

MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT DE LA CAMPAGNE

Lorsque j'ai lu cette campagne pour la première fois, j'étais emballé (un peu chère, mais originale et bien construite ai-je pensé), mais lors de ma seconde lecture, et tout au long de la préparation, de nombreux défauts me sont apparus:

✓ En premier lieu, je me suis vite rendu compte que le cadre des années 40 m'était en grande partie inconnu (proche des années 20, mais néanmoins assez différent: les véhicules, les avions, et même les armes ont évolués depuis les années 20, sans parler des mœurs de la société: exit la prohibition...). Tout ceci m'a amené à effectuer quelques recherches pour m'imprégner de l'époque (mais aussi pour mes joueurs).

✓ Ensuite, il m'est vite apparu (comme le déroulement de la campagne allait me le confirmer...) qu'il manque des liens entre les différentes parties de la campagne:

- Quigley n'a aucun rapport avec le reste (ou presque, car seule sa condition de Goule constitue un lien); léger, car mes joueurs ont cherché bien longtemps ce lien qui n'existe pas !);

- Comment amener les joueurs en Guyane sur les traces du Culte s'ils n'ont pas réussi à s'introduire dans les Pompes Funèbres et à y récupérer les indices indispensables ? D'autant que réussir cet exploit semble bien difficile vu le nombre de sectateurs y demeurant... Mon groupe – qui ne s'est pourtant pas trop mal débrouillé – s'est fait surprendre dans le cimetière et n'avait donc plus aucune chance de pouvoir s'infiltrer discrètement dans les Pompes Funèbres !... (C'est la raison pour laquelle j'ai développé un scénario intermédiaire afin d'amener les joueurs sur les traces du Culte de Guyane, cela me permettant en outre d'introduire la Division P4 – future Delta Green – dans l'optique du développement d'une campagne postérieure qui devait se dérouler au cours de la Seconde Guerre Mondiale... Mais le groupe a été décimé au cours de la dernière partie de celle-ci, au cœur du Temple de Guyane Française. De plus, je trouve toujours dommage de ne pas exploiter toutes les possibilités de Background de Delta Green dans les scénarios antérieurs à la période moderne... ça crée une continuité).

✓ Par ailleurs, je me pose la question de l'intérêt de la partie dans les Contrées du Rêve, car outre le fait qu'il soit nécessaire que les joueurs parviennent à s'introduire discrètement dans les Pompes Funèbres pour récupérer le Sérum de Rêve (on revient au même problème que précédemment...), elle ne contient aucune intrigue (j'avais décidé que si mes joueurs tombaient sur le Sérum et l'expérimentaient, je leur aurais fait jouer, mais cela n'a pas été le cas, je m'en suis donc passé sans problème). J'adore les Contrées du Rêve et les campagnes qui comportent des incursions dans celles-ci (Le Rejeton d'Azathoth en particulier !), mais là, je ne vois pas l'intérêt de la chose: il s'agit juste de la présentation du Culte de Mordiggian à Zul-Bha-Sair, sans que cela n'apporte quoi que ce soit à l'intrigue, ni aux enquêteurs ! Cette partie présente en plus le risque de "paumer" encore plus les joueurs peu habitués aux Contrées du Rêve (mon groupe y aurait certainement perdu son latin, ils avaient déjà bien du mal à cerner le rapport de Quigley au Culte de Greenfield !). J'ai hésité à y développer un scénario, mais je n'en ai eu ni le temps, ni même l'envie à vrai dire (pour moi les parties dans le monde de l'éveil se suffisent à elles-mêmes); si quelqu'un a trouvé ce courage, je suis preneur (je suis en train de faire rejouer cette campagne avec un autre groupe de joueurs).

✓ Enfin, dernier détail, mais non des moindres: pas de plan de Greenfield ! C'est un peu con de placer la moitié de la campagne dans une ville sans en avoir un plan même succinct... J'ai donc fait des recherches et je suis tombé sur une excellente carte de 1941 sur le net (elle fait partie du "package"), et là surprise, les cimetières de la campagne ne correspondent pas à la réalité, ni le reste d'ailleurs... Ce qui m'a obligé à modifier quelque peu la seconde partie pour coller au plan (un simple "remplacement" des divers cimetières à vrai dire). C'est quand même bien dommage, surtout quand on sait que l'auteur (John H.Crowe) est originaire de la région et qu'il place régulièrement ses campagnes dans le Comté de Franklin et les environs de Greenfield (Coming Full Circle par exemple).

Pour faciliter l'utilisation de cette préparation, je vais détailler par le menu les divers dossiers et fichiers joints dont certains sont spécifiques au déroulement de ma campagne (je vous les fournis au cas où, ça pourrait éventuellement vous servir suivant le tour que prendra la vôtre...):

- Le dossier **Agence Ellroy & Spencer** contient les fiches de personnages (au format Byakhee et Word) des membres de l'agence de détectives privés que j'ai formé pour l'occasion; il contient également un fichier intitulé l'agence Ellroy & Spencer qui décrit l'agence (avec un plan des locaux), ainsi que l'historique de ses membres accompagné de leurs caractéristiques & compétences. Le plan de l'agence est aussi disponible seul en format .jpg
- Le dossier **Aides de Jeu** contient divers fichiers:
 - **Lettres de JK**: ayant décidé d'impliquer un peu plus Jason Kendell, j'ai préféré créer 2 lettres, l'une étant destiné aux détectives, l'autre au Shérif
 - **LRDO1-Rapport de Police**: une aide qui découle de la première partie de la campagne (à l'issue de laquelle mes joueurs s'étaient retrouvés emprisonnés), qui consiste en un rapport de police du Shérif Taggart sur les faits constatés au domicile du Docteur Quigley
 - **LRDO2 à LRDO5-Interrogatoires des détectives**: tout comme la précédente, elles découlent de l'emprisonnement des détectives à l'issue de la première partie (j'ai envoyé ces interrogatoires séparément à chacun des joueurs par mails, pour confronter leurs versions – en leur demandant bien sûr de ne pas se concerter avant...)
 - **LRDO-Résumé partie en cours**: il s'agit du résumé intégral de la campagne que j'ai fait jouer, rédigé au fil du déroulement de celle-ci (et envoyés au fur et à mesure aux joueurs par mails afin de leur rafraîchir la mémoire – nos parties ayant été parfois espacées de un ou deux mois)
 - Et enfin 3 fichiers .jpg: un portrait de Franklin Quigley, et deux illustrations tirées de la TOC-Cyclopédie d'un Vagabond dimensionnel (qui apparaît dans la troisième partie que j'ai développé) ainsi qu'une Horreur Chasseresse (que j'avais prévu de lancer aux troupes des détectives lors de leur fuite du Temple de Guyane Française... Mais je n'en ai pas eu "besoin"...)
- Le dossier **Armes-Années 40** contient deux fichiers: l'un décrit les armes les plus courantes de l'époque, l'autre en fournit les caractéristiques en terme de jeu (petite précision: j'ai volontairement choisi le terme "Mitraillette" plutôt que Pistolet-Mitrailleur pour mieux "coller" à l'époque...)
- Le dossier **Cartes** contient divers plans et cartes:
 - Une grande carte de Greenfield et de ses environs (datée de 1941) que j'ai personnellement fait imprimer en couleur sur une grande feuille au format A2 environ (c'est pas donné – il faut compter 12 à 20 € suivant la qualité du papier – mais ça permet de gérer au mieux les déplacements des détectives au cours de l'enquête, et ça fournit un support bien pratique pour les descriptions de la ville et de ses abords)
 - Une partie détournée de la carte de Greenfield limitée à la périphérie du centre-ville
 - Deux fichiers intitulés **Greenfield-Centre (Repères) & Greenfield-Alentours (Repères)**, qui contiennent les plans annotés de Greenfield et de ses alentours (repérage des Pompes Funèbres, Cimetières, Hôtels et autres points significatifs)
 - Une carte de Guyane à remettre aux joueurs aussi neutre mais néanmoins claire que possible (pas facile de trouver une carte qui fasse un peu "époque" de la Guyane !)
 - La carte de Cayenne en format .jpg légèrement retouchée en vue d'être remise aux joueurs (la mention du médecin est effacée)
 - Une carte en deux parties de Worcester et de ses environs de 1939 (au cas où...)
- Le dossier **Hydravions-Années 40** contient cinq fichiers décrivant des hydravions de l'époque (Sikorsky S-42, Saro London MkII et Breguet 521 qui apparaissent dans la campagne, ainsi que le Boeing B-314 et le Martin M-130 que j'envisageais d'utiliser plus tard dans la suite des aventures de l'agence Ellroy & Spencer... avant qu'ils ne meurent...), ainsi qu'un fichier Pan American présentant des photos d'époque du terminal de Miami et des hydravions
- Le dossier **Voitures-Années 40** contient sept fichiers offrant un aperçu des voitures entre les années 1933 et 1939 pour quelques marques Américaines (c'est loin d'être exhaustif, mais ça donne une idée de l'évolution de celles-ci par rapport aux années 20)
- Enfin, les quatre fichiers intitulés **Le Royaume des Ombres-Acte I à IV**, sont les préparations et modifications des différentes parties de la campagne:

- **Acte I**: juste l'intro (j'aime développer une petite intro, ça me sert de support pour lancer la partie, mais il ne faut surtout pas la lire littéralement, mais la faire vivre...), pour le reste, je me suis servi du scénar en lui-même suffisamment développé
- **Acte II**: description des différentes pistes et indices qui découlent de la première partie, avec les détails nécessaires à l'enquête (le scénar est tellement ouvert et libre...), ainsi que les modifications qui découlent du plan de Greenfield ("remplacement" des cimetières entre autres, à rapprocher des 2 plans annotés fournis dans le dossier **Cartes**)
- **Acte III**: cette partie est la plus développée et la plus "rédigée" de toute, car il s'agit d'un scénario écrit à la suite de la seconde partie de la campagne pour créer un lien et pousser les détectives vers le Temple du Culte en Guyane Française (ce scénario est nécessairement un peu dirigiste, afin de remettre les détectives sur les rails...)
- **Acte IV**: j'ai juste développé un peu plus l'arrivée à Cayenne et la "traque" de Morton Hadley (avec l'intervention d'un "contact" de la Division P4 sur place)

Je n'ai pas utilisé la partie dans les Contrées du Rêve que je trouve – je me répète – inutile et sans intérêt (il faudrait y développer un vrai scénario à part entière...).

En ce qui concerne le déroulement proprement dit de ma campagne, mes joueurs, au nombre de 4 (dont une joueuse: ma femme; d'ailleurs je ne saurais trop vous conseiller d'avoir une fille à la table, ça met un peu de pondération dans les débats !...), ne s'en sont pas trop mal sortis jusqu'au final (où ils sont tous morts en présumant de leurs capacités...). Par contre, je ne vois pas trop comment des joueurs peuvent s'infiltrer discrètement dans les Pompes Funèbres au cours de la seconde partie sans se faire repérer (à moins d'avoir dans le groupe d'anciens commandos...); je trouve cela bien dommage, car cela conditionne en grande partie la suite de la campagne (la quasi-totalité des indices y étant dissimulés...). J'ai personnellement utilisé un autre artifice pour "rattraper le coup" (Le Shérif Taggert et un agent de la Division P4). Ménagez vos joueurs jusqu'au final en Guyane où ils auront à faire à forte partie (mais n'hésitez pas à les tuer s'ils se jettent volontairement dans la gueule du loup, comme j'ai été contraint de le faire !)

Amusez-vous bien !

ZOOL