



## Après Bill

jeudi 13 avril 2006

Ca y est. Vous avez maîtrisé votre première partie à Unknown Armies, et vos joueurs, ravis d'avoir pu entrevoir les nombreuses possibilités offertes par ce jeu, se sont jetés à vos pieds pour réclamer une suite. Oui mais voilà, le premier scénario, c'était Bill in Three Persons, le scénario officiel qui se trouve dans le livre de base. Et les personnages-joueurs sont des marginaux éparpillés au quatre coins des USA, et qui n'ont normalement aucune raison de se revoir ni de travailler ensemble. Alors que faire ? Il n'y a malheureusement pas de réponse simple, car un certain nombre de suites possibles vont dépendre de la façon dont les joueurs s'en sont tirés lorsqu'ils ont joué le premier scénario.

Parmi les solutions pour réunir les PJs dans une seule et même ville, il est possible d'utiliser la synchronicité : un adepte du Culte de la Déesse Nue s'est pris d'intérêt pour le Premier Et Dernier

Homme et a décidé de localiser celui-ci. Malheureusement, lorsqu'il utilise la magie pour amener à lui les alliés du Comte de St-Germain, ce sont les PJs qui se pointent, car ils ont aidé celui-ci à résoudre la crise de Bill. Mais d'autres solutions sont possibles. Ainsi si un ou plusieurs des trois Bill n'a pas été arrêté par les personnages des joueurs, un « double » d'eux-même a été créé. Partons du principe que ce double leur veut du mal et qu'il décide de commettre un meurtre en laissant leurs empreintes digitales un peu partout : comment les PJs vont-ils s'en tirer ? Bien évidemment, ils peuvent essayer de raisonner avec les autorités, mais il y a peu de chances que cela fonctionne. La seule possibilité de s'en sortir sera de retrouver et de capturer le double. Quid si les personnages finissent par être déclarés hors-la-loi ? Et bien, ils pourraient alors devenir des cibles privilégiées pour les recruteurs de la Nouvelle Inquisition.