

DESTINATION MARS ?

SYNOPSIS

Après un huit-clos, sous fond d'amnésie partielle et de doute sur le monde extérieur, les joueurs devront explorer ce qui entoure leur navette spatiale à destination de Mars, avant de tenter de retrouver leur collègue astronaute disparue et révéler enfin la terrible vérité sur leur voyage. Ils sont sur Terre et ont voyagé dans le temps, après que le démarrage de leur moteur quantique ait déclenché un cataclysme détruisant la planète bleue. L'ensemble devrait voir sa fin ponctuée par une course-poursuite spectaculaire avec des autochtones dégénérés sur des véhicules modifiés à la Mad Max.

Le scénario est prévu pour deux joueurs (PJ), mais on peut très facilement y ajouter des protagonistes.

J'ai fait le choix de ne pas donner les feuilles de personnage aux joueurs dès leur réveil, ils vont petit à petit se rappeler des événements liés à leur situation, au gré de flash-back distillés en début de partie.

De même, l'étude du vaisseau (sûrement par l'ingénieur), permettra d'accéder à des vidéos, mais aussi de réaliser qu'il manque une banque de mémoire, certainement retirée volontairement.

Glissez vous dans la peau des joueurs au gré de cette lecture...

JF Applewood



<https://lappeldujdr.wordpress.com>

<https://www.facebook.com/Lappel-du-jeu-de-r%C3%B4le-Blog-JDR-105043170837572/>

MUSIQUE

La bande originale (BO) du film Alien (avec le choix assumé de semer le doute)

La BO de Mad Max Road Fury (pour les poursuites face aux autochtones agressifs...)

Code couleur

En BLEU, vous trouverez les conseils pour les maîtres du jeu (MJ)

INTRODUCTION

Réveil dans un environnement clos.

Sensation étrange de renaître. Le niveau d'un liquide presque gélatineux descend de niveau dans le tombeau vitré.

Les sensations se font croissantes : un froid intense, des tremblements, une souffrance du corps avec la montée d'adrénaline. Puis un apaisement, une sorte de fumée remplit la cage oblongue, le corps se calme et se réchauffe grâce aux cellules intégrées au dispositif de réveil.

Une heure après, vous vous éveillez doucement. La capsule voit sa surface embuée s'ouvrir dans un doux mouvement rappelant un étrange coquillage marin. Dans une pièce où s'alignent 4 de ses appareils, deux opèrent ce même mouvement majestueux, sous l'embrasement d'une inquiétante lumière rouge clignotante, tandis qu'un autre est déjà ouvert et que le dernier semble irrémédiablement fermé, des éclats mouchetant le globe protecteur.

Après un réveil nauséux, le commandant est accueilli par la voix du vaisseau :

«Bienvenue Capitaine Myers !»

La lumière se modifie, prend une teinte douce aux couleurs apaisantes.

Les joueurs sont nus à la sortie des capsules. Des cachets sortent d'un réceptacle le long des tombeaux vitrés.

Après les avoir pris, les héros retrouveront leurs esprits progressivement (sinon le réveil sera bien plus long).

Ils peuvent ainsi voir qu'une combinaison blanche est également sortie automatiquement sur le devant des conques de verre, leur nom y est brodé, à côté du sigle de la NASA.

Dans la capsule dysfonctionnelle, gît le corps éternellement cryogénisé d'une femme (Anna Bernikov, astrophysicienne russe d'une trentaine d'année).

L'IA en charge du vaisseau pourra les aider dans leurs demandes ultérieures en fonction des limites posées par sa mémoire et par les appareils suite au choc électromagnétique causé par le démarrage des moteurs. Cette IA est limitée à des réponses pragmatiques sur le vaisseau, l'environnement, les astronautes, le voyage, etc., sachant qu'il manque une partie des souvenirs du vaisseau. Il n'est pas question d'un IA doué d'une véritable conscience mais libre à vous de vous y essayer.



CASTING

Je vous conseille de composer votre propre distribution pour les acteurs principaux ; je me permets de vous en livrer ma version :

Bruce Willis

(version Armageddon)

Capitaine Virgil Myers

Le pilote – ancien militaire, il a emmené une arme (revolver) sur la navette (malgré les règles de sécurité).

Matt Damon

(version Seul sur Mars)

Steven O'Brian

L'ingénieur – il a travaillé sur les modules de stase et a des capacités en réparation hors norme.

Marion Cottillard

(version Inception ou Dark Knight Rises)

Caroline Verniaud

La biologiste française – une des meilleures dans son domaine (entretenait secrètement une relation avec Bernikov, la 4ème astronaute, morte suite à un incident purement accidentel de son module de sommeil artificiel).

Je n'avais pas choisi d'actrice pour **Bernikov** et personne ne l'a réclamé.

Libre à vous d'agrémenter le casting, même s'il me semble que cela n'est pas forcément utile.

LE VAISSEAU

Description : l'intérieur est un amas technologique. Un poste de commande réunit 4 sièges devant un cockpit.

L'endroit est aseptisé, sans poussière, les lumières sont généralement douces et indirectes.

Dans le vaisseau, 4 chambres individuelles rudimentaires, un bloc réservé aux capsules cryogéniques, une petite salle commune servant de cuisine et de pièce à vivre, des toilettes, une sdb, un hangar avec un Rover flambant neuf, et, lui faisant face, un petit robot d'exploration (les deux engins étant munis de panneaux solaires).

Le pare-brise dans le cockpit affiche un visuel noir et opaque, avec une manipulation simple, les protections solaires sont enlevées

pour faire face à une surface rouge – ocre derrière les vitres, avec une faible lueur au dessus.

Les héros comprennent rapidement que le nez du vaisseau est enfoncé dans le sable.

Les flash-back

Les flash-back vont servir le récit et leur permettre de comprendre où ils sont.

Un conseil en ce tout début de partie : Ne répondez pas aux questions trop vite, ne réagissez pas aux théories hors role play autour de la table, laissez planer le mystère, décrivez le lieu, la porte latérale qui s'ouvre automatiquement, le couloir, etc...

Arrivés au poste de commande, un plan du vaisseau s'affiche automatiquement (Cf. Annexe).



Gardez en tête la possibilité de guider les joueurs avec des bribes de souvenir sur la direction du cockpit.

Ensuite distillez petit à petit les flash-back et les infos aux joueurs qui vont rapidement se rappeler qui ils sont... Puis les joueurs chercheront les réponses avec l'IA et les différents capteurs de leur objet volant.



Flash-back 1

(ou comment comprendre que l'on est astronaute pour Mars)

Le décollage, Cap Canaveral, plusieurs fusées partent dans un programme mondial avec idée d'explorer Mars / première mission humaine / Familles qui pleurent / des mouchoirs levés / les applaudissements y compris en salle de contrôle / flashes crépitants / sourires, interviews, intense concentration, accomplissement, heures d'entraînement qui reviennent en mémoire.

(peut être est-ce le moment de donner les fiches de perso, bien que vous puissiez également attendre le 2ème flash-back...)

Flash-back 2

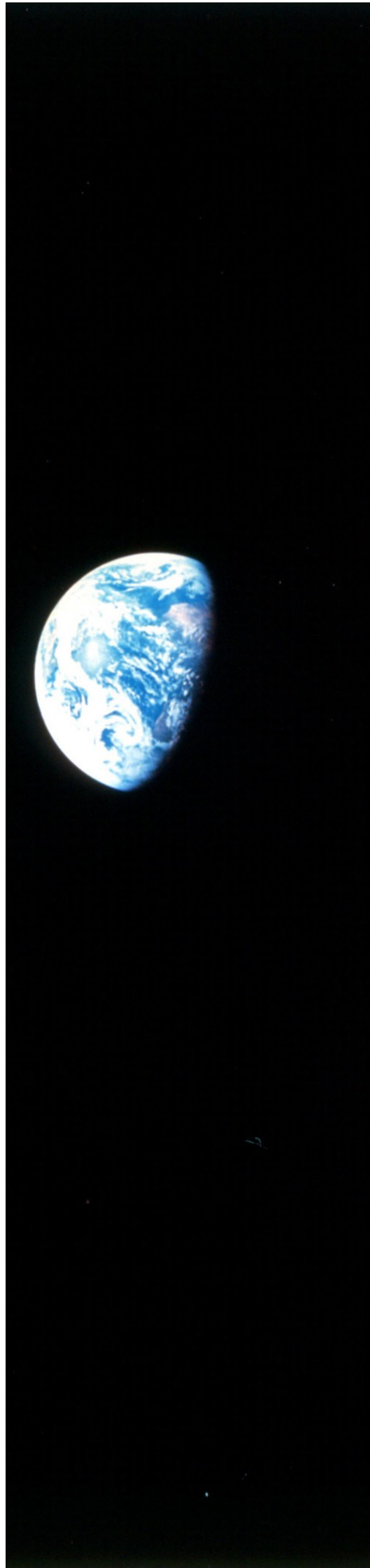
(ou comment mieux comprendre le mode de transport)

Réunion bureau colonel Kabrovsky (pour le décrire en allant vite : citez un acteur, celui qui m'est venu spontanément : Clint Eastwood dans le « Maître de guerre ») :

« nous devons vous informer du choix de la NASA de tester un nouveau dispositif de propulsion »

Scène suivante avec un physicien déplumé à l'air halluciné derrière des lunettes à petit foyer :

« vous allez avoir la chance incroyable, phénoménale de voler sur le propulseur le plus révolutionnaire jamais conçu, il se base sur nos recherches autour de l'anti-matière, le champs quantique généré par ce moteur innovant devrait permettre un voyage réduit à quelques semaines au lieu des 8 mois normalement prévus. Notre seul problème est la limite de vos propres corps ».



Flash-back 3

(ou comment expliquer le voyage dans les capsules)

Le même physicien :

« Ce mode de cryogénéisation fait appel à votre mémoire corporelle en vous plongeant dans un liquide proche des bases amniotiques tout en vous mettant en stase via un abaissement de votre température corporelle. »

« Aucune crainte à avoir si le mélange reste stable, par contre, des phénomènes de perte de mémoire au réveil ont pu être observés chez certains sujets lors des tests.

Ce n'est heureusement que transitionnel !! »

Flash-back 4

(ou comment en apprendre plus sur l'astronaute disparue)

Caroline Verniaud (française), botaniste et biologiste, est présentée en conférence de presse, puis montre ses simulations de création d'environnement sous contrainte pour les plantes. / Des images d'entraînement, avec des difficultés à suivre le rythme mais une ténacité à toute épreuve. / Son rire communicatif. / Puis une soirée organisée par Myers avec toute l'équipe peu avant le vol. Myers, qui considère un peu Verniaud comme sa protégée, surprend un regard plus qu'équivoque entre Verniaud et Anna Bernikov (la 4ème spatonaute russe).

Il garde l'info pour lui.

Précision : Les flash-back sont lus à l'ensemble des joueurs, pas de mise à l'écart, synonyme de perte de rythme, selon moi.

Les vidéos

Vidéo 1 :

(Verniaud en larmes) *J'ai été réveillée avant vous comme le prévoyait le protocole, j'ai par contre... frrrrr.... pas suivi la suite du protocole... frrrr... J'accepte mal la perte de Enfin... Myers le sait... Capitaine... je suis désolé...*

Vidéo 2 :

Poste de pilotage, départ comme prévu, conditions idéales de vol, des instants volés mémorables, des derniers appels aux familles, des photos, une interview en direct avec un late show américain, des moments privilégiés à regarder la terre dans toute sa splendeur, puis la première mise en retour du moteur suivie d'applaudissement lorsque la pesanteur artificielle est créée sur le pont grâce au moteur. Plus tard, les héros entrent dans leurs coques de stase. Sur les vidéos, les deux femmes sont les dernières et ne peuvent s'empêcher d'échanger un baiser.

Vidéo 3 :

Verniaud est levée, met sa tenue après la période de réveil, puis se porte devant la capsule de Bernikov pour se rendre compte que quelque chose ne va pas, elle s'effondre sur le réceptacle, elle semble pleurer, est accablée de douleur, puis après quelques minutes, court appuyer sur quelques boutons, part de la pièce. On la retrouve en train de parler au capitaine via la caméra du poste de pilotage. Plus tard, elle met sa tenue de sortie spatiale et sort par la porte latérale, une lumière intense d'un soleil magnifique entre dans l'habitacle. Un peu de sable semble projeté à l'intérieur, puis la porte se referme. Elle est partie.

Une étude approfondie des

vidéos pourrait permettre de découvrir que le caisson de Verniaud et sa fuite datent incontestablement de 30 ans en arrière. Par contre, sur la vidéo, à la mise en route du moteur expérimental, l'image est brouillée quelques instants. Cette piste des 30 ans est intéressante à découvrir pour les joueurs (cela va brouiller les pistes et les intriguer).

Pourquoi Verniaud s'est elle levée avant les autres ?

Un protocole de sécurité / Un(e) astronaute est éveillée en premier afin de vérifier que tous les paramètres de vol ont été respectés et d'accompagner le réveil de ses camarades / préférence étant donnée à ceux qui ont le mieux réagi aux tests de cognition (sur les potentielles pertes provisoires de mémoire) lors des simulations de stase sur terre.

La vérité ?

Ce qu'il s'est passé sur le vaisseau

(une partielle vérité) :

Si les joueurs posent des questions (ils devraient le faire quand leur mémoire sera revenu), les horloges, appareils de mesure semblent avoir subi un choc (électromagnétique) majeur, qui a tout remis à zéro... Mémoire effacée ; rien ne marche ; il faut tout rebricoler et redémarrer, pour avoir la date de décollage sans plus d'information ; impossible de joindre le QG sur terre.

Aucune détection des balises des autres vaisseaux. Aucun moyen de savoir où ils sont, par contre les capteurs indiquent que l'atmosphère extérieure est...

respirable (alors que le voyage est sensé les emmener sur Mars).

S'ils vont en salle des machines et réussissent leur jets, ils découvrent qu'il leur avait été annoncé une réserve de combustible sur le moteur auxiliaire suffisante pour rentrer sur terre, ce n'est pas le cas, le moteur est plus petit qu'en apparence, la majeure partie étant prise par le moteur principal, actuellement HS.

Ils pourraient sortir de l'atmosphère tout au plus ; il faudrait sortir la navette du sable, sortir le train et laisser le décollage sur une piste improvisée. Pour réparer le moteur quantique, il faudrait des années, des jets réussis et du matériel (trouvé sur la planète).

Je n'ai pas réellement exploré cette question du moteur « sans retour ». C'est un mystère que j'ai choisi d'explorer dans un autre scénario. Quoi qu'il en soit, c'est un mystère pour les joueurs pouvant entretenir la question d'un éventuel sabotage...

Ce qu'ils pourront vraiment découvrir à la fin de l'aventure avec les données gardées par Verniaud :

Une catastrophe sur terre a tout détruit, une humanité s'est ensuite reconstruite. S'ils le découvrent véritablement, leur moteur est la cause du drame, il a créé un trou noir détruisant la surface de la terre et les propulsant 200 ans dans l'avenir. Leur vaisseau s'est écrasé il y a 30 ans. Il sont restés endormis, le vaisseau s'est mis en veille, une pile atomique priorisant leur survie, tandis que Verniaud perdait une partie de sa raison en partant dans l'inconnu.

Lorsqu'après une tempête, le véhicule a été désenséveli, les panneaux solaires ont pu rétablir les protocoles d'urgence pour réveiller les spatonautes.

Sans la carte mémoire de la navette, il est quasi impossible de découvrir – d'autant que la biologiste est partie et que l'astrophysicienne est morte – qu'ils sont toujours sur terre 200 ans plus tard.

Heureusement, en retrouvant la Française, ils mettront la main sur le précieux sésame...

Événement :

Une sonde, celle de la combinaison de Verniaud, est détectable sur les radars à 15 kms à l'ouest.

A ma table, les joueurs ont longuement douté sur l'opportunité d'enlever leur casque une fois le sas franchi...

La question de l'atmosphère extérieure les a longuement fait hésiter tout en les impliquant pleinement et très rapidement dans l'histoire.

De plus, indiquez que le Rover et le robot qui se font face doivent être chargés à l'aide des panneaux solaires avant de faire de longues distances. Lorsqu'il ont voulu sortir le Rover une première fois pour le recharger, je leur ai fait le coup de la tempête de sable, les obligeant à rentrer le véhicule, avant de mieux l'exposer au soleil le lendemain. Cela a ajouté une certaine tension, notamment à la fermeture in extremis du sas extérieur.

Ce genre de JDR se prête totalement à ce genre d'ambiance épique.



L'ASTRONAUTE DISPARUE

La traversée du désert

S'ils suivent sa piste (le Rover a juste besoin d'être rechargé), **ils découvriront une formation rocheuse imposante**, qu'il faudra traverser. Il est possible d'en faire le tour, mais avec une perte de temps conséquente.

S'ils sont attentifs, dans ce désert aride, ils pourront découvrir quelques animaux survivants (insectes, serpents) voire quelques rares végétaux typiques du désert, même si les formes semblent être une version déformée (mutante) de ce qu'ils ont connu.

Puis une première attaque de mutants qui les défieront avec des lances et des pics en tentant de leur tendre une embuscade. Les créatures sont à pied et les prennent en chasse dans ce labyrinthe minéral. Si les joueurs le demandent, indiquez (s'ils réussissent leur jets) qu'il se sentent suivis, qu'il croient voire ce qui ressemble à une lance ; puis, improvisez selon les réussites ou les échecs de vos héros.

Dans la partie test, les joueurs ont fait le choix (plutôt logique) de la fuite face à un nombre plus important d'ennemis. Ils ont accéléré et manœuvré avec brio à bord du véhicule martien. Un immense personnage s'est interposé devant eux en poussant des cris de victoire tel un chasseur des sables devant Luke Skywalker avant de se faire écraser par le Rover lancé à pleine vitesse...

Les mutants choisis dans le livre de base de **FACES** sont des **Golgoths**, immenses et musculeuses créatures humanoïdes à l'étrange pigmentation rouge foncée, et qui peuvent instiller le doute sur l'endroit où il sont vraiment. Il n'est pas nécessaire de faire durer le combat, sauf si les joueurs y tiennent. Le Rover est suffisamment puissant pour échapper aux créatures.

Déterminé à garder du rythme à cette aventure, je ne me suis pas essayé à perdre mes joueurs dans cette cathédrale rocheuse.

De plus, ils ont parfaitement réussi leurs jets de dés. Mais c'est une option à envisager. Quelles rencontres terrifiantes pourraient encore réserver un tel endroit ?

Puis s'il continuent à avancer dans le désert,

il découvriront, après avoir passé cet amas rocheux, qu'il sont au dessus du signal.

S'il creusent, il vont vite se rendre compte qu'il surplombent une structure dont il peuvent ouvrir une immense trappe triangulaire et rouillée ; en fait le sommet du dôme fermé d'un stade gigantesque.

Vu du dessus, c'est sombre, immense, ils peuvent y descendre avec un câble (accroché au Rover).

Appuyez sur l'immensité de la structure, son étrangeté, les particules de poussière ; le tout révélé par les lumières puissantes des combinaisons spatiales.

S'ils cherchent des inscriptions, au gré de jets réussis, un panneau « Colorado » – ou ce qui vous fait plaisir – pourrait bien être encore trouvable sur une plaque protégée des affres du temps.

S'ils y éternisent et s'ils cherchent encore (c'est fort probable,

ils pourront découvrir une vieille femme morte avec la combinaison de Verniaud (c'est elle, ils la reconnaissent) dans une salle attenante (vestiaires ?).

La tenue spatiale a été modifiée, il y a des signes cabalistiques dessus, elle semble avoir été allongée sur une sorte de mausolée (est entourée de véritables plantes et fleurs aux couleurs intenses).

Ne pas hésiter à ajouter de la tension, les joueurs doivent sentir le potentiel danger, d'autant les lieux semblent enfin étrangement familiers. Peut-être des inscriptions sur les murs, proches de l'art rupestre viendront ajouter au mystère pesant qui les entoure.

Des étranges créatures observent les protagonistes et seront prêts à attaquer ou aider les joueurs selon leur attitudes.



L'œuvre de l'astronaute retrouvée

Les habitants de la structure vivent sous terre,

ils ont des yeux blanchâtres et semblent craindre la lumière du jour (des « Souterrains » dans l'univers de FACES).

Ils pourront les emmener dans des galeries jusqu'à une immense pièce de 200 m de longueur sur 50 de largeur avec un haut plafond d'une dizaine de mètres **ou** les laisseront s'y rendre.

Verniaud avait installé un immense verger dans ce qui reste d'un gymnase. Avec les graines amenées du vaisseau et des plantes locales, elle a recréé la vie sur cette planète dévastée.

Ne pas hésiter à décrire la profusion des fruits, fleurs, légumes sur des sortes de bacs bricolés sur des rangées nombreuses, la scène doit les surprendre même si des nuances de vert ont pu transparaître derrière l'entrée.

Le plafond en partie vitré est astucieusement protégé de l'extérieur par une bâche couleur sable. S'il remontent par une échelle à cet endroit, il arrivent sur une sortie à 200 mètres de l'entrée qu'ils ont emprunté au sommet du stade disparu. L'emplacement de cette serre immergée est entouré de roches acérées, suffisamment dissuasives pour ne pas y rouler avec un véhicule.

Dans la partie test, j'ai changé le déroulement, les PJ ont suivi la piste de pas, qui les ont mené à un couloir creusé dans la roche sur une centaine de mètres jusqu'à une bâche obstruant le passage (avec le signe NASA en travers). Derrière le plastique semi opaque, une lumière éclatante teintée de vert laissait

apparaître des ombres humanoïdes. Puis, lorsqu'ils se retrouvèrent face aux lances menaçantes, j'ai improvisé le personnage d'un enfant à l'étonnante prestance qui leur parlera de manière saccadée dans leur langue et permettra de faciliter leur progression après leur entrée dans cette serre végétalisée.

S'il cherchent, ils trouveront le carnet de note de Verniaud,

décrivant son parcours, sa rencontre avec les peuplades, le développement des plantes; dans les premières pages, des mots sur Bernikov et ses camarades, des dessins de botanique. Puis ils disparaissent du récit, remplacés par l'espoir d'aider cette tribu souterraine.

Les dernières pages semblent perturbées, décrivent un passé oublié, une vérité indicible...

Dans ses affaires, ils pourront retrouver une sorte de Minidisc, retiré du poste de commande, **c'est la mémoire du vaisseau, chance d'avoir toutes les explications désirées (à condition de l'y remettre).**

Ce que les joueurs peuvent découvrir dans les notes de Verniaud :

elle est morte récemment, en fait, sa mort correspond à peu près au réveil des héros...

Elle s'est donnée en fait la mort quand sa combinaison s'est remise en route avec le signal de « réveil » du vaisseau.

Elle n'a pas pu supporter cette vision d'un passé qu'elle avait tenté d'oublier. Les autochtones lui ont remis la combinaison pour la célébrer dans un ultime rituel (vue comme un Dieu venu du ciel).

Le retour à la réalité

Sur le chemin du retour,

un nuage de fumée dans le lointain devrait leur permettre de découvrir un terrible scène. Doit s'en suivre une course poursuite folle, avec une attaque par des bikers et autres voitures modifiées à la Mad Max.

Privilégiez le spectacle absolu, les PJ n'ont qu'un flingue mais ont un véhicule très maniable et des caractéristiques au delà de la norme (ils trouveront bien un outils supplémentaire en guise d'arme).

CONCLUSION

S'ils s'éloignent de la piste entre leur vaisseau et le site de Verniaud ; ils croiseront des ruines d'immeubles...

Rien n'empêche d'improviser d'autres événements. Contraint par le temps, je ne m'y suis pas hasardé. D'ailleurs, autour de ma table, la recherche de la vérité était la plus forte.

Si les joueurs suivent la trame de l'aventure principale, ils devraient revenir aux termes d'un combat spectaculaire vers leur navette pour y remettre la mémoire et découvrir la terrible réalité, avec des images avant le décollage, la disparition du vaisseau filmé par un satellite voisin, des cris, une onde de choc, la disparition du vaisseau. Décrivez que la terre a vu sa surface détruite par le choc, leur voyage dans le temps a également provoqué la chute de la civilisation.



Le jeu de rôles **FACES** est un jeu générique aux règles prévoyant plusieurs univers créé par James Tornade et publié sur **Lulu.com**.

Site internet : <https://brigandyne.wordpress.com>

Page facebook : <https://www.facebook.com/pg/brigandyne/posts/>

LES PJ

(personnages joueurs)

Profitant de la méconnaissance de mes joueurs quant au système, j'ai choisi les caractéristiques propres au genre post apo. Néanmoins, je pourrais conseiller (face à des joueurs plus connaisseurs) de brouiller les cartes avec la distribution des feuilles de PJ en faisant croire à du Space opéra par exemple...

Pour **FACES**, j'ai fait le choix de booster un peu les attributs des PJ (bien sur, ce ne sont que des propositions) :

Capt. Virgil Myers :

Steven O'Brian :

ATTRIBUT

FORCE D8
AGILITE D8
CARACTERE D6
ESPRIT D6
SENS D8

TALENT

ERUDIT 0
GUERRIER D4
PILOTE D8
ROUBLARD 0
SURVIVANT 0
TECH D4

ATOUPS : conduite sportive, vétéran

ATTRIBUT

FORCE D6
AGILITE D8
CARACTERE D6
ESPRIT D8
SENS D8

TALENT

ERUDIT 0
GUERRIER D4
PILOTE D4
ROUBLARD 0
SURVIVANT 0
TECH D8

ATOUPS : bricolage, feinte

LES PNJ

(personnages non joueurs)

(page 131 du livre de base)

GOLGOTHS

FORCE D12 AGILITE D6 CAR
D4 ESPRIT D4 SENS D6

SOUTERRIENS

FORCE D4 AGILITE D6
CARACTERE D6 ESPRIT D8
SENS D6

URBAINS

FORCE D6 AGILITE D6
CARACTERE D6 ESPRIT D6
SENS D6

Pour simplifier la partie, j'ai choisi des profils de PNJ sans atouts et avec des talents niveau D4 sur **GUERRIER, PILOTE** et **SURVIVANT**

LE PLAN DE LA NAVETTE

Pour les plans de vaisseau, Pininterest m'a donné les meilleurs résultats notamment avec la recherche « spaceship (ou starship) map » ou « plans » ou « deckplans ». Je conseille également Deviant Art. Pourtant j'ai choisi le plan créé par un blogueur dont vous pouvez trouver le travail original sur le site suivant : <https://biomassart.wordpress.com/2013/04/27/traveller-the-lugh-a-work-in-progress/>

Les images utilisées pour ce pdf sont libres de droits.

Pour agrémenter vos parties, je vous conseillerais les images sélectionnées sur le blog de l'appel du JDR, sur le livre de base **FACES** et bien sur et surtout celles que vos ressources de rôliste vous permettront de trouver afin de correspondre au mieux avec l'imaginaire de vos joueurs.