

UNE LIGNE DANS LE SABLE
CLÉMENT 'WXCAFÉ' HERTLING

Une ligne dans le *Sable* est un jeu de rôle à tendance narrativiste dans lequel les joueurs, encadrés par le meneur, jouent le rôle de soldats débarqués dans une zone de guerre au Moyen-Orient. Le jeu se concentre sur l'exploration de cette zone et les conséquences psychologiques des actions des joueurs.

Attention, ce document ne doit être lu que par le meneur. Les joueurs ne doivent en aucun cas le lire.

Les seules règles que les joueurs doivent connaître sont celles de la création de personnage, du système de résolution, des conditions de fin de jeu, les conseils aux joueurs, et l'ambiance du jeu.

Avant la partie :

Les joueurs créent leurs personnages :

- Ils répartissent 4 points entre Honneur, Entraînement et Empathie
- Ils choisissent deux traits soulignés, qui sont particulièrement importants pour le personnage (un trait est une courte phrase décrivant une chose sur le personnage : "j'ai appris à tirer avec mon père" est un trait correct, tout comme "j'ai grandi dans la pauvreté", ou "j'ai toujours été accepté par mes camarades et je m'inclus facilement dans un groupe". "Tireur entraîné" n'est pas un trait valide, car il ne définit pas assez le personnage) ; et deux traits non soulignés, un peu moins importants
- Ils possèdent aussi 20 points de moral, à cocher au fur et à mesure que le personnage en perd.

Préparation de la fiction :

- Le meneur crée une vague esquisse de carte de la région. Il est préférable que celle-ci ressemble vaguement à une zone de guerre moderne (pensez guerre du Golf / guerre en Irak) : zone chaude semi-déserte, nombreuses communautés isolées, nombreuses forces en présences, aux intentions souvent peu claires... Le but est de créer une zone avec plusieurs éléments à explorer, détaillés un minimum (une problématique/un enjeu par point d'intérêt).
- Les joueurs imaginent chacun une rumeur qu'ils ont entendue avant leur déploiement, que le meneur incorpore dans la zone qu'il a créée (vraie ou fausse, et si possible particulièrement déformée).
- Pendant ce temps, les joueurs décident de la raison qui a poussé leur personnage à entrer dans l'armée, et la notent sur leur fiche.

Pendant la partie :

Les personnages sont envoyés dans cette zone par leur commandement pour la sécuriser. Leur mission est donc d'explorer et de porter assistance aux populations civiles et de neutraliser les forces de «l'ennemi». Ils ont une grande latitude dans leurs prises de missions, car les communications avec leurs supérieurs sont compliquées par les conditions.

Les joueurs sont donc libres de leurs actions, dans les limites de la zone fixée.

Les conflits sont résolus comme suit :

Le joueur qui a initié le conflit lance deux dés à 6 faces. Il additionne le résultat, puis rajoute :

- si c'est un conflit moral ou une discussion : Honneur et Empathie
- si c'est un conflit physique : Entraînement et Empathie

— si c'est un échange de tirs : Honneur et Entraînement

Il ajoute ensuite deux points pour ses traits soulignés qui s'appliquent, et un point pour ses traits normaux qui s'appliquent. Enfin, si c'est un conflit moral et qu'il a encore ses 20 points de moral, il rajoute 1.

Le total est comparé à la difficulté de l'action : pour les figurants, le meneur décide de la difficulté en fonction des motivations ou de la force du figurant en question, ou bien des conditions pour les échanges de tirs. Pour les autres joueurs, les mêmes lancers de dés sont effectués, et les résultats comparés. En cas d'égalités, le personnage qui défend le *statu quo* remporte le conflit.

La première fois qu'un personnage utilise une arme à feu contre un figurant, il touche automatiquement.

Un tir d'arme à feu tue toujours les cibles à moyen terme, et immédiatement si le résultat est supérieur à 10.

Les points de moral ne peuvent pas être regagnés, et se perdent dans les circonstances suivantes :

- Lorsqu'un personnage tue quelqu'un pour la première fois, il perd 5 points
- Quand un personnage tue un figurant, il perd 3 points
- Quand un personnage tue un autre personnage, il perd 10 points
- Quand un personnage voit ses actions désapprouvées par un autre, il perd 2 points
- Quand un personnage voit ses convictions s'effondrer, il perd 2 points
- Quand un personnage est le dernier en jeu, il perd immédiatement 10 points

Quand un personnage n'a plus de points de moral, il est retiré du jeu (le joueur décide de la façon dont cela prend place)

Les personnages ne peuvent pas être blessés de façon grave lors de la partie, que ce soit physiquement ou par balle. Ils ne sont retirés du jeu que lorsque leur motivation descend à 0, OU après deux tirs d'un autre joueur. Il doit être clair pour le tireur que le premier tir suffit à neutraliser la cible.

La partie se termine lorsque tous les personnages ont été retirés du jeu. Les joueurs sont alors invités à exprimer leur jugement sur les personnages des autres joueurs, tandis que le meneur garde son avis pour lui.

Quelques conseils de jeu :

En tant que meneur, ne laissez pas à vos joueurs un moment de répit. Ils ne doivent jamais se sentir en sécurité de façon prolongée. Toute action de leur part doit amener une conséquence négative : il n'y a pas de bon choix. N'hésitez pas à faire mourir les figurants qui ont eu un contact positif avec les personnages, et à favoriser ceux qui font des actions que les joueurs considèrent comme négatives. Ne jugez pas les actions des personnages, cependant, et laissez les commettre les pires atrocités sans autre réaction que de jouer l'adversité.

Expliquez les conseils suivants à vos joueurs avant le début de la partie : En tant que joueur, n'essayez pas de "rentrer dans la peau" de votre personnage. Essayez plutôt d'appliquer vos jugements, vos avis, et de jauger quelles seraient vos réactions aux situations que vous rencontrez. Essayez de réagir du mieux possible à ce qui prend place autour de vous sans perdre votre humanité, et ça sera déjà pas mal.

environ 1000 mots

Inspirations :

- *Dogs in the Vineyard*, Vincent D. Baker
- *Perdus sous la Pluie*, Vivien Feasson
- *Apocalypse World*, Vincent D. Baker
- *Oltrée !*, John Grümph
- *Spec Ops : The Line*, Yager Development