



À l'attention de monsieur le directeur du FBI,
J. Edgar Hoover Building
Washington D.C.

Paris, le 27 mars 2009,

Monsieur,

Conformément à vos instructions, j'ai acheté le jeu de rôle *Project : Pelican* ; après une lecture détaillée, voici ce qui en ressort. Il s'agit pour les joueurs d'incarner des Amérindiens dans les États-Unis du début des années 70, un pays en proie à la guerre du Vietnam et au réveil des minorités. Tout part d'un fait historique : l'occupation de l'île d'Alcatraz, alors déserte, par plusieurs centaines de natifs revendiquant l'égalité des droits. Rarement le jeu de rôle avait traité d'un sujet aussi brûlant et actuel, et celui-ci ne manquera pas d'attirer l'œil des joueurs expérimentés en quête de sensations nouvelles.



Ceux-ci devront tout d'abord créer un personnage. Il leur faudra choisir une tribu parmi les dix proposées, des très connues – Apaches, Sioux – aux plus discrètes – Mohaves, Choctaws. Viendra ensuite le moment de sélectionner une profession (appelée concept). La situation sociale précaire des Amérindiens limite certes les options, mais l'éventail reste néanmoins très large, de l'ex-détenu à l'artisan tribal en passant par l'activiste de l'AIM (American Indian Movement) ou évidemment le futur chaman.

Comme de coutume, ces choix influenceront sur les compétences et les caractéristiques. Celles-ci s'échelonnent sur trois niveaux (débutant, moyen et expert). Les premières sont très classiques, au contraire des secondes qui se déclinent en animaux totems, chacun représentant deux aspects. La caractéristique Ours représente ainsi la force et la protection, alors que le Coyote matérialise l'adresse et la supercherie. Cette classification originale a de quoi dérouter mais tout est très bien résumé sur la feuille de personnage et illustré par des pictogrammes traditionnels.

Le système de jeu – joliment baptisé systotem – est très facile d'accès. Il n'utilise que des dés à dix faces. Il suffit, à chaque action, de tirer le nombre de dés équivalent à la compétence, en ajouter un autre, et additionner le score de la caractéristique (qui peut changer

selon le type d'action demandé). Le tout doit battre un chiffre cible. L'utilisation de l'Esprit, une caractéristique secondaire (qui en fait mesure la foi de chaque personnage), vient corser l'affaire car chaque point dépensé permet d'ajouter 1 au résultat des dés, même après le jet. L'Esprit sert aussi à se soigner, à encaisser des coups, et évidemment à la magie.

Cette dernière n'est pas spectaculaire, mais dénote grandement de

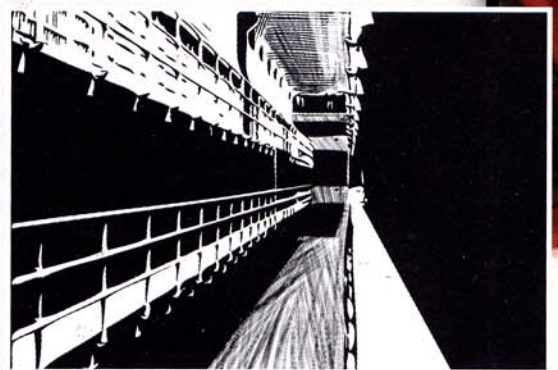
la plupart des autres jeux de par son caractère collectif. Les rituels sont en effet centrés sur des danses et des chants qui nécessiteront plusieurs participants. Leurs effets vont de la récupération de points d'Esprit ou de la guérison de certaines maladies jusqu'à des visions mystiques. Il aurait été souhaitable néanmoins que le chapitre soit un peu plus détaillé en termes de jeu.

Un chapitre entier est consacré aux différentes drogues dont la prise permet entre autres d'augmenter temporairement des compétences et des caractéristiques, Esprit en tête. Elles pourront ainsi aider pour la pratique des rituels. Mais attention à la descente et surtout à l'accoutumance ! Ces substances étant évidemment illégales, quelques pages sont consacrées au marché noir. Elles seront d'autant plus utiles que les personnages vivront, suite à l'occupation d'Alcatraz, dans la clandestinité.

Tout cela fait de *Project : Pelican* un jeu original, d'autant plus

que les droits d'auteur tirés de sa vente seront reversés à une association d'entraide (PRES!) avec la réserve Lakota (Sioux) de Pine Ridge, Dakota.

J'attire votre attention sur un dernier point : l'ouvrage se clôt par une campagne composée d'un scénario d'introduction (le départ des personnages d'Alcatraz en 1971) et d'une dizaine de synopsis. Elle mettra aux prises les joueurs avec une conspiration gouvernementale et l'un de ses secrets les mieux gardés – le projet Pélican. Les différents événements qui ont marqué son histoire sont très détaillés, trop même, ce qui m'amène à penser qu'il y eût des fuites au sein même du Bureau. Quoiqu'il en soit, les joueurs auront cette fois la possibilité de changer l'histoire et de ne pas sombrer de la manière que vous savez.



Il est clair que ce jeu est un moyen détourné pour révéler au grand public ce qui s'est vraiment passé à Alcatraz en 1971. Il nous faut à tout prix récupérer tous les exemplaires imprimés. À cet effet, j'aurai besoin d'un budget exceptionnel, car la bonne qualité du contenu et le prix relativement abordable me font craindre que le jeu soit vite épuisé.

Agent spécial William Blanc

Édité par CDS Éditions. Prix : 29,50 euros.

1. Voir le site de l'association Pine Ridge Enfance Solidarité : <http://www.pres-asso.org>



- Le thème original
- La campagne directement intégrée au jeu

- Le manque de détails pour certains points

ON APPRÉCIE...

ON REGRETTE...