

En dédicace à...

Carl Rigney, ma Goule
Kaleigh Barton, ma Fée
Samuel Stevenson, mon Élu
Jamie Fristrom and Steve Hickey, mes Reines
Vincent Baker, Dark Power to my Infernal
John Harper, mon Vampire
Joel Shempert, mon Mortel
Kelsey Savage, mon Fantôme
Tim Markholm, RIP, mon Loup-Garou
Jackson Tegu, ma Sorcière
Amy Fox, mon Âme Damnée
Daniel Wood, mon Éditeur

Crédits

Version anglaise :

2 Texte : Joe McDaldno
Je l'ai fait, s'il vous plaît, ne le volez pas.
Photo de couverture par Konradbak, via Dreamstime.
Illustrations intérieures par Joe McDaldno, basées sur
des photos issues de Dreamstime et Shutterstock.

Version française :

Traduction : Vincent Ronsac (et merci à Kalysto pour son aide)
Mise en page : Clémence Ballereau
Relecture : Jérôme Isnard, Laure Valentin, Steve J, Erestor, Randoom
Illustrations supplémentaires par Clémence Ballereau
basées sur les illustrations de Joe McDaldno.
Pour plus d'information veuillez vous
rendre sur www.bah-editions.fr
©2013 Boite à Heuhh



POWERED BY THE
APOCALYPSE
apocalypse-world.com

A l'intérieur de Monsterhearts

4	<i>Ce que vous avez entre les mains</i>
8	Créer les personnages
20	Jouer à Monsterhearts
52	Les Clichés
108	Être MC
138	Faire découvrir le jeu
150	Les vrais Monstres
158	Complètement malléable
164	L'exemple détaillé
171	<i>Médiagraphie</i>
174	<i>Index</i>

Ce que vous avez entre les mains

Monsterhearts est un jeu de rôle. Il consiste à inventer des personnages et à jouer leur rôle, à raconter leur histoire. Les règles de ce jeu sont là pour guider la narration et réagissent aux situations dans lesquelles se trouvent les personnages – modifiant ainsi le cours de l’histoire. Elles assurent que l’histoire reste palpitante : si beaux et forts que soient les personnages, ils ne maîtrisent pas leur destin – et vous non plus. Ils sont constamment confrontés à des problèmes, ce qui les rend toujours plus intéressants. Les règles sont là pour faire en sorte que l’histoire que vous raconterez en jouant à Monsterhearts ne soit pas mon histoire, ni votre histoire. Il s’agit de quelque chose d’intermédiaire : une histoire avec une vie propre.

4 Monsterhearts est un jeu de rôle qui parle d’histoires d’amour surnaturelles et des angoisses propres à l’adolescence. Vampires, loups-garous et sorcières y rêvent et souffrent parmi nous. Réussiront-ils à se fondre parmi les gens normaux ? Leurs âmes pourront-elles être sauvées du démon tapi dans leurs cœurs monstrueux ? Quand vous jouez à Monsterhearts, vous incarnez l’un de ces jeunes monstres. Vous explorez leurs secrets et leurs peurs. Vous leur donnez vie.

Et parce que, soyons honnêtes, vous ressentez une attirance coupable pour les bêtes surnaturelles et les histoires à l’eau de rose. De plus, vous gardez en vous la croyance que vous seriez à même d’écrire de bien meilleures histoires que celles qui existent. C’est parfait. Vous avez enfin l’opportunité de le prouver.

Monsterhearts n’a pas honte de son sujet principal : des histoires de cœur et d’horreur entre adolescents, nourries d’interdépendances et de promesses impossibles à tenir. Ce livre et ses règles vous donneront le cadre nécessaire pour en explorer les méandres, les outils indispensables pour enrichir vos histoires et les rendre à la fois palpitantes et uniques.

Les origines

Le système de jeu de Monsterhearts s’inspire de celui d’un autre jeu de rôle : Apocalypse World, de D. Vincent Baker. Cet excellent ouvrage contient des passages qui évoquent brillamment l’esprit que je voulais donner à Monsterhearts. Avec la permission de son auteur, j’en ferai donc quelques citations, auxquelles j’ajouterai parfois ma propre analyse.

EXTRAIT D'APOCALYPSE WORLD

Qu’est-ce qu’un jeu de rôle ?

Tu sais sûrement déjà comment marche une partie de jeu de rôle : c’est une conversation. Les joueurs et toi parlez à tour de rôle et vous discutez de vos personnages vaquant à leurs affaires dans toutes sortes de situations fictives. Comme dans toute conversation, on parle chacun son tour, mais ce n’est pas vraiment comme des vrais tours, hein ? Parfois on se coupe la parole, on parle en même temps, on s’échange des idées, on prend toute la place. Et c’est très bien comme ça.

Tout ce que font ces règles, c’est gérer cette conversation. Elles entrent en jeu quand on dit quelque chose de précis et elles limitent ce que l’on pourra dire après. Logique, non ?

Ce qu'il faut pour jouer

Pour jouer à Monsterhearts, il vous faut réunir des joueurs : un Maître de Cérémonie (MC), à qui s'adresse la majeure partie de cet ouvrage et deux à quatre joueurs supplémentaires.

Une partie de Monsterhearts – ou plutôt une séance de jeu – dure de trois à quatre heures. Votre histoire ne durera peut-être qu'une seule séance – très bien ! Mais peut-être que vous voudrez prolonger ce que cette première séance aura fait naître – cette courte histoire n'attend-elle pas une suite ? Peut-être que votre partie se poursuivra pendant de nombreuses autres séances. Tant mieux !

Pour pleinement profiter de votre partie, il vous faut préparer le matériel nécessaire au bon déroulement de chaque séance. Habituellement, c'est le MC qui s'occupe de ces préparatifs, mais il est possible d'en déléguer une partie aux autres joueurs. Ainsi, il vous faut prévoir :

- 6 ~ Les dés : Les règles du jeu utilisent des dés classiques, à six faces. Prévoyez deux dés au moins, quatre à six idéalement – ainsi, chaque joueur peut avoir une paire de dés à portée de main.
- ~ Les crayons – et la gomme : Afin de pouvoir prendre des notes, et parfois dessiner des cartes, prévoyez un crayon par personne – nous vous conseillons des crayons plutôt que des stylos car vous aurez fréquemment besoin d'effacer et de corriger certaines choses.
- ~ Les clichés : Un cliché est un livret qui contient toutes les informations nécessaires pour jouer un type de personnage. Imprimez une copie de chaque cliché et mettez-les à disposition de tous les joueurs.
- ~ Les autres livrets : Monsterhearts propose en aides de jeu un livret de référence à destination des joueurs, un livret de référence à destination du MC et un livret de menace – lui aussi à destination du MC. Imprimez-les et mettez-les à disposition des joueurs concernés.

Dés, crayons et gomme se trouvent dans tous les bons magasins. Clichés et livrets, quant à eux, sont disponibles en fin d'ouvrage ou sur le site de l'éditeur (www.bah-editions.fr).



Créer les personnages

8



Choisir un cliché

Quand vous jouez à Monsterhearts, le personnage que vous incarnez peut être un adolescent tourmenté et joli cœur qui cherche à cacher sa véritable nature monstrueuse. À moins qu'il ne soit plus tout à fait un adolescent, mais un jeune adulte. À moins qu'il n'ait en fait deux cent soixante-dix ans mais que, en bon vampire, il ait l'éternelle apparence de la jeunesse. Tous ces choix sont bons. La seule chose importante est que votre personnage soit dans une phase de transition, comme peuvent l'être les adolescents (pour plus d'informations sur les spécificités liées au choix d'un personnage non adolescent, consultez Après le bac, page 137)

Au début du jeu, chaque joueur – excepté le MC – crée un personnage en choisissant un cliché et en suivant les instructions du livret qui lui correspond. Les clichés sont des archétypes détaillant les différents personnages que vous pouvez incarner. Chacun a été créé à partir d'un type de monstre : l'Âme damnée, l'Élu, le Fantôme, la Fée, la Goule, le Loup-Garou, le Mortel, la Reine, la Sorcière et le Vampire.

Chaque cliché est résumé par une illustration et un texte d'ambiance censés donner aux joueurs une idée assez précise de ce que sont ces clichés. Pour que les joueurs se familiarisent avec les clichés, répartissez-les entre les joueurs et lisez à tour de rôle, à voix haute, le texte d'ambiance qu'ils contiennent. Mettez-y les formes et faites dans le mélodrame : cette étape est très importante ! Lire les clichés à voix haute est un excellent moyen de briser la glace au sein du groupe. En outre, cette lecture vous permettra de faire plus facilement abstraction du monde qui vous entoure et de vous mettre dans l'ambiance de celui de Monsterhearts. Après cette étape, remettez l'ensemble des clichés au centre de la table de jeu et demandez à chaque joueur – excepté le MC – d'en choisir un. Ne vous préoccupez pas, pour l'instant, des règles et des actions spécifiques à chaque cliché : choisissez simplement le cliché qui vous inspire le plus a priori, quelles qu'en soient les raisons.

9