



BLADES IN THE DARK



Bande-annonce

Dans *Blades in the Dark*, vous incarnez un groupe de voleurs intrépides qui mènent leurs activités illégales dans les rues hantées d'une ville industrielle de fantasy. Ils y monteront de sombres coups, se lanceront dans de folles poursuites et cavales, engageront de périlleux marchandages, croiseront le fer, fomenteront duperies et trahisons, rencontreront victoires et défaites, et toujours défieront la mort.

Vous allez jouer pour découvrir si cette bande de voleurs expérimentés parviendra à se faire une place en dépit des gangs rivaux, des puissantes familles nobles, des fantômes vengeurs, des Manteaux Bleus du Guet de la ville et à résister au chant des sirènes, que sont les pulsions et vices qui font tout le sel de la vie de gredin.

Le jeu se déroule dans la ville froide et brumeuse de Doskol. Il s'agit d'une cité industrielle en plein développement. Imaginez un monde semblable au notre à l'époque de la seconde révolution industrielle des années 1870 - on y trouve des trains, des bateaux à vapeur, des presses d'imprimerie, des technologies électriques rudimentaires, des attelages et partout, les hautes cheminées qui crachent de noires volutes. Doskol ressemble à un amalgame de Venise, Londres et Prague. C'est une ville ramassée aux ruelles tortueuses, le long desquelles s'entassent pêle-mêle des maisons mitoyennes aux structures folles, parcourue par des centaines de petits canaux coulant sous de nombreux ponts.

C'est également une ville fantastique. Un monde de ténèbres perpétuelles, hanté de fantômes - le résultat d'un cataclysme ayant brisé le soleil et ouvert les Portes de la Mort, il y a mille ans de cela. Toutes les villes de l'empire sont cernées de tours à éclairs crépitâtes, qui les prémunissent des esprits vengeurs et des horreurs contrefaites qui hantent les terres mortes. Afin d'alimenter ces gigantesques barrières, de titanesques navires de métal, les chasseurs de Léviathans, quittent le port de Doskol afin d'extraire le sang électroplasmique des colossales terreurs démoniaques qui rodent dans les profondeurs obscures de la Mer du Vide.

Vous évoluez donc dans une ville Victorienne hantée, cernée par une muraille d'éclairs alimentée par du sang de démon.



BLADES IN THE DARK



Le projet de campagne

<u>Nom du MJ :</u>	Olivier N
<u>Nom du JDR :</u>	Blades in the Dark
<u>Nom de la campagne :</u>	Blades in the Dark
<u>Type d'univers :</u>	Dark Fantasy
<u>Contenu de la campagne :</u>	nous allons jouer pour voir ce qu'il advient à cette bande de voleurs, gloire ou déchéance, vie ou mort, luxe ou pauvreté.
<u>Début :</u>	Octobre 2022
<u>Durée :</u>	40h de jeu
<u>Périodicité :</u>	1 fois par mois
<u>Positionnement principal :</u>	Samedi soir
<u>Positionnement secondaire :</u>	Samedi après midi
<u>Places fixes :</u>	4
<u>Place libres :</u>	0
<u>Places totales :</u>	4
<u>Disponibilité du MJ :</u>	Modérée
<u>Complexité des règles :</u>	Moyenne
<u>Complexité de l'univers :</u>	Complexe
<u>Complexité de la campagne :</u>	Moyenne



BLADES IN THE DARK



Informations complémentaires

Règles complémentaires :

- La séance de jeu se déroulera le samedi après midi **ET** le samedi soir en suivant, pour nous permettre d'avoir une séance relativement longue, immersive et efficace, avec une coupure pour manger.
- Présence d'un outil de sécurité émotionnelle (carte X).
- Vous devrez créer votre personnage, nous le ferons lors de la 1ère séance.
- Le non respect des règles de vie ou une absence pourra entraîner l'exclusion du joueur(se) de la campagne.
- En cas de mise hors jeu de son personnage, le joueur(se) devra attendre la fin de la séance pour recréer un nouveau personnage.

Infos complémentaires :

- Je vais tout faire pour éviter les temps morts durant les sessions de jeu (début in médias, ellipses, jet de dés uniquement quand nécessaire, pauses courtes, ...), mais cela ne veut pas dire que vous n'aurez pas le temps de profiter de l'histoire (pistes secondaires, RP...)
- On jouera à partir de 2 joueurs(ses) présents.
- Il n'est pas nécessaire que nous jouions dans la salle Cazeaux, la petite salle du forum si elle est accessible sera plus propice à l'ambiance et à l'immersion.
- Notez que pour une séance, nous serons sur 2 créneaux, le samedi après midi et en suivant le samedi soir, nous ne finirons jamais après 1h du matin.



BLADES IN THE DARK



Les attentes du MJ

<u>Présence sur Slack :</u>	Modérée (réponse sous 72h)
<u>Composition :</u>	Pas de contraintes de groupe
<u>Rapport de séance de jeu :</u>	Mise en place d'un outil collaboratif partagé
<u>Matériel :</u>	Prise de note obligatoire, crayon, dés
<u>Participation de la S3R :</u>	Photocopies (30)

Règles de vie :

- Respecter le temps de parole de chacun(e) et écouter ses partenaires de jeu.
- Pas de téléphones, écouteurs ou tablette à table pour éviter la déconcentration.
- Arriver à l'heure et débiter la session le plus rapidement possible.
- Aider à mettre en place et à ranger l'aire de jeu.
- Prévenir, dans un temps raisonnable, à l'avance de toute absence ou retard.

Autres attentes :

- Investissement important demandé (apprentissage des règles de jeu, immersion dans l'histoire, présence sous Slack, RP, ..) pour éviter toute perte de temps parasite et pour vivre une expérience pleine de jeu de rôle.
- Ne pas hésiter à poser toutes les questions que vous voulez, il n'y a jamais de questions "idiotes". Les échanges entre tous les participants est une évidence.
- J'attends de l'entraide entre les joueurs, pour les voleurs, c'est une autre histoire.



BLADES IN THE DARK



Critère de sélection

Premier critère : Avoir participer à la campagne fermée "Les encagés".

Deuxième critère : Les membres qui sont MJ de campagnes fermées sur la saison 2021/2022.

Troisième critère : Les membres qui sont MJ sur la saison 2021/2022.

Quatrième critère : Les membres qui sont sur la liste de "recrues".

Cinquième critère : Je choisis les membres.



BLADES IN THE DARK



RAPPEL

Si on joue ensemble,

Soyez à l'heure, je joue sur des formats de 4 heures environ, toutes minutes de perdues se décomptent du temps passé à jouer. Le temps de tout le monde est précieux, en plus ce n'est pas cool de passer pour l'égoïste de service qui n'est jamais à l'heure et que tout le monde attend à chaque fois.

Si vous allez être en retard ou ne pouvez pas être présent : prévenez dès que vous le savez. Comme ça je peux m'organiser. Je ne vais pas vous manger, on est là pour jouer, rien de grave si la vraie vie prend le pas sur le ludique.

Lors de la partie, faisons en sorte de nous écouter, j'essaie de faire des tours de table régulièrement, attendez un peu quand quelqu'un a fini de parler pour prendre la parole. On évitera également les apartés hors jeu, elles nuisent à l'ambiance et à l'immersion.

Le respect ça se gagne, la courtoisie en revanche, on la doit à tout le monde. Donc montrons-nous courtois. L'antithèse de ce que j'entends par "courtois", c'est le comportement d'un joueur/se qui parle des heures pour ne rien dire, refuse toute négociation avec les autres, avec la carte "mais je joue mon perso" comme argument imparable, dit aux autres joueurs/ses ce qu'ils doivent faire, j'en oublie certainement.

Le MJ est un joueur (si si, un joueur particulier, mais un joueur). J'avoue attendre moi aussi de m'amuser, donc si vous venez mettre les pieds sous la table, il y a des chances que je vous laisse sous la table également. On construit l'histoire ensemble, je ne suis pas un prestataire, j'ai un peu de mal avec le comportement de "client". Je vous présente des événements, mais c'est vos actions qui vont faire l'histoire.

J'accompagne généralement les joueurs dans leurs envies, et j'évite de les bloquer inutilement. Du coup la même histoire va avoir un déroulement différent selon le groupe, cela suppose une certaine pro-activité de votre part.

Evitez de faire un loup solitaire plein de mystères et de secrets qui ne voudra pas collaborer avec les autres joueurs. Si vous ne voulez pas jouer en groupe, ne venez pas.

Par défaut, tout ce qui est dit par un joueur/se est considéré dit (ou fait) par le personnage. Évitez d'établir un plan d'escroquerie devant votre victime ...

Le MJ n'a pas toujours raison, par contre, n'abusez pas de la négociation sur tout : ça ralentit le rythme de la partie pour pas grand chose. On joue pour vivre une aventure, pour construire une histoire, j'avoue que la partie brocante ne m'intéresse pas.

Les points règles, c'est à la fin de la partie : rien de plus ennuyeux qu'une scène d'action, où un joueur cite l'alinéa 4 du paragraphe C de la page 342 du supplément l'édition de



BLADES IN THE DARK



1998. S'il y a un doute, on part sur une règle d'équilibre, et on regarde à la fin si on garde notre simplification ou si on passe aux règles originales.

Niveau sécurité émotionnelle : il y a une X-Card chez moi, ne vous sentez pas oppressé. Elle n'a jamais servi, c'est au cas où. Je préviens quand même avant du thème, à vous de voir si vous pouvez le supporter, et vos PJ peuvent mourir.

Je ne triche pas : si vous mourrez, vous pourrez retirer un perso, si la situation le permet et/ou que l'on ait le temps de le faire.

Vous êtes généralement libres de vos décisions, je n'interviendrais pas. Mais n'oubliez pas que toute action a des conséquences.

A moins que la proposition narrative aille dans ce sens, ce que sait votre personnage n'est pas ce que vous savez et vice versa.

Décrivez vos actions avant de jeter les dés, décrivez ce qui se passe en cas d'échec après avoir jeté les dés

Une bonne description peut vous éviter un jet de dés, ou vous donner un bonus. Bonne ça veut dire claire, illustrée, ce que vous voulez sauf interminable.

N'ayez pas peur de faire un personnage déséquilibré avec des grosses tares. Les désavantages créent du jeu, et s'ils sont pris en compte, vous conféreront des bonus. Ce ne sera pas forcément explicité, afin de ne pas sortir de l'ambiance au profit de la pure mécanique, mais ce sera bien pris en compte.

Un historique de personnage est une bonne idée, cependant, cela dépend du jeu et de ses modalités, pas besoin d'en faire des tonnes pour une unique partie en général, quelques traits de caractère et un peu d'événements marquants suffiront.

Et des fois, on découvre son perso en le jouant, selon comme on le sent. De la même façon, on peut parfaitement se lancer dans une campagne avec un petit historique et construire le background de son perso plus tard.

En résumé, on est à l'heure, on respecte toutes les personnes autour de la table, on s'écoute, on est courtois, on s'amuse, on est pro-actif, on ne ralentit pas le rythme de jeu, on s'immerge dans l'histoire, on colorise ses actions et on les assume.

Si vous voulez participer à une de mes parties, je vous conseille d'avoir lu entièrement et pris en compte ce pavé. Si j'ai oublié quelque chose, n'hésitez à me le demander.

A bientôt autour de la table.

Olivier N



BLADES IN THE DARK



DOSKVOL

also known as Duskwall, North Hook

Imperial Province Of Akoros
Circa 847 AC

