

PULP MAP

Système d'exploration générique pour JDR

Steve F. & Eric S. - 2011

GENÈSE ET PRINCIPE :

PULP MAP est un système d'exploration générique pour jeux de rôles.

Notre initiative part d'un constat : les séquences d'exploration, telles qu'elles sont traditionnellement gérées en jdr nous semblent inadaptées à certaines ambiances de jdr. Les jeux d'horreur, et les jeux Pulp sont les premiers concernés. Passé les cinq premières minutes de découverte, l'exercice d'exploration devient souvent rébarbatif. La répétition des descriptions et l'interactivité de ces phases, trop souvent limitée à des choix sans réelle implication (couloir de gauche ou couloir de droite ?) y sont pour beaucoup.

Eric et moi nous nous rendions compte que cette gestion tenait plus souvent du mini-wargame que du film d'aventure. Comme nous avons envie de nous rapprocher un peu plus du genre PULP, nous avons observé les pratiques traditionnelles à base de plans, de figurines et d'ordre de marche et nous en avons extrait ce qui nuisait à la fluidité du jeu.

Le système part du principe que l'exploration en jdr ne suppose finalement que trois éléments :

- des choses à découvrir
- des embûches et de la couleur (des éléments pittoresques pour la narration)
- la notion du temps qui passe

PULP EXPLORATION se focalise sur ces trois paramètres en éludant le reste.

Le système privilégie la résolution de groupe des scènes d'exploration. La véritable priorité des joueurs n'est plus de savoir quelle position ils occupent dans leur

déplacement tactique (drôle d'habitude, vous ne trouvez pas ?) mais plutôt de se mettre d'accord sur les priorités du groupe (empressement/prudence, superficialité ou exhaustivité de l'exploration).

PULP MAP est utilisable dans de nombreux cadres, mais conviendra plus particulièrement à des explorations de lieux de moyenne ou de grande envergure (donjons, villages, usine désaffectée de plusieurs étages, planète inconnue, vaisseau spatial abandonné).

Exemples d'utilisation :

- PULP MAP peut servir dans le cadre du jeu PATIENT 13, lorsque les « patients » explorent l'asile pour la première fois (le système entretient alors l'idée d'une disposition des lieux non figée).
- Si c'est votre tasse de thé, vous pouvez également vous servir du système pour faire jouer le scénario Aliens proposé sur le site des AJDR (la seconde partie dans le vaisseau).

DO OR DO NOT...

CE QUE PULP MAP NE PERMET PAS :

- créer de la fiction : ce système aide à formaliser une idée pré existante (un plan, une carte, des idées de découvertes). C'est un support pour la gestion du jeu, pas pour la narration (si un tel système vous intéresse, je vous recommande chaudement de vous intéresser au PULP ENGINE du *Grümph*).
- simuler la réalité : le système ne se préoccupe pas des détails « réalistes » de l'exploration (configuration précise des lieux, ordre de marche des personnages, position des passages, gestion des hauteurs, combien de fois les personnages sont-ils passés par là, qui à découvert le passage derrière la cascade ou autres usures de semelles).
- de venir les mains dans les poches à votre partie de jdr (même si la préparation d'une séquence de PULP MAP ne prend pas trente ans, il faut tout de même lui consacrer quelques minutes et un peu de votre créativité avant de la faire jouer)

CE QUE PULP MAP PERMET (ON L'ESPÈRE) :

- de réconcilier le genre PULP avec les scènes d'exploration en jdr (les héros ne passent pas les deux tiers de la partie à gérer les problèmes d'humidité de leurs torches lorsqu'ils explorent l'égout où se cache l'affreux méchant).
- de simplifier la vie des meneurs de jeu pendant une scène d'exploration (ceux à qui l'idée d'un gros donjon plein de pièges vicieux n'arrache qu'un soupir découragé)

I - LE PULP MATOS

I - LES CARTES :

Elles se divisent en deux catégories :

LES CARTES DE DÉCOUVERTES :

Elles symbolisent les découvertes que les personnages peuvent faire dans la zone à explorer.

Elles sont chacune revêtues d'une lettre (A à O) afin de pouvoir les dissocier les unes des autres.

Il y a également une carte "entrée" qui symbolise le point de départ de l'exploration (avec un symbole flèche vers le haut).

LES CARTES D'EXPLORATION :

Elles matérialisent la progression de l'exploration du groupe, le temps pris pour explorer et les risques pris par un groupe trop pressé.

Les cartes d'exploration sont elles-mêmes subdivisées en deux séries :

Les cartes " exploration circonspecte " (de couleur sépia)

Les cartes " exploration rapide " (de couleur verte)

Il y a 10 cartes par paquet de poursuite.

N.B. : Si la zone à explorer contient un grand nombre de découvertes et que vous estimez que le nombre de cartes d'exploration n'est pas suffisant, vous pouvez imprimer ces séries de cartes en plusieurs exemplaires.

LES SYMBOLES :

vous trouverez plusieurs types de symboles sur les cartes d'exploration, en voici le sens :

- **Un oeil** : chaque oeil figurant sur une carte d'exploration symbolise un point d'exploration.



- **Un panneau** : ce symbole indique que les explorateurs ont été un peu ralentis dans leur exploration (cul de sac, passage difficile ou observation d'une colonne de fourmis sur le chemin) la valeur en point d'exploration de la carte est 0.



- **Une carte revêtue une flèche** : chaque symbole de ce type indique une perte importante de temps des explorateurs. Concrètement, ils perdent le bénéfice de carte(s) d'exploration précédemment tirée(s).



- **Un éclair** : ce symbole uniquement présent sur certaines cartes d'exploration rapide indique que le groupe n'a pas pris toutes les précautions nécessaires et s'expose à un risque.



2 - LA FICHE D'EXPLORATION :

Il est chaudement recommandé d'imprimer et de remplir une fiche d'exploration pour gérer confortablement le système. (Une version au format excel vous est fournie pour plus de commodité) - Un exemple :

PULP MAP - Fiche d'exploration

| Zone à explorer : | | Le complexe Nazashi | Unité de temps : | | 5 minutes | Chronologie et Instantanés | |
|----------------------------------------------|------|-------------------------------------------------|------------------|--|-----------|-----------------------------------------------|--|
| Lettre | Coût | Description et arborescence | | | T | Instantanés | |
| A | 2 | Poste de sécurité rempli de gardes | | | 1 | Découverte d'un patient errant | |
| B | 2 | Cellule du prisonnier | | | 2 | | |
| C | 1 | Cache secrète dans la cellule | | | 3 | Drône de combat désactivé | |
| D | | | | | 4 | Odeur de gaz provenant d'une aération | |
| E | 2 | Générateur central | | | 5 | | |
| F | 3 | Musée des horreurs | | | 6 | | |
| G | | | | | 7 | Patrouille de miliciens | |
| H | 1 | Accès à l'aile ouest du bâtiment (porte fermée) | | | 8 | | |
| I | 2 | Panic room | | | 9 | Tourelle de défense | |
| J | 1 | Garage | | | 10 | Passage d'un hélicoptère à l'extérieur | |
| K | | | | | 11 | | |
| L | 1 | Accès à l'aile est du bâtiment (porte fermée) | | | 12 | Message adressé aux PJ par les hauts parleurs | |
| M | 2 | Le labo expérimental | | | 13 | Message adressé aux joueurs | |
| N | 2 | Armurerie | | | 14 | La sécurité se met en recherche des PJ | |
| O | | | | | 15 | 5 hommes de la sécurité tombe sur les PJ | |
| Risques : Attaque de drones de combat | | | | | 16 | | |
| Dédencement d'une alarme | | | | | 17 | | |
| Intervention de la milice Nagashi | | | | | 18 | | |
| | | | | | 19 | | |
| | | | | | | | |

Cette fiche est destinée au meneur de jeu, elle fait apparaître tous les détails de l'exploration : la nature et arborescence des découvertes, la probabilité et nature des instantanés dans l'exploration et la nature des risques auxquels les expose l'exploration.

La fiche d'exploration doit être remplie à l'avance, avant la scène d'exploration. Les rubriques à renseigner sont :

ZONE À EXPLORER :

Il s'agit du nom de la séquence (au cas où vous en feriez jouer plusieurs pendant une partie).

| PULP MAP | |
|--------------------------|---------------------|
| Zone à explorer : | Le complexe Nazashi |

UNITÉ DE TEMPS :

Il s'agit du temps qui s'écoule à chaque tirage d'une carte d'exploration

| P MAP - Fiche d'exploration | |
|-----------------------------|-----------|
| Unité de temps : | 5 minutes |

DESCRIPTION ET ARBORESCENCE :

Dans ce tableau vous inscrirez sur chaque ligne le nom d'un lieu ou d'un événement qui forme la trame centrale de la scène de découverte.

Ex : rencontre du savant fou errant dans les couloirs, générateur central, salle du trésor, Grand hall de Durin, cabane isolée etc.

Si l'une ou l'autre de ces découvertes (rencontre « fille ») ne peut intervenir

qu'après une autre (rencontre « mère »), inscrivez la rencontre « fille » en dessous et en retrait (à droite) de la rencontre mère pour vous souvenir de leur ordre hiérarchique.

Ex :

Si l'exploration intègre une rencontre avec un prisonnier détenu dans une cellule, elle-même située dans un quartier de haute sécurité dont l'accès n'est possible que par un poste de sécurité bourré de gardes, vous pourrez matérialiser cela ainsi :

| PULP MAP - Fiche d'exploration | | |
|--------------------------------|------|------------------------------------|
| Zone à explorer : | | Le complexe Nazashi |
| Unité de temps : | | 5 m |
| Lettre | Coût | Description et arborescence |
| A | | Poste de sécurité rempli de gardes |
| B | | Cellule du prisonnier |

Il est possible (mais non encouragé pour des questions de fluidité) de prévoir plus de deux niveaux hiérarchiques pour les découvertes.

Ex :

| PULP MAP - Fiche d'exploration | | |
|--------------------------------|------|------------------------------------|
| Zone à explorer : | | Le complexe Nazashi |
| Unité de temps : | | 5 minutes |
| Lettre | Coût | Description et arborescence |
| A | | Poste de sécurité rempli de gardes |
| B | | Cellule du prisonnier |
| C | | Cache secrète dans la cellule |

COÛT :

Cette colonne matérialise le nombre de points d'exploration que doit dépenser le groupe d'explorateur pour « acheter » et jouer la découverte correspondante. Ce coût peut être de 0 (rencontre « gratuite »), en revanche, le maximum est à votre appréciation. Le coût standard d'une découverte est de 2 points.

N.B. : n'oubliez pas que l'achat d'une découverte « fille » suppose nécessairement l'achat préalable de sa découverte « mère ».

INSTANTANÉS :

Cette colonne matérialise les événements qui peuvent intervenir au fil de l'exploration. Il s'agit d'évènements facultatifs, favorables, neutres ou défavorables, qui ont pour but principal de rythmer ou colorer votre séquence d'exploration.

Exemples d'instantanés « couleur » : Découverte d'un lichen étrange et phosphorescent sur les parois des couloirs, hurlements lointains faisant écho dans les lieux,

Exemple d'instantané « rythme » : Coucher du soleil, rencontre d'une patrouille, découverte de traces de sang menant à un sac en toile fermé, découverte de poursuivants, baisse sensible des réserves d'oxygène, torche qui s'éteint etc.

| T | Instantanés |
|----|---------------------------------------------|
| 1 | Découverte d'un patient errant |
| 2 | |
| 3 | Drône de combat désactivé |
| 4 | Odeur de gaz provenant d'une aération |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | Patrouille de miliciens |
| 8 | |
| 9 | Tourelle de défense |
| 10 | Passage d'un hélicoptère à l'est de la zone |

Comme vous le remarquerez, La colonne des instantanés se trouve directement à côté d'une colonne « T » correspondant aux unités de temps qui s'écoulent. Cela vous permet de hiérarchiser vos instantanés en fonction de la durée de l'exploration. Bien évidemment, les instantanés peuvent être déclenchés n'importe quand, la mention du temps n'est là qu'à titre accessoire.

RISQUES :

Il s'agit d'évènements qui sont systématiquement défavorables aux explorateurs, ils interviennent dans le cas du tirage d'une des deux carte d'exploration qui présente un symbole « éclair ».

Exemple : Déclenchement d'un piège, rencontre de population locale hostile, danger naturel, disparition inexplicable de l'un des membres du groupe, zone de dépressurisation etc.

| |
|----------------------------------------------|
| Risques : Attaque de drones de combat |
| Déclenchement d'une alarme |
| Intervention de la milice Nagashi |

3 - DES DÉS :

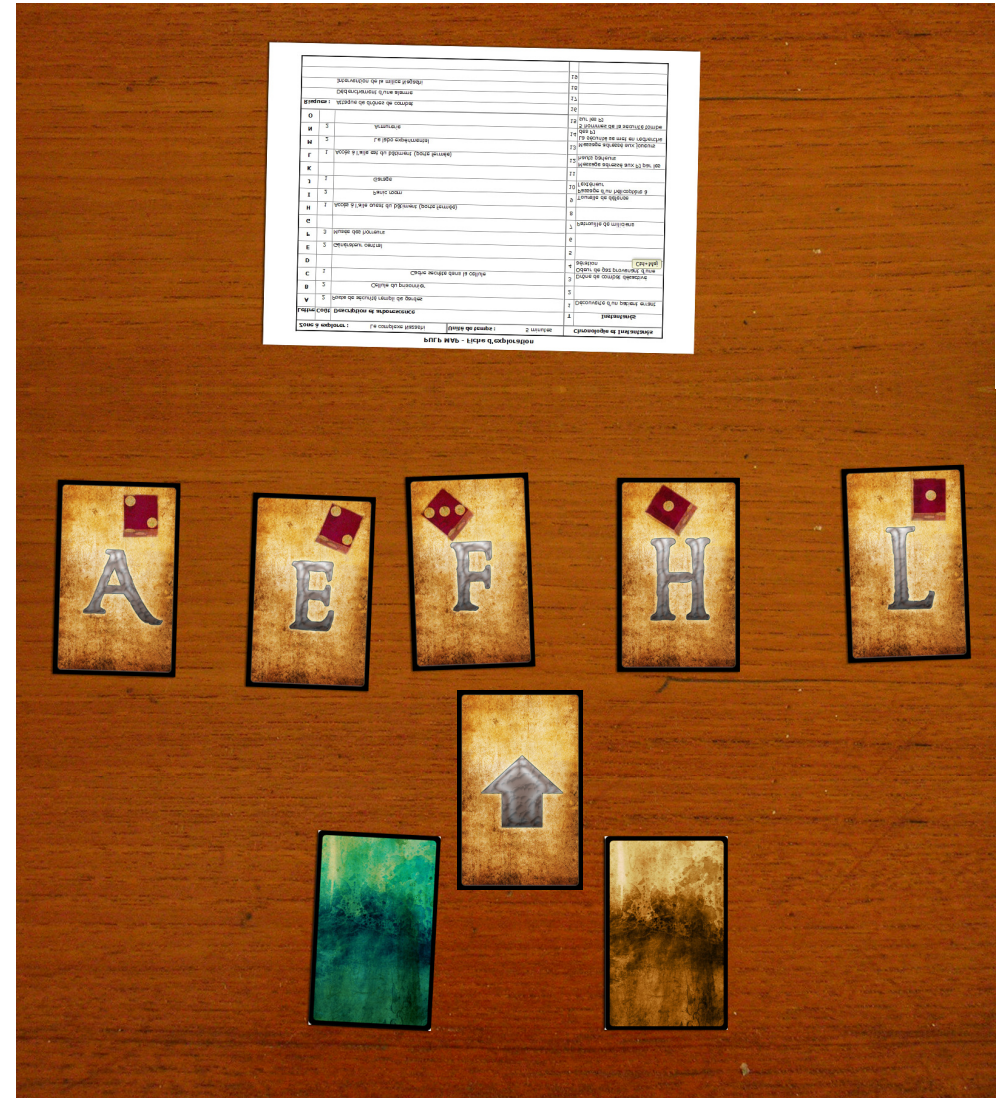
Vous devrez trouver autant de dés à six faces que de cartes découvertes que vous comptez utiliser. Ces dés matérialiseront le nombre de point d'exploration à consacrer pour résoudre une carte de découverte. Le chiffre qu'ils afficheront symbolisera la difficulté et/ou le temps nécessaire pour réaliser chaque découverte (plus une découverte est isolée ou dissimulée, plus il faudra lui consacrer de points).

II- DISPOSITION :

Au début d'une phase de PULP-MAP, le meneur de jeu garde la fiche d'exploration à portée de vue, il dispose la carte entrée devant les joueurs. Cette carte symbolise le lieu où les personnages (les explorateurs) ont commencé l'exploration (un lieu où les personnages ont commencé l'exploration (un point d'extraction en hélicoptère, un astroport, le pont de Kazak Dum etc.). A ce stade, une description générale des lieux et du contexte peut être souhaitable.



Après avoir consulté sa fiche d'exploration et repéré les découvertes les plus évidentes (celles figurant le plus à gauche dans l'arborescence des découvertes), le meneur sélectionne et dispose les cartes de découvertes correspondantes devant les joueurs (en retrait de la carte d'entrée). Il dépose sur chacune d'entre elles un dé pour symboliser son coût de découverte.



Les deux paquets de cartes d'exploration sont chacun mélangés et disposés face cachée devant les joueurs.

III - SYSTÈME :

Chaque tour d'exploration se segmente en phases de la manière suivante :

1 - ABANDON : Chaque personnage du groupe d'explorateur a l'occasion de quitter la séquence d'exploration. Le temps nécessaire pour ressortir des lieux et regagner le point d'entrée de la zone se calcule comme suit :

Nombre de cartes d'exploration déjà tirées par le groupe x unité de temps ÷ 2

2 - TIRAGE DE CARTE : S'il reste des explorateurs dans le groupe, l'un d'entre eux tire une carte d'exploration du paquet qu'il souhaite (exploration rapide ou circonspecte). Le tirage peut se faire en accord avec le reste du groupe ou selon la seule décision du joueur concerné (intéressant dans le cas où il joue un gradé ou un guide responsable des autres personnages).

3 - RÉVÉLATION : La carte est immédiatement retournée et placée face visible devant les joueurs. Si cette carte exploration n'est pas la première tirée par les joueurs, on la dispose à gauche de la dernière carte tirée.

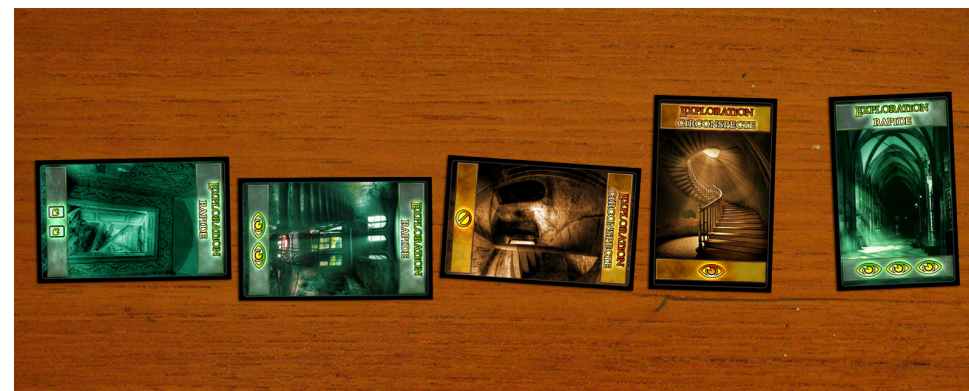


Si la carte tirée présente un symbole de perte de temps, elle doit être immédiatement inclinée horizontalement ainsi que le nombre de cartes indiquées,

placées immédiatement à droite de la carte.

Exemple :

Vous avez tiré des cartes d'exploration valant successivement 3, 1, 0 et 2 avant de tirer une perte de temps de 2. Il faudra incliner les cartes : perte de temps, 2 et 0.



4 - COMPTABILISATION DU TEMPS : Le Meneur de jeu barre une unité de temps sur sa fiche d'exploration

5 - DESCRIPTION DE LA PROGRESSION : Le Meneur de jeu (ou le joueur qui a la responsabilité de la narration si vous jouez à un jdr exotique)

a la possibilité de décrire ce qui s'est passé pendant la progression des personnages durant le laps de temps correspondant. Si la carte comporte un symbole risque (éclair), le meneur doit également le mettre en scène. S'il n'y a pas de risque à mettre en scène, le meneur peut choisir de mettre en scène un instantané.

6 - ACHAT DE DÉCOUVERTE : Le groupe d'explorateurs peut ensuite dépenser tout ou partie des points d'exploration qu'il a amassés avec les cartes d'exploration tirées pour « acheter » une et une seule carte de découverte. Le montant à « dépenser » est indiqué par le D6 figurant sur chaque carte de découverte, les cartes sans dé peuvent être achetées gratuitement. Plusieurs cartes d'explorations peuvent être utilisées en même temps, mais on ne peut « acheter » qu'une seule carte de découverte par tour.

Chaque carte d'exploration dont les points sont ainsi dépensés est inclinée horizontalement pour symboliser son utilisation. Elle ne peut plus être utilisée dans la séquence mais reste sur la table pour matérialiser le temps consacré à explorer.

Chaque carte de découverte achetée de la sorte est alors inclinée et débarrassée de son dé pour symboliser son « achat ». Si vous le souhaitez, la carte découverte achetée peut être retirée du jeu pour plus de clarté.

N.B. :

- dans le cas où l'on utilise une carte d'exploration pour « acheter » une découverte dont la valeur est inférieure au nombre de point dépensé, le bénéfice des points d'exploration en excédent est perdu.

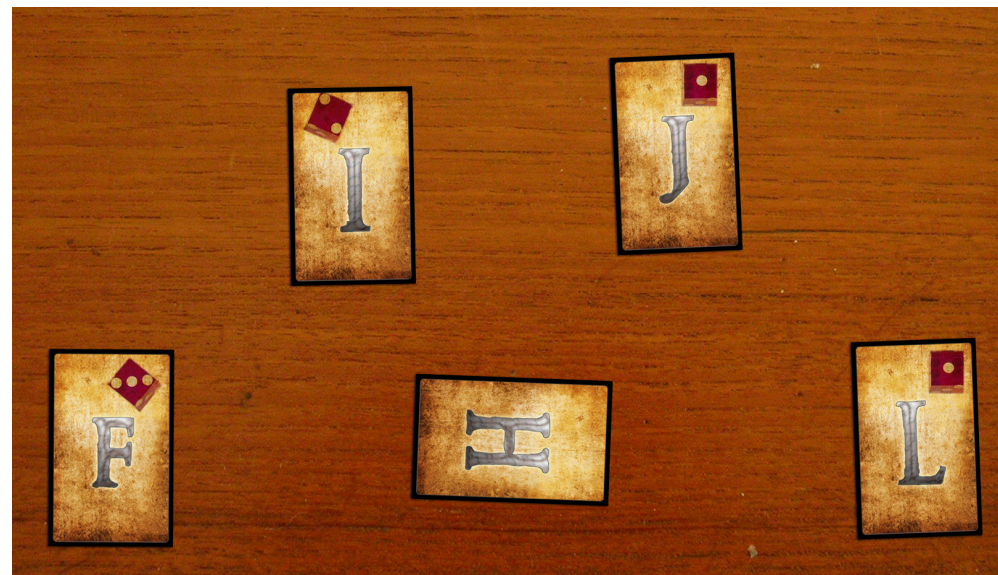
Ex : pour l'achat d'une découverte de valeur 3 avec des cartes d'exploration de valeur 2 et 2, le point d'exploration en excédent est perdu.

7 - RÉOLUTION DE LA DÉCOUVERTE : En cas « d'achat », le meneur décrit et résout la découverte achetée par les joueurs.

8 - RÉVÉLATION DES PROCHAINES DÉCOUVERTES :

Si la carte de découverte qui vient d'être résolue est la « mère » d'une ou plusieurs « filles » dans l'arborescence de découverte, le meneur dispose alors sur la table (derrière la carte « mère » résolue) la ou les cartes de découverte « fille » avec un

D6 qui représente leur valeur.



9 - FIN DU TOUR D'EXPLORATION : Si l'exploration continue, on enchaîne un nouveau tour d'exploration à la phase N°1 etc.

DERNIÈRES RECOMMANDATIONS :

Lorsque vous attribuez une lettre à chacune de vos découvertes, n'hésitez pas à le faire de manière aléatoire. Si vous attribuez systématiquement des lettres qui se suivent à vos découvertes, les joueurs pourraient en déduire le nombre et la hiérarchie des découvertes restant à faire.

Une fiche d'exploration alternative vous est proposée avec un classement alphabétique aléatoire pour résoudre cette difficulté.

Si vous avez un retour ou une question sur le système, n'hésitez pas à nous contacter sur le blog des Ambiances de JDR (www.ajdr.org).

En attendant bon jeu !