



GUMSHOE POUR LES NULS

LE SYSTÈME GUMSHOE, EXPLIQUÉ À VOS JOUEURS.

Tout d'abord petite précision utile : **Les réserves de compétence sont égales au score de compétence et vice versa.**

Cela étant dit.

LES COMPÉTENCES GÉNÉRALES

COMMENT FAIRE DES TRUCS ?!

Se faufiler, se battre, courir... On fait tout ça avec les **Compétences Générales**.

Si vous avez un score de 8 ou plus, bravo, vous avez un incroyable talent dans l'activité concernée (et en plus vous pouvez avoir accès à des bonus intéressants, selon l'univers Gumshoe dans lequel vous jouez.)

Si vous n'avez aucun point... Ça craint et vous risquez de louper les tâches les moins triviales. Un 0 en « Conduite », vous permet d'aller faire vos courses et d'en revenir, mais ne vous permettra pas de réussir des manœuvres qui nécessitent un jet de dé. Par contre un 8 en « Conduite » et vous êtes le Transporteur™

De même, un 0 en « Tir » signifie que vous n'êtes bon à rien avec une arme, quelle qu'elle soit, tandis qu'un 8 fait de vous un tireur d'élite. Voilà l'idée.

Ça va traumatiser votre sac de dés mais le système Gumshoe n'utilise qu'un seul dé : un D6. Faites un jet, le seuil de difficulté est habituellement de 4. Si vous obtenez un 4 ou un résultat supérieur en utilisant l'une de vos **Compétences Générales** comme « Athlétisme » par exemple, vous réussissez.

Evidemment cela voudrait dire que vous ne réussissez qu'une fois sur deux. Vous pouvez augmenter vos chances de réussite en dépensant des points de votre réserve de **Compétences Générales** et en les additionnant à votre jet de dé.

Vous voulez tirer sur quelqu'un ? Dépensez deux points de votre **réserve de tir**, ajoutez les à votre D6 et vous ne raterez votre cible que sur un résultat de 1. Dépensez en 3 et vous êtes sûr de toucher même sur un résultat de 1 (puisque $1+3 =$ le seuil de difficulté de 4) **Quand votre réserve est épuisée vous ne pouvez plus que jeter un D6** jusqu'à ce que vous soyez reposé ou que le MJ vous permette de regagner des points. Que cela ne vous empêche pas de dépenser ces points de réserves. Surpasser les obstacles ou bien se débarrasser rapidement de ses ennemis est souvent une bonne chose et vous aurez toujours l'opportunité de remplir vos réserves à nouveau.

LES COMPÉTENCES D'INVESTIGATION

COMMENT APPRENDRE DES TRUCS ?

Les **Compétences d'Investigation** sont ce qui rend le système Gumshoe unique en son genre. Ignorez vos **Compétences Générales** pendant une minute et jetez un œil à vos **Compétences d'Investigation**. Elles sont divisées en trois sections pour vous faciliter le travail :

- Académiques
- Relationnelles
- Techniques

Elles fonctionnent toutes de la même manière. Si vous avez au moins 1 point dans l'une ou l'autre de ces compétences vous êtes un expert dans le domaine. C'est important parce que pendant le jeu, tout ce que vous avez à faire c'est de dire au MJ que vous utilisez une compétence appropriée pour, automatiquement, trouver un indice s'il y en a un. Et oui c'est **automatique**. Pas besoin de jet de dé. L'intérêt réside ici dans ce que vous faites de l'information, pas dans la façon dont vous l'obtenez.

Par exemple : Vous fouillez une bibliothèque privée à la recherche d'une information cruciale. Le MJ vous demande « Tu as des points en Recherche ? » Si la réponse est oui, il vous dira tout ce que vous pouvez trouver, sans jamais vous demander un jet de dé. C'est la même chose pour les **Compétences Relationnelles**. Si vous possédez « Flatterie » dites au MJ que vous l'utilisez. (Encore mieux, jouez le). Et hop vous profiterez du résultat. Dépensez les points pour obtenir des bonus en jeu.

Prenez la **Compétence Relationnelle** « Flirt » par exemple. Vous rencontrez le/la protégé(e) du grand méchant, et il/elle est terriblement attirant(e). Dites au MJ que vous flirtez (Encore mieux, jouez le), avec ce PNJ et il pourra lui laisser échapper quelques détails intéressants durant la conversation. Dépensez au moins 1 point de « Flirt » et vous obtenez un résultat spécial, un bénéfice particulier. Dans ce cas le/la protégé(e) pourra avoir le coup de foudre et trahir le grand méchant au moment opportun. Rappelez-vous que dépenser un point et ne plus en avoir en réserve dans une **Compétence d'Investigation** ne vous empêche pas de connaître le sujet concerné. Cela limite juste le nombre de fois, durant une session de jeu, ou vous pourrez obtenir des bonus et des trucs cools...

Et oui, c'est aussi simple que cela. Votre MJ vous dira tout ce que vous pourrez avoir besoin de savoir.

LE SYSTÈME GUMSHOE POUR LES MJ.

COMMENT LE FAIRE TOURNER ?

Vous faites jouer un one-shot ? N'expliquez que les mécanismes de base à vos joueurs : Ils n'ont pas besoin de tout savoir avant que cela ne devienne utile en cours de jeu. Passer plus de 15 minutes à décortiquer le système peut être réhabilitaire.

Commencez par de l'action : Les films de James Bond ne démarrent jamais avec de l'Investigation. Ils débutent « in media res » avec des scènes bourrées d'action, par exemple une poursuite en voiture, une descente à ski durant laquelle vos joueurs seraient pourchassés par des méchants brandissant des pistolets mitrailleurs sur des scooters des neiges, ou bien encore avec le groupe en chute libre avec des parachutes pour seulement la moitié des PJ. C'est une valeur sûre.

Quand vous commencez par une scène d'action, prévenez d'entrée vos joueurs que les points qu'ils dépensent dans la première scène seront récupérés tout de suite après : C'est incroyablement important, cela leur permet de surmonter leur peur de gaspiller une ressource limitée et ainsi de les faire entrer rapidement dans le vif du sujet et de comprendre la nature du jeu.

Ne vous prenez pas trop la tête avec les indices : Tant que vous savez pourquoi ce qui se passe arrive, ne planifiez pas trop chaque indice à l'avance. Vos joueurs sont intelligents ils feront des suggestions, vous penserez « Mais bien sûr ! » et vous leur fournirez des informations qui les mettront sur la bonne voie.

Construisez vos aventures selon le schéma étroit-large-étroit : Le début d'une aventure ne laisse pas trop de choix et amène les PJ à un point donné. Le milieu de l'aventure est plus large, avec une multitude de pistes que les PJ peuvent suivre. Ce qu'ils feront et apprendront en exploitant ces pistes les mènera tout droit vers le bouquet final.

Respectez Les personnages : Dans NBA/Cthulhu/les jeux Gumshoe les personnages sont extrêmement compétents, ne l'oubliez jamais.

PJ : « Je peux savoir où est passé l'argent ? »

MJ : « Tu es un espion de classe internationale non ? Bien sûr que oui ! Tu es au fait des subtilités légales de la comptabilité, tu peux tracer l'argent à travers cinq sociétés-écran. Personne d'autre que toi n'aurait pu le faire, ça te prends quelques heures mais tu peux remonter jusqu'au compte suisse originel. C'est celui de Malekov comme tu le suspectais. Il te faudra un jet de « Piratage Informatique » assez difficile si tu veux t'amuser avec ses données bancaires.

Du rythme, du rythme, du rythme : apprenez à mélanger l'Investigation avec de l'Action Explosive. L'action ne doit pas être *obligatoirement* mortelle, mais toujours explosive. Elle devrait idéalement intervenir quand les choses s'enlisent et aider à faire avancer l'intrigue.

Récompensez le comportement que vous attendez : si quelqu'un dit quelque chose d'amusant ou fait un coup d'éclat, autorisez lui un renouvellement de réserve, soit de 3 points soit totale. Et croyez-moi, bien vite, tous vos joueurs feront de même.

Ne baillez pas aux corneilles : on n'est pas dans Shadowrun où organiser une « run » peut parfois prendre des heures. La Préparation et les Flash-backs, typiques du système Gumshoe, font que vous n'avez pas à trop vous soucier de ce genre de choses. Sautez dans l'action et introduisez les choses intéressantes bien plus rapidement.

(c)2013 by Kevin Kulp — @kevinkulp.
Night's Black Agents by Kenneth Hite is published by Pelgrane Press.

Traduction : Mr. L'Ours