

# PROJECT : PELICAN

LES ÉVADÉS D'ALCATRAZ

jeu de rôle de **Fabien « Fabyrr » Hernandez**  
édité par **CDS Éditions** • collection  
**Hypericum**

[www.cds-editions.com](http://www.cds-editions.com)

note :



*« Choisis bien tes mots,  
car ce sont eux qui créent  
le monde qui t'entoure »  
- Pensée Navajo*

1971. Pour le meilleur et le pire aux USA. À cette époque, les amérindiens tentent de faire valoir leurs droits auprès du gouvernement et dans la société. Focus de ce mouvement libertaire: l'île d'Alcatraz où s'est établie une communauté vivace qui mène cette bataille pacifique, et symbolise finalement la préservation de toute Dignité.

Les joueurs incarnent des natifs amérindiens qui à un moment ont rejoint cette communauté afin de faire survivre leur différence, préserver leurs origines tribales, ou avoir enfin une place. Dans ce jeu, il est question de minorité face à la multitude, de singularité face à l'uniformisation du monde. D'une traque. Voici le point de départ du **Project : Pelican** dont l'ambiance entremêle spiritualité, complots et horreur sourde.

Émaillées de citations de personnalités amérindiennes, d'écrivains, poètes, chanteurs, et politiciens de l'époque, la présentation du cadre, les thématiques, et les sections du contexte (époque, société, tribus) sont bien documentées et plaisantes. S'y reflètent les deux visages des 70's, rythmées par une créativité artistique et musicale effrénée, mais également nourries par la substance des contradictions de l'époque, de ses colères, d'une Amérique difficilement progressiste et tolérante.

Le réalisme du contexte et le traitement mature du chapitre sur les drogues, les modes de vie, la guerre nous plonge dans l'atmosphère de l'époque, dont l'historicité développe l'ambiance du jeu. Ces sections sont essentielles afin de saisir la quintessence de cette époque aux USA, divisée par la guerre du Vietnam, les assassinats politiques, les conflits raciaux...

*« Ne te laisse pas distraire par le  
vacarme des hommes, par leur quête  
insatisfaitte, désordonnée  
Ils sont comme l'animal emprisonné  
dans l'enclos, qui tourne  
sans comprendre  
et cherche une issue  
qui n'existe pas »  
- Sagesse Amérindienne*

L'âme du jeu, délicieusement musicale et éminemment narrative, encourage une interprétation introspective des personnages où libre arbitre et conscience font parties intégrantes de la dramaturgie du jeu. La conceptualisation des personnages pourra déconcerter les joueurs cherchant à créer un personnage appartenant à une faction précise comme dans d'autres JdR, car ici le choix n'est pas archétypal ou clivé mais tribal et social.

Le moteur exclusif du jeu, le Systotem, évoquera en esprit aux aficionados du **Monde des Ténèbres**, le système White Wolf, privilégiant l'interprétation et la narration. Les 8 esprits-totems (coyote, aigle, ours...) regroupent une combinaison des caractéristiques des PJs. Le principe technique de base s'établit sur un jet de caractéristique+nombre de dés octroyés par la compétence+Idé, le total devant surpasser un seuil de difficulté. À cela, le système ajoute bien sûr diverses déclinaisons et variations. Ainsi, la règle d'encaissement des dommages est intéressante : même si les personnages absorbent les coups, leur corps se fatigue et il devient plus ardu de supporter les coups ou blessures suivantes. À noter qu'une série de synopsis élaborés succède au scénario d'introduction, les évadés d'Alcatraz.

Sans déflorer les secrets, le jeu permet de jouer au moment précis où l'oculte peut faire basculer l'histoire en lumière, où l'uchronie est possible. Et si l'horreur c'est aussi la détresse de communautés,

le racisme, l'exclusion d'un monde aux valeurs morales et humaines délétères, ce jeu traduit métaphoriquement que le germe de toute horreur est en l'homme.

*« Lorsque le dernier homme rouge aura  
péri, et que le souvenir de ma tribu  
sera devenu un mythe  
parmi les hommes blancs,  
ces rivages s'animeront  
des morts invisibles de ma tribu...  
Il n'y a pas de mort.  
Seulement un changement de monde.»*

Ancré dans un réel fort, pouvant mener les joueurs de la lisière du fantastique aux confins de l'horreur, **Project : Pelican** est intelligent et engagé. Engagement à velléité humanitaire puisque les droits d'auteur sont intégralement reversés à l'association Pine Ridge Enfance Solidarité (aide aux enfants Sioux Lakota).

Pour une immersion plus vivace dans l'univers du jeu, le meneur pourra se documenter afin d'enrichir l'ambiance et la narration (par exemple pour les rites), de même que les joueurs désireux d'affiner leur interprétation (comme pour incarner avec l'implication nécessaire un homme-médecine, lien entre tradition, spiritualité ancestrale et contradictions de l'époque).

Offrant une approche adulte et cultivée, l'initiative **Project : Pelican** pourra sembler confidentielle, voire – pour reprendre un terme récent à l'époque – underground dans le panorama rôlistique français. Cela n'enlève rien aux qualités et à la puissance résolument ethnographique de ce jeu.

Si le Projet est bel et bien devenu réalité désormais, souhaitons aux Pélicans un envol aussi serein que majestueux.

Par Erron Flyll

Le blog du jeu:

<http://project-pelican.blogspot.com>

Association Pine Ridge Enfance Solidarité:

[www.pres-asso.org](http://www.pres-asso.org)