



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Numénera > Suppléments > Suppléments et Aides de Jeu officiels > **Injecting the Weird**



Injecting the Weird

lundi 23 mars 2015, par [Fredraider](#)

Cette aide de jeu de 24 pages est une adjonction de tableaux génériques permettant de concevoir des effets Weird lors des parties de jeu. Le supplément commence par deux pages sur « Qu'est-ce que le Weird [1] ? »

Par la suite, il y a plusieurs tableaux à tirage aléatoire :

- **A Weird thing about that Ancient Structure** - Un exemple de tirage, le bâtiment flotte à un pied du sol.
- **A Weird thing going on inside the structure** - Un exemple de tirage, les créatures et objets instantanément et invariablement changent de couleurs.
- **A Weird thing out in the Wild** - Un exemple de tirage, une ferme cultive des champignons cavernicoles alors que celle-ci se trouve en surface.
- **A Weird Creature** - Un exemple de tirage, un insecte volant avec une tête de rapace.
- **A Weird thing about that Village/Town/City** - Un exemple de tirage, le maître de la cité a l'esprit infusé dans chaque bâtiment.
- **A Weird NPC** - Un exemple de tirage, un automate avec une ossature et un crâne humain incorporé dans son châssis.
- **A Weird Aspect of the device** - Un exemple de tirage, l'objet échappe une fumée verdâtre dans l'air à chaque fois qu'il est utilisé.

Avec ces quelques tirages, on peut tracer une rencontre chargée de Weird plutôt facilement : « *Au détour de la route, vous apercevez une petite ferme rustique qui flotte à un pied du sol. Tout autour, vous pouvez remarquer un champ de champignons phosphorescents à haute tige et ample corolle. Une plateforme carrée se trouve sur le toit de la ferme.*

Une étrange créature mi-guêpe, mi-rapace, de la taille d'un poney est encordée à un pilier central sur cette plateforme. Un curieux et inquiétant automate ouvre la porte de la ferme et met un pied à terre. Il ressemble à une statue de verre translucide qui dévoile un crâne et une ossature humaine. »

Le jeu se poursuit avec de nouvelles options pour les personnages joueurs. Un nouvel descripteur : **Weird** et deux nouveaux focus "**Masters Insect**" et "**See Beyond**." Le descripteur génère un PJ fortement teinté par le Weird et donc plus habitué à la compréhension du 9ème Monde. Le 1er focus permet de créer un maître de l'Esprit de la Ruche, un ami d'une nuée d'insectes qui vole ou rampe. Le 2ème focus produit un PJ qui perçoit l'invisible ou qui voit à travers la matière et le temps.

Commentaire personnel

Tout *Numénera* respire le Weird, donc la question est importante pour insuffler cette dimension majeure à ce cadre de jeu de rôle. Cette aide de jeu est un très bon apport au chapitre sur le 9ème Monde et le Weird du livre de base.

C'est un supplément totalement dédié au Meneur de Jeu, les options nouvelles de personnages ne sont pas à négliger car dépayssantes.

Les tableaux sont une aide bienvenue pour générer des effets Weird quand on décide de créer des scénarios ou un cadre rapide de campagne.

Le Weird est un chemin serpentant entre science-fiction et fantasy. Il est à la fois déroutant, un peu inquiétant, plus lyrique et moins scientifique dans sa description. Si le livre de base développe assez bien ce qu'est ou n'est pas Weird, cette aide



facilite le travail du meneur de jeu pour avoir rapidement des effets et une vision Weird.



Notes

[1] Bizarre (traduction)