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 joueureuses 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 agentivité 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 Fléau.

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

Le Fléau

Δ 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 :

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

À moins que tu ne commences avec le pouvoir « **Hérauts** », tu ne peux pas donner ni recevoir de goutte d'**ichor** ; 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…

- α La Peste (tout simplement).
- α Une infestation de zombies (un classique).
- α 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.
- α 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.

Δ 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**, gagne +1 en **Ka** (max 3) puis choisis et raconte :

- α gagne un nouveau **Pouvoir** optionnel ;
- α gagne un nouveau vecteur de propagation (ou changes-en), qui implique de nouveaux moyens de protection ;
- α 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.

Δ 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 :

- α subir une **Défaite**,
- α 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.

- α 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.
- α À +1, la **Propagation** est présente : il y a quelques foyers d'infection connus.
- α À +2, la **Propagation** est omniprésente : chaque contrée a au moins une contrée infectée adjacente, tout le monde connaît l'existence de ce Fléau.
- α 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 l'**ichor** ni les **Défaites** comme les autres personnages.

Lorsque tu subis une **Défaite**, à la place : l'une de tes **Menaces** est contrée.

Lorsque tu devrais donner une goutte d'**Ichor** à un autre personnage, à la place : iel choisit l'une de tes **Menaces** et la contre.

Lorsqu'un autre personnage devrait te donner une goutte d'**Ichor**, 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·e 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 ».

Δ Pouvoirs Optionnels

Contrôler

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

Les gouttes d'**Ichor** que cette action produirait 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 joueureuse 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 joueureuses.)*

Hérauts

Tu peux donner et recevoir des gouttes d'**ichor**. (Mais tu peux toujours les transformer 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 donnes une goutte d'**ichor**, 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 **Richesse** 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'iels 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**.