

Mon feedback sur cette mini-campagne que j'ai menée en 5 séances dont 2 via Roll20/Discord (Covid-19) de février à mai 2020 avec 5 joueurs du club des Saigneurs du Chaos d'Anderlecht [<https://forum.saigneursduchaos.be>].

J'espère que ça ne sera pas trop «brut» et restera compréhensible ;)

Tout cela reste relatif à **Wurm V1**.

Personnages-joueurs

Comme personnage « L'Ours », un homme-ours recueilli enfant dans la tribu d'hommes-long de la tribu du Rivage que j'avais imaginé. Les autres personnes tous enfants sont issus directement de cette tribu dont Toka, Artwë, Laoki et Yeda (seule femme du groupe).

Merci à toute et à tous pour la partie et les séances que nous avons vécues ensemble. De chouettes discussions et analyses sur le système, la façon de le jouer, l'équilibrage, etc.

(voir annexe à ce message)

Ordre de scénarios joués (avec ajouts de scénarios indépendants, en tout ou partie)

J'ai fait jouer ma mini-campagne en ajoutant avant après le 3^e scénario (initiation) le scn « Chaleur aujourd'hui / Lendemain qui refroidit ».

J'ai terminé avec le 4^e scénario plutôt joué en « storyline » avec leurs suggestions, réflexions, conclusions et actions.

Avant celui-ci, j'avais joué ma « péripétie » - les Chasseurs fantômes - inspirée d'un conte que j'ai pu tenir et mener sur un long temps comme un scénario en fait.

Il y a suffisamment de matière pour se faire.

Ça permis d'effectuer cette chasse aux mammoths souhaités par mes joueurs et pour l'un des PJ (homme-ours) avoir accès à des techniques secrètes de sa race.

Egalement, ils ont consulté Auroch Poing de Pierre (homme-ours) sur la grotte qu'ils avaient trouvée.

Dans cette grotte ils avaient aussi « bouché » l'accès aux créatures humanoïdes hostiles de « Horreur dans les profondeurs » car les PJ ont voulu explorer les dédales souterrains qui démarraient du fin de la grotte qu'ils avaient découverts. Je souhaitais quelque chose qui soit angoissant, dangereux comme le présageait l'impression de malaise qui était donnée initialement.

Leur repaire/cachette de leur enfance a permis de mettre toute la tribu en sécurité pendant l'éruption volcanique. Tout à leur honneur et prestige.

Toute une série de considérations, remarques, réflexions tant sur l'univers, la partie, les règles

D'ordre général

La mini-campagne a beaucoup plus favorisé une approche parfois plus martiale et frontale/directe. Il n'a pas été possible d'instaurer un maximum d'interactions avec PNJ ou de liens avec d'autres tribus par ex. Il y a eu des échanges avec des PNJ mais ça aurait pu être plus important mais la dynamique soutenue a plutôt pousser vers l'action que l'interaction. On a un peu approcher l'aspect recherche de matériaux rares pour fabrication d'objets exceptionnels.

Dans un jeu type «survie» si on peut parler ainsi, un joueur se demande si on ne peut pas passer tout le temps «libre» et «disponible» pour fabriquer le meilleur équipement. J'ai trouvé alors que l'objet exceptionnel n'est pas qu'un lancé de dés mais aussi fonction des matériaux rares ou techniques secrète qu'on emploie.

Règles

1) le malus «enfant» a été jugé par tous comme très sévère et restricteur. C'est soit voué à l'échec, soit on craint d'entreprendre quelque chose qui raterait et amènerait des soucis/troubles/problèmes.

J'ai choisis de garder le -2 sur les Connaissances, le -3 en physique pour des actions pures mais pas pour le combat car on envisage que l'enfant est plus souple et agile que l'adulte et un malus de dégât de -1 seulement avec toujours au moins un pt de dégât occasionné.

2) J'ai parfois choisi pour «alléger» les choses de supprimer quelques étapes de la chasse pour n'en garder que quelques unes et amener un autre aspect aux joueurs. Car c'est assez long et nécessitant bcp de jets de dés. Comme la préparation d'un piège et donner l'halali à l'animal ainsi piégé.

3) En combat, la «réussite brillante» est fort avantageuse en combat. Un objet pouvant procurer un +1 ou plus en combat est fort utile pour atteindre ce score de Esquive adverse+6.

4) Pour «l'esquive totale», j'accorde d'office «2+1d4» points à l'esquive pour que ça puisse concurrencer et être meilleur que «combat prudent». Car un mauvais jet de dés pour «l'esquive totale» peut alors être moins favorable que le «combat prudent» alors qu'on ne peut rien faire d'autres.

5) La protection des armures lourdes (moins de dégâts reçus) est bien faible au malus considérable de -1 en Esquive et Agilité qui de facto, te rend plus vulnérable aux attaques. Un déséquilibre trop flagrant où il vaut mieux avoir une moins bonne armure (et porter un bouclier) et être plus leste et agile et être plus difficile à toucher.

Roleplay et ambiance

1) Un très chouette « esprit de groupe » entre PJ et au sein de la tribu, aussi vis-à-vis des autres, des vaincus, etc. c'est à souligner et à vous remercier pour cette expérience.

Une bonne installation de l'esprit de groupe, d'entraide, de « la force du clan, c'est le clan », du soin et attention apportés aux autres (PNJ, adversaires vaincus, etc.).

2) Si des joueurs ont été absents à une partie, prévoir pour leur personnage aussi une augmentation

d'équipement si le restant du groupe avait oeuvré à améliorer ce dernier pour qu'il ne soit pas en reste et dispose de ressources qu'il peut offrir, échanger avec d'autres.

3) J'ai permis qu'à terme le personnage homme-ours ayant recueilli parmi leur tribu l'ancien chef homme-ours «Auroch poing de pierre» de «chasseurs fantômes» puisse acquérir des techniques et connaissances secrètes de sa race. En effet, Auroch Poing de Pierre étant un peu le dernier survivant de sa tribu, une fois ses guerriers morts délivrés de leur état spectral, fait don de sa cape de chef au chef de la tribu des PJ pour offrir sa personne et ses bras au service de leur tribu et l'intégrer surtout qu'il a beaucoup d'estime pour elle car les PJ l'ont aidé et ont montré que la force du groupe faisait la force du clan et lui a permis de remporter cette chasse mémorable contre des mammouths.

Roll20

1) Un problème de calques m'a fait comprendre trop tard que les joueurs ne voyaient pas tout. De même, au lieu de faire un tour par tour, interpeller chaque joueur au fur et à mesure je demandais des actions et jets tous azimuts ce qui a un peu «perdu – decontenancé» quelques joueurs.

«Chaleur aujourd'hui / Lendemain qui refroidit»

1) C'était prévisible que la tribu qui était amicale soit ensuite belliqueuse et fourbe envers les PJ. On m'a suggéré que cette tribu garde son aspect sympa/chaleureux/pas très évolué/simple pour que ce soit une tribu hostile (ou des éléments rebelles) qui montent l'embuscade et l'attaque des PJ.

2) Aussi durant l'embuscade de mon scénario, j'ai eu peur que ça tourne au bain de sang et ai drolement facilité les choses et ai réduit tout l'aspect tactique du combat initial à une partie de plaisir et où l'enjeu et possibilités tactiques ont été anihilés.

3) Pour se «venger», mes PJ n'ont pas massacré toute la tribu mais ont mis en place une sorte de prise/capture de guerre en enlevant quelques femmes pour les ramener à leur tribu et assurer un renouvellement du patrimoine génétique. Une sorte «d'enlèvement des Sabines» ;)