaginaire personnel et commun.

C'est le dialogue qui fait le lien entre le système et l'expérience. Les deuxième et troisième parties leur sont consacrées.

SYSTEME

Les joueurs (MJ compris) se sont mis d'accord sur la couleur de l'aventure qu'ils ont envie de créer.

Post-apocalyptique, thriller, enquête, science-fiction...

A ce stade, le MJ a en tête une situation de départ, et un dispositif plus ou moins développé. Nous ne conseillons pas au MJ d'écrire par avance un scénario (une succession de scènes pré-établies). Le système de UltimaNecat le mettrait à mal d'une part, et d'autre part, notre intention est de laisser une liberté de choix aux joueurs, afin que le MJ puisse être réellement surpris par la tournure des parties, ce qui peut être une source d'amusement et de plaisir. C'est le parti que prend ce système.

Quant aux joueurs, ils ont le rôle facile... pour l'instant. La création de personnages est une étape obligée du début de la partie. Ils peuvent jouer sans avoir à préparer quoi que ce soit.

Situation de départ

Vous êtes autour d'une table (réelle ou virtuelle) et la partie va commencer. Les joueurs sont suspendus à la bouche du MJ qui va décrire dans quelle situation de départ se trouvent les personnages que les joueurs vont incarner (PJ). Cela peut-être très court, juste quelques

phrases. Cette description est une accroche qui va donner envie aux joueurs de continuer la partie.

Le MJ doit respecter plusieurs points qui constituent le canon d'UltimaNecat:

- Les personnages sont ensemble.
- Ils sont isolés.
- Ils ont tout perdu ou presque.
- Un danger les menace.

Vous trouverez des exemples de situations de départ dans la partie Expérience.

Création des personnages

Une fois la situation de départ connue de tous, il est temps pour les joueurs, en tenant compte de cette dernière, de créer leur personnages.

Cela se déroule de la façon suivante :

Souvenirs

Le MJ questionne un premier joueur sur le passé du personnage incarné en lui demandant d'évoquer un souvenir agréable propre à ce dernier. Le MJ peut s'adresser au joueur en disant :

"Donne-moi un souvenir agréable pour ton personnage."

Il peut aussi poser des questions plus particulières ayant un lien avec la situation de départ, ou guider la réponse du joueur vers quelque chose de spécifique (un moment en famille, une situation professionnelle, un rêve...).

La réponse obtenue constitue un souvenir que le joueur peut noter sur sa Feuille de Personnage (FdP), en le résumant en une phrase.

Le MJ questionne alors un deuxième joueur qui doit évoquer un souvenir ayant un lien avec le premier (un lieu, une personne, un évènement...). De même, il note son souvenir sur sa FdP. Le MJ continue jusqu'au dernier joueur, puis refait un tour, selon le même principe mais en demandant cette fois d'évoquer un souvenir désagréable.

Objectifs

Les deux tours sont terminés. Chaque joueur a deux souvenirs résumés sur sa FdP. Chacun doit maintenant déterminer un objectif singulier à son personnage. Cet objectif conditionnera toute la partie. Le joueur doit choisir son objectif en tenant compte de la situation de départ et de ses souvenirs. Une fois décidé, il peut noter discrètement son objectif sur sa FdP. Dans un premier temps, cet objectif reste secret. Ni les autres joueurs, ni le MJ en a connaissance. Mais par la suite, rien n'empêche le personnage de le dévoiler aux autres membres du groupe.

Enfin, les Pjs peuvent déterminer un ou des objectifs collectifs, ou le MJ peut en imposer un, en tenant compte de la situation de départ, et pourquoi pas des souvenirs et des objectifs personnels. Cet objectif va conditionner le reste de la partie. Il fait figure de motivation pour le groupe de personnages afin de survivre au danger qui les menace. Une partie peut, entre autres, se terminer si un ou plusieurs des objectifs collectifs est rempli, à l'appréciation de la table.

Feuille de personnage

Vous trouverez un exemplaire de Feuille de Personnage à la fin de cet ouvrage.

Temps de parole

Une des fonctions du MJ consiste à répartir équitablement le temps de parole, afin que personne autour de la table ne s'ennuie, et prenne part à la co-crédation de l'histoire.

Il s'assurera donc que chacun puisse s'exprimer à tour de rôle afin de décrire les actions de son personnage. Il décrira dans quelle situation se trouve le groupe de personnages, en faisant une description des décors, de l'ambiance, des PNJs. Puis il s'adressera aux joueurs. Deux choix s'offrent à lui : s'adresser collectivement aux joueurs, ou ne s'adresser qu'à un seul d'entre eux. Nous verrons dans les parties suivantes dans quels cas cette alternative peut se présenter. S'il s'adresse au groupe, il pourra réagir simplement à leurs souhaits en s'adressant à l'assemblée. S'il s'adresse à un joueur, il réagira à ses souhaits en particulier, et même s'il pourra laisser à ce joueur exprimer à nouveau ce que fait ou dit son personnage, il ne faudra pas que le MJ s'attarde trop sur celui-ci, il pourra laisser la résolution des actions du personnage en suspens. Le MJ pourra jouer de cette technique afin de créer justement du suspense, ou tout du moins une appréhension chez le joueur quant au devenir de son personnage. Des indications quant aux réactions possibles du MJ face aux joueurs seront données plus loin.

Dispositif

Le dispositif est un ensemble d'éléments que le MJ aura préparé avant la séance de jeu, par écrit, ou mentalement s'il a bonne mémoire.

Un dispositif est constitué d'éléments narratifs qui va servir de base au MJ afin de mieux improviser, d'être plus réactif aux propositions de ces joueurs. On peut rédiger dans un dispositif des descriptions de décors, de portraits de personnages-non-joueurs, des relations que peuvent avoir les PJs avec ces derniers, des antagonismes, des évènements qui pourront arriver indépendamment de ce que peuvent effectuer les PJs mais qui auront une influence significative sur l'histoire, et d'autres choses encore, selon l'appréciation du MJ.

Nous vous faisons remarquer une nouvelle fois que nous ne parlons pas de scénario. Un dispositif est une base d'improvisation afin de s'assurer de la qualité dramatique de l'histoire. Une bonne improvisation, ça se prépare. Vous trouverez des aides et des exemples afin de construire vos propres dispositifs dans la partie Expérience.

Risques & Visions

Lignes de conduite

Sur les FdP sont rédigées des lignes de conduite. Elles sont réparties dans deux colonnes : *L'enfer c'est les autres* et *Je suis mon pire ennemi*. Elles correspondent respectivement aux Risques et aux Visions.

Les joueurs doivent durant toute la partie appliquer deux lignes de conduite à leurs personnages respectifs, une dans chaque colonne. Au début de la partie, tous les personnages suivent les deux premières lignes de conduite.

Je veux survivre. + Je veux que le groupe survive.

Au fur et à mesure de la partie, la résolution d'actions impliquera parfois que des lignes de conduite soient rayées. Les joueurs devront alors appliquer les lignes de conduite suivantes.

Les lignes de conduite guident les personnages, influent sur leurs rapports aux autres et à eux-mêmes, au danger qui les menace, à leurs objectifs personnels ou à ceux du groupe, sur leur vie et leur survie, et enfin sur leur mort.

Les lignes de conduite sont la promesse que les personnages ne seront plus les mêmes à la fin de la partie, quitte à ce que les joueurs aient la sensation qu'ils leur échappent.

L'ENFER C'EST LES AUTRES	JE SUIS MON PIRE ENNEMI
Je veux survivre.	Je veux que le groupe survive.
Je sens que je suis en danger.	Je sens que le groupe est en danger.
Je mets le groupe en danger.	Je me mets en danger.
Je remets les objectifs du groupe en question.	Je remets mes objectifs en question.
Je suis en désaccord avec les objectifs du groupe.	Je suis en désaccord avec mes objectifs.
Mon objectif prime sur la survie du groupe.	Les objectifs du groupe priment sur ma survie.
Je fait du mal au groupe.	Le groupe me fait du mal.
Je tue.	Je meurs.

L'enfer c'est les autres

Voici des interprétations possibles des lignes de conduite de la première colonne.

Je veux survivre.

Le personnage tient à la vie et agit en conséquence. Il ne prend pas de risques insensés. Néanmoins, sa prudence ne l'empêche pas d'être entreprenant.

Je sens que je suis en danger.

Le personnage perçoit une menace, qu'elle soit concrète ou pas. Il peut se sentir persécuté, attaqué, espionné. Ce sont les prémisses d'une paranoïa.

Je mets le groupe en danger.

Même s'il ne s'en rend pas compte, le personnage adopte une conduite risquée voire dangereuse pour les autres membres du groupe.

Je remets les objectifs du groupe en question.

Ce qui avait décidé à l'unanimité fait maintenant l'objet de doute ou de suspicion. Le personnage ne l'exprime peut-être pas, mais il n'en pense pas moins.

Je suis en désaccord avec les objectifs du groupe.

Ce qui était du doute devient maintenant clair pour le personnage. Les autres membres de son groupe ont tort, et il va leur faire savoir, en parole ou en action.

Mon objectif prime sur la survie du groupe.

Égoïste, le personnage est prêt à poursuivre son but, même si faisant cela, l'intégrité des autres membres du groupe est menacée.

Je fait du mal au groupe.

Le personnage atteint l'intégrité physique ou morale du groupe. Soit il leur en veut sciemment, soit il y est contraint par la force des événements, mais le résultat est le même.

Je tue.

Devenu un meurtrier, le personnage abats ses ennemis, qu'ils soient extérieurs ou intérieurs au groupe.

Je suis mon pire ennemi

Voici des interprétations possibles des lignes de conduite de la seconde colonne.

Je veux que le groupe survive.

Le personnage veille sur les autres. Il peut faire preuve d'empathie et de courage.

Je sens que le groupe est en danger.

Une menace pèse sur le groupe et le personnage la ressent. Décidera-t-il d'en faire part aux autres ou de les épargner par crainte de les effrayer davantage?

Je me mets en danger.

Peut-être ne s'en rend-il pas compte, mais le personnage fait de moins en moins preuve de prudence et d'attention.

Je remets mes objectifs en question.

Le personnage doute de lui-même et de ses capacités à tenir un cap. Il s'est peut-être fourvoyé dès le départ. Ses repères sont bousculés.

Je suis en désaccord avec mes objectifs.

Le personnage abandonne les objectifs qu'il s'était fixé au départ. Il s'en donnera peut-être de nouveaux, ou baissera totalement les bras.

Les objectifs du groupe priment sur ma survie.

Le personnage est prêt à se sacrifier pour que son groupe parvienne à ses fins. Il ne tient peut-être plus à la vie.

Le groupe me fait du mal.

C'est sûrement vrai. En tout cas, le personnage en est persuadé. Les membres de son groupe lui en veulent et il sait pourquoi.

Je meurs.

Que ce soit par pur sacrifice et don de soi, ou par simple méconnaissance du danger. La vie du personnage se termine ici.

Comme dit plus haut, ce sont des interprétations possibles. Libres aux joueurs de donner leur propre point de vue sur ces lignes de conduite.

Résolutions

Risque

Quand un personnage tente quelque chose qui a une probabilité d'échouer, et que l'échec ou la réussite de cette tentative a une incidence dramatique sur l'aventure, le joueur prend un Risque. Il couvre tout ce qui est d'ordre physique, du domaine de l'action. Un Risque peut arriver suite à la demande d'un joueur, ou être imposé par le MJ et par l'histoire.

Le MJ fixe alors une incidence, une valeur numérique comprise entre 1 (peu de conséquences) à 5 (très conséquent). L'incidence la plus usitée est 3. Plus le risque que prend un joueur à des conséquences dramatiques sur l'histoire, plus l'incidence est élevée.

Une fois l'incidence fixée, le joueur doit lancer des dés à six faces. Il obtient une réussite pour chaque dé obtenu allant de 4 à 6. Il doit pour réussir obtenir un nombre de réussites supérieur ou égal à l'incidence.

En cas de réussite, le personnage parvient à ses fins.

En cas d'échec, le personnage ne parvient pas à ses fins. Le joueur raye la ligne de conduite supérieure dans la colonne *L'enfer c'est les autres*.

Ainsi, lors du premier risque que prend un personnage, si le joueur rate son premier jet de la partie, il raye sur sa FdP la première ligne "Je veux survivre". Il doit appliquer à son personnage la ligne suivante. Cela donne un personnage qui doit suivre les lignes de conduite suivantes:

Je sens que je suis en danger + Je veux que le groupe survive

En cas de réussite, le joueur gagne un point d'assurance. Il ne raye aucune ligne de conduite.

Vision

Un personnage a une Vision quand il fait un rêve, ou qu'il cherche quelque chose de caché. Tout ce qui a attiré à la vue, que ce soit réel ou non peut donner lieu à une Vision. Elle couvre ce qui touche au mental chez les personnages, mais aussi l'émotionnel, ce qui est du domaine de la réception. Une Vision peut être souhaitée par le joueur pour son personnage, ou imposée par le MJ et par l'histoire.

Un personnage peut être à la recherche d'un indice, d'une personne ou autre. Le MJ demandera alors un jet de Vision. Un joueur souhaite que son personnage fasse un rêve, ait une prémonition ou quoi que ce soit d'impalpable. Le MJ donnera une Vision au personnage. Le MJ souhaite qu'un personnage ait une hallucination, il imposera une Vision à ce dernier.

Le MJ fixe une incidence. Une incidence normale s'élève à 3. Plus ce que le personnage désire voir est important pour le déroulement de l'histoire, plus l'incidence est élevée. L'incidence ne dépassera jamais 5. Les incidences les plus courantes sont 2, 3 et 4. 2 pour les événements plus anodins, 4 pour les événements ayant une lourde charge dramatique.

Une fois l'incidence fixée par le MJ, le joueur effectue son jet.

En cas de réussite, le joueur voit ce qu'il cherchait à voir s'il en a effectué la demande auparavant, dans le cas d'une recherche d'indice par exemple. Dans le cas où il a juste

demandé une Vision, le MJ choisit alors sous quelle forme celle-ci se manifeste. Cela peut être un rêve, ou une hallucination, une prémonition, un flash... Le MJ peut dévoiler une clef de l'intrigue, donner une piste, aider le personnage pour qu'il parvienne à ses fins. Le joueur gagne un point d'assurance.

En cas d'échec, le MJ pourra donner une fausse piste, décrire un cauchemar, mais aussi rien dire. Le joueur raye une ligne de conduite dans la colonne *Je suis mon pire ennemi*. Son personnage suit la ligne de conduite suivante.

Combien de dés?

Les joueurs ne disposent d'aucun dé au début de la partie. Lors d'un jet, ils peuvent lancer autant de dés qu'ils ont de lignes de conduite rayées dans la colonne correspondante. Si un personnage prend un Risque, c'est la colonne *L'enfer c'est les autres* qui indique le nombre de dés à lancer. S'il a une Vision, c'est la colonne *Je suis mon pire ennemi*.

À ce nombre de dés, un joueur peut rajouter un dé par souvenir et par objectif concerné par le Risque qu'il est en train de courir, ou la Vision qu'il est en train d'avoir.

Si ce n'est pas suffisant, les joueurs disposent d'une réserve de 8 dés, commune à tous. Lors d'un jet, un joueur peut prendre dans la réserve autant de dés qu'il souhaite. S'il réussit son jet, il remet les dés empruntés dans la réserve. S'il échoue, ils sont définitivement perdus. La réserve sera réduite jusqu'à la fin de la partie.

Risques & Visions collectifs

Les Risques et les Visions peuvent être aussi encourus par le groupe de personnages dans son intégralité. Les Risques et Visions collectifs demandent un jet de dé unique, commun à tous. Ils peuvent être souhaités par les joueurs à l'unanimité, ou imposés par le MJ et par l'histoire.

Si tous les personnages prennent un même Risque, c'est un Risque collectif. Si tous les personnages ont la même Vision, c'est une Vision collective. Le MJ fixe une incidence de la même façon que précédemment. Pour résoudre un Risque ou une Vision collective, un joueur désigné par les autres doit lancer tous les dés de la réserve et obtenir un nombre de réussites supérieur à l'incidence.

En cas de réussite, tous les dés retournent à la réserve.

En cas d'échec, chaque joueur raye une ligne de conduite dans la colonne *L'enfer c'est les autres* si c'est un Risque collectif, ou dans la colonne *Je suis mon pire ennemi* si c'est une Vision collective. On retire alors définitivement un dé de la réserve.

Points d'assurance

Il peut arriver que deux personnages ou plus soient en désaccord, pour le choix des objectifs communs par exemple. Si le dialogue ne suffit pas à résoudre le conflit, le MJ alors interfère et décide de régler le conflit avec les points d'assurance de chacun. Il désigne alors un premier joueur en s'appuyant sur l'histoire, celui dont le personnage a contesté en premier par exemple, ou alors de façon arbitraire. Ce premier personnage et les autres concernés par le conflit doivent alors donner chacun un et un seul argument en leur faveur, à tour de rôle et ce autant de fois que chacun a de points d'assurance. Une fois qu'un joueur a donné autant d'arguments qu'il a de points, il s'arrête et laisse les autres continuer sans lui s'ils le peuvent. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait le dernier mot. Les personnages, lors de ce conflit peuvent donner des arguments différents, ou insister et donner le même argument plusieurs de fois de suite. Chaque personnage engagé dans le conflit doit aller jusqu'au bout.

Le joueur qui a littéralement le dernier mot remporte le conflit. Quant au premier joueur à être sorti du conflit, il peut rajouter un souvenir sur sa FdP. Le MJ lui propose alors de jouer une courte scène en flashback.

Aider son prochain

EXPÉRIENCE

Vulnerant Omnes...

Notes d'intention

Comment créer une partie?

Comment maîtriser une partie?

Atmosphères

...Ultima Necat