

Quelle base-coffre à jouets pour vos PJ ?

(D'après un filan lancé en 2015 sur Casus No)

Selon vous, quelle serait la forme, le contenu et l'usage d'une base à forte valeur ludique pour vos PJ ?

Je pense déjà au classique "Base du grand Méchant à infiltrer, explorer, nettoyer puis occuper", suivi de la phase de réparation & amélioration avec son lot d'aventures pour trouver les matériaux, la main d'œuvre, l'équipement et les PNJ-domestiques/soldats/conseillers.

Le tout avec une bonne dose de trucs coolz façon Batcave: un hélicoptère, un passage secret, un labo alchimique, une écurie-zoo fantastique, etc.

Et bien évidemment aux aventures "Mais on est infiltré ?!?" Par de la vermine (rats, skavens, voleurs...), des fantômes (ou pas), le Grand méchant qui revient, etc. avec des mystères à éclaircir (meurtre des PNJ...), à nouveau de l'exploration de zones non-découvertes (pièce secrète, tunnel, espace condamné...), etc.

Ah, et je précise que la base peut être mobile: navire, vaisseau spatial, scoubi-fourgon, etc.

Et vous, comment construiriez et utiliseriez-vous un tel outil ludique ?

Localisation

- Sur des hauteurs/ en profondeur dans les abysses
- Sur une frontière
- dans les terres sauvages
- Au bord d'un cours d'eau
- Au bord/au milieu des marais
- Sur une île, une plateforme offshore, un astéroïde
- Dans un lieu incongru (ex : une carcasse de porte avion nucléaire sur la terre ferme vu l'évaporation des mers /Invalys), des épaves/ruines dans un lieu devenu saugrenu : immeuble envahi par la végétation/en partie immergé, carcasse de navire/avion/vaisseau sur le sol, bus dans le désert, etc.
- En mouvement : un train (en post-apo, pendant la conquête de l'Ouest, etc.), un navire, un vaisseau spatial, un sous-marin, etc.
- au cœur d'une cité tentaculaire

Équipements/ressources

- Une oasis d'une ressource très rare : de l'eau (puits, citerne), de nourriture (supermarché), de carburant (le supertanker de *Waterworld*), de munition (Poudrière de *Mad Max Fury road*)... pour du post-apo

Des aménagements

- Le Fortin d'Oltrée, avec une vingtaine de types de bâtiments (atelier, bibliothèque, caserne, forge, laboratoire, lazaret, observatoire, relais, temple...), chacun ayant une capacité spécifique (informations, contacts, fabrication, personnel, "miracles", ...), ainsi qu'une liste d'événements dédiés (aubaines ou calamités). L'évolution de chacun des bâtiments étant liée à une série d'objectifs spécifiques à atteindre. Ceux-ci étant générateurs d'histoires, de problèmes à résoudre, de péripéties entre occupants du fortin. Fortin qui peut être installé dans les terres sauvages, au cœur d'une cité tentaculaire, en profondeur dans les abysses, ou même mobile dans un univers maritime. C'est dans le Compagnon d'Oltrée / Ego'

Acquisition

- -Subtilisé à un ennemi : le grand classique de la base de méchant récupéré par les héros, ce sont tous les secrets qu'il reste à y découvrir, surtout si le méchant lui même l'a récupéré d'une autre personne avant... (que dire si les héros trouvent le journal intime du méchant qui détaille le pourquoi il a voulu récupérer cette base et ce qu'il espérait découvrir et qu'il n'a pas encore trouvé, genre la prison d'une entité puissante, la tombe d'un sorcier, une unité cryogénique avec des extraterrestres....) /Invalys
- -Héritage familial
- un bienfaiteur fait don aux héros d'un manoir tout confort, mais est ce bien un ami /Invalys
- le gouvernement met une base à disposition des héros (pour les surveiller ?) /Invalys

Narratologie et aventures

Yusei : Pour moi l'intérêt d'une base, c'est de pouvoir la retirer aux PJs à un moment crucial de la campagne, pour leur faire ressentir le danger. Du coup je mettrais l'accent sur la sécurité et le confort de la base, ainsi que sur ce qu'ils peuvent y gagner qui soit plus difficile à obtenir autrement. Par exemple dans un jeu comme Cthulhu ce serait le club de gentlemen où on se détend, où on a des contacts juges ou avocats, et où on regagne de la SAN. Quand les choses deviennent sérieuses, le club est détruit, le groupe perd la protection des juges/avocats et ne peut plus regagner de SAN aussi facilement.

- Au-delà du sujet d'aventure "on défend/nettoie notre chez nous", l'assaut massif/destruction de la base peut être un moment fort de la "narratologie" de la campagne.
- Une base qui fait l'objet de convoitises de beaucoup de factions (Invalys)

PNJ

- Un individu d'une culture exotique qui rend les choses bizarres (une base gardée par des kangourous droïdes, parce que les PJ ont embauché un PNJ aborigène australien qui était doué en robotique /Snorri).
- Un PNJ vraiment trop terre à terre, qui fait le contrepoint avec la vie aventureuse des PJ (un conjoint d'un PJ qui semble ignorer que son époux/épouse mène une vie d'aventure et s'inquiète surtout de savoir si sa soupe était bien salée /Snorri)

Base d'observation et communication

- -Médiéval: tour de guet-pigeonier pour les messages avec un système de feu/tocsin/fanion/sémaphore pour l'alerte/communication
- -Med-fan: "bassin de scrutation et téléporteur c'est un grand classique, le plus grand reste une salle des miroirs permettant la vision à distance et le déplacement spatial/dimensionnel/temporel"
- -Steampunk: salle avec bow-windows, télescope géant, tuyaux pneumatiques pour messages à moyenne distance (quartier) et tuyaux de communication interne (maison).
- -Moderne/cyberpunk: salle informatique avec écran géant, visiophonie, accès haute-vitesse à la matrice, imprimante 3D de qualité industrielle, caisson de réalité virtuelle, salle d'émission/réception radio/hertzien/radar.
- Occulte contemporain :
- -SF: cuve holoréseau et portail dis-trans/téléporteur.
- Post-apo :

Un secret ou des avoirs dans un coffre

- une bibliothèque secrète, dans un coffre fort, et qui sert à stocker les inventions trop dangereuses, dont on a tué l'inventeur et stocker ses notes pour éviter qu'elle se diffuse dans le monde et qui se trouve dans le manoir d'une secte. /Invalys
- dans la base récupérée, il y a une technologie inconnue. L'étudier va ouvrir de nouvelles perspectives... /Invalys
- une bibliothèque remplie de livres d'histoire qui prouve que la réalité actuelle est en fait une uchronie artificielle créée par une machine (inspi le maître du haut château) La détruire va permettre au temps de retrouver ça marche réelle (à moins que cela anéantisse toute vie si l'histoire réelle est une guerre nucléaire ayant mené à l'extinction de l'espèce) /Invalys

Système d'évacuation:

- -Médiéval: Poterne secrète et tunnel menant à une chaumière avec des gens de confiance et des chevaux.
- -Med-fan: seuil de téléportation.
- -Steampunk: "demeure bourgeoise piquée à un méchant, moi ça m'évoque un truc qui devient mobile. On s'installe confortablement dans le manoir pendant 4/5 scénarios, mais tout le monde se demande à quoi sert le bouton rouge avec marqué "n'appuyer qu'en cas d'urgence absolue". Puis un jour la base est attaquée, et quand on appuie le toit s'ouvre, un ballon gigantesque se gonfle, et la base décolle en mode zeppelin"
- -Moderne/cyberpunk: porte dérobée dans un placard/sous-sol menant chez le voisin/dans un abri de jardin avec un van ou des motos prêts à partir.
- Occulte contemporain :
- Post-apo :
- -SF: mini-vaisseau ou exoarmure éjectables.

Porte sur Ailleurs:

- -Médiéval: vers une crypte païenne oubliée et mystérieuse ?
- -Med-fan: miroir d'Alice, pièce plus grande à l'intérieur, seuil vers un autre plan/monde à la Narnia.

- -Steampunk: vers une mystérieuse usine gigantesque ? vers des tunnels vitrés sous-marins et un sous-marin, vers mars ? Un laboratoire d'horlogerie, pour des prothèses artificielle et des automates, menant jusqu'à un homme entièrement artificiel /Invalys
- -Moderne/cyberpunk: une salle de shoot, un passage sous la frontière américano-mexicaine, Un accès à un abri antinucléaire oublié, Un abris anti aérien datant d'une guerre mondiale, Une crypte médiévale oubliée, Une cave murée où se sont déroulés de sinistres événements. /Snorri ; une série de grottes aménagé pour vivre par des marginaux, un laboratoire de biochimie avec un nouveau virus de la peste mutant, qui se répand dès l'ouverture de la porte étanche (faut retrouver le savant à son origine), un laboratoire de bionique, pour des prothèses artificielle, menant jusqu'à un homme entièrement artificiel /Invalys,
- Occulte contemporain : un passage imperceptible vers Ailleurs: le monde est presque identique mais avec quelques détails bizarres, qui s'accumulent jusqu'à ce que les protagonistes réalisent qu'ils sont Ailleurs. Il peut éventuellement se passer pas mal de temps avant que les PJ's comprennent comment ils passent d'un monde à l'autre /Yusei ; un accès vers le centre de la terre /Invalys
- Post-apo :
- -SF: pièce plus grande à l'intérieur grâce à une singularité, vers une autre dimension ?

Inspirations

- The Authority
- "La Maison du Bout du Monde" de La Rédemption d'Althaus
- la tour dimensionnel de Michael Moorcock qui se déplace dans l'espace et le temps et sa variante, le Tardis
- La base des Lettrés de Supernatural (qui apparaît dans je ne sais plus quelle saison, la 8 ? la 9 ?)
- Stargate