

RBU : Roland Barthes Unchained
Un jeu de Damien Delaunay et Gabriel Kruschin.
Version alpha

Bonjour,
soyez les bienvenus dans RBU : Roland Barthes Unchained !

L'ouvrage que vous tenez entre vos mains appartient à la famille du jeu de rôle. Il sera fait mention d'anges, de démons, de purgatoire, des guerres millénaires et d'administration céleste en pleine crise de surpopulation. Mais ne vous inquiétez pas. Aucun des auteurs de cet ouvrage ne s'est illustré dans les pages de faits divers. La lecture en est par conséquent sans danger.

Roland Barthes Unchained, c'est un jeu qui vous plonge dans une caricature de notre monde. Plus précisément, de la France des années 20XX. Ses accents satyriques et comiques le font se moquer d'un paquet de sujets graves et sérieux en toute irrévérence. Il ne comporte aucune vérité cachée, et n'incite personne à renier sa confession ou à en adopter une nouvelle.

Dans ce monde, les personnages des joueurs sont à la fois des experts des sciences sociales, ainsi que des spécialistes des opérations militaires en milieu plus ou moins hostile. Saugrenu vous entend-je dire ? Tout à fait. Le commando (appelé cellule) que les joueurs vont constituer, s'attaquera parfois à démêler l'influence sociale d'institutions, de personnalités, etc, sur la pensée des humains, et parfois, à ces cibles elles mêmes, avec l'ordre de les éliminer.

C'est l'improbable mélange des influences de Sylvester Stallone et de Pierre Bourdieu, condensées en un manuel de jeu de rôle.

Bonne lecture !

La nature du Jeu

RBU est un jeu à mission. Elles sont de deux types. Les missions d'enquête où les personnages devront définir si oui ou non la cible qui leur est présentée est néfaste pour l'expression du libre arbitre humain, et les missions de sabotage où il s'agira plutôt de détruire la cible de la mission.

Le S.P.I.N.O.Z.A

Le S.P.I.N.O.Z.A., soit le Service Purgatorial d'Investigations Non Officielles en Zones d'Actions, est un service secret du purgatoire. Il est assez récent et a la particularité d'être la seule institution dont la gestion est partagée à la fois par le Paradis et l'Enfer, sous la responsabilité de Saint Pierre. Il est composé de plusieurs cellules agissant dans le monde entier. Les personnages des joueurs constituent l'une de ces cellules, qui interviennent dans la France des années 20XX.

Le S.P.I.N.O.Z.A fût créé pour répondre à une demande bien précise : celle de juger plus aisément les âmes humaines en attente de verdict. En effet, il est bon de rappeler qu'à notre mort, notre âme immortelle est envoyée quelque part dans les nuages, dans un grand bâtiment haussmannien où elle sera jugée selon ses torts.

Ici, des procureurs et des avocats prennent en charge votre dossier, et un jury céleste délibère pour vous envoyer plutôt voir Machiavel et ses copains, dans un endroit mal aéré qui sent le souffre, où il fait chaud, sous la garde de méchants messieurs tout rouges et de leur patron patibulaire aux pieds de boucs et aux cornes gigantesques, ou bien en compagnie de Coluche, dans un endroit très bien aéré, avec une vue splendide au milieu de nuages cotonneux, de rivières de miels, et d'enfants tout nus qui jouent de la trompette, sous le regard bienveillant d'un grand barbu auréolé de gloire et

de lumière.

Mais voilà, la tâche est devenue très compliquée, et reconnaître les siens n'est plus, même pour Dieu, une mince affaire. Lui, omniscient, ne connaît pas si bien que cela les hommes ; et ce n'est rien comparé à l'ignorance crasse de ses administrés ou des démons. Plus personne n'arrive à décider du sort d'une âme. Les procédures prennent un temps infini (réellement) et l'afflux de migrants toujours plus nombreux inquiète autant les autorités que les honnêtes habitants du paradis et de l'enfer. Untel battait sa femme : direction les enfers. Oui mais il était victime de maltraitance dans son enfance, et donc, ça n'est pas exactement de sa faute ! Il a été conditionné à reproduire ce qu'il a vécu. Oui, mais il a fait souffrir une innocente ! Oui mais son père non plus ne peut pas être déclaré coupable, car à côté, il a donné tout son argent aux pauvres ! Etc, etc.

Le S.P.I.N.O.Z.A a donc été créé, pour tenter d'apporter une solution efficace à ce genre de problèmes.

Le S.P.I.N.O.Z.A enquête ainsi sur l'influence de certains points de la société sur les mentalités humaines. Il contribue, de part son action sur terre, à faciliter les démarches administratives en participant à l'élaboration d'une grille de lecture pour les jurys, et autres personnages travaillant aux affaires des visas, droits de séjours et d'immigration, aux frontières de l'Enfer et du Paradis.

Les membres d'une cellule du S.P.I.N.O.Z.A ont pour mission d'analyser la société humaine. S'ils découvrent que le fait de regarder Plus Belle La Vie rends miséricordieux, il leur faut dès lors en faire un rapport. Ainsi, on saura d'où vient la miséricorde de telle ou telle âme ; et ceci ne lui sera plus imputé lors de son jugement (car si elle est gentille et miséricordieuse, ce n'est alors pas de son fait, mais bien parce qu'elle regardait tous les soirs ce monument télévisuel qui fait l'orgueil du service public.) En clair, elle n'a pas usé de son libre-arbitre en étant miséricordieuse : elle n'a fait que copier un exemple qu'elle avait sous les yeux. Ensuite, cela ne suffit pas pour pouvoir juger pleinement cette âme ; mais c'est un premier point qui permet d'aider à savoir ce qu'une âme a accompli de son plein gré, et ce qu'elle n'a accomplie qu'à cause de l'influence directe, ou indirecte, de la société humaine.

Un autre exemple : En France, l'opinion majoritaire face à la démocratie est que « c'est bien ». Mais combien de personnes ne se sont, en vérité jamais posées la question de savoir si c'était bien ou non ? Combien n'ont qu'un avis conformiste et tranché sur cette question ? Peut être chacun des habitants de la France, ou peut être aucun. Ou peut être seulement une certaine proportion de la population nationale. C'est à ce genre de questions complexes que les pauvres membres du S.P.I.N.O.Z.A. doivent apporter des réponses tranchées.

Les membres de ce commando d'élite, formés aux sciences sociales, peuvent être envoyés sur toutes sortes de fronts : maisons de retraites, plateaux télé, industrie du textile, (ils peuvent aussi être envoyés à la surveillance d'un objet ou d'une personnalité en particulier) etc. Et, pour chaque « cible » définir si elle influence de manière notable les humains dans leurs décisions, et si oui, comment, dans quelles proportions, et ainsi de suite.

Mais le S.P.I.N.O.Z.A, ce n'est pas que ça. Si une industrie, une institution, une personnalité, etc, est pointée du doigt dans un rapport comme faisant barrage à l'expression du libre arbitre humain, une cellule peut aussi être envoyée, cette fois en tant qu'unité spéciale, pour pouvoir supprimer cette cible.

Sur tout leurs champs d'opération, la règle pour le S.P.I.N.O.Z.A comme pour tout membre d'une administration angélique ou démoniaque, est de rester discret. Aucun humain en vie ne doit connaître l'existence de ce commando. Le secret est le mot d'ordre (après l'efficacité).

Composition des membres d'une cellule.

Une cellule du S.P.I.N.O.Z.A est composée de membres d'origine humaine, préalablement décédés, puis recrutés au sein du purgatoire, qu'on a entraînés tout spécialement au maniement des

armes et aux tactiques militaires les plus avancées. Ils se doivent d'être aussi efficace que des anges ou des démons quand il s'agit de prendre d'assaut un bâtiment, d'exfiltrer des otages, ou d'éliminer une cible. (On pense notamment à l'affaire JFK, qu'aucun des deux camps n'admet officiellement avoir fait « tomber » de part son intervention directe. Aujourd'hui encore, sa disparition est un mystère. Mais tout le monde sait qu'aucun humain ordinaire n'aurait pu réussir un coup pareil de la sorte.)

Mais la formation de ces agents d'élite ne s'arrête pas là. Les plus illustres philosophes disparus de l'enfer et du paradis ont été convoqués auprès de Saint Pierre. Il leur a été demandé d'analyser la situation, et de proposer des solutions. Après plusieurs tables rondes, des conférences furent données. Les anges et les démons n'ont strictement rien compris aux propos de ces individus, mais ils ont quand-même pris des notes ! Et comme aucun ange, ni aucun démon, ne voulait passer pour un rustre dans l'affaire, ils sont contents de tomber tous d'accord sur l'évidence des propos qui leurs furent alors tenus. Il fût ensuite décidé de faire profiter aux agents du S.P.I.N.O.Z.A de cette sagesse infinie, sous la forme de cours donnés sur la pensée et sur les mécanismes de détermination des sociétés humaines.

Cette unité surentraînée et sur-éduquée n'est ni tout à fait humaine, ni tout à fait surnaturelle. Et c'est bien là ce qui fait toute sa force ! Forts comme des anges ou comme des démons, mais tout en gardant leur identité humaine, tout en ayant reçus un cursus purgatorialo-universitaire complet, ils sont à même de réellement comprendre la psychologie humaine. Mais il lui est possible tout de même d'accéder à certains pouvoirs auxquels seuls les anges ou les démons auraient autrement accès. Et ces pouvoirs leur seront d'une grande utilité dans l'accomplissement de leurs missions. Cependant attention, quiconque gagne ainsi des pouvoirs surnaturels s'éloigne peu à peu de son humanité. Et un agent ayant perdu toute son humanité est jugé comme étant devenu inapte au service.

Le S.P.I.N.O.Z.A entretient par ailleurs des rapports très compliqués avec les membres des deux factions que sont l'Enfer et le Paradis. Il peut souffrir de pressions de la part des lobbyistes angéliques et démoniaques, qui s'acharnent à faire peser en leur faveur les conclusions de cet organisme. Car ses conclusions ne vont que rarement dans le sens de leurs affaires, et il se trouvera toujours un camp qui au coup par coup se trouvera lésé par son action. La création du S.P.I.N.O.Z.A est très loin de faire l'unanimité. Les grands patrons en ont décidés ainsi, mais certains managers et chefs d'équipes infernales et paradisiaques en mission sur terre, peuvent mal prendre le fait de voir ces nouveaux venus, des humains, venir mettre leur nez directement dans leurs affaires, et faire baisser ainsi l'efficacité de leurs équipes. Le S.P.I.N.O.Z.A est le fruit d'une vision à long terme ; et en attendant que les mentalités ne changent, il devra composer avec tous ces mécontents.

Cependant, officiellement, le Paradis et l'Enfer sont des alliés, et c'est avant tout dans leurs ressources à eux que les services du S.P.I.N.O.Z.A puisent leurs moyens d'action. Les membres d'une cellule sont contraints à afficher un respect extrême quand ils s'adressent à un ange ou à un démon. Car sans ces derniers, pas de moyens, et pas de financement.

Les demandes de ressources sont le plus souvent acceptées, mais autant faire en sorte qu'elles le soient de bon cœur. Après tout, personne ne veut aller s'attirer les foudres (au sens propre comme au sens figuré) d'êtres supérieurs meurtris dans leur orgueil, non ?

Il convient aussi de noter les rapports que cette institution entretient avec les humains. Ces rapports sont.... Inexistants. Pour l'Enfer, le Paradis, ou le Purgatoire ; les humains n'ont pas de visage, ils ne sont qu'une donnée statistique. Quelque soient leurs différents idéologiques ou politique, tout le monde s'accorde là dessus. L'humanité, c'est un truc totalement surfait. D'une part, personne n'est capable de définir avec précision ce qui fait qu'on se donne la peine de se battre pour

le salut ou pour la perte de leurs âmes. Et d'autre part, un humain c'est juste sale, manipulable, faible et idiot (ils ne savent même pas se servir convenablement des trois coquillages) !

Les autres missions du S.P.I.N.O.Z.A

Il existe aussi des cas très particuliers où les membres du S.P.I.N.O.Z.A doivent intervenir : c'est pour régler des problèmes d'ordre de concurrence déloyale. Car, derrière le purgatoire, il y a deux très grosses boîtes qui tournent. Le Paradis et l'Enfer cherchent à se livrer une vraie guerre idéologique ; c'est vraiment pas comme ces petites guerres mesquines auxquelles se livrent les humains, ho que non... C'est du sérieux. Et pour cela, le S.P.I.N.O.Z.A est un instrument tout trouvé pour réguler l'offre des idées sur le marché humain. Les agents n'ont pas à connaître les traités qui régissent les actions commerciales et militaires de ces deux camps rivaux ; mais ils peuvent servir de bras armé / ou d'enquêteurs à l'institut de régulation des affaires terrestres.

Le rôle du maître de jeu

Dans RBU, comme dans beaucoup d'autres jdr, la fonction de MJ (ou "Maître de Jeu") est tenue par l'un des joueurs. C'est le travail du MJ que de déterminer et de décrire ce qui se passe, de faire progresser le récit lorsqu'il commence à stagner, et d'aider les autres joueurs à se représenter les (més)aventures des personnages qu'ils incarnent.

Le MJ doit suivre des règles spécifiques, n'étant pas les mêmes que celles devant être respectées par les autres joueurs. Son rôle, ses attributions, et la philosophie qui anime sa fonction, vous seront expliqués dans cette partie.

RBU suit des règles en partie similaires à celles d'autres jeux utilisant des systèmes **Propulsés par l'Apocalypse** (ou « Powered By The Apocalypse », soit « PBTA »). Vous trouverez ici les principes généraux permettant de pouvoir mener à bien des parties de RBU : Roland Barthes Unchained.

Guide de maîtrise

Avant toute chose. Lorsque vous menez une partie de RBU en tant que MJ, et à chaque fois que vous serez amenés à devoir prendre la parole pour assurer le bon déroulement de la partie, vous devrez être guidés par les éléments suivants, sans ordre de préférence spécifique :

- Ce que vos objectifs et principes exigent
- Ce que les règles imposent
- Ce que (ne) prévoit (pas) la mission
- Ce que l'honnêteté demande
- Ce que veulent les joueurs

Les premiers de ces éléments, c'est à dire vos **objectifs** et vos **principes**, seront développés en dernier. Pour le moment, nous vous invitons plutôt à vous concentrer sur les quatre autres éléments suivants :

Ce que les règles imposent

Bien suivre les règles du jeu, c'est quand même sacrément important. Les règles de RBU ont été rédigées de sorte à pouvoir faire vivre aux joueurs les aventures d'une bande décalée de personnages ressuscités d'entre les morts, travaillant au sein d'un service secret aux ordres de Saint Pierre, et menant des opérations secrètes sur terre, dans la France des années 20XX. Comprenez bien qu'avec un postulat pareil, seule une bonne utilisation des règles de RBU pourra vous garantir une expérience de jeu optimale.

Ce que (ne) prévoit (pas) la mission

La mission, c'est ainsi que l'on appelle le scénario, c'est à dire les grandes lignes de l'histoire que vous aurez prévu de faire jouer lors d'une partie de RBU. Cependant, les règles du jeu font que tous les événements pouvant survenir lors d'une mission ne pourront pas nécessairement être anticipés à l'avance. Et même lorsque une mission semblera à priori être très simple, celle ci pourrait très vite s'enrichir grâce à l'intervention des personnages des joueurs, ou via l'apparition d'événements imprévisibles que vous aurez vous même ajoutés à la narration.

Suivez donc autant que possible la structure générale de votre mission, mais n'ayez pas peur de vous en écarter drastiquement si les événements venaient à prendre une tournure totalement différente de ce à quoi vous vous attendiez. Après tout, et comme le dit si bien le vieil adage - aucun plan ne survit longtemps au contact de l'ennemi.

Ce que l'honnêteté demande

Et en parlant d'ennemis : en tant que MJ, vous devez être honnête avec vos joueurs. N'omettez pas des détails importants lors de vos descriptions. Ne dissimulez pas d'informations cruciales si les personnages de vos joueurs sont en mesure d'y avoir accès. N'hésitez pas à leur rappeler toutes les mécaniques de jeu dont ils pourraient avoir besoin à un moment donné. Votre rôle est de participer et de créer une histoire avec tous les autres joueurs, pas de les combattre. Autrement dit : les autres joueurs ne sont pas vos ennemis, mais bel est bien vos meilleurs alliés.

Ce que veulent les joueurs

Rappelez-vous qu'en tant que Maître de jeu, vous êtes avant tout un joueur parmi les autres. Bien qu'il soit en grande partie de votre ressort que de faire aller l'histoire de l'avant, ceci ne devrait jamais se faire au détriment des désirs des autres joueurs qui sont à votre table.

Vous participez tous ensemble à la création d'une histoire collective, ou chacun apportera sa propre pierre à un grand édifice. N'agissez jamais en dictateur. Écoutez les propositions de vos joueurs, et rebondissez dessus. Laissez les explorer les pistes qui les intéressent le plus. Entretenez l'histoire, mais abstenez vous de la tentation de vouloir la contrôler de bout en bout. Apprenez à lâcher les rênes, même si cela doit aller à l'encontre de tout ce que vous aviez prévu pour la mission en cours. En suivant ces conseils, vous contribuerez ainsi au bon déroulement d'une belle partie de jeu de rôle, ou tout le monde aura eu l'occasion de pouvoir passer un moment agréable.

Les objectifs, les principes, et les actions du MJ

Après avoir explicité les grandes lignes de la philosophie qui doit motiver le maître de jeu, attaquons nous maintenant aux règles spécifiques que ce dernier se doit suivre en cours de partie.

En tant que MJ à RBU, vous devez atteindre des **objectifs** qui sont à la fois simples et précis. Considérez les comme étant des directions générales à suivre pour pouvoir orienter au mieux le déroulement de votre partie.

Précisant vos objectifs, vous avez ensuite une série de **principes**, qui seront vos règles absolues à suivre en tant que MJ. Gardez les en tête, quitte à les noter au besoin, et référez vous toujours à elles pour pouvoir prendre vos décisions et orienter votre récit en cours de partie. Si vous réalisez que vous avez pris une décision sortant totalement du cadre de vos principes, n'hésitez pas à revenir en arrière pour pouvoir rectifier le tir au besoin.

Enfin, vous disposez également d'**Actions de MJ**, qui vous permettront d'agir directement et concrètement dans le cadre de la fiction. Considérez les comme étant des outils, que vous pourrez employer pour faire progresser l'histoire, et pour apporter des éléments nouveaux au monde dans lequel évoluent les personnages.

Les objectifs du MJ

En tant que MJ à RBU, vous devrez atteindre des objectifs donnant une direction générale à votre partie. Ces objectifs sont les suivants :

- Faire comprendre l'absurdité et la futilité des missions du S.P.I.N.O.Z.A
- Rendre le monde intéressant et surprenant
- Faire sauter les rails du scénario, si nécessaire

Faire comprendre l'absurdité et la futilité des missions du S.P.I.N.O.Z.A

Le S.P.I.N.O.Z.A. (Service Purgatorial d'Investigations Non Officielles en Zone d'Action) est une agence secrète dépendante du purgatoire, pour laquelle travaillent les personnages des joueurs. Ces personnages ont été recrutés par Saint Pierre, juge des morts et gardien des clés célestes, au sein de l'interminable file d'attente des âmes dont le jugement peine à venir.

Réincarnés ponctuellement sur terre dans des corps de location, ils peinent souvent à comprendre les tenants et les aboutissants des missions qu'ils se voient confier au jour le jour.

Les agents comprennent que leur objectif général est d'identifier (et parfois aussi, d'éliminer) les facteurs faussant la capacité de libre-arbitre de l'humanité, en vue de pouvoir faciliter le jugement des morts, indépendamment de toute forme d'interférence extérieure.

Mais comment diable le fait d'enquêter sur l'influence que peut avoir la couleur d'un tube de dentifrice, le prix d'un abonnement téléphonique, ou bien encore le visionnage d'une émission de télé-réalité, peut-elle avoir la moindre incidence sur le grand ordre des choses ?

Et il est vrai que le fait d'empêcher la vente d'un produit ou d'un service, ou bien la diffusion d'une émission télévisée, ne changera jamais rien à la situation actuelle. Mais les anges et les démons, qui harcèlent Saint Pierre à longueur de temps en lui demandant des résultats immédiats, ne comprennent rien à ces problèmes à cause de leur nature d'êtres parfaits. Et Saint Pierre lui-même, qui pourtant était autrefois un humain en chair et en os, a également fini par oublier depuis tout ce temps les limites de la condition humaine. Obsédé par l'idée d'accélérer les procédures de jugement des âmes, il s'obstine donc à envoyer les agents du S.P.I.N.O.Z.A en mission sur terre, et à dépenser des ressources incroyables pour leur faire accomplir des tâches parfaitement inutiles.

En fournissant aux personnages des ordres de missions simples, concis et parfaitement absurdes (par exemple, « Déterminez si la pratique du jeu de rôle D&D peut biaiser le libre-arbitre » ou bien « Empêchez définitivement la diffusion du journal de 20h sur BFMtv »), vous contribuerez à les conforter dans l'idée que leurs tâches n'ont en effet aucun sens, et que rien de ce qu'ils pourraient faire ne serait en mesure de pouvoir faciliter le jugement des milliards d'âmes trépigant d'impatience au purgatoire.

Que sont ils prêts à accomplir pour satisfaire leurs patrons ? Questionnez leur moralité, et mettez les personnages face à leurs responsabilités. Ils sont peut être devenus les méchants de l'histoire. On leur demande de faire exploser les serveurs d'un site internet faisant la part belle aux idéaux néos nazis ; Mais peut être que défendre le libre arbitre humain (la raison de leur venue sur terre) passe par encourager toutes les initiatives humaines néos-nazis, communistes et consorts. L'ingérence du S.P.I.N.O.Z.A dans les affaires humaines est peut être bien plus désastreuse pour le libre arbitre humain que toutes ces campagnes de publicité dont les joueurs ont tué les clients.

Rendre le monde intéressant et surprenant

En tant que MJ, vous devez rendre intéressant le monde dans lequel évoluent vos personnages, et surprendre vos joueurs en les exposant autant que possible à des situations imprévues, ainsi qu'à des personnages étonnants, révoltants ou attachants. Montrez leur des choses qu'ils ne pensaient pas voir, et présentez leur des situations qu'ils n'auraient jamais pu envisager.

Imaginons par exemple le cas de la mission suivante. Saint Pierre a donné pour mission aux agents de s'infiltrer chez un grand opérateur de téléphonie mobile, pour déterminer si le logo utilisé par cette entreprise est susceptible de pouvoir influencer grandement le libre-arbitre des gens. Au cours de leurs tribulations au sein des locaux, les agents découvrent soudain que le Directeur commercial de l'entreprise, complètement ivre, s'est déguisé en clown (le métier qu'il rêvait de

pratiquer étant enfant), et qu'il est sur le point de mettre fin à ses jours après avoir été « arnaqué » par l'un de ses collaborateurs. Comment les personnages vont-ils réagir, face à cette situation qui est aussi grotesque qu'in vraisemblable ? Et Admettons maintenant qu'ils découvrent ensuite que le « collaborateur » dont on parlait plus tôt n'était autre qu'un démon en mission sur terre, ayant acheté l'âme du Directeur commercial en échange d'un logo ensorcelé permettant d'attirer plus de clientèle. Que vont faire les personnages en étant exposés à une telle révélation ? Vont-ils tenter d'aider le Directeur commercial désespéré ? Essayer d'aller négocier avec le démon pour qu'il fasse révoquer son contrat sur cet homme ? Tenter de le combattre ? Ou bien éviteront-ils de prendre le moindre risque, se contentant d'aller boire un dernier cappuccino à la machiné à café avant de rentrer faire leur rapport de mission à Saint Pierre ?

En les prenant au dépourvu autant que possible et en les confrontant à des situations extrêmes, vous amènerez ainsi vos joueurs à se poser des questions, à peser souvent le pour et le contre, et à faire des choix qui seront porteurs de sens.

Faire sauter les rails du scénario, si nécessaire

S'il est une chose vitale à retenir lorsque vous menez une partie de RBU, c'est que contrairement aux fonctionnaires de l'administration angélique ou démoniaque, les personnages des joueurs - et par extension, les joueurs eux-mêmes - sont tout à fait capables de faire preuve de libre-arbitre.

Cela signifie que les agents du S.P.I.N.O.Z.A n'auront peut-être pas toujours envie d'accomplir leur mission. Peut-être voudront-ils faire autre chose que ce qu'ils sont sensés faire, une fois arrivés sur terre (rendre visite à des amis, faire la tournée des bars, participer à un rodéo automobile sauvage sur le boulevard périphérique, etc), avant de retourner présenter un rapport de mission mensonger à Saint Pierre pour se donner une bonne conscience.

Après tout, les agents du S.P.I.N.O.Z.A sont considérés comme étant des experts de la vie sur terre. Et de ce fait, personne, et pas même leur supérieur hiérarchique direct, ne saurait à priori remettre en cause la validité de leurs rapports de mission, aussi faussés qu'ils puissent être. Tant qu'ils ne sont pas pris la main dans le sac à éviter de remplir leur devoir (par exemple, en rencontrant accidentellement un agent angélique ou démoniaque qui pourrait cafter au purgatoire, en causant inutilement des morts, en s'abstenant de remplir une mission de sabotage, ou bien encore en étant dénoncés par l'un des leurs), les agents du S.P.I.N.O.Z.A sont totalement libres de leurs choix et de leurs actes. Par contre, si leurs éventuels agissements illicites venaient à remonter aux oreilles de Saint Pierre, les personnages coupables recevraient alors certainement une sanction disciplinaire appropriée à la gravité de leurs actes.

Les joueurs doivent être libres de faire leurs propres choix, d'aborder la résolution de leur mission comme ils le souhaitent (par exemple, en se donnant leurs propres objectifs secondaires, ou intermédiaires, personnels, n'ayant rien à voir avec la mission en cours, s'ils le souhaitent), ainsi que d'assumer pleinement les éventuelles conséquences des transgressions opérées par leurs personnages.

Si vous sentez que la mission que vous aviez prévue ne se déroulera pas comme vous l'aviez anticipé, regardez vos notes de mission droit dans les yeux, et dites leur adieu, sans regrets. Improvisez dès lors, en vous reposant pleinement sur vos manœuvres de MJ. Faites sauter, pour ainsi dire, les rails de votre scénario, et embrassez l'histoire improbable qui en résultera.

Les principes du MJ

Précisant vos objectifs, les principes sont les règles absolues que vous devez suivre en tant que MJ à RBU. Gardez les sous la main pour pouvoir vous y référer dès que possible, et utilisez les pour pouvoir guider vos actes et vos paroles. Si vous sentez à un moment donné que vous avez agi en dehors de ces principes, n'hésitez pas à revenir en arrière pour pouvoir corriger votre erreur. Les principes du MJ à RBU sont les suivants :

- Faire jouer la comédie humaine

- Briser le ton avec des situations dramatiques
- Traiter les agents comme s'ils étaient des experts
- Permettre aux agents d'impacter le monde
- Entraîner les agents dans des imbroglios surnaturels

Faire jouer la comédie humaine

La France de 20XX est un monde qui n'est ni tout blanc, ni tout noir - plutôt tout en teintes de gris, avec quelques paillettes, jetées de-ci de-là. Les gens qui y vivent sont souvent en perte totale de valeurs et de repères, ne sachant pas de quoi leurs lendemains seront faits. Tirillés entre leurs désirs et leurs besoins, ils vivent, rêvent, travaillent, sans vraiment savoir si leurs vies ont un sens profond. Ces gens ne sont pas nécessairement malheureux, mais le fait de ne pas savoir à quoi rime leur vie peut leur donner l'impression de ne pas être les maîtres de leur destin. Certains acceptent ce ressenti, et se résignent à une existence fade et vide de sens. D'autres cherchent à combler le vide dans leur cœur en s'investissant à fond dans leur travail, dans leur famille, dans leur patrie ou bien encore dans leurs passions et leurs loisirs. Certains trouvent du bonheur à satisfaire leurs besoins matériels (l'argent, la belle voiture et le pavillon tranquille gardé par un labrador aimant). D'autres encore, préfèrent vivre dans l'instant et combler à tout prix leur désirs immédiats (sexe, drogue et rock'n'roll). D'autres enfin, trouveront un sens à leur vie en se dévouant à une cause supérieure (religion, politique, humanitaire, etc). Tous ces personnages manquent de quelque chose, ils sont superficiels vus de loin, mais profond pourvu qu'on s'y intéresse.

Forcez donc le trait. Caricaturez vos personnages. Rendez les drôles et atypiques. Trouvez leurs des manies et des hobbies. Donnez leur des traits de caractère qui puissent les rendre à la fois fascinants et hauts en couleurs. Mais amusez-vous à les doter d'une certaine profondeur, et évitez de verser dans le manichéisme. Rappelez vous que même le pire des salauds peut avoir, de son propre point de vue, de bonnes raisons d'agir comme il le fait. Et que même le plus serviable des individus peut agir pour des raisons totalement inavouables.

Briser le ton avec des situations dramatiques

Au milieu de ce monde un peu décalé, les agents du S.P.I.N.O.Z.A se retrouveront peut-être dans des situations où ils devront faire face à la détresse de certains mortels. Gens à la rue, personnes persécutées, salariés en burn-out, mères de famille prostituées, orphelins drogués, etc. Que leurs situations tragiques soient le fait des imperfections de la société ou celle de manigances d'une faction surnaturelle, les agents du S.P.I.N.O.Z.A devraient parfois se retrouver à devoir contempler la tristesse de la condition humaine. Prenez de temps à autre le contre-pied de l'humour potache, et exposez les agents à des situations franchement dramatiques.

Traiter les agents comme s'ils étaient des experts

Les agents secrets du S.P.I.N.O.Z.A , travaillant pour le compte du purgatoire, ont été choisis et entraînés pour enquêter et intervenir sur terre dans le cadre de leurs missions. Ils ont suivi des formations intensives auprès de grands penseurs, de tacticiens militaires, et de bien d'autres illustres personnages se trouvant dans l'au-delà. Une fois sur terre, ils sont à la fois les enquêteurs, ainsi que le bras armé, de Saint Pierre lui-même. Et en tant qu'êtres humains, ils sont considérés par l'essentiel de l'administration céleste (anges et démons confondus) comme étant des spécialistes de la nature humaine et de la vie sur terre.

Lorsque les agents interagissent avec des membres de l'administration céleste, avec des Anges ou avec des Démons en mission sur terre, ou bien encore avec d'autres sortes d'entités surnaturelles, ils seront considérés comme étant des experts, des sommités. Tant qu'ils accomplissent leur rôle, leurs missions, ils seront généralement traités avec respect, bien que personne ne comprenne réellement quelle peut-être l'utilité exacte de leur travail.

Lorsque les agents feront leur rapport de mission à Saint Pierre en fin de partie, leurs paroles et leurs écrits seront considérés comme étant canoniques, des vérités absolues aux yeux de l'administration. Par exemple, s'ils déclarent à Saint Pierre que leurs investigations ont révélées que

les livres de la collection Harlequin portent atteinte à la notion de libre-arbitre, Saint Pierre notera scrupuleusement cette observation, la consignera dans ses archives afin qu'elle puisse être consultée par d'autres membres de l'administration céleste, et demandera probablement ensuite à une cellule de l'agence (que ce soit celle des joueurs, ou une autre) d'opérer une mission de sabotage visant à empêcher les éditions Harlequin de pouvoir publier de nouveaux livres.

Permettre aux agents d'impacter le monde

De part leur rôle d'agents du S.P.I.N.O.Z.A, et étant donné que Saint Pierre a souvent mieux à faire que de surveiller ses agents lorsqu'ils sont en mission sur terre, les personnages des joueurs disposent d'une grande liberté d'action. Dans la limite de ce que leur permet leur statut d'être surnaturels ainsi que leurs éventuels pouvoirs, ils peuvent tenter d'influencer à leur échelle l'évolution de la France de 20XX, et ce pour le meilleur comme pour le pire. Laissez les joueurs s'intéresser aux personnes, aux situations et aux problèmes qui les intéressent. Permettez leur d'apporter des changements plus ou moins profonds à ce monde, et voyez comment ce dernier évoluera progressivement en fonction de leurs actes.

Entraîner les agents dans des imbroglios surnaturels

Bien que les agents puissent grandement influencer le cours de la vie sur terre, ils ne sont pas la seule force influençant la France de l'an 20XX. Les agents de l'enfer et du paradis que sont les Anges et les Démons évoluent aussi sur terre, déguisés en figures d'autorité diverses, et continuent à influencer les sociétés humaines en vue de récolter des âmes pour leurs camps respectifs. De même, des « Agents libres » (Anges ou Démons aillant regagnés leur libre-arbitre, et n'officiant plus pour leurs camps respectifs) sont aussi présents sur terre, prenant la forme de manifestations surnaturelles telles que des lieux prétendument hantés/sacrés, des objets ou des animaux possédés, et n'agissant plus que pour satisfaire leurs propres intérêts personnels.

Les agents du S.P.I.N.O.Z.A se retrouveront souvent, en cours de mission, à devoir choisir entre contrecarrer les activités d'une autre faction surnaturelle, ou laisser faire les choses et n'accomplir que le strict minimum. S'ils interviennent de force et sans le moindre tact dans les affaires d'un Ange ou d'un Démon, Saint Pierre devra alors répondre de leurs actes auprès des dirigeants de la faction concernée. Et dans certains cas, des conséquences fâcheuses pourraient retomber sous la forme de sanctions disciplinaires visant des agents du S.P.I.N.O.Z.A jugés comme étant fautifs dans cette affaire.

D'un autre côté, négocier des accords et signer des contrats avec des Anges, des Démons, ou des Agents libres, pourrait permettre aux personnages d'obtenir des avantages sous la forme de pouvoirs supplémentaires, ou d'alliés surnaturels prêts à venir leur porter secours au besoin. Tentez les joueurs en leur faisant des propositions alléchantes, et voyez jusqu'où ils seront prêts à aller par amour du pouvoir.

Les actions du MJ

Les actions du MJ sont les outils qui vont vous permettre d'intervenir et d'agir au cœur même de la fiction, l'enrichissant tout en faisant évoluer le monde des personnages.

Les actions du MJ à RBU sont les suivantes :

- Annoncer des ennuis potentiels
- Attirer l'attention sur un agent, ou sur un autre personnage
- Introduire un personnage surnaturel
- Monter le niveau d'alerte
- Blessier un agent, ou tout autre personnage
- Compliquer la situation
- Offrir une opportunité, avec ou sans contrepartie
- Annoncer les conséquences possibles, et redemander
- Jouer une action de mission

- Demander après chaque action - que faites vous ?

En tant que MJ à RBU, vous devrez utiliser ces actions à chaque fois que la situation l'exigera. Mais surtout, vous ne pourrez pas utiliser ces actions n'importe quand. Contrairement à d'autres jdr, où le MJ est généralement libre de pouvoir intervenir quand bon lui semble, un MJ à RBU ne pourra utiliser d'actions que dans les cas suivants :

- **Lorsque les joueurs deviennent passifs**, qu'ils ne savent pas comment faire progresser l'histoire, et qu'ils vous laissent la parole.

- **Lorsque les circonstances le demandent**, vous encourageant à utiliser une action qui puisse convenir à la situation actuelle.

- **En réponse directe à l'action d'un joueur**, et en accord avec le système de résolution des actions qui sera abordé plus loin, dans la partie dédiée aux personnages.

Dans tous les cas, après avoir joué une action, laissez aux joueur l'opportunité de pouvoir réagir, et n'oubliez jamais de leur demander « Que faites vous ? » (ou simplement de leur demander ce qu'ils font, qu'importe la tournure de phrase que vous employiez). Le fait que cette phrase soit présente dans les actions sert à vous rappeler que le plus important, au cours d'une partie de RBU, est de savoir comment les personnages vont réagir au monde dans lequel ils évoluent, et pas que vous leur imposiez des situations prédéfinies ou inextricables.

Arrangez vous également pour que le fait de jouer une action puisse aisément amener un joueur à y réagir. Ou le cas échéant, de sorte à ce que vous puissiez vous-même relancer la narration en utilisant une autre action de MJ, si jamais aucun de vos joueurs ne sait comment réagir dans une situation donnée.

Annouer des ennuis potentiels

Annouer des ennuis potentiels est une action vous permettant d'introduire aisément des complications dans une situation donnée. Lorsque vous l'utilisez, décrivez alors les ennuis pouvant tomber sur la tête des personnages. Par exemple : « Comme c'est jour de marché, l'esplanade menant au musée où vous devez détruire une sculpture d'art contemporain est particulièrement animée. Au sein de la foule des badauds et des promeneurs, vous apercevez un groupe de policiers en faction. Alors que vous les dépassez, vous réalisez que l'un d'entre-eux a regardé dans votre direction, avant de murmurer quelque-chose à l'oreille de l'un de ses collègues. Que faites-vous ? » ou alors « Pendant que vous essayez de convaincre la barmaid de la discothèque de vous fournir le nom d'un habitué des lieux, trois types patibulaires se fraient un chemin dans votre direction. Ils s'installent à coté de vous, et l'un d'entre eux vous demande pourquoi vous cherchez des noises à la charmante demoiselle. Qu'allez vous faire ? ».

Attirer l'attention sur un agent, ou sur un autre personnage

Vous pouvez utiliser cette action afin d'attirer l'attention des joueurs sur un personnage en particulier, se trouvant déjà au sein d'une scène, ou venant tout juste d'y apparaître. Alternativement, vous pouvez aussi utiliser cette action pour mettre l'agent de l'un des joueurs au centre de l'action, et voir comment celui-ci réagira à ce qui est en train de se passer. Par exemple : « Alors que vous remontez les rayons du supermarché, vous remarquez un étrange personnage au niveau de la cave à vin. Portant un marcel couvert de tâches rouges, ainsi que des chaussettes fièrement ancrées dans des sandales en plastique bleu, un vieux moustachu est en train d'essayer désespérément de dissimuler une bouteille de bordeaux dans son short. Il pousse des jurons, insulte les autres clients, et fait même un doigt d'honneur dans votre direction. Voulez-vous intervenir ? » ou bien « François. Alors que tu t'apprêtes à descendre en dernier la cage d'escalier pour échapper aux agents de sécurité, tu réalises que tu pourrais utiliser un extincteur pour bloquer la porte derrière toi, ce qui

ferait gagner un temps précieux à tout le reste de l'équipe pour qu'elle puisse s'enfuir. Cependant, si les agents de sécurité franchissent la porte avant que tu ne la coince, ils te tomberont dessus tous en même temps, et tu vas devoir les affronter. Que vas-tu faire ? »

Introduire un personnage surnaturel

Utilisez cette action lorsque vous jugez intéressant d'introduire un personnage surnaturel (autre que ceux des joueurs) au sein de la narration. Un personnage surnaturel ainsi introduit peut être soit un Ange, soit un Démon, soit un Agent libre. Par exemple, dans le cas d'un Ange : « Vous défoncez la porte, et entrez au sein du bureau du PDG, qui est une vieille femme en tailleur, confortablement installée derrière son bureau. Et c'est alors que vous réalisez qu'une magnifique auréole se trouve suspendue au dessus de sa tête, invisible pour ses gardes du corps qui pointent maintenant leurs armes sur vous. Vous venez apparemment de faire la rencontre d'un Ange, en mission secrète pour le compte du Paradis ! » ou alors, dans le cas d'un Démon « Alors que les cultistes s'écartent pour laisser passer leur gourou en robe blanche, vous réalisez qu'une longue queue rouge s'agite mollement derrière lui. Le beau jeune homme vous fait alors un sourire enjôleur, tout en relevant sa tête surmontée d'une impressionnante paire de cornes. Vous avez apparemment fait la rencontre d'un Démon, en mission secrète sur terre pour le compte de l'Enfer ! » ou encore, dans le cas d'un Agent libre « Les feuilles mortes s'envolent brusquement tout autour du vieux châtaigner, comme portées par un vent inexistant. Vous entendez alors des murmures graves résonner dans vos têtes, vous demandant ce qui leur vaut l'honneur d'être visités par des agents du purgatoire. Vous êtes apparemment en présence d'un Agent libre, dont vous ne sauriez dire s'il était autrefois un Ange ou un Démon. Il hante probablement ces lieux depuis très longtemps ! ».

Monter le niveau d'alerte

Les agents n'évoluent pas dans un monde totalement vide. A chaque fois qu'ils se feront surprendre en train de causer du grabuge en public, et/ou qu'ils révéleront accidentellement leurs pouvoirs surnaturels à des mortels, ils risquent de déclencher la panique sur leur passage, et de rameuter très vite des citoyens vigilants, des équipes de sécurité, des forces de l'ordre, puis n'importe quelle autre organisation surarmée qui pourrait se charger de leur mettre des bâtons dans les roues (tout en menaçant gravement l'intégrité structurelle de leurs corps de location). Dans le pire des cas, si les personnages ont engendrés une panique telle que le mot en sera remonté jusqu'au purgatoire, Saint Pierre finira alors par en entendre parler. Il fera dans ce cas annuler purement et simplement la mission en cours, et téléportera de force les personnages au purgatoire afin de leur passer un savon bien senti !

Durant une mission, le niveau d'alerte général de la population sera mesuré par un compteur gradué de 1 jusqu'à 6, et très justement nommé « Le niveau d'alerte ». La valeur de départ du compteur est défini par l'aventure que le meneur fait joué (le plus souvent 0, indiquant que les agents n'ont attirés l'attention de personne). A chaque fois qu'ils se feront remarquer par des témoins, utilisez cette action pour augmenter la valeur du compteur de 1. Une fois le compteur arrivé à 6, la mission en cours sera alors annulée par Saint Pierre, qui téléportera les agents dans son bureau avant de coller une sanction disciplinaire générale (ainsi que quelques bonnes taloches) à l'ensemble des personnages des joueurs.

Les dégâts pouvant être subis par les personnages, quelle que soit leur origine, seront toujours égaux au niveau d'alerte actuel. Par exemple, si le niveau d'alerte est à 0, les personnages ne subiront aucun dégât s'ils se retrouvent dans une altercation. Si le niveau d'alerte passe à 1, les éventuels coups qu'ils pourraient subir ne leur feront perdre qu'un seul point de vie, et ainsi de suite.

Les personnages peuvent décider d'essayer de faire profil bas pendant quelques temps afin de pouvoir faire redescendre le niveau d'alerte général de la mission. Le temps qui devra se passer afin de pouvoir faire redescendre le niveau d'alerte d'un cran est laissé à l'entière appréciation du MJ, en fonction des circonstances actuelles de la mission en cours.

Blesser un agent, ou tout autre personnage

Utilisez cette action dès lors que vous désirez infliger des dégâts à un personnage, que ce soit l'un des agents du S.P.I.N.O.Z.A, ou n'importe quel autre personnage présent au sein de la fiction.

Le nombre de blessures pouvant être infligées à un personnage sera toujours égal au niveau d'alerte de la mission en cours. Les personnages des joueurs ayant tous 6 points de vie, ils pourront par conséquent subir (et ignorer) des blessures qui seraient autrement fatales à des personnes ordinaires. Par contre, considérez que la grande majorité des personnages mortels n'auront jamais plus de 1, ou 2 points de vie au grand maximum, et qu'ils pourront donc facilement décéder.

Par exemple, en considérant le cas d'une mission dont le niveau d'alerte est de 2 : « Alors que vous cherchez à vous enfuir du laboratoire de recherche en cosmétique, vous voyez des gardes vous barrer le chemin de la sortie. Ils vous mettent en joue, et vident l'intégralité de leurs chargeurs dans votre direction. Vous vous faites tous transpercer comme du gruyère, ce qui ne vous empêche pas de pouvoir continuer à courir tranquillement, et de dépasser des gardes maintenant bien trop éberlués pour songer à vous arrêter. Vous avez tous perdu 2 points de vie. (Et comme les gardes vous ont vu en train d'encaisser des balles de pistolet comme si de rien n'était, le niveau d'alerte de la mission augmente de 1 point, ce qui le fait passer à 3). Maintenant que vous êtes dehors, vous entendez la sirène d'une voiture de police retentir au loin... que faites-vous, à présent ? ».

Notez que si l'un des agents venait à décéder des suites de ses blessures, son âme ira alors simplement au bureau de Saint Pierre, au purgatoire, ou elle attendra bien sagement que les autres personnages aient terminé la mission pour pouvoir le rejoindre, et qu'ils puissent donner tous ensemble leur rapport de mission. Après s'être pris une sanction disciplinaire pour avoir détruit son précédent corps de location, l'agent pourra quand même revenir sur le terrain avec le reste de son équipe, et ce dès le début de la mission suivante (Car oui, à RBU, la mort est loin d'être une fatalité !)

Notez aussi qu'à moins de faire usage de certains pouvoirs, les personnages ne pourront généralement infliger qu'un seul dégât à leurs adversaires. S'ils utilisent des armes plus ou moins destructrices (par exemple : des armes automatiques, des explosifs, des lance-roquettes, une voiture bélier, etc), ajuster les dégâts qui seront ainsi infligés à leur adversaires à votre convenance.

Complicquer la situation

Les plans qui se déroulent sans accroc, c'est bien. Les plans qui ne se déroulent pas du tout comme prévu, c'est encore mieux ! Si vous estimez qu'une situation nécessite d'être pimentée, n'hésitez surtout pas à employer cette action afin de compliquer cruellement la vie des agents du S.P.I.N.O.Z.A. « Comme prévu, la rue menant à la maison que vous souhaitez fouiller est déserte. Vous vous rapprochez donc doucement du portail donnant sur le jardin de la demeure qui vous intéresse. Quand soudain, une voiture banalisée surgit de nulle-part, et s'arrête juste à coté de vous ! Des policiers en civil en descendent. L'un d'eux, un moustachu ventripotent, vous demande vos papiers d'identité, pendant que ses trois autres collègues vous encerclent... Qu'allez-vous faire, à présent ? ».

Offrir une opportunité, avec ou sans contrepartie

Tout comme vous pouvez compliquer la vie des personnages, vous pouvez également leur offrir des opportunités inespérées pour retourner une situation à leur avantage, avec ou sans contrepartie ! Utilisez cette action lorsque vous voudrez offrir une telle opportunité à l'un des personnages ou au groupe. Par exemple : « Hubert. Alors que l'agent de sécurité se retourne sur sa chaise pour aller vérifier dans ses dossier si ton nom y figure, tu réalises qu'il a laissé son trousseau de clés sans surveillance sur un coin de table. Si tu t'en empires et que tu files maintenant, tu pourras t'en servir pour pouvoir revenir cette nuit dans les locaux, et faire rentrer l'ensemble de l'équipe à l'intérieur du bâtiment. S'il ne réalise pas entre temps que ses clés ont disparues, la sécurité sera alors à son minimum, et vous pourrez fouiller très rapidement l'ensemble de l'agence. Mais s'il réalise au contraire qu'on lui a volé son trousseau de clés, alors peut-être que la sécurité

aura drastiquement été renforcée entre temps. Auquel cas, il te faudra plutôt rester sur ton plan d'origine, qui était de te faire passer pour un agent d'entretien afin de fouiller les bureaux en journée. Mais c'est à toi de voir ce que tu préfères faire ! ».

Annoncer les conséquences possibles, et redemander

Rappelez-vous qu'en tant que MJ, vous avez un devoir d'honnêteté envers vos joueurs. Les confronter à des situations imprévues et voir comment ils s'en sortent, c'est bien. Mais les prendre totalement au piège sans même leur avoir donné la moindre chance de pouvoir mesurer le pour et le contre d'une situation, c'est tout de suite beaucoup moins drôle. Si vous pensez être sur le point de commettre un impair, et que vous voulez empêcher les personnages de foncer aveuglément droit dans un piège, ou si vous voulez leur demander de confirmer une action tout en leur énonçant les conséquences qui vont en découler, alors utilisez cette action. « Julie. Tu vois que les cultistes fanatiques se jettent devant le prédicateur fou pour essayer de le protéger de tes attaques, et tu reconnais parmi eux la jeune marchande de fleurs à qui tu avais parlée ce matin même ! Si tu essaie de passer en force, tu pourras te débarrasser du prédicateur avant qu'il ne s'échappe. Mais tu tueras aussi inmanquablement la jeune fille, ainsi que d'autres cultistes par la même occasion. Es-tu vraiment prête à sacrifier autant de vies potentiellement innocentes pour pouvoir l'arrêter ? ».

Jouer une action de mission

Lorsque vous préparez une mission à faire jouer à RBU, il est probable que vous voudrez y inclure des actions spécifiques de votre cru, visant à représenter des situations particulières pouvant émerger dans un cadre bien précis. Nous appellerons ces actions spéciales des « actions de mission ».

Par exemple, vous pouvez préparer une action de mission permettant de révéler la présence d'un ou de plusieurs indices, pouvant être utiles à une enquête devant être menée par les agents du S.P.I.N.O.Z.A, et la déclencher quand vous jugerez qu'ils auront logiquement pu être découverts par les personnages.

Ou alors, vous pouvez préparer une action gérant un aspect environnemental de votre mission. Par exemple, une action qui puisse vous permettre de prendre le temps de décrire un lieu découvert par les agents du S.P.I.N.O.Z.A, comme un petit village bucolique, une station de métro sordide, un hôtel hanté en pleine montagne. Ou bien une action décrivant et gérant les conséquences d'un événement particulier, tel que l'explosion d'une voiture piégée, le fait de devoir prendre un métro dans l'urgence, le déclenchement d'une fusillade en pleine rue, le fait de devoir traverser un carnaval en plein centre-ville, etc.

Soyez imaginatifs lorsque vous créez vos actions de mission, en anticipant les besoins spécifiques qui pourraient surgir au cours de la mission. Acceptez également l'idée que certaines des actions de mission que vous aurez préparées (voir même, toutes les actions de mission que vous aurez préparé !) ne seront peut-être jamais utilisées, car la narration aura pris une direction totalement différente de ce que vous aviez envisagé. Nous vous rappelons que ce n'est pas grave, et que l'important est que les joueurs puissent passer un bon moment autour de la table de jeu, en faisant vivre leurs personnages dans **un monde à la fois intéressant et surprenant**. Rappelez vous de vos **Objectifs de MJ : Faites sauter les rails de votre scénario, si nécessaire !**

Demander après chaque action - que faites-vous ?

« Que faites-vous ? », « Qu'allez-vous faire ? », « Que vas-tu faire ? », « Qu'est-ce que tu décide de faire ? », et ainsi de suite. Après avoir exécuté une action de MJ, revenez toujours à cette action pour ne pas oublier de demander ce que vos joueurs comptent faire. Utiliser ce genre de petite phrase permet d'envoyer le message que vous êtes en train de leur passer la main, et que c'est maintenant à leur tour d'agir. N'oubliez pas que le principe de RBU, comme celui de tout autre jeu de rôle est de tenir une **conversation** à laquelle participent tous les joueurs présents à table. C'est en alternant les actions décrites par les joueurs avec les actions du MJ, et en faisant évoluer progressivement le récit tous ensemble, que l'on peut créer une belle partie de jeu de rôle. Une fois

de plus, souvenez-vous que vous n'êtes pas là pour monopoliser l'attention, ni pour dérouler tout seul le fil d'une intrigue cousue de fil blanc. Vous êtes là pour encourager les joueurs à façonner leur propre histoire. Et pour cela, vous devrez toujours être prêt à les écouter, pour savoir ce qu'ils comptent faire, et pour pouvoir rebondir sur leurs propositions à l'aide de vos propres actions.

Les personnages des joueurs

Les personnages des joueurs sont des agents d'une cellule de l'organisation S.P.I.N.O.Z.A. Nous verrons dans cette partie comment créer et utiliser un tel personnage.

Connaissances de base d'un agent

Tout agent du S.P.I.N.O.Z.A a suivi une formation générale comprenant d'une part une formation à la critique et aux sciences sociales, et d'autre part une formation aux tactiques d'opérations militaires. Considérez donc que tous les personnages maîtrisent la base de ces principes.

Les éléments d'une fiche de personnage

1. Les spécialités

Chaque personnage est caractérisé par deux spécialités. L'une d'entre elle est sa spécialité PRIMAIRE, et l'autre sa spécialité SECONDAIRE. Ce sont les deux domaines de prédilection d'un personnage. L'une d'entre elle sera une discipline dérivée du domaine des sciences humaines (par exemple :histoire, sociologie, littérature etc.) et l'autre une discipline dérivée du domaine militaire (par exemple : infiltration, utilisation du sniper, démolition, communication etc).

C'est au joueur de choisir laquelle de ces deux spécialités sera primaire ou secondaire.

2. Les trois jauges de nature.

La nature d'un personnage est définie par trois jauges :

- humain
- angélique
- démoniaque

Elles symbolisent la proximité naturelle du personnage avec sa nature humaine, ou avec son côté angélique ou démoniaque.

Elles comportent 6 degrés. Lors de la création d'un personnage, ce dernier commencera avec de base 6 en « humain » et 0 dans les deux autres.

Si un personnage doit atteindre 0 en « humain », il sera alors relevé immédiatement de ses fonctions, et devra aller faire ses bagages pour pouvoir intégrer aussitôt vite que possible le camp duquel il est le plus proche.

En cas d'égalité dans ses jauges angéliques et démoniaques, il continuera à servir le S.P.I.N.O.Z.A, mais en tant que simple gratte-papier officiant dans les locaux de Saint Pierre.

Dans tous les cas, le personnage ne sera plus jouable, et le joueur devra se créer un nouveau personnage afin de pouvoir continuer à jouer lors d'une future mission.

3. La jauge de pouvoir/contact

Cette jauge à 6 degrés décompte le nombre de fois ou un personnage aura utilisé ses pouvoirs, ou qu'il aura fait appel à un être surnaturel pour lui porter directement assistance.

Lorsqu'un personnage fait usage d'un pouvoir ou qu'il appelle l'un de ses contacts angéliques ou démoniaques, cette jauge s'incrémentera d'un cran. Si la jauge atteint 6, le personnage perdra alors 1 point sur sa jauge d'humanité, et gagnera 1 point sur la jauge du camp angélique ou démoniaque, correspondant au dernier contrat qu'il viennait d'utiliser. La jauge de pouvoir/contact redescendra dès lors à 0.

4. La liste des contrats.

Cette liste représente l'ensemble des contrats que l'agent aura lié avec des entités surnaturelles (anges, démons ou agents libres.) Ces contrats représenteront soit une alliance entre le personnage et une entité (signifiant qu'il est ami, ou au moins partenaire, du personnage), soit un pouvoir angélique ou démoniaque qu'une entité aura conféré au personnage. Les modalités du contrat devront ainsi être précisées au moment où ce contrat aura été signé par les deux parties.

5. La jauge d'intégrité

La jauge d'intégrité possède six crans, et représente tout simplement les points de vie du personnage. Dès qu'elle est arrivée à zéro, l'agent est décédé.

Gérer la mort d'un agent

Bien qu'infiniment plus costauds que de simples êtres humains, les agents du S.P.I.N.O.Z.A seront parfois amenés à voir leur enveloppe corporelle subir des dégâts importants, pouvant aller jusqu'à les expédier à la casse. Cependant, s'ils sont bien responsables de leur corps, ils ne sont pas exposés aux mêmes contraintes que les mortels. Puisque déjà morts et réincarnés, leur statut de fonctionnaires purgatoriaux leur donne le privilège de se voir, dans la plupart des cas réattribués un nouveau corps tout beau tout neuf.

Un mot tout de même : leur corps est comme une voiture : il est assuré. Mais, en cas d'accident responsable, l'assurance (ici, Saint Pierre) peut se retourner contre eux. Et à force de blâmes, les agents pourraient très bien finir au chômage cosmique. Ou pire, assignés au service des archives du S.P.I.N.O.Z.A. Évitez donc de malmener inutilement vos pauvres enveloppes charnelles, et préservez les autant que possible !

Résoudre les actions des joueurs

RBU ne s'appuie pas sur un système de gestion de l'aléatoire pour pouvoir gérer les actions des joueurs. Son principe de fonctionnement général peut se résumer à la formule suivante : « Si l'action d'un joueur est cohérente, alors elle sera réussie ».

Le MJ sera chargé de trancher entre les actions cohérentes, pouvant être réussies avec plus ou moins de succès, et les actions incohérentes et/ou impossibles à réaliser, et qui auront plutôt leur lot de complications apportées à leur résolution.

Lorsque un joueur formule (ou donc, qu'il « joue ») ainsi une action, référez vous aux réponses suivantes pour savoir comment se résoudra l'action en question :

Réponses possibles aux actions des personnages

En résumé :

1. « oui, et... »
2. « oui »
3. « oui, mais... »
4. « oui, à condition que... »
5. « non, mais... »
6. « d'accord, sauf que... »

1. Dans le cas d'un personnage agissant en utilisant sa spécialité PRIMAIRE, considérez que l'action est alors spectaculairement réussie, et répondez :

-« **oui, et...** » L'action est une réussite, et des conséquences bénéfiques viennent s'ajouter à sa résolution.

Par exemple : un personnage dont la spécialité primaire est « médecin » décide de contenir une hémorragie. « d'une part tu réussis à contenir les flots de sang, (« oui ») mais en plus, la qualité

de tes soins autorisera ton patient à pouvoir très vite se déplacer à nouveau (« et.. »).

2. Dans le cas d'un personnage agissant en utilisant sa spécialité SECONDAIRE, considérez que l'action est réussie normalement.

-« **oui** »

Par exemple : un personnage dont la spécialité secondaire est « médecin » décide de contenir une hémorragie. « Le sang cesse de s'écouler de la plaie. Tu as sauvé ton patient. »

3 ou 4. Dans le cas d'un personnage désirant réaliser une action qu'un agent du S.P.I.N.O.Z.A (que nous rappelons être toujours de formation militaire et universitaire) pourrait réaliser. Considérez l'action comme une réussite et répondez soit :

-« **oui, mais...** » L'action est une réussite, cependant des conséquences fâcheuses se produisent.

Par exemple : un personnage qui n'est pas médecin et qui décide de contenir une hémorragie. « La blessure est contenue (« oui »), mais les cris de douleur du pauvre bougre vont finir par alerter la garde (« mais »)»

soit :

-« **oui, à condition que...** »

Par exemple : un personnage qui n'est pas médecin et qui décide de contenir une hémorragie. « Tu pourrais y arriver sans trop de difficulté (« oui ») pour peu que tu trouve du tissu propre pour compresser la plaie (« à condition que ») ».

5 ou 6. Dans le cas d'un personnage désirant réaliser une action pour laquelle il ne dispose d'aucune formation ni connaissance spécifique (ou qui vous semble être trop difficile, voire même impossible, à pouvoir être réalisé). Répondez soit :

-« **non, mais...** »

Par exemple : un personnage décide de sauter d'un grand bâtiment à un autre. (même bien entraîné, cet exercice est très périlleux, sinon impossible. On ne voit pas tous les jours des militaires sauter entre deux toits, surtout s'ils sont séparés les uns des autres de plusieurs mètres). « Tu ne pourras pas franchir ce gouffre, (« non ») mais tu vois un escalier de secours qui pourrais te permettre d'accéder au toit du bâtiment d'en face, en faisant un grand détour. (« mais ») »

soit :

-« **D'accord, sauf que...** »

Par exemple : un même personnage décide de sauter de toits en toits. « En t'élançant de toutes tes forces au dessus du vide, (« d'accord ») tu te précipites en contrebas, et tu te réceptionnes sur le sol, en faisant un gros CRAC. Tu t'es brisé quelque chose – retire 2 points de vie de ta jauge d'intégrité. (« sauf que ») »

Utiliser les pouvoirs, et les contacts.

A chaque instant, et si la situation le demande, un agent peut user d'un de ses contrats. Considérez toujours cette action comme une réussite, et appliquez les effets décrits par le contrat. (si c'est une alliance, l'entité contractuelle viendra porter assistance à l'agent).

Toute utilisation de contrat entraîne un gain de 1 point dans la jauge de pouvoir/contact. Après application des effets.

Faire évoluer son personnage : établir des contacts.

Les spécialités, et les connaissances déjà très étendues des personnages, ne sont pas amenées à pouvoir évoluer par la suite. Par contre, il pourrait arriver à un agent de se lier avec une entité surnaturelle (ange, démon ou agent libre).

Chaque contrat passé avec une telle entité fera perdre 2 points sur la jauge d'humanité du personnage, et lui fera gagner 1 point dans la jauge du camp correspondant à l'entité en question.

Si le contractant surnaturel est un agent libre, le personnage ne perdra qu'1 point d'humanité, et ne gagnera aucun point angélique ou démoniaque. Mais le contrat lui-même devra être considéré

comme étant soit angélique, soit démoniaque.

Précisons qu'une seule entité ne pourra fournir qu'un seul pouvoir, déjà connu de cette entité, en acceptant de signer un contrat avec un agent.

Liste des pouvoirs existants

A condition qu'il possède un contrat permettant de l'utiliser, n'importe quel joueur peut choisir d'utiliser l'un des pouvoirs suivants en guise d'action :

Pouvoirs angéliques :

- Apaiser (permets de calmer aussitôt un individu ou une foule)
- Bénédiction (permets de réparer instantanément un objet, ou de soigner aussitôt un mortel)
- Bouclier (une bulle de lumière, protégeant momentanément son utilisateur de tous les dégâts)
- Foudre (un éclair d'énergie infligeant 2 blessures)
- Tempête (une forte bourrasque de vent, pouvant repousser des adversaires et des objets)
- Révélation Angélique (l'Ange révèle momentanément sa vraie nature, perturbant les entités surnaturelles et terrorisant les mortels)

Pouvoirs démoniaques :

- Enrager (permets d'énerver aussitôt un individu ou une foule)
- Malédiction (permets de détruire instantanément un objet, ou de tuer aussitôt un mortel)
- Ronces (une cage de ronces éphémères, infligeant 1 dégât à quiconque tenterait d'attaquer son utilisateur)
- Flammes (un jet de feu infligeant 2 blessures)
- Séisme (une violente secousse sismique localisée, pouvant abîmer des structures et retarder d'éventuels assaillants)
- Révélation Démoniaque (le Démon révèle momentanément sa vraie nature, perturbant les entités surnaturelles et séduisant les mortels)

Les Missions dans RBU: Roland Barthes Unchained

Un « scénario » de jeu est appelé « mission » dans RBU. Les missions du S.P.I.N.O.Z.A comporteront toujours la mention d'une cible. Dans le cadre d'une mission d'enquête, cette cible devra être surveillée, étudiée et analysée. Dans le cadre d'une mission de sabotage, elle devra être détruite, éliminée.

Les types de missions

Les missions de sabotage

Les personnages seront souvent appelés à faire exploser des tas de choses sur la terre. Ils seront amenés à faire des actions que la morale réprouve. Ces missions sont pensées comme des scénarios plus fun que ceux d'enquêtes, plus immédiats, et plus « pulp ». D'une certaine façon, ils sont plus colorés, plus frénétiques, un peu comme des défouloirs.

Mais attention, construire un scénario de sabotage, ça ne veut pas dire construire un scénario de repos pour le Meneur et les joueurs. Car saboter, voler, assassiner, c'est certes amusant, mais c'est aussi un art en soi. Les personnages seront confrontés au danger bien réel de pouvoir mourir durant une opération (même s'ils seront de toute manière amenés à revenir sur terre dans un corps neuf, dès la mission suivante).

Ils se verront attribuer par Saint Pierre un objectif qu'ils n'auront pas choisi, et qu'ils devront éliminer à tout prix. Ils devront alors se comporter en bons professionnels, et accomplir la mission avec un maximum d'efficacité. Durant ces parties, considérez les joueurs comme s'ils étaient l'équivalent de l'agence tout risque, ou comme des héros/héroïnes de films d'action survitaminés. Dépendant de leurs choix et des circonstances, soit les personnages y arriveront, soit ils échoueront.

D'ailleurs, considérez que ces deux issues sont tout aussi valables l'une que l'autre.

Plus l'objectif de la mission sera clair et concis, et plus vous pourrez passer de temps à complexifier le chemin permettant d'y parvenir. Les péripéties des personnages consisteront pour beaucoup à réussir à se donner les moyens d'accomplir leur objectif.

Le modus opérandi des anges et des démons qui interviennent sur terre peut quand à lui se penser ainsi : on ne définit pas un objectif en fonction des moyens dont on dispose, mais on se donne les moyens de parvenir à l'objectif que l'on s'est fixé. S'inspirant de ceci, le S.P.I.N.O.Z.A ne déroge pas à la règle, et enseigne la même philosophie générale à ses propres agents.

Il vous faudra donc créer une mission dont l'objectif ne sera pas nécessairement très simple à réaliser. Être clair sur les chances d'échec d'une mission mal préparé, et être sans pitié avec des personnages prenant des décisions tactiques imbéciles ou mal appropriés. Vous pouvez vous imaginer comme étant un maître de donjon classique qui pose des pièges et des embûches sur leur passage, et sans retenir ses coups. Le plaisir de jeu naîtra ainsi d'une adversité très forte, que les personnages et leurs joueurs auront réussi à surmonter grâce à leurs efforts.

Les missions d'enquête

Il s'agit plutôt là, comme dans le cas d'une enquête policière, de récolter des indices, de les trier, de questionner les intérêts des « suspect » (ici, les cibles devant être enquêtées par les personnages), et d'en tirer des conclusions finales.

Les missions d'enquête ont un rythme plus lent et plus posé que les missions de sabotage ; l'accent y est mis sur la réflexion des joueurs et de leurs personnages.

Les conclusions auxquelles parviendront les membres de la cellule pourront aussi avoir des répercussions sur leurs missions à venir. Par exemple, enquêter sur les agissements de la poste française, puis conclure que la couleur des uniformes de ses employés pousse les concitoyens à leur donner plus d'argent quand vient la saison de la vente des calendriers, pourrait conforter Saint Pierre dans l'idée qu'il faudrait envoyer les agents détruire une teinturerie en haute Picardie afin de pouvoir remédier à ce problème.

C'est une enquête policière où il n'y a pas de crime, ni de victime à proprement parler, mais plutôt des comportements et des systèmes à étudier, et des réflexions (plus ou moins rationnelles) à en tirer.

Lorsque vous préparez une mission en tant que meneur :

- Choisissez son type - Enquête ou sabotage.
- Définissez un thème et un propos qui seront abordés durant la mission.
- Définissez des objectifs clairs /des cibles qui seront communiquées aux personnages des joueurs durant leur briefing de début de mission au purgatoire. (Par exemple : « Déterminez si les voitures de couleurs rouges encouragent la population à voter à gauche»)

Si c'est une mission de sabotage :

- Définissez les obstacles et les aides auxquelles auront accès les personnages
- Créez des actions de missions, suivant les situations que vous voulez explorer, et le propos de la mission actuelle

Si c'est une mission d'enquête :

- Créez des indices qui orientent les enquêteurs. Comme les personnages sont amenés à aboutir à leurs propres conclusions, veillez à ce que les indices aillent ET dans la direction de « La cible est une menace pour le libre arbitre humain » ET dans la direction de « La cible n'est pas une menace ».
- Créez des PNJ hauts en couleurs.
- Créez des actions de missions, suivant les situations que vous voulez explorer, et le propos de la mission actuelle

Conseils complémentaires pour le MJ

Voici quelques conseils complémentaires qui, sans être des principes absolus, vous aideront à pouvoir mener à bien une partie de RBU.

Vous êtes un joueur décidant d'endosser le rôle de Meneur ? C'est très bien. Inutile de vous préciser à quel point votre rôle est décisif dans la partie que vous allez faire avec vos amis. Vous êtes en charge de la cohérence (ou du manque de cohérence) de l'univers dans lequel les personnages des joueurs vont évoluer, et vous êtes aussi responsable de la manière dont certaines situations devront être arbitrées. Bref, vous faites entre autre ce que fait un ordinateur dans un jeu vidéo. Mais vous ne ferez pas que ça. Le système **PBTA** et le jeu que vous tenez dans vos mains vous demanderont d'improviser, et de ne jamais oublier que les personnages des joueurs sont les personnages principaux de l'histoire que vous allez construire ensemble.

Mais tout cela, vous devez déjà le savoir. Le meneur, c'est un joueur. C'est très important de s'en souvenir, et de le répéter autour de la table si nécessaire. Le meneur n'est pas le seul responsable du plaisir que prendront l'ensemble les participants présents. En tant que joueur, il a le même droit que les autres à pouvoir s'amuser. Il n'est pas que le réalisateur du film, et il n'est pas le seul à fournir tout le travail pour en récolter ensuite tous les éloges. C'est une responsabilité, et une récompense, qui sera partagée par tous.

Conseils pour préparer des missions d'enquête

Il y a plusieurs façons de construire une aventure d'enquête. Nous allons ici en discuter deux. Celle qui consiste à aller d'indice en indice avant d'aboutir à la vérité / confrontation finale avec le méchant de service. Nous appelons ça la construction « en jeu de piste ».

Et il y a aussi celle qui consiste à laisser les joueurs se dépatouiller avec des indices tous prêts, peut-être même tous disponibles depuis le début, la clef du mystère n'apparaissant qu'en présence de tout les indices pertinents. Nous appelons ça la construction « à la Hercule Poirot ».

- Enquête en jeu de piste

C'est une construction qui est souvent critiquée, pour plusieurs raisons. D'une part, il ne s'agit pas plus d'une enquête que d'un voyage. Car on peut voir la découverte de chaque « indice » comme la visite d'un nouveau lieu. Mais aussi car la réflexion des joueurs n'est pas beaucoup mise à l'épreuve. Cette construction a aussi le problème de laisser trop souvent voir les rails de l'intrigue en cours.

Mais elle a également de nombreux avantages. Le premier étant que les enquêtes sont plus courtes, et/ou plus faciles à calibrer dans le temps. Nous n'avons pas toujours prévu de « nocturne » pour nos séances de jdr. Et un jeu de piste tient beaucoup mieux sur deux ou trois heures qu'un scénario d'enquête à la Hercule Poirot. Le second est qu'il est plus simple aussi à écrire, et nous avons tous dans notre entourage un meneur qui ne fait jouer que tous les 36 du mois, car il passe beaucoup de temps à écrire ses aventures. Et c'est pas toujours très cool.

Pour épicer un peu la sauce d'un jeu de piste :

Faites-vous un plan de votre enquête, ou si vous préférez, un graphe. C'est trop bien, c'est génial, c'est pratique, et en plus ça fait jeune cadre dynamique.

Les nœuds représentent les indices, et les arcs ; eux représentent les indices accessibles depuis un autre indice.

Avec un plan graphique du scénario, il devient aisé de voir les endroits « rails » (plusieurs nœuds se suivent, séparés par un arc. Ça fait un petit chemin.) Il devient facile aussi de le complexifier ou d'y ajouter de la complexité en créant des « goulots » (il faut plusieurs indices pour être menés vers un nouvel indice.)

- Enquête à la Hercule Poirot.

Cette construction possède beaucoup d'avantages en terme d'immersion par rapport au jeu de

piste. Car les joueurs sont bien plus mis à contribution que leurs personnages pour ce qui est de résoudre l'enquête. Les joueurs peuvent « s'y croire » et se mettre dans la peau des investigateurs. De plus, il est extrêmement gratifiant d'avoir résolu entre joueurs une énigme retorse.

Ludiquement, l'essentiel du travail des joueurs sera de trouver les indices, d'une part ; mais surtout, et c'est le plus intéressant, de faire le tri entre les indices porteurs de sens et ceux qui conduisent à des fausses pistes. Et ça n'est que dans la profusion d'indices que cet exercice sera possible.

Mais, cette construction ne sied pas dans toutes les situations : son temps de préparation est considérable, car il s'agit pour l'auteur de la mission de créer un nombre conséquent d'indices, de fournir une documentation titanesque. Et rare sont les meneurs à avoir ce temps à consacrer à l'élaboration de leurs parties.

Le seul conseil que nous pouvons réellement donner est de prendre le temps de créer tous les indices afin qu'ils fassent du sens entre eux ; de prendre le temps de créer tous les « faux » indices de façon à ce qu'ils soient crédibles tout de même au premier abord. Et de définir des moyens concrets pour les joueurs pour valider ou invalider les indices (Ex : dialogues des sources etc.)

Prenez des notes, et dessinez des plans

Il peut parfois être très difficile de s'y retrouver, entre les descriptions du MJ, ce que les joueurs pensent des descriptions du MJ, et toutes les informations qui peuvent se perdre entre temps, au beau milieu de la conversation (surtout lorsque vous réalisez soudain qu'il est déjà deux heures du matin, que les dernières parts de pizza ont depuis longtemps finies de refroidir, et que les paupières de tous les participants encore présents à table sont vraiment, mais alors vraiment, très, très, lourdes... Ce qui signifie également que vous avez mal géré votre temps. Mais ça, nous y reviendrons après).

Pour éviter ces mésaventures, prenez des notes, et encouragez vos joueurs à en prendre également. N'hésitez pas non plus à dessiner des croquis simples des lieux visités par les personnages, et à placer dessus des pions et/ou des annotations pour aider vos joueurs à mieux s'y retrouver dans l'univers du jeu. Le tableau véleda est votre meilleur ami !!! Si vous-même avez peur de prendre des notes et/ou de dessiner des plans, partagez alors les responsabilités, et déléguez ces tâches à des joueurs qui savent/veulent bien le faire.

Créez des compteurs pour vous aider

Les compteurs (souvent appelés « Horloges » dans d'autres jeux **Propulsés par l'Apocalypse**) servent à tenir le décompte de certaines informations pouvant être importantes en cours de partie. Découpés en plusieurs segments (la plupart du temps 6), vous pouvez les incrémenter jusqu'à les remplir totalement, ce qui pourra symboliser l'arrivée d'une échéance, la progression d'une maladie, le temps restant avant qu'une bombe n'explose, et bien d'autres choses encore.

Par exemple, l'un des compteurs les plus utilisés à RBU est le compteur d'**Intégrité**, qui comptabilisera les points de vie restants d'un personnage. Un autre compteur souvent employé est le compteur de **Niveau d'alerte**, servant à déterminer jusqu'à quel point les agents du S.P.I.N.O.Z.A sèment la panique sur leur passage au cours de leurs missions.

Si vous en ressentez le besoin, vous pouvez improviser des compteurs pour vous aider dans des situations spécifiques. Par exemple, si un personnage mortel est gravement blessé et que les agents du S.P.I.N.O.Z.A cherchent à l'emmener à l'hôpital avant qu'il ne soit trop tard, vous pouvez lui créer sur-le-champ un compteur « Hémorragie », et décider que ce dernier vous aidera à déterminer de combien de temps dispose le personnage avant de se vider totalement de son sang.

Laissez les agents s'entre-tuer !

Bon, peut-être pas à ce point là. Mais acceptez quand même l'idée que certains agents ne

seront peut-être pas toujours en bons termes entre eux. Peut-être auront-ils des différents idéologiques, ou qu'ils supporteront chacun une équipe de football différente. Peut-être que l'un d'entre-eux préférera les hérissons bleus, alors qu'un autre sera un incondtionnel des plombiers moustachus. Peut-être que l'un d'entre eux voudra devenir un jour un Ange, alors qu'un autre ne rêvera que de devenir un Démon. Allez donc savoir, avec ces joyeux drilles.

Dans tous les cas, acceptez l'éventualité d'un conflit violent entre les personnages de l'équipe, et laissez les en découdre s'ils souhaitent le faire. Au pire, s'ils s'entre-tuent vraiment, alors ils se feront tous les deux tirer les oreilles par Saint Pierre pour avoir détruits leurs corps de location, et ils ne pourront ensuite revenir sur terre qu'à partir de la prochaine mission de leur fine équipe. Bien fait pour eux !

Les entités surnaturelles dans RBU

Comme précédemment établi, il existe quatre types bien distincts d'entités surnaturelles en tout, batifolant joyeusement dans la France des années 20XX. Outre les agents du S.P.I.N.O.Z.A en mission sur terre, les trois autres types d'entités pouvant être introduites en cours de partie par un MJ d'humeur facétieuse sont les suivantes : Les Anges, Les Démons, et les Agents libres.

Dans le monde farfelu de Roland Barthes Unchained, les anges et les démons existent.

Leurs idéologies s'opposent, et la domination d'un des camps ne sera établi qu'à la totale annihilation de l'autre. Leur guerre est millénaire, et on s'autorise à penser dans les milieux autorisés que ce conflit a encore de beaux jours devant lui.

En attendant, ils se livrent à d'autres jeux dont les âmes humaines sont les pions et les points. Et comme les membres du S.P.I.N.O.Z.A. auront toujours affaire auprès de ces hurluberlus, nous allons les décrire un peu plus en détail.

Les raisons de leur présence

L'enjeu de leur présence sur terre est de préserver l'ordre et la sécurité pour certains (les anges) et encourager le chaos pour les autres (les démons).

En ce point, il est évident que nos sociétés modernes offrent plus que jamais des prises tenaces aux forces des satyres rouges : culture de l'individualisme, loi des marchés, fantasmes liés au mérite etc. Autant de thèmes dont le terrain est squatté depuis pas mal de temps par les démons.

Mais les anges se défendent bien aussi : politiques sécuritaires, interventionnisme et autres mesures de protections des sociétés et des individus font leur bonheur.

Mais ce qui saute aux yeux d'un mortel, c'est que, dans le fond ; toutes ces histoires sur le bien et le mal... eh ben c'était du pipeau ! L'ordre et le chaos, rien de plus, rien de moins. Et l'homme se satisfait très bien des deux quelque soit son orientation politique, sa sensibilité citoyenne, son cadre de vie, son sexe et j'en passe.

L'homme, c'est un gloubiboulga d'ordre et de chaos. Regardez, par exemple, les mathématiques humaines. Rien n'est plus clair et rangé que ça ! rien n'est plus implacable... Mais en même temps, rien d'autre ne ressemble plus à de la magie que leurs mathématiques. Pas même les éclairs divins et autres boules de feu infernales.

Alors, les anges et les démons se sont partagés les caractéristiques humaines : ce que les humains, eux, jugent comme des qualités et des défauts (la bonté, l'ambition, la manipulation, le pardon). Et c'est comme cela que sont jugés les âmes. Selon des critères qui furent partagées entre l'enfer et le paradis (un peu au pif pour certains) !

Sur terre donc, les anges et les démons promeuvent les valeurs de leurs camps respectifs, décrédibilisent celles de l'équipe d'en face ; voire se livrent à des batailles directes avec force explosions, et débauches d'effets pyrotechniques (mais toujours hors des caméras).

Les moyens des Anges et des Démon

Leurs moyens ne sont pas illimités. Ils passent des contrats avec les humains, (les anges aussi).

Sur terre, le plus souvent, ils prennent une apparence humaine. Ils maîtrisent le « langage commun », et peuvent être très à l'aise quoiqu'un peu étranges. Se sont des gourous, des hommes de foi, des politiques, ou de grands personnages. (l'idée ne vous était jamais venu que si nous disons des politiciens et des grands patrons qu'ils ne vivent pas dans le même monde que nous, c'est que peut être, ils ne vivent pas dans le même monde que nous ?). D'autres, plus originaux essaient de ressembler à des humains et fuient ces postes prestigieux pour s'aventurer incognitos dans la vie civile.

Leurs moyens sont aussi monétaires, car ces deux institutions ont leurs points de chute sur terre. Les rentes sont rentables, et la monnaie peut se créer facilement à qui sait commander aux éléments.

Le cas des Agents libres

Certains anges et démons sont appelés « agents libres » ou « les autres trou du culs ». Ce sont des anges et des démons qui se sont retirés sur terre pour des tas de raisons différentes, et qui habitent un peu partout. Ils sont des déserteurs qui occupent un espace qu'ils revendiquent comme étant chez eux.

Les fantômes, les grigris porte-bonheur, les maisons hantés, le doux parfum d'avril sous les cerisiers ; tout cela peut s'expliquer par la présence d'un agent libre. Ou au choix, souvent aussi par l'imagination démesuré de celui qui voit dans le doux parfum d'avril sous les cerisiers une figure anthropomorphique. (Aaaah, ces poètes...)

Toute entité surnaturelle est définie de la manière suivante :

Thème : La nature de l'entité

Apparence : Ce à quoi l'entité peut ressembler

Rôle : La fonction de l'entité

Pouvoirs généraux et Pouvoirs spéciaux : Peuvent être utilisés comme actions de MJ

Intégrité : Le nombre de points de vie que possède l'entité

Les Anges

Thème : Les Anges sont les serviteurs de la faction Paradis du monde céleste, un endroit rempli de petits nuages, de chérubins s'égosillant dans des trompettes, et de chœurs chantant les louanges du Seigneur. Ce qu'ils apprécient avant tout dans l'existence, ce sont les notions d'ordre et de sécurité.

Apparence : Sous sa forme réelle, un Ange se présente comme étant une superposition dynamique de formes plus ou moins abstraites. Des roues enflammées enchâssées les unes dans les autres, des têtes de lion fractales tournant sur elles-mêmes, des ailes et des yeux pivotant autour d'un axe, voire même tout ça en même temps. Essayer de contempler un Ange sous cette forme pourrait donner le tournis à n'importe-quel agent du S.P.I.N.O.Z.A normalement constitué, et terroriserait un mortel à vie.

Sous sa forme déguisée, un Ange sera perçu par un mortel comme étant un être humain tout à fait ordinaire, quoique austère et inquiétant. Pour un agent du S.P.I.N.O.Z.A, un Ange ainsi déguisé apparaîtra avec une auréole au dessus de la tête ainsi que des ailes dans le dos, qui trahiront sa vraie nature.

Rôle : Les Anges sont envoyés sur terre pour convertir des mortels aux valeurs qui les mèneront au Paradis (enfin, une fois que le purgatoire se sera assez désengorgé pour pouvoir permettre aux âmes des vertueux de s'y rendre).

Ils encouragent et respectent les familles unies, les personnes faisant preuve de sacrifice et de

dévouement, les entreprises florissantes et bien structurées, etc.

Pour pouvoir influencer leurs ouailles, ils se déguiseront le plus souvent en des représentants de l'autorité, de la loi et des valeurs sûres : policiers, politiciens, écrivains, chefs d'entreprise, juges, prêtres, etc.

Pouvoirs généraux : Comme toutes les entités surnaturelles, les Anges possèdent le don du langage universel, et peuvent communiquer télépathiquement avec d'autres entités, qu'elles soient surnaturelles ou non. Ils peuvent également communiquer directement avec le Paradis ou le Purgatoire.

Pouvoirs spéciaux : De plus, tout Ange peut posséder et employer jusqu'à deux des pouvoirs suivants :

- Apaiser (permet de calmer aussitôt un individu ou une foule)
- Bénédiction (permet de réparer instantanément un objet, ou de soigner aussitôt un mortel)
- Bouclier (une bulle de lumière, protégeant momentanément son utilisateur de tous les dégâts)
- Foudre (un éclair d'énergie infligeant 2 blessures)
- Tempête (une forte bourrasque de vent, pouvant repousser des adversaires et des objets)
- Révélation Angélique (l'Ange révèle momentanément sa vraie nature, perturbant les entités surnaturelles et terrorisant les mortels)

Intégrité : Un Ange possède 6 points de vie. Lorsqu'il perd tous ses points de vie, l'Ange ne meurt pas, mais sera renvoyé au Paradis ou il devra se reposer pendant quelques temps avant de pouvoir revenir sur terre.

Les Démons

Thème : Les Démons sont les serviteurs de la faction Enfer du monde céleste, un endroit rempli de rochers ardents, de diabolins ricanants, et de bêtes féroces mastiquant des damnés. Ce qu'ils apprécient avant tout dans l'existence, ce sont les notions de chaos et d'imprévisibilité.

Apparence : Sous sa forme réelle, un Démon se présente comme étant une juxtaposition complexe de formes à la fois grotesques et baroques. Des courbes végétales entrelacées, des membres humains et animaux, des cornes de bouc là où elles ne devraient pas être, des paires multiples d'ailes de chauve-souris, et bien souvent tout ça en même temps. Essayer de contempler un Démon sous cette forme donnerait envie de vomir à n'importe-quel agent du S.P.I.N.O.Z.A normalement constitué, mais fascinerait étrangement un mortel.

Sous sa forme déguisée, un Démon sera perçu par un mortel comme étant un être humain tout à fait ordinaire, quoique très attractif et séduisant. Pour un agent du S.P.I.N.O.Z.A, un Démon ainsi déguisé apparaîtra avec une paire de cornes sur le dessus de la tête, ainsi qu'une queue logée dans le bas du dos, qui trahiront sa vraie nature.

Rôle : Les Démons sont envoyés sur terre pour convertir des mortels aux pratiques qui les mèneront en Enfer (enfin, une fois que le purgatoire se sera assez désengorgé pour pouvoir permettre aux âmes des damnés de s'y rendre).

Ils encouragent et apprécient la discorde, les personnes faisant preuve d'individualisme et d'impulsivité, les gens superficiels, les entreprises amORALES, etc.

Pour pouvoir influencer leurs fidèles, ils se déguiseront le plus souvent en des figures prônant le chacun pour soi et la prise de risques inconsidérés : stars du show-business, musiciens, sportifs, traders, chefs de cultes, etc.

Pouvoirs généraux : Comme toutes les entités surnaturelles, les Démons possèdent le don du langage universel, et peuvent communiquer télépathiquement avec d'autres entités, qu'elles soient surnaturelles ou non. Ils peuvent également communiquer directement avec l'Enfer ou le Purgatoire.

Pouvoirs spéciaux : De plus, tout Démon peut posséder et employer jusqu'à deux des pouvoirs suivants :

- Enrager (permet d'énerver aussitôt un individu ou une foule)
- Malédiction (permet de détruire instantanément un objet, ou de tuer aussitôt un mortel)
- Ronces (une cage de ronces éphémères, infligeant 1 dégât à quiconque tenterait d'attaquer son utilisateur)

- Flammes (un jet de feu infligeant 2 blessures)
- Séisme (une violente secousse sismique localisée, pouvant abîmer des structures et retarder d'éventuels assaillants)
- Révélation Démoniaque (le Démon révèle momentanément sa vraie nature, perturbant les entités surnaturelles et séduisant les mortels)

Intégrité : Un Démon possède 6 points de vie. Lorsqu'il perd tous ses points de vie, le Démon ne meurt pas, mais sera renvoyé en Enfer ou il devra se reposer pendant quelques temps avant de pouvoir revenir sur terre.

Agent libre

Thème : Un Agent libre et un vieil Ange ou un vieux Démon, aillant retrouvé son libre-arbitre avant de couper totalement les ponts avec sa propre hiérarchie. Il demeure depuis sur terre, et ne s'intéresse plus vraiment aux affaires politiques du monde céleste, qui le considère comme étant une sorte de paria. Ils peuvent être ou ne pas être au courant de l'existence du S.P.I.N.O.Z.A

Apparence : Sous sa forme réelle, un Agent libre ne ressemble plus qu'à une vague silhouette évanescence, indéfinie. Il sera surtout remarqué par son odeur, qui semblera toujours être familière, rappelant des souvenirs d'enfance et invoquant des images nostalgiques à la mémoire.

Un Agent libre s'incarnera toujours dans un support physique quelconque, qui aura sa préférence et qu'il tentera de préserver coûte que coûte. Il habitera le plus souvent au sein d'un objet, d'un lieu, d'une plante ou d'un animal.

Rôle : Les Agents libres ne s'intéressent plus qu'à eux-mêmes, ainsi qu'aux lieux dont ils sont devenus les gardiens par défaut. Ils peuvent se prendre d'affection pour les mortels vivant à proximité des endroits qu'ils occupent, et tenteront alors de les protéger dès que possible.

Pouvoirs généraux : Comme toutes les entités surnaturelles, les Agents libres possèdent le don du langage universel, et peuvent communiquer télépathiquement avec d'autres entités, qu'elles soient surnaturelles ou non. Ils peuvent également communiquer directement soit avec le Paradis, soit avec l'Enfer, et toujours avec le Purgatoire.

Pouvoirs spéciaux : De plus, tout Agent libre peut posséder et employer jusqu'à deux pouvoirs Angéliques et/ou Démoniaques, au choix.

Intégrité : Un Agent Libre possède 6 points de vie. Lorsqu'il perd tous ses points de vie, l'essence de l'Agent libre devra alors changer de support, et s'installera dans un autre objet/lieu/plante ou animal, après s'être lentement reconstitué.

Avant de se quitter,

nous aimerions vous informer de notre sensibilité envers l'éducation populaire. Cet ouvrage, est en un sens, une façon pour nous de la faire découvrir de façon ludique. Nous espérons que vous vous amuserez à questionner les systèmes modernes qui forment le monde contemporain dans lequel nous évoluons (bien qu'il soit ici traité par le burlesque). Ce jeu est une modeste pierre apportée à cet édifice se proposant d'en démocratiser quelques-uns des principes élémentaires par l'intermédiaire de notre loisir favori : le jeu de rôle.

Nous vous remercions pour votre lecture, espérons que vous aurez beaucoup de plaisir à jouer et faire jouer. C'est toujours le principal.

Remerciements,

Tout d'abord, nous voulons remercier La caravelle et 500 nuances de geek pour la confiance qu'ils nous ont accordés, et ce, jusqu'aux dernières heures de l'écriture de cet ouvrage. Sans eux, pas de RBU. Merci les gars ! Merci les filles !

Un merci tout particulier à Philippe Dapelo pour son calme et sa prévenance dans les derniers jours précédents l'échéance, alors qu'il n'avait jusqu'alors accès à aucune ligne de notre

travail.

Un énorme merci à Thomas Toulotte, barde de niveau 8. Ses retours salutaires, toujours fins et constructifs font de ce jeu ce qu'il est aujourd'hui. Il est un des architectes du ton du jeu. Son ADN traîne partout dans ces pages, et je suis fier de le compter dans mes amis.

Merci à madame Delaunay, ma maman, qui fût sans cesse interrompue dans sa lecture de « l'âge des cinq » pour entendre parler de S.P.I.N.O.Z.A, (et de Spinoza), de jeu de rôle et autres pitreries. Son soutien et son optimisme sont un cadeau pour les deux auteurs de cet ouvrage.

Merci du cul ! À M.Corentin Berthelin qui sût être rassurant, et lucide sur notre travail. Qui sût dire parfois ce qu'il fallait dire à propos du texte, toujours attentif à ce que vous, lecteurs, puissiez comprendre quelque chose des délires de RBU. Salut spécial.

Merci aussi à Gina Chollet. Sans sa connaissance approfondie de la médecine et des méthodes de relaxation, les deux auteurs de ce livre seraient morts depuis longtemps. Sa gentillesse et sa prévenance à notre égard nous vont droit au cœur. Nous t'embrassons très fort Gina.

Date de parution dans la caravelle : 05/2017

Ce jeu a été publié au sein de la Caravelle <https://www.tipee.com/la-caravelle> , chaque mois, grâce à vous, nous traduisons des jeux inédits. Rejoignez nous et participez a la grande aventure de l'exploration des nouveaux horizons ludiques !

Et évidemment, un grand merci à tout ceux qui nous aident !

Ce jeu a été financé grâce au soutien tout particulier de :

Dithral, Fredric T, Tilux, Xavier Van Roy (Lord Greenmoon), Neuralnoise, Philippe, Orion, William Michel, Charles Bertin, Dolemite, Gamble, Snowgoon, Fabrice Caton, Magimax, Alec Eiffel, Orlando, Erestor, Jérôme T, Smiling_Jack, Garall, Kobal, Emmanuel, Sarn Aska, Tristesire, Martin Terrier, Renz, Parmenion, Sebgy, Jeff de Raise Dead, Kellyan, Fabrissou, Laurent Armando, Olosta, @Michaelburrow, Sylvain Collas, Gwénaél Forêt, Gaël Sacré, David, Chartier Daniel, Mr Navet, Stephane, Acritarche, Yglirin, Thierry, mickael-houet, Thôt, Solto, Simon, Alban, HiramB, Aymeric Besset, Jekil, Kris Eongro, Darkasthme, Nicolas Rochard, Yukiko San, Jérôme, Frédocrapoto, Dragon Halluucinai, Raymond, Jarod, dbtemp, Raphaël Lallement, Quentin Picart, David Poumeaud, Richard-Arnaud Cuchet, Ladaline, Macbesse, thib, Régis, Rodolphe Benoit, Yragaël Malbos, Jean Fridrici, Christophe Jankowski, Contesse, Qui Revient de Loin, Cube Gélatineux, Frédérick Mestre, Florent, Thriddle, Stephane DrFox Renard, SantosPapaya, girdalas, Papyrolf, Thibault Pelletier, Peabee, Adrien Musyla, Ackinty Strappa, Thorog, Pozmanlyr, DD, Baptiste Chevreau, Xeelee, Goldorak, Thibaud F., cariboo, Philippe «Sildoenfein »D., Nicolas Bernard, Jean-Michel GOT, Homological, Edern Le Meut(Crepe), Davidlr, Buggy, Bmullon, fyl, Joalbankluane, Akyrh, Guillaume Lefranc, Jean-Michel Armand, bouletsama, Corbax, Alain Cimarosti, Hiver, Philippe Marichal, Knil, Likezemoon, Gil Galad, Phillip ?xipehuz ? Espi, Antoine Pempie, Pmermoud, LukeWayland, BriceM., Anthony, Rémy G., Barth Barth, Arnulphe de Lisieux, Olivier Verbreugh, Furst77, Christophe ELBJ, Baktov sugar, Guillaume Fouillet, Sunwalker, Emmanuelle Jollois-Puleio, Eddy1610, Magnamagister, Chernobyl, Claude, Feniks, Axel Gotteland, Melnuur, VK_Friedrich, Damien Reimert, Virginie, MF, et Fabrice Rodet.