



## Ghost Dance

mercredi 10 novembre 2010, par [Léonard](#)

*Ghost Dance* se présente sous la forme d'un livret de 80 pages, respectant le format et la présentation du livre des règles de *B.I.A.* Le texte commence par la description de la trame générale de la campagne, sur 6 pages. Puis vient un chapitre consacré à une nouvelle réserve servant de cadre à deux affaires, Wind River, dans le Wyoming, avec 4 pages d'informations officielles et 2 pages de secrets. Enfin, les 68 pages restantes sont exclusivement consacrées aux 6 scénarios de la campagne.

Le thème général de la campagne n'est pas particulièrement original : un groupe de shamans emplis de haine décide de se venger des Blancs en faisant appel à un puissant Wendigo. Mais cette intrigue classique est particulièrement bien exploitée dans les scénarios. Le complot indien apparaît de façon très subtile dans les premiers scénarios, notamment à travers une drogue sacrée utilisée pour les cérémonies des shamans, et qui se retrouve à se promener dans la nature. Si les joueurs peuvent entrevoir au début un lien entre plusieurs affaires de drogue, rien ne leur permet de soupçonner les intentions du groupe de shamans de la "Ghost Dance". Mieux encore, dans *Problem Solver*, la première affaire de la campagne, les Agents rencontreront le grand méchant de l'histoire, mais ils devraient le prendre pour un vieil indien traditionaliste mais assez sympathique.

Les auteurs de *Ghost Dance* ont réussi le tour de force de rendre la campagne complètement modulable : à part *Pow-Wow*, qui constitue le dénouement de la campagne, le MJ peut choisir l'ordre dans lequel il fera jouer les scénarios, et certains peuvent même être mis de côté. Pour autant, on n'est pas dans une campagne répétitive (du type : "6 scénario pour rassembler 6 objets magiques"), mais dans une intrigue bien ficelée où

se révèlent peu à peu les agissements de la "Ghost Dance". D'ailleurs, il est même possible d'oublier l'intrigue de fond, et de faire jouer ces scénarios séparément, bien qu'on risque d'y perdre une certaine saveur.

Les scénarios eux-mêmes paraissent solides (même s'il est difficile d'en être sûr tant qu'on ne les a pas fait jouer). Ils sont écrits en respectant la même organisation que celle du livret *Les Secrets* (avec scènes, indices, événements...), ce qui les rend clairs et faciles à utiliser. Ce qui est agréable dans ces 6 affaires, c'est qu'aucune ne se ressemble. Tout d'abord, la campagne se déroule dans 5 régions différentes : la réserve de Wind River pour *Problem Solver* et *Pow-Wow*, la Nation Navajo pour *Romeo & Juliette*, Skull Valley pour *Gun's & Roswell*, Agua Calliente pour *Faites vos jeux* (on apprécie que ces deux réserves, décrites dans *B.I.A.*, soient enfin exploitées dans des scénarios prêts-à-jouer), et Albuquerque, une grande ville hors des réserves, pour *Get High*. Ensuite, on remarque une grande variété d'intrigues et d'ambiance : *Problem Solver* est le genre d'enquête locale auquel on peut s'attendre avec *B.I.A.* *Romeo & Juliette* nous lance dans une course-poursuite sur fond d'histoire d'amour tragique. *Get High* propose une ambiance urbaine et réaliste, avec épluchage de dossiers, dealers, guerre des gangs et perquisition musclée. Dans *Gun's & Roswell*, on est dans le complot à la *X-Files*, et dans la mission d'infiltration plus que dans l'enquête. *Faites vos jeux* est un huis-clos en immersion dans l'univers bien particulier d'un casino. Quant à *Pow-Wow*, il fait la part belle à la diplomatie et à la politique tribale. On sent que les auteurs du Studio09 ont voulu, en 6 scénarios, montrer le large panel d'aventures que peut proposer *B.I.A.*



Au chapitre des (petits) bémols, on pourra remarquer un manque de relecture sur certains scénarios (*Gun's & Roswell*, notamment), qui peut poser quelques problèmes de compréhension. Et puis, un regret : contrairement à ce que laisserait penser le titre de la campagne, aucun lien n'est fait dans les scénarios avec la "Ghost Dance" historique, cette religion syncrétique indienne, née à la fin du XIXème siècle, et qui s'est éteinte dans le massacre de Wounded Knee.

Enfin, une suggestion pour les MJ qui feront jouer

*Ghost Dance* : les auteurs précisent bien qu'il est préférable d'intercaler d'autres scénarios entre ces 6 affaires. Dans ce cas-là, je pense qu'il peut être bon de choisir des intrigues où les PJ seront confrontés à des ennemis non-indiens (Tawiscaras, lobbys, groupes d'extrême-droite...). Car, même si dans *Gun's & Roswell*, on entrevoit les effrayantes expériences de l'armée, tous les scénarios de *Ghost Dance* mettent en scène des coupables amérindiens. Et il me semble qu'il serait dommage de donner l'impression aux joueurs de *B.I.A.* que les Indiens sont systématiquement une menace.