

PRÉSENTATION

En 1883, un trésor de guerre inestimable disparaît dans des circonstances étranges dans la petite ville de Desolation, Texas. 5 ans plus tard, après avoir tué un groupe de marshals qui se rendaient en ville, une bande de hors-la-loi endosse l'identité des hommes de loi pour retrouver le magot. Cette bande, ce sont vos personnages.

Malheureusement, les lieux cachent plus d'un secret et la plupart sont mortels : des prostituées disparaissent, d'étranges corbeaux attaquent à la nuit tombée et la région est victime des attaques d'un gang sanguinaire – des événements auxquels vous allez devoir vous intéresser pour assurer vos couvertures, tout en cherchant le légendaire Cercueil Noir...

La Nuit des Chasseurs est un Shooter.

SHOOTER ?

Pas de scénario proposé, ni de longues règles à digérer, un Shooter c'est un **angle de jeu** et des **personnages-joueurs atypiques** dans un **contexte concis** garni de petites idées et de grandes histoires – charge au meneur de se les réapproprier pour écrire ou improviser ses scénarios et développer ses campagnes – le tout accompagné d'une **bande originale**, d'un court **système de jeu** et de **feuilles de personnage** pour jouer sans tarder.

.....
 Tout au long de ce Shooter, vous trouverez des notes indiquées de cette manière. Ce sont des remarques d'ordre général, des conseils ou des idées de scènes ou d'intrigues pour faciliter la maîtrise de ce jeu et vous permettre d'improviser plus facilement.

GESTION

CE CHAPITRE PRÉSENTE QUELQUES CONSEILS ET REMARQUES POUR JOUER (ET FAIRE JOUER) À LA NUIT DES CHASSEURS

GENRE

L'approche de La Nuit des Chasseurs se veut sérieuse, crédible, jouant de et avec les clichés, à la lisière du fantastique avec quelques bizarreries et personnages décalés pour donner un peu de caractère à l'ensemble. En ça, c'est un western relativement atypique : sédentaire en soi – concentré au sein d'une petite ville –, avec des ingrédients qui appartiennent au thriller, presque au film d'horreur et où se mêlent mystère et action.

La Nuit des Chasseurs appartient au genre dit du « western crépusculaire », du western où les anciennes figures manichéennes du bien et du mal se mélangent, où il n'y a plus de frontière nette entre gentils et méchants mais un camaïeu de personnages gris/amoraux. Si les personnages sont des hors-la-loi, ils ne sont pas nécessairement plus « mauvais » que le reste des protagonistes rencontrés – la responsabilité de leur comportement appartient aux joueurs qui les incarnent et à la trajectoire qu'ils souhaitent donner à leurs alter-ego.

CRÉPUSCULAIRE

Le titre de ce Shooter ne doit pas être pris dans son sens littéral mais dans l'expression de la fin d'un temps – une période où la loi se confond avec le crime ; où la frontière entre « bons » et « mauvais » se perd dans les ténèbres ; où le concept même

de Frontière (la « conquête de l'ouest ») sera bientôt de l'histoire ancienne (1890) ; où Jack l'éventreur sévit en Angleterre ; où les différentes guerres des États-Unis sont finies ou en passent de l'être (guerre de Sécession et guerres indiennes), où la période ayant constitué la mythologie de l'ouest sauvage des États-Unis se clôt progressivement (la Ruée vers l'or et le développement du chemin de fer ne sont plus des nouveautés).

C'est l'annonce de la fin progressive des « chasseurs » – cow-boys mythiques, chercheurs d'or et porteurs de six coups de tout bord.

.....
 C'est aussi un clin d'œil à la terminologie utilisée pour catégoriser ce type de western dit « crépus-

RÉDEMPTION OU DAMNATION

Et qui de mieux comme personnages à incarner durant cette période d'entre-deux, que des hors-la-loi sous couverture d'hommes de loi, des « chasseurs » se retrouvant symboliquement à arbitrer la situation, entre « la loi du plus fort » et « la Loi elle-même ?

Tout au long des séances de ce Shooter, au sein de Desolation et confrontés à leurs envies, leurs besoins et les demandes de tiers, les personnages ont l'opportunité de changer, de confirmer et d'asseoir leurs positions – dans ou hors de la Loi.

CONTENU

Au sommaire de La Nuit des Chasseurs :

- **Gestion** – conseils et bande originale
- **Immersion** – introduction et contexte préalable au jeu
- **Desolation** – description de lieux-clefs et de figures d'intérêt
- **Propositions** – intrigues, pistes, enquêtes, situations
- **Système de jeu** – règles et feuille de personnage

RÈGLES

Le système de jeu de La Nuit des Chasseurs est une version adaptée du système Corpus Mechanica Plus prévue pour permettre de jouer quasi immédiatement – une dizaine de minutes de lecture et d'assimilation de règles – tout en proposant une mécanique de jeu simple et efficace.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour jouer à La Nuit des Chasseurs, il faut :

- 2 à 6 joueurs maximum (meneur inclus),
- quelques heures disponibles,
- de quoi prendre des notes,
- quelques dés à six faces,
- des feuilles de personnage vierges.

.....
 La feuille de personnage est téléchargeable sur www.misterfrankenstein.com (section « À jouer »).



Ainsi, la plupart des intrigues proposées (voir « 5. Propositions ») interrogent d'une manière ou d'une autre leur rapport à la loi et dessinent les possibilités d'une rédemption (les personnages peuvent embrasser leur couverture et tenter d'effacer toute trace de leur passé) ou d'une damnation absolue (ils peuvent s'enfoncer dans leur carrière criminelle, faisant taire tout ennemi pour parvenir à leur fin crapuleuse). Dans tous les cas, les trajectoires des personnages n'appartiennent qu'aux joueurs et à leurs décisions. Si Desolation est une poudrière, ils en seront soit les démineurs, soit les détonateurs.

APPROCHE(S)

En tant que Shooter, La Nuit des Chasseurs est plus que jamais un « contexte scénarisé » :

un jeu présentant une situation (voir l'introduction « 3. Immersion ») et un contexte dense et concis (voir la description de la ville et de ses habitants « 4. Desolation ») qui laisse de la place à des bifurcations de jeu (voir les différentes intrigues modulables dans « 5. Propositions »).

En effet, d'une chasse au trésor sous couverture, ce Shooter peut se transformer en jeu d'enquêtes policières où les personnages incarnent des hommes de loi faisant régner l'ordre au quotidien, une chronique de vie de personnages ambivalents au sein d'une petite ville du Far West ou un cadre de campagne proposant la traque d'un serial killer dans une ambiance flirtant avec un fantastique volatile menaçant.

L'approche idéale et la plus riche se situant probablement (en fonction de vos goûts et de ceux de votre table) au croisement de ces différents genres, en croisant ces différentes arches narratives.

BAC À SABLE ORIENTÉ

La Nuit des Chasseurs emprunte aux séries TV son pitch orienté et les possibilités permettant de jouer sur l'aspect feuilletonnant (une intrigue au long cours pour retrouver le trésor) et des intrigues ponctuelles (enquêtes policières à dénouer pour assurer, renforcer, conserver les couvertures d'hommes de loi des hors-la-loi).

L'ensemble peut donc autant être considéré comme un contexte classique avec lequel vous écririez des scénarios de votre composition, qu'un bac à sable où hormis l'introduction commune et dirigée vous vous laisserez porter par les actions des PJ en leur mettant des bâtons scénaristiques dans les roues, qu'une campagne avec différents éléments à relier et entremêler.

INSPIRATIONS

Les sources d'inspirations ayant servi à l'écriture de ce Shooter sont nombreuses mais quelques-unes sont plus emblématiques de son ton et de ses ambiances.

- Les films **Bone Tomahawk, Ravenous, The Hateful Eight, The Dark Valley, The Proposition, 3:10 to Yuma, 5 cartes à abattre, The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford** pour leur approche « crépusculaire » et leur western décalé par rapport aux canons du genre,
- Le jeu vidéo **Red Dead Redemption**,
- Les séries TV **Banshee, Carnivàle, Deadwood, Into The West, Hatfields & McCoy's, True Detective**
- Les romans **Warlock** d'Oakley Hall, **Le Sang des Dalton** de Ron Hansen, les nouvelles « western » d'Elmore Leonard et la nouvelle **1922** de Stephen King.

SONORISATION

Une bande originale est proposée pour accompagner les actions des personnages, typer l'ambiance, renforcer les scènes jouées et donner un ton spécifique au jeu.

Associer une musique (ou l'absence de musique) à des fonds sonores « naturels » (naturesoundsforme, www.rainymood.com) est une solution particulièrement efficace pour faire vivre le décor tout en captant l'attention des joueurs quand la situation l'exige.

LIEN

La bande originale de La Nuit des Chasseurs est écoutable sous forme de playlist YouTube via le lien suivant : bit.ly/lanuitdeschasseurs2016

QR CODE

Flashez le QR Code avec votre Smartphone ou votre tablette pour accéder directement à la playlist YouTube et la diffuser par ce biais.

