

# PENSEZ À CE QUE VOUS VOULEZ

Une série de modules machiavéliques pour un MJ et de multiples joueurs, par Côme Martin

« *Pensez...* » vous propose de confronter des joueurs à un module machiavélique dans lequel ils n'auront qu'un seul essai et un temps limité pour s'échapper. Une fois son temps écoulé, un joueur ne pourra plus jamais explorer le même module ; mais ce qu'il a fourni comme effort servira au suivant qui, peut-être, parviendra à la sortie...

Un module de « *Pensez...* » est un labyrinthe qui peut prendre de multiples formes ; trois exemples sont fournis ci-après. Chaque module doit en revanche toujours répondre aux règles suivantes :

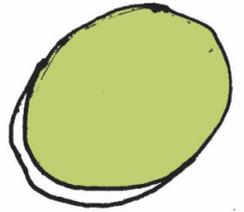
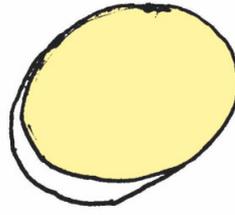
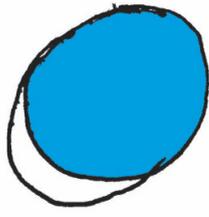
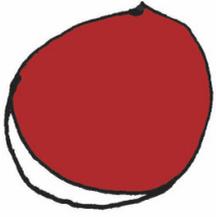
1. Un joueur ne peut explorer qu'une seule fois le même module, en temps limité et réel : 10 minutes de jeu correspondent à 10 minutes pour le personnage. Il est recommandé d'annoncer de combien de temps le joueur dispose avant le début de la partie et de ne faire démarrer le minuteur qu'une fois la situation initiale posée. Une fois le temps écoulé, le joueur ne pourra plus jamais se confronter à ce module-ci.
2. Le titre du jeu est un indice primordial pour trouver la solution à chaque module.
3. Les personnages peuvent entreprendre toutes les actions qu'ils souhaitent en les énonçant. Il n'y a pas de hasard : si l'action a de bonnes chances de réussir, elle réussit. La difficulté du jeu ne réside pas dans d'éventuels échecs aux actions.
4. Toutes les actions effectuées par un joueur lors de son exploration ont des conséquences sur les parties suivantes et les explorations des futurs joueurs : un mur écroulé restera en ruine, un message gribouillé sur un mur demeurera lisible... Prenez en note les actions des joueurs ! Il est d'ailleurs recommandé de fournir aux joueurs des dessins ou des listes résumant ce qu'ils peuvent trouver au sein d'un module lorsque beaucoup d'explorations ont laissé des traces.
5. À la fin d'une exploration ratée, chaque joueur a l'occasion de transmettre un message court aux futurs explorateurs : enregistrement audio de 10 secondes, texte écrit de 5 mots maximum, dessin exécuté en temps limité... Ce message pourra facilement (mais pas forcément automatiquement) être consulté par les prochains joueurs.
6. La sortie du module est difficile à atteindre et ne peut probablement pas l'être dès la première exploration, par exemple parce qu'il faut empiler des objets pour y parvenir, parce qu'elle demande des sacrifices ou un nombre de clefs impossible à amasser en une seule fois. De façon plus générale, les modules n'ont pas à répondre à une logique réaliste (même s'il est préférable que les joueurs puissent percevoir leur logique interne) et il n'est pas nécessaire, voire contre-productif pour les joueurs de se demander pourquoi les personnages sont là : c'est comment ils vont sortir qui nous intéresse ici.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

LISIBLES PAR TOUT LE MONDE

# ET APPUYEZ SUR LE BOUTON

# PENSEZ À CE QUE VOUS VOULEZ



PRINCIPES SECRETS

1. Un module contient au moins un bouton ou son équivalent. Il ne peut être pressé qu'un nombre très limité de fois par partie, et produit n'importe quel objet auquel le joueur pense au moment d'appuyer : une banane, une échelle, un lance-roquettes, tout est possible, y compris des objets qui n'existent pas dans notre réalité si vous le souhaitez. Si le joueur souhaite autre chose qu'un objet, tâchez d'interpréter son souhait comme tel : « Je veux sortir d'ici » lui fournira un plan (incomplet), par exemple, ou « Je veux de la lumière » une lampe électrique. Si le joueur appuie sur le bouton sans rien souhaiter, il ne se passe rien par défaut, mais vous pouvez en décider autrement.

2. Inutile de concevoir des modules trop compliqués ou trop longs : 2 ou 3 pièces au fonctionnement complexe, quelques couloirs enchevêtrés suffisent largement pour une partie qui nécessitera une dizaine de joueurs. De même, évitez d'inclure trop d'éléments qui punissent injustement les joueurs : un piège pouvant tuer un ou deux joueurs est ac-

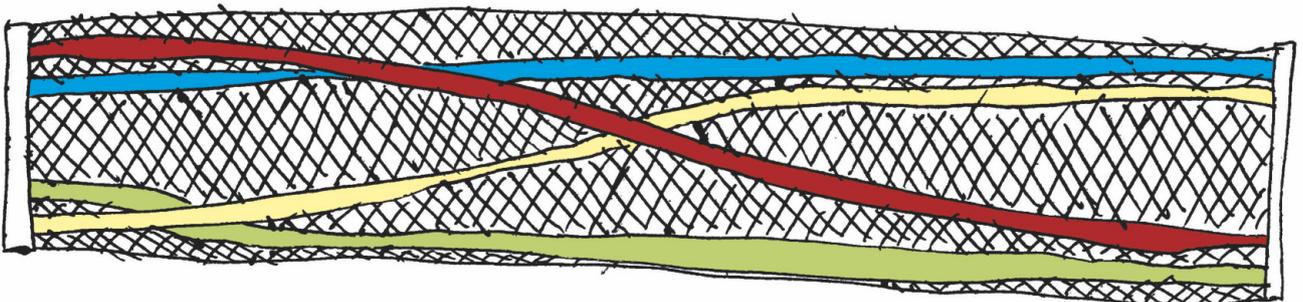
ceptable si ces joueurs ont ensuite l'occasion de prévenir les suivants, au-delà c'est sans doute de la cruauté improductive.

3. N'incluez pas d'ennemi à combattre dans vos modules, ce n'est pas dans l'esprit du jeu. De même, évitez d'inclure des PNJ, sauf si vous pouvez prévoir à peu près ce qu'ils répondent aux joueurs et que vous mesurez la limite de temps en conséquence.

4. La gestion du temps réel est élastique : le compteur continue de tourner lorsque vous décrivez quelque chose, parce qu'une exploration d'une surface de 50 mètres est résumée en quelques secondes.

5. Sentez-vous libre d'éliminer les fausses pistes laissées (in)volontairement par certains joueurs et de ne conserver que les informations utiles d'une exploration à l'autre : c'est le signe que le module est un peu trop compliqué et qu'il faut revenir à ses fondamentaux pour aider les joueurs à le résoudre.

À NE PAS FAIRE LIRE AUX JOUEURS



# ET APPUYEZ SUR LE BOUTON

# PENSEZ À CE QUE VOUS VOULEZ

Les joueurs incarnent un voleur ou une voleuse dans un univers proche des 1001 nuits. Alors qu'ils étaient en train de cambrioler un riche palais, des gardes les ont forcé à fuir : après les avoir distancés, au détour d'un couloir, ils ont senti le sol se dérober sous leurs pas, peut-être à cause d'un piège non décelé, sont tombés et ont perdu connaissance.

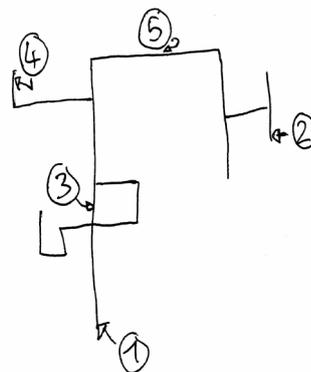
La partie reprend lorsqu'ils reprennent conscience : leur jambe droite est cassée et ils souffrent de fièvre, ils mourront dans 15 minutes s'ils ne se soignent pas. La petite grotte où ils se trouvent, large d'une dizaine de pas, est plongée dans une pénombre grise : elle est éclairée par un filet de lumière provenant d'une ouverture dix mètres plus haut et par une phrase en arabe (langue qu'ils savent lire) qui scintille en rouge : « Pensez à ce que vous voulez et frottez la lampe ». La phrase est gravée sur une lampe à huile. Dans la caverne, il y a également le contenu de leur butin éparpillé au sol et un squelette dans un coin.

Frotter la lampe fait apparaître un génie dans un nuage de fumée blanche. Il demande au joueur son souhait : s'il peut l'interpréter comme une demande d'objet (« sortir d'ici » donne une échelle de corde, « me soigner » donne une potion...), il s'exécute, sinon il informe le joueur qu'il ne peut exaucer son souhait. Au bout de 3 demandes impossibles à satisfaire ou lorsque le souhait est exaucé, le génie disparaît et la phrase cesse de scintiller. Le génie ne répond à aucune question qui lui est posée.

Les joueurs peuvent escalader le tunnel vertical menant vers la lumière ; à noter qu'ils peuvent emporter la lampe du génie avec eux. S'ils sont en parfaite santé et en possession d'une échelle, cela ne leur demande que peu d'effort. Dans le cas contraire, retirez entre 5 et 10 minutes du chronomètre. En haut, ils se retrouvent dans le couloir d'où ils étaient tombés : un large éboulement im-

possible à déblayer bloque l'une des issues, l'autre est plongée dans le noir. Un peu de lumière filtre d'une fenêtre grillagée, plusieurs mètres plus haut.

Le large couloir mène à un labyrinthe plongé dans le noir, dont voici le plan. La longueur des couloirs est laissée à votre appréciation.



1. Entrée du labyrinthe
2. Sortie, menant vers les égouts (ce qu'il y a au-delà dépasse le cadre du jeu)
3. Un piège : sur pression d'une dalle des lances acérées tombent du plafond et transpercent le joueur
4. Un levier permet de désactiver le piège en 5
5. Un piège : sur pression du sol pendant cinq mètres, les murs se rapprochent brutalement et écrasent le joueur

Il y a un piège supplémentaire dans le labyrinthe : lorsque les personnages y pénètrent, lancez un compte à rebours de 5 minutes. À son issue, l'ensemble du sol du labyrinthe s'ouvre brutalement, révélant des fosses couvertes de lames tranchantes qui transpercent le personnage.

À sa mort, un personnage peut dessiner sur une feuille commune à tous, en 30 secondes chronométrées : le joueur n'a pas le droit d'écrire, seulement de dessiner. Le premier squelette de personnage précédent trouvé par le prochain joueur a entre ses os une feuille révélant ce dessin commun.

EXEMPLE DE MODULE

LA CAVERNE DU GÉNIE

# ET APPUYEZ SUR LE BOUTON

# PENSEZ À CE QUE VOUS VOULEZ

Les joueurs incarnent un ou une astronaute qui est tiré de son sommeil cryogénique et se rend compte qu'il n'est plus dans son vaisseau : une anomalie quantique l'a déplacé dans un module de détresse extraterrestre, de forme sphérique. Par 4 hublots, on peut voir que le module est attaché à un vaisseau sur le point d'exploser. L'astronaute n'a pas de combinaison, il ne peut donc sortir, sa seule chance de s'en sortir est de détacher le module.

L'astronaute est assis sur un siège, au centre du module qui ne fait pas plus de quelques mètres sphériques. Devant lui se trouve un panneau de commande où toutes les commandes sont grillées, sauf :

- Un compte à rebours, affichant 2 minutes. Lorsque le temps est écoulé, le vaisseau explose et l'astronaute meurt.

- Un bouton rouge, autour duquel est écrite une phrase en rouge, dans une langue extra-terrestre incompréhensible. Appuyer dessus en pensant à quelque chose matérialise un objet ; sinon, le bouton produit un son désagréable et ne matérialise rien.

- Un levier. Lorsqu'on le tire, toute la séquence est redémarrée. Le temps est réinitialisé, tout redevient comme au début de la partie, à deux exceptions : la dernière action effectuée par le joueur et le dernier objet qu'il a généré avant d'actionner le levier sont transposés d'un cycle à l'autre (même chose en cas de mort du personnage). Un joueur ne peut effectuer que six cycles : ensuite le levier se brise et est inutilisable.

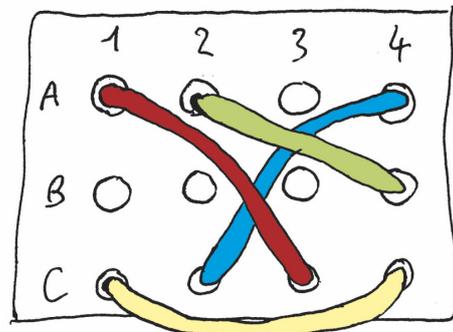
- Un écran avec des diodes vertes, toutes éteintes sauf la première. En-dessous de chaque diode, un petit bouton produit un « clic » et un message audio s'il est disponible (la diode est alors allumée). Le premier message est disponible dès le début de la partie, il s'agit de 5 secondes d'un dialecte extra-terrestre, le rappel d'un mot de commande (inventez-le et enregistrez-le !). À sa mort, un personnage peut enregistrer un message audio de 5 secondes, après 10 secondes de réflexion laissées au joueur. Chaque message sera dis-

ponible sur la pression d'un bouton sous les diodes.

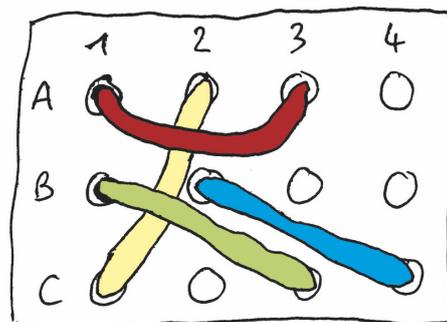
- Un bouton vert à côté du bouton rouge, qui ne s'active que si l'on prononce le mot de commande en même temps ; il libère alors une partie du module. Sinon, il fait le même bruit que le bouton des diodes vertes.

- Un panneau rectangulaire fermé à clef à côté du clavier de commande. La clef n'est nul part dans le module, il faudra la matérialiser avec le bouton rouge. Derrière ce panneau se trouvent 4 boutons de couleur jaune, bleue, rouge et verte respectivement. Ils détachent une partie du module lorsqu'on les presse dans l'ordre suivant : Rouge - Vert - Bleu - Jaune. Un son vient annoncer un bouton pressé dans l'ordre ; seuls trois essais sont permis par cycle.

- Sous le clavier de commande, un panneau coulissant, non verrouillé, cache une batterie qu'il faut recharger pour faire partir le module. Quatre câbles de couleur rouge, verte, bleue et jaune y sont connectés selon le schéma suivant que vous pouvez fournir aux joueurs :



Il faut les rebrancher selon le schéma ci-dessous. Une extrémité de câble correctement branchée fait un son appréciateur.



EXEMPLE DE MODULE

LA SPHÈRE DE WELLS

# ET APPUYEZ SUR LE BOUTON

# PENSEZ À CE QUE VOUS VOULEZ

## EXEMPLE DE MODULE

Les joueurs incarnent une version fictionnelle d'eux-mêmes ou à défaut un personnage vivant au 21e siècle. Ils n'ont sur eux que des vêtements bruns et sans poches. Ils se réveillent dans une grande pièce, empoisonnés sans le savoir : au bout de 5 minutes, ils crachent du sang, et meurent au bout de 10 minutes d'hémorragie interne. Leurs cadavres demeurent (et se décomposent) d'une partie à l'autre. Les raisons de cet empoisonnement, et l'identité des concepteurs du labyrinthe, n'a aucune importance.

La pièce est immense : elle mesure 50 mètres de côté et fait 6 mètres de hauteur. Toutes ses parois sont d'un blanc immaculé : il n'y a pas de source de lumière apparente mais tout y est très lumineux. Sur chaque paroi, on peut voir un grand minuteur, qui décompte le temps restant aux joueurs, c'est-à-dire 10 minutes dès que la description initiale est terminée. Au-dessous des minuteurs sont alignés trois boutons de trois couleurs différentes : vert, bleu et rouge (il y en a donc 12 dans la pièce). Au-dessous de ces boutons, en gros caractères, est écrit : « Pensez à ce que vous voulez et appuyez sur le bouton ».

Lorsqu'un joueur appuie sur l'un des boutons, il disparaît dans le mur, derrière une trappe. Si le joueur pense à un objet en appuyant sur l'un des boutons, il sort d'une fente dans le mur opposé. S'il pense à une personne ou à un animal, un dessin de cette personne ou de cet animal, réalisé par ordinateur, imprimé sur une carte de visite, sort de la fente. Sinon, l'effet suivant a lieu :

- Vert : le temps restant au joueur est divisé par deux
- Bleu : une porte s'ouvre verticalement dans le mur opposé, puis se referme 3 secondes plus tard
- Rouge : une clef rouge sort d'une fente dans un mur

Chaque couleur de bouton produit deux bruits différents selon qu'on les presse en pensant à quelque chose ou non ; il y a donc

6 bruits en tout (soyez créatifs !) pour faire comprendre aux joueurs que tous les boutons n'ont pas le même effet.

Les trappes et les portes sonnent creux, on peut donc les détecter en toquant dans les murs (qui sont indestructibles). Leurs rainures sont visibles.

Des couloirs en « S » partent de chacun des murs de la pièce et mènent aux endroits suivants :

- Nord : une porte verrouillée de trois cadenas de couleur verte, bleue et rouge. Derrière cette porte se trouve la sortie du labyrinthe (et ce qu'il y a après cette sortie dépasse le cadre du jeu)
- Sud : un piédestal sur lequel repose une clef verte
- Est : un piédestal sur lequel repose une clef jaune
- Ouest : un piédestal sur lequel repose une clef rouge

À l'intérieur des couloirs, un bouton de couleur grise permet d'ouvrir à nouveau la porte pendant 3 secondes ; il ne disparaît pas après pression.

Pour sortir du labyrinthe, il faudra donc trouver un moyen de bloquer les portes, par exemple avec un objet lourd, pour pouvoir entrer dans les couloirs, puis générer au minimum une clef bleue. Mais des joueurs malins pourront obtenir le plan du labyrinthe, voire les trois clefs, dès le départ, en faisant bon usage des boutons. À noter qu'un joueur peut appuyer sur un bouton rouge en pensant à un antidote pour le poison ; cela rajoute 5 minutes à son espérance de vie. Penser à une carte du labyrinthe marche aussi parfaitement : fournissez alors au joueur un dessin de la pièce et des couloirs, sans indiquer l'emplacement des clefs.

À sa mort, un personnage peut laisser un message écrit de 3 mots ou symboles maximum aux suivants : ce message apparaîtra sur une carte de visite, semblant imprimé à la machine à écrire.

## LE LABYRINTHE DE SHINBORU

# ET APPUYEZ SUR LE BOUTON