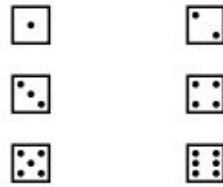


Oneshot Expresso

Voici la méthode, testée et approuvée, que j'utilise pour créer une trame de oneshot en sept étapes, trois personnage-non-joueurs principaux et une poignée de minutes. Avec vingt minutes de préparation, vous aurez de quoi proposer une partie de quatre heures environ.

① Jetez trois fois 2d6 - le premier indique le **numéro de la page**, et le second indique le **personnage** selon la grille suivante. Ceci afin de désigner trois personnages-non-joueurs (PNJs) principaux.



② Lisez la **description des PNJs**. Que cherche t-il à obtenir et pourquoi ? Dans quelle affaire est-il impliqué ? Quelles sont ses obligations ? Comment compte-t-il accomplir ses ambitions ? A quel prix ? Qui l'aide et qui l'entrave ?

③ Si le oneshot a une **thématique horrifique/ésotérique**, introduisez un **mystère, une entité, une malédiction**, de la sorcellerie dans votre réflexion. Intégrez les séquelles, implications et effets de l'occulte sur les PNJs : pouvoir, sujétion, folie, séquelle, obligations, manifestations, etc.

④ Inventez des **relations entre les PNJs (et PJs éventuellement)**, des intérêts partiellement contradictoires, des motivations pour chacun. En posant des questions du genre : *que veut obtenir le personnage X du personnage Y et que celui ci se refuse à lui accorder ? Pourquoi quelle(s) raison(s) ? Jusqu'où X est prêt à aller pour obtenir ce qu'il souhaite ?*

⑤ Réfléchissez aux **événements passés** dans lesquels sont impliqués les PNJs, et les traces laissées (témoins, indices, conséquences). Inutile de prétendre à l'exhaustivité : si votre trame est cohérente, vous inventerez facilement des indices en cours de jeu. Indices collectés par les PNJs pour reconstituer le puzzle et y voir plus clair.

⑥ Réfléchissez et aux **développements futurs** en fonction des objectifs des PNJs. Attention de ne pas figer ou préconcevoir des scènes. **L'intrigue est le fruit des interactions et réactions** entre les protagonistes, PJs et PNJs. Ne forcez pas, même de manière insidieuse, les PJs à jouer une scène préconçue. Votre rôle est de **planter les décors** et d'**incarner les PNJs** en respectant leur logique et ambitions. Si vous tentez de forcer un script, fût il riche en ramifications possibles, les joueurs le sentiront, se laisseront promener et vous allez vous ennuyer...

⑦ **Votre oneshot est prêt !** Commencez à jouer immédiatement à partir de la trame et en trouvant un "point d'entrée" pour les PJs avec une situation motivante pour eux. Un des PNJs est un ami et demande de l'aide. Une menace pèse sur eux. Un énigme titille leur curiosité. Assurez vous qu'ils aient tous une raison de poursuivre l'aventure et de creuser le mystère.



Joseph Finnigan. Avocat.

Avocat véreux, il compense son incontestable incompetence par une conscience morale quasi-inexistante. Toujours en quête de billets frais pour financer ses vices, il est connu pour ses contacts avec la pègre, et sa capacité à mobiliser divers talents pour parvenir à ses fins. Endetté jusqu'à la moëlle, il (sur)vit littéralement à crédit.



Margareth Hall. Maîtresse chanteuse.

Sous ses airs de gentille grand-mère, avec son accent britannique, ses chats et son tricot, son revenu principal est le chantage auprès de personnalités en vue. Nul ne la soupçonne. Elle participe régulièrement à des oeuvres de charité où elle reverse une infime partie de ses gains pour s'acheter une respectabilité (et y côtoyer ses futures victimes).



Ted Crook. Employé de bureau.

Employé de bureau obséquieux, il a des ambitions démesurées qu'il nourrit par la lecture de romans historiques. Il participera à tout projet qui flatterait son ego malade. D'une intelligence limitée, il n'hésitera pas à user de violence si ce qu'il croit être ses intérêts sont menacés. Il est enclin aux monologues auto-glorificateurs, s'il se sent en confiance.



Paul Gordon. Collecteur de fonds.

Brute épaisse, il dissimule sa nature sous des costumes chics et une gouaille exubérante. Ses airs affables cachent un collecteur de fonds efficace par son sadisme calculé. Il travaille en indépendant pour différents gangs, se contentant de prendre une commission sur les sommes récoltées.



Betty Goodkind. Disciple.

Cette jolie brune pensait faire fortune en s'arrachant à la monotonie de la campagne, et aux baffes de son alcoolique de géniteur. D'une naïveté stupéfiante, elle adhère à toutes sortes de croyances ésotériques et investira facilement un culte avec enthousiasme, pour un peu que le leader soit charismatique et lui promette l'invraisemblable.



John Doe. Schizophrène (?).

Interné à Arkham, amnésique, au passé inconnu, il a une large palette de personnalités extravagantes et suscite l'inquiétude des pys et du personnel soignant : plus d'un raconte que des phénomènes inexplicables accompagnent sa présence. On tâche de le garder à distance des autres patients. Il marmonne parfois dans des langues inconnues, s'adressant à des entités issues de son imagination. A moins que...



Franck Sullivan. Proxénète.

Sa sobriété légendaire ne l'empêche pas de tenir un réseau de maisons closes, où les filles, droguées jusqu'à la moëlle, sont exploitées. Il a réorganisé ce "marché de la viande" avec un service de "passe express" pour les plus pauvres mais aussi des lieux discrets et luxueux, où les politiciens se précipitent pour s'encanailler.



Tony Dexter. Aigrefin.

Celui qui fut comptable puis avocat a été ostracisé par ses pairs pour son traitement "indélicat" de certaines affaires. Ses déboires lui ont toutefois rapporté un petit pécule qu'il fait fructifier dans ses nouvelles activités de "consultant", consistant à endosser autant de rôles qu'il y a de gogos à plumer.



Cindy Beauchamps. Femme d'affaires.

Elle investit dans les casinos avec la manne de fric que son défunt mari, mort aussi prématurément que mystérieusement, lui a laissé. Ses contacts dans le show-business et les medias assurent un succès considérable au lancement du Golden Palace. Mais son addiction à la poudre (d'où son surnom "blanche-neige") lui attire des déboires avec les autorités, et elle entend bien ne pas croupir en prison. Pour cela, elle est prête à vendre ses anciens associés...



Roberto Vincente. Parrain.

Après avoir orchestré différents braquages astucieux, il décide d'investir dans la pierre : tripots clandestins, bordels, entrepôts de recel. Ses affaires attirent l'attention d'un chef mafieux, avec qui il accepte de partager le gâteau...avant de le liquider et prendre sa place. Cette promotion inattendue est toutefois bien accueillie par le Milieu, et il se fait rapidement une réputation à la hauteur de ses talents d'organisateur machiavélique.



Louis Van Huygen. Tueur.

Il délaisse sa carrière de courtier en assurances pour se lancer dans le meurtre sur contrat, et assouvir son goût du sang et de l'argent facile. Il travaille discrètement et méticuleusement, sans laisser de traces. Il a une insolite prédilection pour l'étranglement au fil barbelé. Son air affable et timide trompent ses cibles : difficile de détecter en lui l'assassin psychopathe.



Fredrick Muller. Crapule.

Mauvais garçon, il jubile à l'idée d'enfreindre la loi. Larcin, racket, cambriolage, extorsion : il met la main à toutes les pâtes. Colérique, instable, il se brouille régulièrement avec ses coéquipiers et a noué de solides inimitiés avec le temps. Son sang-froid et son courage font toutefois l'objet d'une solide admiration, et il sait faire face aux situations les plus effrayantes avec une impassibilité déroutante.



Samuel Rodriguez. Poète.

Ses poèmes restent indéchiffrables pour le grand public. Pourtant, on raconte qu'y sont codés les secrets de la conscience humaine, pour celui qui saura percer à jour les métaphores complexes. Samuel souffre de bipolarité, et passe de phases d'exaltation mégalomane à des phases de mélancolie suicidaire.



Marjorie Brandon. Veuve.

Dotée d'un caractère bien trempé, elle est la veuve de l'archéologue William Brandon, disparu dans des circonstances mystérieuses lors d'une fouille archéologique en Syrie. Elle a hérité de sa fortune et poursuit ses travaux, ayant rassemblé artefacts et documentation dans un vaste entrepôt sécurisé.



Kate Brown. Journaliste.

Journaliste. Après avoir été virée du *Boston Chronicles* parce qu'elle en savait trop sur les activités louches d'un politicien, elle est maintenant pigiste au *Marblehead News*. Frustrée de cet arrêt brutal dans sa carrière, elle est en quête du scoop qui le remettra en selle. Et Marblehead, ville calme d'apparence, semble le théâtre régulier de faits divers insolites.



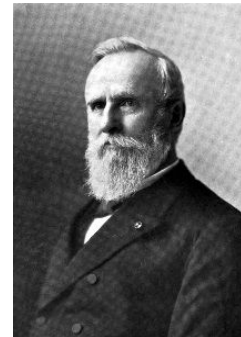
Vera Driscoll. Voyante.

Dans sa roulotte sur la plage, exposée aux vents du large, à la peinture défraîchie, elle se livre à de savants calculs astrologiques pour ses clients, marmonnant à voix basse entre deux crachats de tabac qu'elle chique. On raconte que naguère elle fut mariée et la disparition inexplicable de ses deux enfants l'a rendu folle. Toujours est il qu'elle dresse des horoscopes pour de prestigieux clients, jouissant d'une excellente réputation.



Deborah Oliver. Aventurière.

Après des débuts ratés dans le journalisme d'investigation, elle s'ennuie devant sa machine à écrire et se passionne pour l'aviation et loue bientôt ses services de pilote chevronnée sur tous les continents. Elle a participé à diverses expéditions archéologiques et entreprises d'exploration dans tous les recoins du globe, et a assisté à des phénomènes pour le moins étranges.



Kurt Bernstein. Psychiatre.

Psychiatre de renom, il a ouvert la voie à de nouvelles approches, dans les pas de son mentor Bertrand Russell. Son allure respectable cache un consommateur invétéré d'opium, un misogyne, et un athée fanatique. Il est en lien avec le français Capgras, qui étudie le "délire d'illusion des sosies" et réunit des témoignages et cas autour de ce curieux symptôme.

**James Fox.** Détective privé.

Opiniâtre, méticuleux, cynique, il a exploré les coulisses de la comédie humaine. Détective privé discret, on fait appel à lui dans les cas délicats qui nécessitent une approche feutrée.

Il a toujours un oeuf dur dans la poche, avec ses mots croisés, un crayon mâché et son éternel carnet de notes. Fume pour se donner contenance, tout en détestant ça.

**Pearl Warren.** Affairiste.

Femme énigmatique dont le très léger accent laisse supposer des origines slaves. Son parfum sensuel et son déhanché vertigineux ne laissent pas les hommes indifférents. On ignore la nature de ses activités et elle sait mener sa barque afin de ne jamais être associée aux trafics fructueux qu'elle orchestre en coulisse.

**Arthur Zimmer.** Millionnaire.

Ancien playboy et sportif, il a fait fortune par son flair, son machiavélisme et son goût du risque et des paris audacieux. Il règne sur un empire vaste, brassant des millions dans différentes activités, ce qui lui vaut quelques solides inimitiés.

Le seul domaine qu'il ne parvient pas à gérer, c'est son énergumène de fils.

**Luke Anderson.** Comédien.

Il a échoué à imposer son comique lourdingue sur scène et traîne son amertume de petits jobs en gueule de bois.

Mythomane, il vous raconte ce que vous aimeriez entendre, pourvu que ça étoffe un peu son porte-monnaie, aplati par ses dépenses dans le jeu et la boisson.

Il dégaine facilement un calembour moisi, et vous impose son haleine chargée, tout en se croyant foutrement spirituel.

**Isaac Grabowski.** Serveur.

Serveur à l'hôtel *Sunshine*, ce quinquagénaire effacé a un lourd passé qu'il essaie d'oublier. Frappé d'amnésie après une blessure de guerre, il a plongé dans un coma peuplé de rêves terrifiants pendant de longues semaines. Son réveil fut suivi d'une transe pendant laquelle il fit des prophéties étranges, attirant à son chevet une poignée d'illuminés qu'il cherche désormais à éviter.

**Françoise Deschamps.** Scientifique.

Enfant prodige, elle se découvre très jeune des dons exceptionnels pour les mathématiques.

Sa renommée atteint des sommets jusqu'au jour où elle publie un ouvrage mêlant mathématiques et mysticisme qui cause sa mise au ban de la communauté scientifique.

Depuis, elle poursuit ses recherches en solitaire et délaisse sa gloire passée, se contentant de donner des cours particuliers pour survivre.



Li Huang. Antiquaire.

Sa petite boutique est mal située et peu fréquentée, mais recèle des trésors inestimables pour les connaisseurs d'ésotérisme.

Ses tarifs sont exorbitants, elle a de nombreux contacts avec linguistes, professeurs, experts en tout genre.

On raconte que sa boutique est une façade pour d'autres trafics d'une toute autre nature.



Fabrizio Canetto. Agitateur.

Idéologue enthousiaste, baratineur né, il harangue les foules et promet des lendemains glorieux aux miséreux.

Personnage ambigu, cruel et pragmatique, mais aussi naïf et idéaliste, il s'associe avec tout groupe qui l'aidera à consolider son pouvoir et accélérer la révolution prolétarienne qu'il appelle de ses vœux, sans trop savoir en quoi elle consisterait.



Lloyd Emerson. Pianiste.

Ses talents de pianiste lui valent une renommée certaine, mais il préfère l'intimité des clubs fermés.

Il souffre de migraines à répétition, et de cauchemars terrifiants, pendant lesquels il raconte à voix haute ses étranges visions.

Il attribue ces troubles à un coma inexplicable dans son enfance durant lequel il aurait "été visité par des entités d'un autre monde".



Shirley Travis. Femme Fatale.

D'une naïveté touchante, la larme facile, elle sait minauder et apitoyer. D'une vénalité rare, elle a appris à masquer ce penchant sous des discours où elle met en avant sa générosité, sa sensibilité et son dévouement. Une fois le poisson ferré, elle le vide au maximum de ses biens, avant d'en chercher un nouveau.



Henry Square. Maire.

Porté sur la boisson depuis l'accident (?) qui a coûté la vie à son épouse. Des rumeurs disent qu'il est corrompu par les trafiquants d'alcool de contrebande, qui déchargent la nuit leur approvisionnement sur le port, avec son tacite assentiment. Débonnaire mais cruel, il aime l'opéra, les promenades dans la nature, les cigares et la poésie lyrique...



Rudolf Abraham. Homme de foi.

Athée indécrottable, il réalise soudainement la présence du divin et bascule dans une ferveur zélée. Citant la Bible à la moindre occasion, il n'aime rien tant qu'à terroriser les incroyants en leur mettant le nez sur leurs péchés.

Tout ce qui sort du rang est l'oeuvre du "diable", et il déploie une énergie sans faille pour le combattre.



Boniface Miller. Joueur.

Sa prodigieuse vivacité intellectuelle, sa bonhomie et sa dextérité l'ont amené rapidement aux tables de Poker pour y plumer des pigeons.

D'une sobriété exemplaire, il déteste secrètement les milieux du jeu, et n'y navigue que le temps de se remplir les poches.

Plus d'un pense qu'il a des dons psychiques, tant son intuition au jeu est bluffante.



Pablo "el loco" Gonzalez. Vagabond.

Ce bavard chancelant, rigolard et édenté, annonce l'Apocalypse à la foule, et se prétend l'incarnation d'un dieu grec en visite parmi les humains, citant Socrate et Platon en version originale.

D'étranges tatouages sur son corps témoignent d'une initiation à des rites obscurs - ce qu'il nie obstinément.

Un linguiste attentif confirmera qu'il parle parfaitement le grec ancien.



Henry Spencer. Médecin légiste.

Scientifique, il applique sa rigueur excessive à tous les domaines de l'existence, et il perçoit l'humain comme un amas de molécules, une singularité de la matière, ce qui le rend susceptible d'une cruauté d'autant plus terrifiante qu'elle s'ignore.

Il prétend que les humains auraient connu un âge d'or rationnel, avant la création des dieux.



Nelson Prosper. Laborantin.

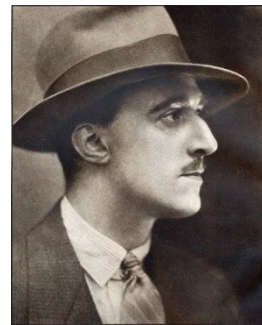
Laborantin besogneux et fade, il passe son temps libre dans les bouquins de chimie et d'ésotérisme. Amoureux en secret de la belle Lucy il assiste souvent à ses représentations de théâtre amateur. Il nourrit des rêves de pouvoir et de prestige qui ne dépassent pas le seuil du fantasme mais nourrissent en lui des frustrations potentiellement explosives.



Andrew Palmer. Gigolo.

Beau parleur, d'une érudition superficielle mais éblouissante, son indolence le pousse dans les bras de veuves fortunées oisives qui financent ses caprices, en échange d'un peu de compagnie.

Médiocre graphomane, il a des prétentions littéraires et prétend avoir inventé un nouveau courant : le transréalisme mystique.



Phillip Sullivan. Flic.

Son imagination limitée, sa méticulosité et son acharnement font de lui un fonctionnaire efficace pour les affaires courantes.

Mais lorsque les faits prennent une tournure plus complexe, il n'hésite pas à évoquer son obsession : le complot maçonnique - entité nébuleuse et insaisissable, responsable des maux d'une société décadente.