

TABLE DES MATIÈRES

1	Préface	1	4.2	Inventer ses histoires	9
2	Introduction	2	5	Lancer sa partie	10
2.1	Proposition de jeu	2	5.1	Mener dans l'univers	10
2.2	Notes d'attention	2	5.2	Appréhender son rôle de joueuse	11
2.3	Positions de jeu	3	5.3	Sécurité émotionnelle	12
2.4	C'est quoi ton jeu ?	3	5.4	Description du système	13
3	Découvrir l'univers	5	5.5	Créer son personnage	15
3.1	Appréhender le monde	5	6	Lexique	18
3.2	Donner vie à la fiction	6	7	Préfaits	19
3.3	Faire vivre le récit	6	8	Scénarios	25
3.4	Faire vivre la table hors de la partie . . .	7	9	Remerciements	29
4	Construire la narration	9			
4.1	Scénarios préfaits	9			

PRÉFACE

Alors, vous avez entre vos mains un manuel hybride. Celui-ci se tient à l'intersection du manifeste, du document analytique et de la description du système de jeu. Il entend connecter ces différentes notions et présenter tant ses forces que ses limites.

INTRODUCTION

Bonjour et bienvenue dans le manuel d'introduction à l'univers et au système des Chroniques d'Alfyn ! L'objectif va être de faire un panorama du jeu pour que vous puissiez vous lancer sereinement. Le présent guide est à destination de toute joueuse ou meneuse, de débutante à expérimentée.

Note d'intention

Dans ce manuel, les adjectifs et noms qui référeront aux personnes autour de la table seront genrés au féminin. On parlera ainsi de joueuse et de meneuse. Lorsque l'on parlera du personnage, celui-ci sera genré au masculin.

2.1 PROPOSITION DE JEU

Les Chroniques d'Alfyn sont un univers de jeu de rôle à tendance narrative. Dans celui-ci, une personne endosse le rôle de meneuse, et les autres personnes prennent la position de joueuses. Chaque joueuse incarne son personnage, qui est sa représentation dans l'univers dans lequel se déroule l'aventure. Celui-ci peut être plus ou moins proche d'elle, et peut être créé ou non par la joueuse.

Afin de débiter une partie, vous aurez besoin uniquement du présent guide. Tous les éléments supplémentaires sont bienvenus, mais facultatifs. Joueuses et meneuses sont invitées à se servir du cadre présenté dans ces quelques pages pour expérimenter et innover.

Dans ce jeu, vous allez devoir interagir entre vous afin de créer ensemble une histoire cohérente. Il n'y a pas d'opposition entre meneuse et joueuses, qui, bien qu'elle incarne l'adversité dans certains cas, est aussi celle qui décrit le reste du cadre et les réussites des joueuses !

Cela signifie que l'univers et les interactions s'y déroulant occupent une place prépondérante, et que le système de jeu, incluant ses dés et valeurs chiffrés ne sont là que pour relancer la narration. Tout ne se résout pas par le système ! La majorité des éléments sont tranchés par la meneuse et les joueuses, par l'analyse censée des événements qui se sont déroulés dans la scène.

Si les Chroniques d'Alfyn garde la présence d'une meneuse, le jeu invite celle-ci à déléguer une part de la narration aux mains des joueuses. Cette passation de la narration pourra prendre un peu de temps et de concertation entre les membres de la table, n'hésitez pas à effectuer des compte-rendus en fin de partie pour discuter du vécu du jeu entre participantes et décider collectivement de la suite !

2.2 NOTES D'ATTENTION

Le rôle de meneuse est le plus difficile parmi la table. Joueuses, essayez de retirer de la pression de votre meneuse par les moyens qui sont à votre disposition, et n'hésitez pas à lui demander si elle a besoin d'aide ! Soyez bienveillantes, et n'hésitez pas à adapter les directives du présent manuel si vous en ressentez le besoin.

Comme les Chroniques d'Alfyn sont un jeu qui se déroule dans le théâtre de l'esprit, des sujets pouvant causer des stimulus traumatiques peuvent exister. Afin de sécuriser la table, plusieurs outils seront présentés dans la section 5.3 pour vous aider à prévenir, et, le cas échéant, gérer ces situations.

Les événements qui vont vous être narrés au cours d'une partie ne peuvent pas être représentés à la table avec fidélité. La plupart des éléments n'existeront que dans le théâtre de l'esprit, et n'hésitez pas à demander ou apporter les précisions nécessaires pour que toutes autour de la table puissent se représenter l'histoire. Toutefois, la meneuse peut choisir, si elle le souhaite, d'utiliser des illustrations, des cartes ou des objets physiques pour renforcer l'immersion et faciliter le travail de visualisation par les joueuses !

Lexique rôliste

Le présent livret utilise un certain nombre de termes issus du milieu du jeu de rôle. Si vous n'êtes pas familières avec ceux-ci, la partie 6 est un lexique auquel vous pouvez vous référer à tout moment !

Les joueuses ont la possibilité de créer leur personnage en amont de la partie ou d'utiliser un personnage préfait. Quelques exemples de ces derniers sont disponibles en partie 7. Pour bien créer son personnage, la section 5.5 vous guide à travers les bases pour élaborer son historique et sa fiche. Discutez-en avec votre meneuse : vous aurez probablement à modifier des caractéristiques de votre personnage pour l'adapter à l'histoire qu'elle compte faire vivre !

Si la présentation du contexte échoit à la meneuse, les joueuses ont une grande part à jouer dans l'incarnation de leur personnage. Celui-ci, par les conversations qu'il va déclencher avec les personnages - qu'ils soient ceux des joueuses ou non - va diriger l'intrigue vers des chemins qui ne pourront pas être couverts par les quelques scénarios que vous trouverez en partie 8. Une dose d'improvisation est requise de la meneuse... mais aussi des joueuses qui devront s'adapter à la partie !

2.3 POSITIONS DE JEU

Ce jeu se place ouvertement dans une position anti-capitaliste, anti-patriarcale et anti-discriminatoire. L'objectif est d'y promouvoir des expériences plurielles, assurant la sécurité de toutes. L'univers comme le système des Chroniques d'Alfyn se veut inclusif, afin de permettre à quiconque d'explorer des ailleurs en sécurité. Cette inclusivité trouve son origine dans l'intersectionnalité des luttes, et se poursuit par de petites actions qui ouvrent des champs de réflexion. Qu'il soit question de genre ou d'orientation, de handicap... cela englobe également la représentation d'idées anti-racistes, des luttes pour l'égalité et de l'anti-fascisme.

Un système de jeu de rôle n'est pas neutre. Créer un système de progression par la conquête et la mort retranscrit une démarche impérialiste et colonialiste profondément ancrée dans le patriarcat, où les personnages appliqueraient une oppression sur un monde. Il est possible de dé-construire ces mécaniques, de les remplacer par des alternatives offrant à voir d'autres possibles. En poussant sa progression sur l'apprentissage par la narration et sur le gain passif de points à mesure que le personnage exerce ses fonctions, on découple les gains de puissance d'un modèle d'oppression systémique.

Le modèle de jeu proposé par les Chroniques d'Alfyn cherche à pousser à l'expression de sentiments. La question de l'état mental des personnages et leur perception des événements est au cœur du jeu. De par la variété des cadres sociaux existants dans l'univers, il est un support tout trouvé pour aborder par la fiction de sujets politiques, mais aussi prompt à s'en émanciper. L'objectif ici n'est pas de forcer un jeu en particulier, mais de prendre conscience que la neutralité en jeu de rôle n'existe pas, et d'inciter à en explorer diverses facettes.

La meneuse est encouragée à questionner les émotions au moins autant que les actions. Effectuer des tours de table pour interroger les sentiments de chaque personnage est vivement recommandé, tout particulièrement dès qu'un événement narratif fort se produit. Au sein des histoires, qu'elles soient proposées (chap. 8) ou originales, il est fondamental de réfléchir des personnages profonds aux valeurs morales pouvant entrer en conflit ou en accord avec les joueuses non pour choquer mais pour ouvrir la pensée et la parole.

Les joueuses sont invitées à questionner l'univers et sa représentation. L'existence de nombreuses ethnies et lignées au sein du monde n'est pas anodine : le but est d'y représenter des diversités culturelles, parfois volontairement insurmontables, afin de questionner le rapport à autrui, à soi, à l'inconnu. Par l'existence de d'être aux mœurs différentes, on peut questionner le préjugé et l'acceptation ; par la représentation de sociétés alternatives, on peut penser la vie civile autrement.

Ces considérations peuvent occuper une place plus ou moins prépondérante suivant les sensibilités, les intentions et les envies des participantes. En tant qu'objet social, le jeu de rôle est éminemment - et inconsciemment - politique, et peut également être politisé. Si les présents paragraphes ont pour vocation à faire prendre

conscience de cet état de fait, il ne sont en aucun cas un plaidoyer pour que ces aspects soient centraux au jeu : ils sont en revanche l'observation que la méconnaissance de ces aspects du jeu de rôle contribue à perpétuer un modèle de domination autour de la table.

2.4 C'EST QUOI TON JEU ?

La présente section vous propose une approche de ce que peut être et de ce que n'est pas ce jeu de rôle. Elle peut vous servir de feuille de route pour présenter le média à des personnes n'ayant pas - ou peu - joué à des jeux similaires. Le jeu de rôle est une pratique plurielle ; dans ce manuel, une manière de pratiquer ce loisir va vous être proposée. C'est une manière parmi d'autres, car l'expérience varie suivant les personnes qui sont à la table tout comme le système de jeu utilisé.

Expliquer le média

Si vous devez présenter le jeu de rôle, n'hésitez pas à faire un tour de table pour demander comment les futures joueuses se représentent le jeu de rôle, et selon elles, ce qu'il va se passer. Sur cette base, vous pourrez alors moduler ou confirmer leurs dires !

Le jeu se constitue d'échanges permanents entre la meneuse et les joueuses comme entre les joueuses. Celles-ci, en bonne intelligence, doivent prendre garde à la sécurité émotionnelle de chacune au cours de la partie (voir section 5.3). Le système comme les thématiques abordées poussent à la coopération entre les joueuses.

A ce titre, toutes les actions pouvant nuire à quiconque autour de la table, personnage (et encore pire, joueuse) sont à proscrire ! Il en est de même avec la meneuse. Si elle peut incarner l'adversité, elle n'est pas l'adversaire : elle a le difficile rôle de devoir parfois mettre les personnages en difficulté - mais en aucun cas les joueuses ! Elle-même a ses limites, et doit être incluse dans les dispositifs de sécurité.

Il est toujours rassurant de garder à l'esprit que l'on ne peut pas "mal jouer" dans les jeux de rôle à composante narrative. On propose des réponses en fonction d'un contexte ; ces propositions peuvent être imparfaites - et le seront souvent ! - car aucune joueuse ne dispose du contexte global dans lequel l'action se déroule. Côté meneuse, il faut se souvenir que l'on est jamais entièrement responsable de la "réussite" ou de "l'échec" d'une partie : les joueuses et leurs propositions ont une grande part de responsabilité dans le déroulé du jeu, dans sa fluidité et son intérêt !

Si on ne peut pas "mal jouer", on peut "mal se comporter". Le jeu est une discussion, un échange, où toutes autour de la table sont réunies dans un unique but : passer du bon temps en racontant une histoire. Il ne faut pas hésiter à prendre des pauses, à ramener de quoi manger - si vous avez la possibilité d'être en présentiel - ou jouer les meilleures musiques tout en affichant vos meilleures visualisations - si votre partie prend place en distanciel !

★ ATTENTES

En jeu de rôle, il est important de ne pas avoir de trop hautes attentes pour ne pas placer une pression supplémentaire sur les personnes autour de la table. Savoir laisser le temps, écouter et tendre la main sont des clés pour des parties réussies. Une bonne conversation nécessite une participation égalitaire de toutes, et alterner les moments où l'on est sous le projecteur comme ceux où l'on laisse autrui s'y tenir permet à toutes de sentir que leur personnage a de l'impact dans la partie.

Pour de bonnes parties, il faut être des joueuses, et pas des actrices. Si vous pouvez prendre une voix, ajouter des tics à un personnage - et que vous le désirez - c'est un plus, mais il faut d'abord être joueuse avant ; c'est-à-dire apporter des propositions à la table ! Acceptez la différence, et la laisser s'exprimer - tout ne sera pas conforme à vos idées, mais c'est par l'empathie et le compromis que se formera le jeu.

Le jeu de rôle offre des possibilités quasiment infinies de personnalisation, à quelque échelle que ce soit. Si certaines caractéristiques du jeu ne vous conviennent pas, il est possible de les changer, sous condition d'accord autour de la table !

★ MATÉRIEL

Peu de matériel est nécessaire pour jouer, mais rien n'interdit d'ajouter des éléments facultatifs ! En réalité, vous pouvez même jouer sans support. Toutefois, pour pouvoir suivre le manuel, il est conseillé de disposer de feuilles, d'un crayon ainsi que d'un jeu de dés de 10, 12, 14, 16 et 20 faces.

À cela, vous pouvez adjoindre des visualisations : des cartes, des vues de dessus, des objets physiques... ou d'autres médias d'illustration comme de la musique ! Il faut prendre garde à ne pas vouloir trop en faire. On peut sur-stimuler à la table par un trop-plein de supports et d'informations ; n'hésitez pas à commencer léger et, à mesure que vous affinerez votre pratique, vous pourrez introduire graduellement de nouveaux éléments !

Il n'est pas forcément nécessaire de prendre des notes durant les parties. Certaines joueuses apprécient de le faire, d'autres en souffrent. Côté meneuse, il est impératif de maintenir un strict minimum de notes pour pouvoir assurer la cohérence sur le long cours. Vous pouvez également envisager d'enregistrer vos parties afin de pouvoir y retrouver des informations que vous auriez oublié entre deux parties.

★ ENVIRONNEMENT

Vous pouvez jouer n'importe où, mais disposer d'une table, dans un environnement calme, ou d'un lieu en ligne sur lequel échanger en visioconférence dans le calme est relativement fondamental. Durant les parties, n'hésitez pas à éteindre les téléphones, limiter au maximum les distractions. Comme il s'agit d'un jeu passant par la parole, chaque action ou description prend son temps, et

il y a une temporalité nécessaire à l'immersion. S'il est possible de jouer une partie en une à deux heures, il peut être plus confortable si tout le monde le désire autour de la table de réserver des créneaux plus longs - pouvant avoisiner les quatre heures - et répétés pour poursuivre une histoire sur plusieurs volets - indépendants ou non.

Par la construction du système, même s'il est adaptable en un format solitaire, il est conseillé d'avoir à minima une meneuse et une joueuse. Plus les joueuses sont nombreuses, plus le temps de parole dévolu à chacune est restreint. Pour une expérience narrative telle que celle des Chroniques d'Alfyn, un groupe de quatre joueuses semble relativement indiqué : étendu pour offrir la perspective d'un groupe divers offrant une variété d'idées, mais intelligemment restreint pour éviter de trop réduire les temps de parole de chacune.

★ PARTIE ZÉRO

En jeu de rôle, la partie zéro est la partie qui permet de poser les bases pour une pratique saine de jeu de rôle. C'est là que l'on peut répartir les responsabilités, que l'on peut discuter la création de personnage, négocier les règles... établir, de manière tacite ou explicite, le contrat de table. Ce contrat n'a rien de formel, mais il officialise la conduite et le cadre de jeu : à quoi on joue, comment on joue, qu'est-ce qu'on ne joue pas, comment, quand et où on organise les parties. Cela permet d'éviter les déconvenues, et de poser une ligne claire sur le déroulé sur lequel toutes s'accordent.

Cette partie zéro peut être restreinte dans le cadre d'une partie de découverte courte, afin d'économiser du temps précieux dans ce contexte particulier. Toutefois, cela n'exempte pas quiconque de clarté quant à ses positions, ses attentes, et ce qui va ou peut émerger de la partie. Lors de campagnes (une unique histoire s'étendant sur de multiples parties) il est commun qu'un créneau entier soit consacré à la discussion de tous ces aspects ainsi qu'à la création de personnage.

★ APRÈS-JEU

À la fin des parties, ou entre les parties, il ne faut surtout pas hésiter à communiquer et faire ses retours ! Que ce soit en prenant quelques minutes à la fin d'une partie ou par des créneaux dédiés, les bilans sont des clés d'amélioration de l'ambiance autour de la table ! Que ce soit par l'ajustement de rythme ou de la direction que prend la narration pour la meneuse, ou sur les décisions poussées par les joueuses, que ce soit en positif ou en négatif, construire une discussion argumentée et posée permet de maintenir une table heureuse !

L'entre-jeu est aussi l'espace dédié à la préparation de la partie suivante. Profitez-en pour prendre des initiatives et décharger la meneuse autant que possible, en répartissant la charge d'organisation aux autres membres - et ainsi la laisser se concentrer exclusivement sur la préparation. N'hésitez d'ailleurs pas à faire circuler le rôle de meneuse autour de la table au fil des parties.

DÉCOUVRIR L'UNIVERS

L'univers des Chroniques d'Alfyn est dense, et riche en opportunités de construction d'histoires. Les présentes sections vont vous communiquer ses ficelles principales, toutefois sentez-vous libres d'adapter pour y intégrer vos thématiques de cœur !

Un document de référence est disponible en consultation libre sur internet ¹ afin d'approfondir votre connaissance de cet univers au-delà de ces maigres pages. Il n'est toutefois pas nécessaire de le compulsuer en intégralité pour mener ou jouer une partie.

En plus de cette présentation, le chapitre 8 donne à la meneuse des histoires dans des cadres pré-établis afin de l'aider à guider ses premières parties. Les paragraphes suivants vont vous permettre de vous figurer les grandes lignes du monde que vous allez pouvoir explorer, mais ne vous permettront pas d'avoir une vue détaillée.

3.1 APPRÉHENDER LE MONDE

L'univers des Chroniques d'Alfyn repose sur un postulat central : tout est énergie, et cette énergie se manifeste sous différentes formes en fonction de son degré de condensation. Elle va du vide, en passant par l'énergie libre, jusqu'à la matière condensée. Toute une palette d'états intermédiaires existent, notamment ceux créés par des créatures titanesques appelées les créatures de l'Éther. Ces entités modèlent l'énergie pour en faire de la matière, et l'énergie plus condensée tend à attirer celle moins condensée. Un autre postulat fondamental est que chaque particule d'énergie possède une conscience et une intention propre, appelée Volonté. Ces particules cherchent à propager leur propre nature en influençant leur environnement. Lorsqu'elles se regroupent en flux, ces énergies peuvent corrompre ou transformer la matière. Cependant, seule la volonté des créatures de l'Éther a le pouvoir de modifier directement celle des autres flux. Les flux énergétiques peuvent être observés et lus par ceux qui en ont la capacité, révélant leur origine et leur intention.

L'univers est composé de plans, des poches regroupant différentes formes d'énergie, de matière et de vide. Ces plans sont perméables et peuvent interagir entre eux via des brèches temporaires ou permanentes. Enfin, le temps est vu comme une matière qui s'écoule de manière non linéaire selon les plans, altérant tout ce qu'il traverse.

De nombreuses créatures se disputent les particules disponibles. Les trois créatures de l'Éther présentes sur Alfyn, nommées Nakronoros, Oblitera et Zelatole, représentent respectivement l'eau, la terre et l'air. Ces créatures sont les incarnations primordiales des éléments et leur influence se manifeste dans les phénomènes naturels. Elles sont en perpétuelle opposition, provoquant des effets naturels, tels que l'érosion, les séismes, les tsunamis et autres bouleversements climatiques majeurs. L'éveil complet de l'une de ces créatures entraînerait une destruction immense, rendant la planète Alfyn invivable pour la plupart de ses habitants.

Ces créatures sont faites d'énergie concentrée, nommée éthyrite, qui circule dans leur corps comme un réseau de veines. Leur corps est composé de multiples nœuds conscients, chacun doté d'une volonté propre mais œuvrant pour un but commun : étendre leur influence et grossir leur masse. Elles possèdent également plusieurs bouches qui aspirent et recrachent leurs éléments respectifs, corrompant parfois ceux des autres créatures. Ces cycles sont responsables de nombreux phénomènes naturels observés sur Alfyn, comme les marées de Nakronoros ou les éruptions volcaniques d'Oblitera.

Des événements passés, notamment la collision avec l'Astre Mort, ont laissé des blessures profondes sur ces créatures. Nakronoros, par exemple, fut grièvement blessé, ce qui provoqua une montée globale des océans, tandis que Zelatole fut pratiquement détruit, ne laissant qu'un cœur suspendu, formant le continent aérien d'Azuria. Bien que ces créatures soient désormais endormies, elles conservent certaines parts éveillées, ce qui leur permet d'agir sur le monde - à un niveau plus réduit. Ces interactions se manifestent par des courants marins, des tremblements de terre ou des tempêtes, signes de la guerre éternelle qu'elles se livrent.

Les peuples d'Alfyn sont souvent témoins de ces manifestations. Certains objets ou fragments, tels que la Sphère Ceras, relique du cœur d'Oblitera, ou des codex prophétiques rédigés sous l'influence de ces créatures, contiennent des éléments corrompus ou du savoir ancien capable de plonger dans leur déraison. La magie, dans cet univers, est donc intrinsèquement liée aux flux d'énergie émanant des créatures de l'Éther et de leurs descendants, les Éthéréens. Manipuler cette énergie comporte toujours un risque immense de corruption ou de destruction.

Les Éthéréens sont des êtres puissants et quasi-immortels, issus de fragments des créatures de l'Éther. Ils partagent certaines caractéristiques avec leurs "parents" éthérés : une longévité extrême, une relative indifférence aux créatures mortelles, et une capacité, certes

1. <https://urls.fr/2EItJV>

affaiblie, à corrompre et attirer l'énergie en fonction de leur état d'éveil. Leur Volonté est si volatile et puissante qu'il est interdit de prononcer leur véritable nom, car cela invoquerait la réalité brute de ce qu'ils sont. En conséquence, ils préfèrent utiliser des titres ou des surnoms pour interagir avec les autres, comme "la Dame des courants" pour Lyfalyna.

Les Éthéréens ont donné naissance à plusieurs lignées, y compris celles des plantes, des animaux, des phénix, et des al'aars. Ils se divisent en différentes catégories selon leurs actions et leur rapport à l'endormissement des créatures de l'Éther. Ces êtres sont immunisés contre la malédiction de chair, une plaie qui touche toutes les ethnies mortelles et les condamne à quitter la vie peu à peu.

L'un des aspects fondamentaux des Éthéréens et de leur descendance proche est leur utilisation de la langue éthérée, une forme de communication qui encapsule non seulement des mots, mais des concepts entiers. Les glyphes sont les composantes de la langue éthérée, à la fois symboles et sons ; chaque glyphe, qu'elle soit parlée ou écrite, représente la totalité d'un concept, le rendant quasi impossible à appréhender pour ceux dont la Volonté est trop faible. Reproduire un glyphe nécessite une compréhension entière du concept qu'elle incarne, ce qui rend cette langue dangereuse pour ceux qui ne sont pas préparés.

Leur langue est utilisée à des fins de manipulation énergétique, mais dans des versions atténuées pour éviter les effets destructeurs. Ainsi, l'éthirien, une forme simplifiée de l'éthéréen, a été conçu par les al'aars, descendants des éthéréens, pour rendre la pratique magique plus sûre. Cette version atténuée fractionne les concepts en une multitude de signes, ce qui permet aux utilisateurs de manipuler l'énergie sans être écrasés par la complexité et la puissance des glyphes d'origine. Malgré cela, la maîtrise de cette langue reste une entreprise périlleuse, de nombreux mortels ayant péri en tentant de comprendre ou d'utiliser un glyphe éthérée véritable.

Si les peuples connus ont par la suite fortement dérivé de ces Éthéréens à mesure des générations, que ce soit physiquement avec les changements progressifs du corps au fil des générations, la malédiction de chair qui s'est installée à travers les lignées donnant mortalité et nécessité de se nourrir et dormir, ou encore le changement de mœurs résultant de l'éloignement progressif avec ces lignées ancestrales, ils ont gardé certaines des coutumes et traits de vie de ces proto-peuples. L'existence d'une tradition écrite forte, couplée à un rapport profond avec le souvenir ; l'absence de ségrégation de genre, mais au contraire l'expression d'un spectre de diversité ; l'importance de la communauté, qui doit autant savoir poser ses frontières qu'exprimer sa profonde solidarité. Ce ne sont que quelques menus exemples parmi d'autres ; la liberté émotionnelle, l'éthique, la bienveillance et l'adelphté envers tous sont des valeurs centrales de nombre d'habitants d'Alfyn, poussées par l'imprévisibilité du monde qui les pousse à la cohésion. Si la plupart des peuples sont non-violents, les multiples crises qu'a traversées la planète ont occasionné des actions guerrières par segments, lors de l'échec de toute autre option.

3.2 DONNER VIE À LA FICTION

Lancer une partie des Chroniques d'Alfyn est une entreprise déroutante. Avec l'habitude, il viendra à votre meneuse et vos joueuses des automatismes pour démarrer le jeu. Cependant, si vous êtes perdues, vous pouvez commencer comme suit :

- Introduction des joueuses ou résumé de la partie précédente. Faites participer tout le monde autour de la table pour donner des éléments sur leurs personnages ou les enjeux narratifs de la partie passée.
- Présentation du monde ou ajouts au contexte de la partie précédente. Restez en gros grain, survolez les détails et n'hésitez pas à partir dans des tirades grandiloquentes - meneuses, c'est votre moment pour vous sentir l'esprit d'une poétesse !
- Posez la scène. Gardez la parole et effectuez un zoom sur le décor actuel. Où sont les personnages ? Quelle est la météo, l'atmosphère, l'environnement, le cadre ? Que voit-on, entend-on, sent-on ?
- Interrogez vos personnages. Comment se sentent-ils ? Comment ont-ils vécu les instants précédents ? Qu'est-ce qui leur traverse l'esprit ?
- Appelez à l'aventure. Que la partie en soit à son commencement ou non, profitez de la pose du cadre pour donner aux joueuses une raison de parler et d'agir. C'est en quelque sorte une situation initiale, ou un rappel à celle-ci, qui permet aux joueuses de proposer des éléments de résolution, et de se mettre en action.

Une fois que cette entame est réalisée, il ne reste plus qu'à alterner la parole. La meneuse se place alors en relance d'intrigue, de garante de l'histoire et d'interprète des réactions du monde aux actions des joueuses ; cependant, elle doit tout faire pour impliquer au maximum chacune des joueuses : pour limiter son propre épuisement, mais également pour aider à ce que chacune trouve une place et ait un temps de parole décent autour de la table.

3.3 FAIRE VIVRE LE RÉCIT

Au-delà d'une introduction, une partie se maintient et implique ses joueuses comme sa meneuse par son univers et les histoires l'habitant, mais surtout par la richesse des propositions de chacune. Ces propositions ne peuvent fleurir que dans un cadre approprié : les représentations du monde offertes par la meneuse sont l'interface d'expression de la créativité des joueuses.

Les Chroniques d'Alfyn sont un jeu de langage. À l'exception de quelques possibles supports, tout passe par l'oral - et donc par les mots. Comme une liberté quasi-totale est donnée aux joueuses dans leurs décisions, même si le présent manuel comporte des scénarios, ceux-ci seront à adapter à la volée, rendant caduques toute une

partie de leur préparation.

Cela veut dire que pour la meneuse, on ne peut pas tout écrire à l'avance, préparer chaque description ou réplique. En tant que meneuse, vous n'écrivez pas une pièce de théâtre : vous réagissez à son improvisation à mesure qu'elle se joue. En conséquence, pour vous préparer au mieux, entraînez-vous à décrire une grande variété d'environnements et de personnes. Vous pouvez le faire au quotidien : dès que vous avez quelques minutes dans un endroit, réfléchissez à comment vous le décririez, et déclamez-le dans votre tête. Peu à peu, cela vous habituera à l'exercice !

Dire, ne pas dire

Pour désigner les différents groupes sociaux de l'univers, on parlera d'ethnies et non de "races". Ce terme, ancré dans l'esclavage et convoyeur d'une idéologie régressiste, n'a pas sa place dans le jeu. De manière plus générale, il faut faire attention aux mots choisis. Le langage modèle la pensée : on réfléchit par son prisme. Le choix d'un mot n'est pas anodin.

Vous pouvez également maintenir un journal de références. Avec de petites images, croquis ou quelques mots, vous pourrez vous plonger dans des ambiances promptes à vous susciter de belles descriptions. Gardez pour vous ces références, afin qu'elles n'influencent pas la perception qu'ont vos joueuses de vos descriptions : si vous utilisez des supports, essayez de séparer ceux-ci de vos propres inspirations !

★ VARIÉTÉ SOCIO-CULTURELLE

Enrichir le récit par ses protagonistes passe par de nombreux biais : représenter un panel de pensées, d'apparences et de modes de vie permet de donner crédibilité au monde, tout en offrant une large variété d'interactions possibles avec les habitant·e·s de l'univers. S'il peut être tentant, par la distance séparant certains peuples, de les présenter comme un unique ensemble, incompris et mystérieux. Ce processus, c'est l'exotisation : un phénomène où on réduit une culture entière à un unique stéréotype, éloigné de nos normes. Si présenter une civilisation mystérieuse ou construite sur des fondations différentes peut être pertinent pour la narration et intéressant à explorer, il faut prendre garde à ne pas uniformiser la représentation de cette société. Elle est composée d'individualités, chacun·e ayant des pensées et positions variées, même au sein d'un référentiel différent. Montrer les nuances, c'est offrir de l'accroche pour du jeu - en présentant la pluralité des vies, on propose la variété des réponses. Les al'aars, descendants des éthéréens, peuvent être facilement sujets à cette exotisation. Si des scénarios comme "Aux travers d'éther" peuvent en donner l'impression, il est important d'apporter une nuance et familiarité, qui ne met pas en cause leur identité comme dans "L'enlèvement" (voir chapitre 8).

★ DIVERSITÉ DE CADRES

L'environnement n'est pas - que - l'écrin dans lequel prend vie la fiction : c'est une partie intégrante de celle-ci. Il offre les cadres dans lesquels celles-ci se jouent, sur lesquels vont se construire les descriptions visuelles de la meneuse, mais il est aussi partie prenante du récit. Par sa composition et son histoire, il véhicule la raison d'être de l'actuel. Si on prend l'exemple d'une communauté paysanne au sein d'une vallée, l'environnement donne la raison de son installation à cet endroit précis et non quelques centaines de pas plus loin. Jouer avec l'environnement, c'est dire que cette région a un passé, duquel découle son présent, et que le couplage entre cet actuel et la narration formera son futur. Le montrer en mouvement, c'est lui donner vie : par un jeu subtil sur la météo ou le ton de la description, une banalité de son passé ou une vague prémonition, on peut, au-delà d'un cadre, former une ambiance qui puisse être mise au service de l'histoire.

3.4 FAIRE VIVRE LA TABLE HORS DE LA PARTIE

L'atmosphère et l'histoire d'une table de jeu de rôle ne se jouent pas qu'à l'intérieur de la partie. Il est possible de ne jouer qu'une partie et de ne plus se revoir, mais dans le cadre de scénarios plus longs où le groupe a envie de plus explorer la narration et leurs personnages, il est tout indiqué de rassembler un groupe d'amies pour lancer ses parties. Toutefois, cela n'est pas toujours possible, et il faut alors apprendre à connaître celles qui nous entourent !

Tous les groupes ne sont pas compatibles, toutes les meneuses ne font pas la même chose et toutes les joueuses ne se comportent pas pareil. Si l'expérience qui vous est proposée ici ne vous convient pas, sachez que vous pourrez trouver dans le jeu de rôle nombre d'expériences diverses qui pourront malgré tout vous ravir ! Cherchez-vous en tant que joueuses et meneuses, trouvez l'environnement qui vous plaît et appropriez-le vous !

Offrir l'opportunité d'une première partie qui permette à tout le monde, sans engagement, de savoir si oui ou non le fonctionnement de la table lui convient est une bonne manière de tester le cadre. Cependant, pour évoluer en tant que groupe, avoir une continuité et échanger en dehors des parties est une aubaine pour tisser des liens solides - et avoir une table qui tienne l'épreuve du temps ! Cela peut être par des activités externes au jeu de rôle, des discussions sur son contenu, le système ou sur le média. N'hésitez pas à remettre en cause les règles et indications que ce manuel contient au cours de votre pratique. Une grande partie des éléments amassés ici a été pensée comme des points de départ pour des discussions et développements, afin de vous permettre de vous approprier le matériau.

L'histoire d'un jeu de rôle peut être, si cela est souhaité par toutes, étendue hors de la table. Que ce soit par les ellipses que les joueuses peuvent s'approprier pour y insérer leurs thèmes et développements de personnage, la possibilité de faire des résumés de partie plus ou moins romancés, l'ajout d'une continuité narrative par l'ajout d'une discussion écrite entre les parties pour régler des détails plus ou moins techniques, les bilans de parties, l'insertion de parties avec un nombre restreint (voire unitaire) de joueuses pour narrer un événement concernant leurs personnages et point le reste du groupe... Expérimenter permet de découvrir ce que vous aimez, et de varier les configurations dans lesquelles vous vous retrouvez en groupe, ce qui peut faciliter l'immersion comme la communication !

CONSTRUIRE LA NARRATION

4.1 SCÉNARIOS PRÉFAITS

Donner des indications sur comment on passe du matériau scénario à la partie.

4.2 INVENTER SES HISTOIRES

Quelques techniques et ressources types pour inventer son histoire. Partir d'un élément de lore, trouver une focale, se positionner, faire les choix de ce qu'on veut bien montrer.

LANCER SA PARTIE

Les Chroniques d'Alfyn sont une conversation. La meneuse va décrire un ensemble de scènes dans lesquelles des interactions des personnages des joueuses, entre eux et avec les personnages-non-joueuses, incarnés par la meneuse. Prévoyez communément un créneau de quelques heures, idéalement libéré de toute distraction. Mettez à distance tout ce qui ne fait pas partie du jeu - l'expérience n'en sera que meilleure pour les autres... et pour vous !

Ensuite, définissez le contrat de table que vous allez adopter. C'est en quelque sorte les règles de cet espace social qu'est la partie : les thématiques qui ne vont pas être abordées, comment signaler que l'on a besoin de passer à la scène suivante pour des raisons émotionnelles, de quelle durée seront les parties et dans quel contexte elles se dérouleront, quelles sont les envies des joueuses et de la meneuse... Il s'agit de thématiques vastes, aussi, des documents sont disponibles en partie ?? pour vous aider à structurer ces réflexions et votre partie.

Lancer une partie des Chroniques d'Alfyn peut être intimidant, tant pour la meneuse que pour les joueuses. Même si le présent livret décrit des règles et donne des conseils sur le déroulé d'une partie, une part non négligeable d'identité associée au jeu provient des choix des joueuses et de la meneuse. Que ce soit par les thèmes abordés, la répartition de la narration, les angles des descriptions... Chaque partie est unique, et chaque table de jeu est différente : expérimentez et trouvez les modalités qui vous plaisent collectivement le plus !

Poser dès l'entrée les dynamiques autour de la table est fondamental. Réfléchissez collectivement aux responsabilités endossées par chacune (définir les dates des parties, préparer le lieu, apporter des en-cas...) et n'hésitez pas à effectuer une pré-partie (souvent nommée session zéro dans les milieux rôlistes) afin de cadrer le rôle de chacune, créer vos personnages ensemble, et tâter le terrain de ce qui va être fait durant les parties suivantes.

Si vous êtes dans un cadre temporel plus restreint, pas de panique ! Cela n'entravera pas la possibilité de jouer, mais il est alors conseillé de s'en tenir à des personnages pré-faits trouvables en partie 7, scrupuleusement suivre un des scénarios proposés en partie 8 et d'appliquer les outils de sécurité émotionnelle facilement employables disponibles en partie ??.

5.1 MENER DANS L'UNIVERS

Le rôle de meneuse est un rôle complexe mais prenant. La meneuse est en charge du maintien de l'univers : c'est-à-dire sa description, sa cohérence et ses interactions ! La cohérence est quelque chose qui peut être difficile à maintenir sur la durée, mais est essentielle pour offrir de l'immersion à tout le monde autour de la table. En tant que meneuse, vous avez un second rôle : celui d'arbitre autour de la table. Cela ne vous place pas contre les joueuses, ni à part d'elles. Toutefois, vous devez traiter les situations auxquelles votre groupe va se confronter avec impartialité et bienveillance.

Si le rôle de meneuse est clé pour la partie, elle ne se place pas en figure d'autorité autour de la table. Elle doit arbitrer, de manière partielle, mais doit savoir concéder. Le terme même de meneuse, qui est utilisé dans tout le présent manuel, doit plus être perçu comme "la meneuse d'une danse" que comme une forme de dirigisme avilissant. Ce n'est pas celle qui impose le rythme, mais qui l'écoute et le permet, tout en sachant y glisser son propre pas à l'instant opportun. La place particulière qu'elle occupe est liée à l'asymétrie d'informations qu'il existe avec les joueuses ; cette différence ne doit jamais être une porte ouverte à l'oppression par le poids de l'inconnu, mais une invitation à la récompense des joueuses à mesure qu'elles lèvent le voile sur l'intrigue.

Couvrir dans cette section l'intégralité des ficelles sur lesquelles peut agir la meneuse est ambitieux, et ce manuel n'aura pas la prétention d'en faire le catalogue. En revanche, il espère vous proposer une boîte à outils, avec laquelle vous pouvez vous sentir libre d'expérimenter pour faire émerger de nouvelles manières de jouer.

★ JEU MONOFOCAL

Le jeu de rôle dit monofocal va se concentrer, pour chaque joueuse, sur les évolutions et le vécu d'une unique histoire par son seul personnage. Au cours du scénario, la meneuse va offrir de l'espace aux joueuses pour développer leur personnage, lui offrant un cadre propice à le voir évoluer. Dans ce type de jeu, un objectif principal, plus ou moins mis en avant, peut servir de guide à l'histoire : des circonvolutions dans celle-ci permettent aux joueuses de s'emparer d'éléments de narration pour justifier des changements d'interprétation de leur personnage. Une chute ? Celle-ci devient une occasion, via la blessure qui

en résulte, d'offrir un changement de psychologie du personnage et lui faire reconsidérer ses positions quant au handicap.

Pour des parties réussies, les joueuses doivent apporter leurs thématiques et rebondir de manière personnelle sur autant d'accroches qu'elles le peuvent. L'histoire est un fil qui sera suivi, mais la véritable plus-value est l'expérience en chemin, qui ne peut exister que si les joueuses sont motrices. Incarner cette force de proposition peut être difficile lors de premières expériences ; si vous ne savez pas par où débiter, n'hésitez pas à saisir tous les éléments en lien avec les craintes et faiblesses des personnages. Ceux-ci permettent, en les affrontant, de proposer des changements dans le jeu de son personnage, à mesure qu'il affronte une de ses peurs, ou y cède totalement.

Côté meneuse, toute la mesure consiste en savoir quand se retirer, et quand offrir foultitude d'éléments. Vous pourrez retrouver des scénarios adaptés à des parties monofocales dans le chapitre 8. Diverses variantes peuvent être envisagées, comme l'existence d'un groupe de personnages parmi lesquels piocher si le pire arrive à un personnage d'une des joueuses, ou de proposer de jouer plusieurs personnages à la fois. Si celles-ci ne seront pas directement explorées par ce manuel, sentez-vous libre de conduire vos tests si toute la table est intéressée !

★ JEU CHORAL

Le jeu de rôle choral désigne à la fois une manière de jouer et de construire l'histoire, où les joueuses vont expérimenter plusieurs points de vue à travers plusieurs personnages au cours d'un même scénario. On ne parle pas d'incarner tout un groupe, mais de jouer un personnage, puis l'autre. Le terme existe en littérature, où le roman choral désigne une œuvre polyphonique, où on peut suivre une histoire par l'intermédiaire de plusieurs points de vue. Dans de tels ouvrages, chaque acte se distingue du précédent par le point de vue différent qu'il amène ; la caméra ne change pas que de plan, elle change également d'épaule.

Dans le contexte du jeu de rôle choral, ces changements de points de vue sont orchestrés par la meneuse, et ne sont pas nécessairement liés à une contrainte apposée sur le personnage précédent (décès, emprisonnement...) mais plus à une rupture narrative. Comme il y a plusieurs personnages qui seront incarnés par les joueuses, il y a une nécessité de marquer des codes clairs introduisant un nouvel acte, ainsi que de présenter rapidement les personnages qui vont être incarnés au cours de cette section pour permettre une transition fluide aux joueuses.

Construire et jouer un scénario choral n'est pas plus complexe que de créer une histoire plus linéaire : cette modalité de jeu implique de trouver un cadre global (par exemple, une ville assiégée) et réfléchir quels personnages sont pertinents pour raconter l'histoire (un garde veillant sur une passe montagneuse, un médecin de première ligne, un prostitué pris dans les décombres, un érudit trouvant une antique porte de sortie). Pour vous présenter ce qu'est le jeu de rôle choral, deux scénarios

d'exemple, nommés "Les festivités" et "La ville assiégée" sont disponibles au chapitre 8.

★ JEU CONTINU

Le jeu de rôle continu va chercher à aborder, à travers différentes tables de joueuses ou de distincts personnages, plusieurs facettes d'une même histoire. C'est le résultat de la segmentation d'une histoire plus grande en sous-éléments, qui s'adapte au cadre des parties. À l'inverse du scénario choral, il s'agit ici de faire jouer différents rôles au fil de différentes parties. Les contraintes temporelles liées aux expositions rapides et aux personnages préfaits s'effondrent, et on peut y prendre le temps d'y développer quelques évolutions de personnage.

Lors de parties successives avec des groupes de joueuses différents, l'idée est d'y inclure une forme de transmission entre les parties (cartographie, rapports, prophéties...) qui offre une marge d'interprétation au groupe suivant tout en apportant un éclairage sur des points clés de l'intrigue qui ont été dénoués aux parties passées. Dans le cas de personnages différents, l'idée est de présenter plusieurs facettes alternatives de l'histoire qui expliquent comment un élément du passé que la trame principale aborde en est venu à exister, voir le point de vue d'autres peuples, ou groupes, sur l'action des personnages dits "principaux".

Si le format peut ressembler de prime abord à un intermédiaire entre le jeu choral et le jeu monofocal, il a la particularité d'offrir de belles et flexibles opportunités d'histoires racontées sur le long terme. Les trames peuvent être riches par le temps que le format offre, et adaptatives par l'ajout ou le retrait de parties entières pour adapter temporellement et thématiquement au cadre. Vous pourrez retrouver deux trames de jeu continu, "Aux travers d'éther" et "La caravane" dans le chapitre 8.

5.2 APPRÉHENDER SON RÔLE DE JOUEUSE

Jouer à un jeu de rôle, c'est souvent (et c'est notamment le sujet des Chroniques d'Alfyn) incarner un personnage. Cette observation d'apparence simple se traduit par la coexistence de deux entités distinctes : vous, joueuse, qui a un point de vue sur l'histoire, et un autre, votre personnage, qui interagit avec l'univers mais qui n'a pas accès à votre recul. Cette dichotomie se joue à un haut niveau (vous pouvez avoir joué plusieurs parties et déjà affronté les ennemis qui sont face à vous, mais votre personnage ne les a jamais rencontrés) mais aussi à un niveau plus subtil (si vous échouez un jet de compétence, vous le savez, mais votre personnage en ignore tout : vous avez raison de vous méfier, mais votre personnage n'a pas de justification à agir plus sur la défensive) ; et également dans les deux sens : votre personnage, par la vie qu'il a eue dans son univers, connaît des élé-

ments d'histoire, de botanique... que vous ne pouvez pas connaître (et votre meneuse pas plus !).

Le jeu naît au moment où vous n'êtes plus des joueuses autour d'une table mais que vos voix sont celles des personnages de l'univers dans lequel la fiction a lieu. Trouver votre jeu se fait à deux niveaux : trouver votre place autour de la table, et apprendre à incarner le personnage que vous avez créé ou qui vous a été confié.

- N'hésitez pas à demander à votre meneuse des informations complémentaires que votre personnage est censé posséder si vous pensez que son historique peut lui offrir des connaissances sur la question ! Elle pourra vous demander un test de compétence pour savoir si vous connaissez ou non, tout comme décider de vous donner ou non l'information sans test.
- Tentez de vous détacher au maximum de ce qu'il se passe autour de la table lorsque vous prenez la voix de votre personnage ! Vous avez accès à des informations que votre personnage n'a pas, et qui n'ont pas à influencer votre jeu.
- Votre personnage n'a pas à subir des actions que vous faites en tant que joueuse et non en tant que personnage. Par exemple, la meneuse ne doit pas ajouter d'éléments visant à nuire au personnage en réaction à une discussion tactique entre joueuses.

Interagir

Lorsque vous interagissez dans le jeu avec votre personnage, vous avez le choix de parler à la première personne, ou à la troisième personne. Choisissez en fonction de vous, de ce qui vous aide le plus pour l'immersion ! Quoi qu'il en soit, vous pouvez parler directement, sans user de périphrases comme "mon personnage fait..." ou "mon personnage dit..."

Il vous est bien sûr possible de choisir une voix ou bien des tics de langage pour caractériser votre personnage, mais ce type d'éléments est secondaire. On peut très bien incarner un personnage très éloigné de nous sans altérer ses intonations : ce qui est recherché est le jeu, pas la performance.

5.3 SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Le modèle de jeu présenté dans ce manuel se veut bienveillant et inclusif, centré sur la coopération et l'émerveillement des participantes. Toutefois, comme les Chroniques d'Alfyn sont un jeu du théâtre de l'esprit, des éléments extérieurs à la partie peuvent influencer ses participantes et des sujets graves peuvent y être abordés.

La sécurité émotionnelle des participantes est l'affaire de toutes autour de la table. Avant de lancer une partie, assurez-vous que chacune est informée du contrat de table. Meneuses, n'hésitez pas à préfacer vos parties d'une phrase indiquant que le jeu va contenir certains thèmes spécifiques (avertissements sur le contenu,

ou trigger warning), comment ils seront abordés (ou au contraire évités) ou encore mentionner que la partie sera plus dure que ce que vous faites habituellement (le cas échéant).

Cela permettra aux autres personnes de la table de savoir à quoi s'attendre, et accepter ou au contraire modérer l'avant-propos. Une mauvaise journée avant une partie peut appeler à une partie avec moins d'impact émotionnel ; acceptez toujours de faire des compromis pour la sécurité de toutes.

Les outils de sécurité émotionnelle sont variés, et la présente section ne saurait être exhaustive et détaillée à leur sujet. Si vous ne savez pas par où commencer, vous pourrez retrouver un formulaire en partie ?? qui, distribué anonymement à chaque joueuse, permet à la meneuse d'avoir à l'esprit des points d'attention à éviter dans ses scénarios.

Ce formulaire de sécurité, on parle également de lignes (ce que l'on abordera pas du tout) et de voiles (ce que l'on évitera ou atténuera), rempli de manière confidentielle par chacune des joueuses, permet d'anticiper les sujets problématiques avant la partie. L'objectif est de couvrir de manière vaste des sujets pouvant causer un inconfort s'ils viennent à être évoqués : qu'il s'agisse par exemple de traumatismes, de phobies, d'attachement à son personnage ou aux autres personnages de la fiction.

Au cours de la partie, même avec toute l'attention du monde, des situations pouvant mettre en danger émotionnel des joueuses peuvent surgir. Pour gérer de tels événements, vous pouvez imaginer de nombreux outils, parmi lesquels :

- La carte X : toucher cette carte, qui se présente sous la forme d'un petit carton posé sur la table, donne un signal à la meneuse que la scène actuelle met la joueuse en difficulté émotionnelle. Le simple fait de la toucher doit déclencher le passage à la scène suivante, sans aucune question de la part des autres joueuses ou de la meneuse.
- La porte ouverte : toute joueuse (ou meneuse) est libre à tout moment de quitter la scène, ou même si nécessaire, quitter physiquement le jeu. Personne ne doit être contrainte à la table d'être prise dans une scène qui soit de nature blessante pour elle.

A l'issue des parties, meneuse et joueuses sont invitées à ouvrir entre elles la discussion lors d'un point de fin de partie : un moment informel où toutes sont libres d'échanger sur tous les aspects du jeu (et pas uniquement sur l'aspect émotionnel). Attention toutefois, ce n'est pas parce que les points de fin de partie existent qu'il faut laisser les situations heurter quiconque. De manière générale, joueuses comme meneuse doivent garder l'œil ouvert sur les autres personnes présentes autour de la table afin de s'assurer de leur bien-être, et ne pas hésiter à apporter leur soutien si cela s'avère nécessaire.

5.4 DESCRIPTION DU SYSTÈME

Le système utilisé dans les Chroniques d'Alfyn sert la narration. C'est-à-dire que les résultats des mécaniques de jeu servent l'histoire : soit pour relancer celle-ci, soit pour lui donner un caractère imprévisible, ou encore pour en renforcer les enjeux.

La meneuse est la garante du système par défaut, mais rien n'interdit de reporter l'autorité d'arbitrage à quelconque autre personne autour de la table ! Comme il s'agit d'un jeu à meneuse, cela implique que des éléments d'histoire demandant une réponse par le système ne sont connus que par la meneuse, et qu'elle seule peut en contrôler les enjeux. Cependant, lors de phases d'interactions entre personnages, sans interruption de la meneuse, les joueuses peuvent s'emparer du système pour décider d'éléments entre elles, tant que ceux-ci sont consentis par toutes autour de la table !

Joueuses comme meneuse sont libres d'adapter la présente description de système comme il leur semblera bon pour leur tablée. Cependant, il est nécessaire que de telles discussions aient lieu avant la partie pour déterminer quelles règles inclure et/ou modifier, et que cette discussion soit présente dans le contrat de table.

► CARACTÉRISTIQUES

Il y a au total six caractéristiques. Trois sont dites physiques (constitution, survie, agilité) et trois sont dites mentales (intellect, conscience, social). Les points de caractéristique représentent l'état de votre personnage. Si vos points de caractéristique viennent à baisser, cela aura pour effet de baisser vos valeurs de capacité liée.

Vous retrouverez également sur votre fiche dix-huit compétences. Elles sont groupées par trois et rattachées aux différentes caractéristiques énoncées plus tôt.

Une capacité correspond à une désignation (par exemple : Représentation) à laquelle est adjointe un nombre de dés à lancer (par exemple : 3D20) ainsi qu'un bonus (par exemple : +3). C'est sur chacune de ces capacités que les tests seront effectués. Lors d'un test, la meneuse va annoncer un seuil de difficulté, ainsi qu'un nombre de dés devant le franchir.

Dés de difficulté

Meneuses, ne spécifiez le nombre de dés que si le test le requiert. Joueuses, considérez que dans tous les autres cas, un unique dé avec son bonus dépassant ou égalant le score suffit.

► RÉSOLUTION DE L'ALÉATOIRE

Les tests aléatoires dans les Chroniques d'Alfyn s'effectuent à chaque fois que le hasard doit définir une action. C'est-à-dire dès que l'action est sujette à échec, que ce soit par la difficulté de celle-ci, par des contraintes de

temps ou encore par les contraintes liées par l'environnement. Par exemple, pour sauter au-dessus d'une flaque après la pluie, nul besoin de test. En revanche, pour sauter par dessus un bras de rivière, un test sera demandé : et plus la rivière sera large, plus la valeur de difficulté grimpera en conséquence.

La valeur de difficulté (v) est un nombre, entre 12 et 30, défini par la meneuse, qui caractérise la difficulté quant à la réussite de l'action. Une difficulté moyenne se trouve aux alentours de 18. Au-delà, le test devient rapidement très difficile, avec les tranches les plus hautes (supérieures à 24) ou ne pourront réussir que des personnages ayant des aptitudes dans les domaines testés. Le nombre de dés de difficulté (n) par défaut à 1, peut être spécifié pour complexifier le test sans augmenter le score à des bornes impossibles à atteindre par le personnage. Plus v est grande, plus la réussite repose sur les valeurs de capacité du personnage. Plus n augmente, plus la réussite repose sur la chance au lancer de dés.

Condition	Résultat
Au moins un dé à 1	Échec critique
Moins de n score(s) $\geq v$	Échec
n score(s) $\geq v$	Réussite
Au moins un dé à 20	Réussite critique

Il existe quatre sorties possibles à un test. La réussite critique, la réussite, l'échec et l'échec critique. L'issue d'un test est interprétée par rapport à la valeur de difficulté (qui permet de savoir si le test est couronné de succès ou non) et par rapport aux résultats bruts des dés (pour savoir si c'est un critique ou non). Pour savoir le résultat d'un test, on additionne le bonus associé à la compétence à chaque dé lancé. Un test est réussi s'il excède ou égale la valeur de difficulté annoncée. Sinon, c'est un échec. Le résultat d'un test est considéré comme critique si tous les dés lancés ont leur valeur minimale (échec critique) ou maximale (réussite critique) indépendamment de la comparaison du score obtenu à la valeur de difficulté.

Coups critiques

Les critiques sont très rares dans ce système, et plus l'on est compétente dans une capacité, plus les critiques sont exceptionnels. Il est conseillé de les inscrire dans la narration comme des événements forts, et d'y associer de multiples impacts scénaristiques.

Lorsqu'un test échoue, vous gagnez un point de résilience. C'est une ressource temporaire, cumulable jusqu'à un maximum de cinq points. Celle-ci est réinitialisée au prochain test réussi par la même joueuse, et elle applique un bonus à tous les jets réalisés par la joueuse.

Lorsqu'un test est un échec critique, en plus de la conséquence précédente et des effets narratifs dévastateurs qu'il occasionne, il offre un point permanent gratuit à la compétence testée, en restant dans la limite des quatorze points maximums. Il n'est pas possible d'outrepasser cette limite d'une quelconque manière.

Dans le cas d'une réussite ou d'une réussite critique,

il convient de marquer dans la narration leur existence, mais à part une remise à zéro des éventuels points de résilience, elles n'impactent pas le système.

Les tests peuvent, à la discrétion de la meneuse, être demandés sur une unique capacité, ou proposer un choix entre différentes capacités, chacune ayant une conséquence différente, dont l'objectif est énoncé avant le test. Typiquement, il s'agit de moments où le personnage n'a que peu de temps pour réagir, mais qu'il a plusieurs possibilités en réponse à un événement arrivant à son encontre. La philosophie de ces jets multiples est d'offrir la même difficulté (ou une difficulté cohérente) pour pousser le choix vers ce qui fait sens narrativement plutôt que chercher à optimiser la compétence qui va être testée.

► TUTÉLAIRE ET ANTAGONISTE

Vos actions sont en permanence observées et jugées. Vos réussites et échecs apportent une attention sur vous, bonne ou mauvaise, et cette attention peut vous changer. Lorsque vous créez un personnage, choisissez une entité tutélaire et une antagoniste, et écrivez deux évolutions significatives pour votre personnage : une plutôt positive et l'autre plutôt négative. Une liste de ces évolutions est disponible dans la section 5.5. Lorsque vous effectuez un test aléatoire, lancez le dé d'entité. Le symbole affiché représente l'entité dont vous avez attiré l'attention en tentant de forcer votre chance.

Si le dé tombe sur une face qui ne correspond ni à votre entité tutélaire ni à votre antagoniste, rien ne se passe. Si à l'inverse le symbole correspond à l'une d'entre elles, référez-vous à votre fiche. En haut de votre fiche de personnage, vous trouverez une jauge de petits losanges, que vous devez remplir selon le tableau ci-dessous. Le dé d'entité change suivant le scénario ; assurez-vous de choisir vos entités en fonction des tirages possibles ! L'objectif du dé d'entité est de qualifier quelles forces s'intéressent à votre devenir, quelles horreurs murmurent à votre oreille.

Entité	Résultat	Conséquence
Tutélaire	Réussite	+1 tutélaire
Tutélaire	Échec	-1 tutélaire
Antagoniste	Réussite	+1 antagoniste
Antagoniste	Échec	-1 antagoniste
Autre	Peu importe	Rien

A mesure que les jauges se remplissent, vous allez de plus en plus jouer le trait concerné. Par exemple, si vous avez assigné à votre entité tutélaire que vous aliez prendre confiance en vos décisions par rapport aux autres, vous commencerez la partie en doutant de chacune de vos interventions, puis à mesure que la jauge monte, gagner en aplomb et finalement oser de plus en plus mettre vos solutions en avant - et vous battre pour vos idées !

► FORCER LA MAIN

Certains tests dans les Chroniques d'Alfyn sont très difficiles, voire impossibles. Réussir un test de difficulté 30 est une prouesse que même des experts ne sont pas assurés de réussir. Aussi, à situations désespérées... recours désespérés. Il est possible de choisir de ne lancer que le dé d'entité, ce qui offre alors la table de résultats suivante :

Entité	Conséquence
Tutélaire	Réussite
Antagoniste	+3 antagoniste
Autre	Échec

► ÉTAT DE SANTÉ

Les caractéristiques forment six jauges, que l'on nommera valeur de caractéristique actuelle. Elles sont obtenues en multipliant par trois la quantité assignée à chacune des caractéristiques, ce qui en forme la valeur maximale. Lorsqu'une valeur actuelle atteint la moitié de cette jauge, on dit qu'elle a atteint la valeur critique de cette caractéristique. Si elle descend à zéro, on dit qu'elle atteint la valeur limite.

Une joueuse dont le personnage a deux caractéristiques atteignant leur valeur critique ou une atteignant sa valeur limite verra son personnage sombrer dans l'inconscience. Si celui-ci subit des dégâts complémentaires qui envoient trois caractéristiques à leur valeur critique ou deux à leur valeur limite, le personnage sombre dans un coma dont il ne peut sortir qu'avec des soins intensifs, qui s'ils n'ont pas lieu mène inexorablement au décès de celui-ci.

Ces valeurs de caractéristiques actuelles remontent dans le cas où le personnage se repose, hors d'une situation de tension pour les caractéristiques ayant trait au mental et hors d'une situation éprouvante pour les caractéristiques dites physiques.

Par défaut, un personnage récupère un point dans chacune de ses caractéristiques par jour. Cela peut être moins s'il campe dans une zone non sécurisée ou qu'il se prive de repos, ou plus dans le cas de soins prodigués à celui-ci. Les pertes de points sanctionnent des blessures, et permettent d'en garder la trace jusqu'à ce que celle-ci cicatrise. Une valeur de caractéristique actuelle ne peut jamais dépasser trois fois la valeur de caractéristique à laquelle elle est associée.

Restauration des ressources

La restauration des ressources est laissée à l'appréciation de la meneuse. Celle-ci doit gérer les ressources qu'elle rend aux joueuses avec bienveillance mais fermeté, en fonction des événements de la partie.

Afin de marquer des états définitifs sur le personnage, tels que des blessures qu'il n'est pas possible de guérir, la meneuse est avisée de diminuer le nombre de faces des dés lancés par la joueuse dans la caractéristique d'intérêt. Par exemple, un personnage subissant les effets

d'une fracture à la jambe pourra voir les dés qu'elle lancera en Acrobatie, Esquive et Furtivité diminuer de dés à vingt faces en dés à seize faces. Communiquez avec la joueuse concernée afin d'établir la nature et l'ampleur de la pénalité, et assurez-vous qu'elle comprend pourquoi celle-ci est appliquée et qu'elle l'accepte. L'objectif n'est pas de punir la joueuse mais de retranscrire dans le système une condition que le personnage a subi dans la narration.

► PANIQUE ET EFFETS

La gestion des situations de crise est une des clés du système des Chroniques d'Alfyn. Lorsque votre personnage se trouve à expérimenter des situations susceptibles de le déstabiliser, la meneuse a le droit de demander un test particulier : un test de Sang-froid. Celui-ci mesure la capacité du personnage à garder son libre arbitre face à l'horreur, l'incompréhension, la panique... que lui procure la scène.

Dans le cas d'une réussite (critique ou non), aucun effet ne se déclenche. La meneuse peut choisir d'accorder une information ou un bonus pour cette réussite, à sa discrétion. Dans le cas d'un échec (critique ou non) la joueuse devra lancer un dé de panique, et en appliquer les effets. Les effets de panique peuvent être positifs, neutres ou négatifs. Afin de déterminer quel effet se déclenche, on se réfère à une grille. Un score de panique est présent sur la fiche de personnage, auquel on ajoute le score du dé de panique.

Après avoir appliqué l'effet, on met à jour la fiche personnage si nécessaire. Dans le cas où le dé renvoie un score de 1 ou 2, la valeur de panique de la fiche monte de un point. Si il renvoie un score de 9 ou 10, la valeur de panique descend d'un point. Cette jauge rend compte de la confiance du personnage en ses actions et celles des ses coéquipiers.

► INSTALLATION DU JEU

5.5 CRÉER SON PERSONNAGE

Dans les Chroniques d'Alfyn, un personnage jouable est constitué de deux éléments : un volet narratif, qui décrit en détail le personnage, que ce soit sa personnalité, son apparence ou son passé, et un volet de caractéristiques, qui sont des valeurs chiffrées qui vont le rattacher au système de jeu.

Par la tendance narrative des Chroniques d'Alfyn, il est conseillé de commencer par l'élaboration du volet narratif, puis, une fois qu'une idée précise du personnage a été posée, créer son volet de caractéristiques en le faisant correspondre au mieux au personnage décrit.

A tout moment, sentez-vous libres de vous référer au document de référence. Si il est prévu que vous utilisiez un personnage préfait, vous pouvez passer ces sections.

★ HISTORIQUE

L'historique de personnage, souvent nommé background ou backstory dans les milieux rôlistes, est un texte décrivant l'histoire de votre personnage, qui il est, et ce qui l'a mené à prendre part dans la trame narrative que la meneuse va dérouler pour vous. Ce texte peut être conséquent ou très court, mais doit contenir à minima contenir les informations qui vous sont demandés par la meneuse.

Construire un historique de personnage détaillé mais offrant de l'espace pour la meneuse pour y mêler son intrigue est un exercice difficile, mais qui peut être grandement récompensé au sein des parties. Offrir au groupe un personnage qui peut être à même d'évoluer, qui offre une véritable personnalité... sont autant de points d'ancrage dont les autres membres de la table peuvent se saisir !

Dans les prochains paragraphes, il vous est proposé une manière de procéder pour créer un personnage. Cette méthode propose une liste guidée de points à remplir pour créer un premier personnage cohérent, mais n'est pas exhaustive. Communiquez avec votre meneuse pour savoir si elle a besoin d'informations complémentaires pour monter son scénario, et sentez-vous libres de faire appel à votre créativité pour ajouter des précisions pour développer plus en profondeur votre personnage !

► PREMIERS PAS

Commencez par choisir un nom. Cela peut être n'importe quoi, essayez de rester dans le thème de l'univers ! Si vous avez besoin d'inspiration, vous pouvez vous référer aux noms dans la partie 7 et modifier quelques syllabes de l'un d'entre eux. Ensuite, sélectionnez les pronoms avec lesquels autrui va référer votre personnage (par exemple : elle, ael, il...).

Ensuite, définissez la manière selon laquelle on perçoit votre personnage. Quels sont les premiers éléments que l'on en perçoit ? Définissez la première impression que laisse son corps (des écailles visibles, des muscles dessinés...), son visage (un sourire radieux, une barbe excessive...) et le ressenti qu'il dégage (captivant, radieux...). A cela, ajoutez y un style : des comportements visibles (se déplace nonchalamment...), un habillement, un équipement et des caractéristiques physiques (couleur des cheveux et yeux, coupe...).

Continuez par son origine, géographique et sociale. D'où vient votre personnage, et comment est-il perçu dans son milieu d'origine ? Est-ce qu'il fait partie d'une organisation, où a-t-il étudié, quels liens a-t-il avec sa famille ?

Poursuivez sur ce qui forme l'identité morale de votre personnage. Quelles sont ses valeurs et ses craintes ? Quelles qualités le définissent, et quels défauts ? Proposer à la fois des forces et des faiblesses pour votre personnage est un moyen simple pour proposer un jeu riche, vous donner une ligne de conduite à tenir en toute situation, vous aidant à jouer les réactions de votre personnage lorsque vous devrez les improviser. Donnez-lui

des rêves, ce qui le poussera dans ses moments difficiles et lui donnera un cap !

► ÉVOLUTIONS

Les évolutions sont au coeur de votre jeu de personnage. Il s'agit de deux pans de personnalité que vous apprécierez jouer, mais dont les tests successifs que vous effectuerez tout au long de la partie vont définir pour vous la temporalité à laquelle ceux-ci vont se déclencher. Concrètement, chaque test aléatoire est accompagné d'un dé supplémentaire : le dé d'entité. Celui-ci diffère suivant le scénario en cours, car chaque scénario n'implique pas les mêmes forces ni les mêmes enjeux. Attirer leur attention peut être très bénéfique... comme catastrophique.

Les jauges en haut de votre fiche de personnage, représentant les jauges de tuteur et d'antagoniste, représentent l'attention actuelle que le personnage a de la part de ces deux entités. Plus une jauge est remplie, plus le trait d'évolution que vous avez choisi sera à jouer de manière importante. Au cours de la partie, les deux jauges progressent de manière indépendante : il se peut que vous ayez des points dans l'une que dans l'autre. Vous devez toujours jouer vos deux évolutions en accord avec leur niveau respectif spécifié sur votre fiche. Aussi, vous comprendrez qu'il est impératif que ces évolutions ne soient pas contradictoires, mais puissent toutes deux être développées indépendamment !

Représentation fidèle

C'est un travail de préparation et de jeu que de représenter des conditions psychologiques. Renseignez-vous en amont sur la manière dont vous pourriez retranscrire ces comportements en jeu. Évitez la psychopédie à tout prix ; discutez-en avec votre meneuse et les autres joueuses !

La suite de cette section liste un certain nombre de choix d'évolutions possibles. Afin de vous aider à vous repérer, des évolutions incompatibles entre elles sont identifiées par le même mot-clé. Par exemple, si vous choisissez une évolution préfacée par un certain mot-clé pour votre entité tuteur, vous pourrez prendre n'importe quelle évolution pour votre entité antagoniste sauf celle présentant le même mot-clé ! La liste présentée ici n'est pas exhaustive : rien n'interdit que vous proposiez les vôtres, sous réserve de l'acceptation par la meneuse et les joueuses.

Liste d'évolutions pour l'entité tuteur :

- (Phobie) - Choisissez une phobie que votre personnage possède, en lien avec son historique. Remplir la jauge permettra à votre personnage de prendre confiance en ses capacités, réduisant à terme la phobie en un simple inconfort ou dégoût.
- (Attachement) - Votre personnage développe un lien affectif très fort avec une personne, une idée, une cause ou encore un objet. Cet attachement devient une source de motivation inébranlable.

- (Pragmatisme) - Votre personnage privilégie de plus en plus les solutions pratiques et efficaces. Ce pragmatisme permet au personnage de naviguer avec succès dans des situations des plus complexes en restant lucide et focalisé.
- (Remords) - Choisissez la source d'une hantise, en lien avec l'historique de votre personnage. Plus la jauge se remplit, plus il voit que ce qu'il juge constamment comme des erreurs est un biais négatif qu'il est le seul à avoir, et que souvent les autres ne lui reprochent rien.
- (Empathie) - Votre personnage devient une figure de soutien dans les moments critiques, avec une capacité à apaiser et inspirer les autres qui s'amplifie à mesure que la jauge se remplit.
- (Indépendance) - Votre personnage devient de plus en plus autonome, s'efforçant de ne dépendre de personne pour accomplir ses objectifs, tout en sachant se reposer sur ses compagnons si nécessaire. L'indépendance lui permet de s'émanciper des contraintes et de penser librement, quitte à ébranler les acquis conservateurs.
- (Ambivalence) - Votre personnage développe une vision de plus en plus nuancée de la moralité. Cette approche lui permet d'éviter les jugements trop simplistes, et de s'ouvrir à de plus larges possibles.
- (Sagesse) - Alors qu'avant il avait tendance à parler dès qu'il en avait l'occasion, votre personnage intègre peu à peu la mesure. Il apprend quand parler, quand se taire, et comment donner des conseils avisés, ce qui lui donne le potentiel d'être une boussole morale et émotionnelle.

Liste d'évolutions pour l'entité antagoniste :

- (Phobie) - Choisissez une phobie que votre personnage ne possède pas, en lien avec son historique. Remplir la jauge développera sa peur et son aversion envers cette chose qui trotte toujours dans sa tête, déclarant à terme la phobie.
- (Attachement) - Votre personnage développe un lien affectif très fort avec une personne, une idée, une cause ou encore un objet. L'attachement vire à l'obsession, le rendant incapable de voir les dangers et poussant à agir de manière irrationnelle.
- (Pragmatisme) - Votre personnage privilégie de plus en plus les solutions pratiques et efficaces. Le pragmatisme devient cynique, le poussant à ignorer toute considération morale ou émotionnelle.
- (Remords) - Votre personnage est hanté par un sentiment de culpabilité croissant, qu'il soit justifié ou non. Plus la jauge se remplit, plus il voit constamment des erreurs dans ses actions passées et présentes, même quand les autres ne lui reprochent rien.
- (Obsession) - Votre personnage devient de plus en plus obsédé par la maîtrise de son environnement. Il déteste l'incertitude et cherche à tout planifier et manipuler à sa guise, ce qui se fera de plus en plus oppressant à mesure que la jauge se remplit.
- (Solitude) - Votre personnage devient froid et détaché, capable de prendre des décisions difficiles sans se laisser émouvoir par la souffrance des autres, mais

perd aussi toute signification quant aux sentiments - les siens comme ceux d'autrui, à mesure que la jauge se remplit.

- (Colère) - Votre personnage devient facilement irritable, nourrissant une colère qui s'accumule progressivement à l'intérieur de lui. Ce ressentiment transforme le personnage en un danger pour lui-même et pour les autres, dans des accès de plus en plus violents à mesure que la jauge se remplit.
- (Doute) - Votre personnage développe un doute constant sur ses propres capacités et ses décisions. Le doute devient paralysant, le rendant incapable de prendre des décisions cruciales et de réagir rapidement dans des situations critiques.

★ REMPLIR SA FICHE

Afin de créer la fiche de son personnage, il y a deux ressources à attribuer : les points de caractéristique et les points de compétence. Les premiers correspondent à l'expression de l'archétype de votre personnage, tandis que les seconds y apportent de la variation. Des calculs entre ces deux métriques vous octroieront vos valeurs de capacité, qui déterminent le nombre de dés à lancer et le bonus à y additionner.

Note d'intention

Créer un personnage dont les blocs de compétence sont déséquilibrés pour permettre à certaines caractéristiques de passer des paliers ne sera pas des plus utiles, car elles sont évolutives. Il est plutôt conseillé de chercher à représenter fidèlement les forces et faiblesses de votre personnage.

Afin de remplir la fiche de leur personnage, les joueuses ont des points à attribuer dans deux catégories :

Ressources	Quantité	Limites
Caractéristiques	30 points	2 à 8 points
Compétences	180 points	3 à 14 points

LEXIQUE

Note d'intention

Toutes les entrées de ce lexique ne correspondent pas forcément à des notions universellement partagées dans les communautés de jeu de rôle, mais reflètent bien plus du positionnement du présent manuel.

Contrat de table : ensemble collectif et tacite (ou non) d'éléments régissant la tenue d'une partie, que ce soit dans ses aspects les plus pragmatiques (quel lieu, accès PMR) aux enjeux de règles de jeu (répartition de l'autorité narrative, place de chacune autour de la table), en passant par les protections émotionnelles (outils mis à disposition, TW). Le contrat de table doit être discuté en amont de la première partie, et doit être accepté par toutes les parties. Il peut être révisé par la suite, en consultation de toutes les concernées.

Jeu choral : modalité de jeu où les joueuses incarnent successivement plusieurs personnages, permettant une narration polyphonique et immersive. Dans le jeu de rôle choral, les joueuses explorent une histoire commune en changeant de personnage à chaque acte, chaque scène apportant un point de vue unique. Inspiré du roman choral, cette méthode se veut d'offrir une manière alternative de conter en présentant des perspectives multiples et entrecroisées, où le regard de chaque protagoniste offre un éclairage nouveau sur l'histoire.

Jeu continu : Format de jeu de rôle où différentes tables ou personnages explorent plusieurs facettes d'une même histoire. Plutôt que de suivre une seule perspective, les joueuses incarnent divers rôles ou groupes au fil de parties distinctes, avec des éléments de transmission (cartes, rapports, prophéties) pouvant relier les sessions et enrichissent le récit global. Ce format permet de développer l'intrigue de façon progressive et flexible, offrant ainsi des histoires au long cours qui se modulent en fonction des thématiques et du temps disponible.

Jeu monofocal : Style de jeu de rôle centré sur l'évolution individuelle d'un personnage par joueuse, sans segmentation narrative ni alternance de personnages. Le scénario, guidé par un objectif principal, crée un cadre où chaque joueuse explore les thèmes et transformations intimes de son personnage qui découlent de la narration, qu'elles enrichissent de leurs propres propositions. En réponse, la meneuse ajuste son rôle en soutenant ces explorations narratives, offrant des situations favorisant l'engagement de chaque joueuse dans l'histoire.

Exotisation : Procédé consistant à représenter des

cultures, des peuples ou des individus comme fondamentalement "autres", souvent en les réduisant à des stéréotypes simplistes, étranges ou mystérieux. Cela peut se traduire par une vision monolithique de sociétés fictives en leur conférant des traits caricaturaux, exagérément "différents". Éviter l'exotisation implique de traiter chaque culture avec nuance, en reconnaissant leur complexité interne, contradictions et évolutions, en les ancrant dans une compréhension bienveillante partagée qui invite à l'empathie plutôt qu'à la fascination distante.

PRÉFAITS

Vaelis

Insomniaque inventeure, Vaelis est une ingénieure perdue dans son monde de calculs et d'intrications de matière. Étreinte d'une tendance à trop réfléchir, ce qui peut conduire à l'inaction ou à des décisions retardées, elle tente de son mieux de faire bonne figure devant ses compagnons. Elle porte une attention exacerbée aux détails et aux murmures environnants, toujours persuadée qu'on va la critiquer ou que quelque chose va mal se dérouler, ou du moins "pas selon le plan". Elle est hantée par un sentiment de ne pas être à la hauteur, malgré une formation et des compétences solides.

C'est une aïüi, mince et athlétique, avec des muscles fins et bien dessinés, évoquant non pas une grande agilité mais plus une nervosité malade. Avec une peau au teint gris argenté, elle a un visage ovale, avec des traits fins et marqués, des pommettes hautes et un menton pointu. Ses yeux sont d'un bleu électrique luminescent, légèrement en amande, avec des éclats dorés autour des pupilles. Elle possède des cheveux courts, d'un gris argenté avec des reflets dorés, donnant un aspect métallique et brillant, complétés de sourcils longs et tombants, de la même teinte que ses cheveux. Ses oreilles prennent la forme de lobes longs et pointus, atteignant presque la longueur de sa paume, légèrement inclinés vers l'arrière. De petites cornes dorées, courtes et élégantes, émergent de son front et se courbent doucement vers l'arrière. Ses doigts sont longs et fins, habitués aux travaux minutieux. Elle manipule en permanence de petits casse-têtes Ilynars lorsqu'elle est stressée afin de se canaliser.

Elarin

Elarin est un pisteur émérite, qui a officié dans de sombres affaires par le passé mais qui a su se ranger en lançant sa nouvelle vie en une nouvelle ville. C'est une personne très cadrée, de bonne éducation, avec un profond respect pour la science, ce qui l'a amené à travailler de concert avec ses compagnons. Cependant, il présente une tendance malade à surveiller constamment son propre comportement et ses réactions, cherchant à maintenir le contrôle sur l'image qu'il renvoie, de peur qu'on le rattache à son passé.

Demi-aïüi svelte mais avec des muscles bien définis, il a une peau légèrement teintée de bleu pastel, avec des motifs sous-cutanés luminescents en forme de vagues délicates qui brillent légèrement dans l'obscurité. Son vi-

sage a des traits doux mais bien définis, avec des pommettes hautes et des joues légèrement creusées. Il a des yeux grands et ronds, de couleur bleu clair luminescent, avec des pupilles en amande. Leur éclat est plus intense la nuit. Ses cheveux sont légers et nombreux, d'un bleu argenté, tombant en cascade jusqu'aux épaules, complétés par des sourcils très longs et tombants, de la même couleur que ses cheveux. Avec des lobes longs et pointus, atteignant presque la longueur de sa paume, courbés vers le haut, de petites écailles argentées sont dispersées sur ses tempes et ses avant-bras, venant compléter le portrait. Ses cornes, courtes et élégantes, commencent juste au-dessus de son front et se courbent légèrement vers l'arrière.

Kairon

Mélancolique, avec un penchant pour la musique, qu'il compose lui-même, Kairon s'intéresse à la représentation des arts dans le passé, quel qu'en soit le support. Très prompt à s'engager dans de longs monologues philosophiques, il se réfrène pour ne pas assommer ses compagnons mais est prompt à parler longuement tels que l'amour, la perte, la solitude et la condition humaine, pour peu qu'on le lance sur le sujet. Il est dans une quête constante de sens et de compréhension dans l'art, et par ses nombreuses références et analyses excelle à décoder fresques, motifs et représentations ésotériques et à les voir pour plus qu'elles ne semblent l'être.

Aïüi mince et nerveux, avec des muscles fins mais bien définis. Sa peau est légèrement teintée de vert pastel, avec des motifs sous-cutanés en forme de lianes qui brillent légèrement dans des nuances de vert et d'or. Son visage se caractérise par des traits anguleux et marqués, avec une mâchoire carrée et des pommettes saillantes ; ses yeux sont vert émeraude, grands et en amande, avec une légère luminescence dorée autour de la pupille. Ses cheveux sont noirs avec des reflets verts, longs jusqu'au bas du dos, souvent tressés avec des perles et des plumes vertes. Avec des sourcils longs et tombants, noirs avec des reflets verts, encadrant ses yeux de manière élégante, et des oreilles aux lobes longs et pointus, droits et légèrement inclinés vers l'arrière, son portrait se complète par de petites cornes dorées qui émergent de son front et se courbent légèrement vers l'arrière. Ses mains sont fines avec des doigts longs et agiles, parfaits pour manier des instruments délicats ou pratiquer des arts complexes.

LYSSARA

Lyssara est une historienne. Elle a une tendance à se juger très sévèrement et à revoir constamment son travail pour y détecter et corriger la moindre erreur, à des points presque maladifs. En dépit de cela, elle n'est pas anxieuse et ne transpose pas ses attentes à ses compagnons, avec qui elle fait preuve d'une grande patience et de diplomatie, même lors des conversations les plus éotériques qu'ils peuvent avoir. Elle tente de masquer en permanence une autre faiblesse, qui la pousse dans cette quête de perfection : un besoin impossible à réfréner de reconnaissance et de validation de ses pairs, cherchant souvent à prouver la valeur et l'exactitude de son travail, toutefois suffisamment discrètement pour ne pas éveiller les soupçons.

C'est une aïüi, élancée avec des lignes arrondies. Sa musculature est discrète mais présente. Sa peau a un teint nacré avec des reflets violets, lisse et lumineuse. Des tâches lumineuses ténues parsèment ses bras et son dos. Elle possède un visage doux et harmonieux, avec des pommettes marquées et un menton délicat. Le seul œil qu'il lui reste est grand et légèrement plus rond que la moyenne, de couleur dorée brillante, avec des reflets blancs. Ses cheveux sont abondants et légers, d'une teinte dorée iridescente, descendant en vagues jusqu'au milieu de son dos. De petites cornes élégantes émergent à peine de sa chevelure, se recourbant légèrement vers l'arrière. Elle a des sourcils longs et tombants, de la même teinte que ses cheveux, et des lobes longs et pointus, atteignant la longueur de sa paume. Ceux-ci sont droits. De petites écailles dorées sont présentes sur ses épaules et le haut de son torse, scintillant légèrement à la lumière.

NYMERIA

Touchée de cyclothymie, Nymeria fait tout ce qu'elle peut pour garder la face. C'est une linguiste brillante maîtrisant de nombreuses langues anciennes, mais son niveau d'énergie comme sa concentration sont très fluctuants, et cela génère beaucoup d'incompréhensions parmi ses compagnons. Vis-à-vis d'eux, elle souffre d'une sensibilité accrue aux critiques et aux commentaires, qui peuvent avoir un impact important sur son humeur. Elle est en recherche constante de nouvelles stimulations intellectuelles pour éviter de glisser la douloureuse et brute pente vers ses états les plus sombres, où elle est alors écrasée d'un sentiment de doute et d'insécurité concernant ses compétences et ses travaux.

Aïüi menue et délicate, avec une silhouette gracile et élégante. Ses muscles sont discrets. Sa peau a un teint rosé avec des reflets nacrés. Un visage rond et doux complète l'ensemble, avec des joues pleines et un menton légèrement pointu. Elle a des yeux arrondis, avec des éclats argentés qui captent la lumière, mais empreints d'une forme de violence latente. Ses cheveux sont longs et bouclés, d'une couleur grise nacrée, tombant jusqu'à la taille, maintenus en chignon pour plus de praticité.

Elle a des sourcils longs et tombants, de la même teinte que ses cheveux, et des oreilles aux lobes longs et pointus, légèrement courbés vers l'extérieur. Une profonde colère semble toucher chacun de ses gestes, bien qu'elle reste discrète sur la raison de celle-ci. Cela se trahit à de nombreuses occasions sur les traits tirés de son visage.

THALOR

Thalor est un alchimiste pour le moins lunaire. Touché par une perspective romantique et poétique sur le cosmos, il cherche pour ses loisirs comme ses préparations la beauté et de l'inspiration dans les cieux nocturnes. C'est une personne d'une patience rare, obtenue par ses longues nuits à scruter le ciel. Il est souvent émerveillé par foultitude de choses du quotidien mais n'en fait que peu part à ses compagnons, renforçant la bizarrerie des interactions sociales qu'il entretient avec eux. Inévitablement, cela renforce ses envies de solitude et son mal-être en société.

C'est un demi-aïüi athlétique et bien proportionné, avec une musculature définie mais pas excessive. Il a une peau gris clair avec des reflets métalliques, parsemée de petites tâches lumineuses bleues, et un visage ovale avec des traits fins, des pommettes hautes et un regard perçant. Ses yeux sont d'un bleu profond, légèrement lumineux, avec des reflets argentés autour des pupilles, rappelant un ciel étoilé. Il a des cheveux courts et épais, d'un bleu nuit profond, avec quelques mèches argentées, donnant l'impression d'un ciel nocturne étoilé ; ses sourcils sont longs et tombants, de la même teinte que ses cheveux, ajoutant une intensité à son regard. Il a des lobes longs et pointus, atteignant presque ses épaules, droits et légèrement tournés vers l'arrière. De petites cornes bleu nuit émergent de ses tempes, se courbant élégamment vers l'arrière. Il semble en permanence perdu lorsqu'il contemple le ciel nocturne.

SRALA

Srala est une mercenaire émérite, qui a plus de missions à son actif qu'elle aimerait se souvenir. Elle agit souvent en solitaire, bien que ne rechignant pas à un peu de compagnie quand la situation l'exige. Avant qu'elle ne passe sa vie sur les routes, elle a œuvré pendant plusieurs cycles à la ferme familiale, ce qui lui a taillé une certaine force physique, ainsi qu'un amour des choses qui poussent. Elle aspire à une vie simple, et compte prendre sa retraite dès qu'elle aura accumulé suffisamment pour s'assurer un confort de vie.

C'est une métamorphe oscillant entre deux formes. La première est celle d'une head'in brune de taille médiane, aux nombreuses taches de rousseur et avec un sourire dont elle ne se départit pas. C'est une amie d'enfance, dont elle a toujours aimé les traits. La seconde est celle d'une aïüi aux cheveux de cendre, aux yeux éprouvés et à la peau ravagée, ancienne compagne de voyage déçue dans un incendie. Ce sont les formes entre lesquelles

elle alterne dès que sa morphologie actuelle la fait trop souffrir, ou qu'elle souhaite changer. Malgré une vie passée sur les routes, à rendre service pour une bouchée de pain, et en dépit de la dangerosité de son monde et du mépris que certains ont à l'égard de son ethnie, elle reste optimiste quant aux perspectives pour son avenir.

KILA

Exaudar solidement bâtie, Kila est une anicenne mi-nière ayant remisé la pioche pour l'épée et le bouclier lorsque la mine dont elle avait la direction s'est faite saccager par un raid par des créatures serpentiformes que son équipe a réveillé en creusant par trop profond. Blonde aux cheveux maintenus en une ferme natte, solidement harnachée dans une armure d'écailles et de cuir. Elle garde un affect pour tous ceux qui ont à creuser, et à exhumer d'anciens savoirs, tout en craignant pour eux de ce qu'ils pourraient révéler. Un timbre de voix rocailleux et une bougie en permanence allumée dans la pénombre, c'est ainsi que la plupart de ses confrères en gardent mémoire.

AHYMA

Head'in présentant une balafre très visible à l'œil droit, prise lors d'un combat contre une Horreur, cette ancienne mage de bataille s'est reléguée d'elle-même loin des champs de bataille, préférant mettre sa magie d'arcanes à profit des locaux plutôt que de se risquer à revivre les terreurs de la guerre, qui la hantent toujours. Rousse aux longs cheveux bouclés, elle arbore une robe de mailles, couverte d'une surcouche de cuir pour ne pas user les lanières du reste de son équipement, ainsi que pour la tenir au chaud dans des conditions extrêmes. Son arsenal se limite à une simple épée de très bonne facture, sa magie étant une menace à elle seule.

KYRN

Head'in aux traits marqués, aux yeux bruns ronds, avec une barbe entretenue et des cheveux aile-de-corbeau maintenus en une longue queue de cheval. Dans une armure de cuir renforcée aux points sensibles par des écailles, il s'arme d'un arc long et de couteaux variés. A pendant un temps servi le cercle du Sagh'aar mais a pris sa retraite à l'aimable avec les dirigeants suite à une blessure à la jambe réduisant sa capacité d'infiltration ; celle-ci le lançant lorsqu'il vient à se glisser dans un étroit conduit, et le faisant boîter dans le cas de trop violents sauts ou de marches trop forcées. A réussi, depuis sa blessure, plusieurs missions dangereuses tant diplomatiquement que physiquement. Mais en dépit de son rôle clé dans la survie de nombreux paysans et soldats au cours de ses missions, il garde un profond pessimisme lié à sa diminution de capacités, qui le persuade qu'un jour lui

fera perdre la vie.

LËARON

Aiüi rêveur quant à ses aspirations, terre à terre quant à la brutalité du monde. Bretteur émérite, ayant tenté l'apprentissage de la magie car on avait décelé en lui un "potentiel", il s'est heurté à un mur d'études qu'il n'a pas pu briser ou surmonter. Aux cheveux aile-de-corbeau, mi-longs, peu entretenus, lui donnant un air fatigué, il masque derrière ce dernier la plupart des émotions négatives qui l'affectent, ne montrant à celles et ceux qui l'entourent que sa face la plus radieuse (lorsque celle-ci est de mise). Il s'adresse généralement à quiconque lui accorde la parole d'une voix douce mais dépourvue d'espoir et de compassion. Une armure de cuir vient le protéger, et une longue cape de bure l'entourer si le froid vient à se faire sentir.

BÉAL

Aiüi aux yeux azur et aux cheveux blancs, bien que d'âge moyen, il fait sa vie de petites offres de garde, suite à quelques menus problèmes à suivre les ordres qui lui a valu une interdiction d'enrôlement dans l'armée régulière head'in. Non qu'il n'accomplisse rien, mais bien qu'il mette trop d'ardeur à la tâche en laquelle il s'investit. Herboriste de formation, et disposant d'une magie agissant sur la nature, proche de l'arcanobotanie, il est un excellent pisteur. Il dispose de deux lames ainsi que d'une arbalète de poing, pour laquelle il n'a que peu de munitions, mais dont les aiguillons sont enduites d'un puissant anesthésiant. Créatif, il sait mettre à profit ses compétences et combiner les faits pour résoudre des problèmes complexes, et adore challenger son esprit.

ALYSSAE

Eldrazei, elle a renié ses origines suite à de nombreuses violences psychologiques qu'elle a subi au sein de son peuple lorsqu'elle a avoué son désir de parcourir le monde. Recueillie à ses 13 cycles par une herboriste aventurière qui l'a opérée de son second cœur et élevée comme sa fille, elle met désormais à profit son ascendance et son affinité à Nakronoros au service des causes qu'elle juge justes. A la peau d'un bleu halé et aux iris saphir, à la chevelure tressée de blanc et d'aigue-marine, sa tenue se compose d'une robe de bataille alourdie par de volumineux tomes, et possède un bâton sans pouvoir particulier hérité de l'herboriste à son décès, ainsi qu'une lame effilée.

CAYAH

Aïüi aux yeux verts pâles en amande, à la chevelure d'un vert intense mi-longue laissée libre, et présentant une peau tirant sur le gris. Armée d'une hache gravée, et protégée par une targe et une cotte de mailles, elle met à bon usage sa dextérité et sa force pour agir selon une moralité qui lui est propre et qu'elle applique en stricte étiquette. Cette moralité choque parfois, mais elle n'hésite pas à provoquer ou agresser sans le moindre questionnement, ceux qu'elle considère, selon sa propre ligne de conduite, "inaptes à cohabiter" ; qu'il agisse là de menaces réelles ou de voleur de dragées notoire. Versée dans la prose, elle prend de longs temps avant de dormir pour écrire lais et légendes, reçus avec un engouement plus ou moins prononcé par ses compagnons d'armes.

KRATH

Dhrëein aux traits marqués et à la peau percluse de coups, témoignages d'une rude vie en extérieur. Aux cheveux bruns épais, et aux atours discrets de cuir renforcés, un arsenal de couteaux et de pièges ainsi qu'un arc court forment son arsenal. Minutieux maître des embuscades, il tente toujours de tirer son avantage du terrain en usant de chausse-trappes, outres de poison explosives... mais si c'est son passé au Pic qui lui a donné de telles connaissances et aptitudes, il n'en fait plus pourtant partie et vend ses services de mercenaire à quiconque s'avère offrant. Boute-en-train et rieur, il tend à sortir des plaisanteries déplacées, tout en contrôlant leur portée, dans les moments les moins opportuns, dans le but d'agacer doucement ses compagnon.e.s d'armes tout en se maintenant hors de portée d'une réprimande potentielle par les moins sociaux.

AUDEON

Aïüi fortement charpenté et aux apparences rustres ne collant que peu aux standards de son ethnie. Il présente une épaisse mais soignée tignasse brune aux reflets cuivrés, des yeux sagaces d'un brun pensif, toujours prompt à juger ses pairs. Il est assez taciturne quant à son passé, et n'évoque que son éducation lorsque le sujet vient à être débattu. Il a en effet pu bénéficier de longues études au sein de l'académie de Falondil, concentrées sur les savoirs anciens et le déchiffrement des langues anciennes. Il porte en lui le poids d'avoir échoué à apprendre toute forme de magie - et garde un complexe quant à cet échec. Quelque peu brut de prime abord, et quelque peu maladroit, l'aïüi aime toutefois transmettre ses savoirs à ceux qui prennent le temps et présentent l'envie d'en apprendre plus. Il est armé d'une lance, et de deux longues dagues. En guise de protection, une lourde cuirasse agrémentée de plaques écaillées lui a déjà sauvé plusieurs fois la vie.

ETINN

Eldranar de trente cycles, à la peau rouge-rosée marquée de veines sombres. Ses cheveux blancs, légèrement constellés de fragments cristallins rouges vifs luisants, tombent sur ses épaules. Vêtu sommairement d'un ensemble de bure en toile brune, il est équipé d'un bâton noueux et d'une dague ouvragée, seul souvenir qu'il ait de son père. Depuis qu'il a quitté la cité-mère des Eldranars, s'arrachant son second cœur lui-même pour y survivre, il n'a pas réellement trouvé d'attache et erre de cité en cahute pour apporter les connaissances en herboristerie qu'il a pu glaner au cours des quinze derniers cycles, certaines à ses dépends, d'autres par le bouche-à-oreilles très commun dans cette profession. Plutôt calme, il a du mal à poser la dangerosité des choses : pour lui, tester une plante pour s'assurer qu'elle est la bonne peut passer par le fait de mettre sa vie en danger. Il utilise à de faibles niveaux l'arcane de sang pour se défendre lorsque son bâton ne suffit pas.

YJWALA

Draesyll de vingt-huit cycles, née d'une mère Eyridar et d'un père aïüi, fille de deux explorateurs et ayant elle-même repris le flambeau bien que plus prudente et peureuse, elle présente des caractères typiques des deux lignées : les oreilles et favoris aux joues d'Eyridars et les traits doux d'aïüis se mêlent. La plupart du temps encapuchonnée pour éviter d'attirer l'attention sur ses oreilles, avec deux dagues courbées ceintes dans le bas du dos. Elle n'a que peu de souvenirs de son passé : toutefois, celui d'une ruelle sombre, durant son adolescence, reste bien vivant en elle et l'emplit de dégoût à chaque fois qu'elle y repense, bien qu'elle ne soit pas capable de faire une description de ce qui s'y est passé, ni même si cela a vraiment eu lieu. Patiente, elle excelle à comprendre les messages cryptés, et se passionne dans l'étude des origines magiques des afflictions, convaincue qu'un lien existe entre conscience et flux d'énergie, et que les flux sont porteurs d'une intention. Elle a d'ailleurs pu rédiger un traité "Sur la volonté des flux". Sa capacité à manipuler la magie se limite à la détection, au masquage et au détournement de flux.

CÉLÈNËI

Head'in de treize cycles, aux longs cheveux bruns le plus souvent attachés en une demi-queue. De nombreuses tâches de rousseur parsèment son visage encore un peu rond, en dépit d'une silhouette extrêmement fine, presque inquiétante. Équipée d'un bâton de voyage, c'est la seule "arme" avec laquelle elle se défend, comptant plus sur sa nature alerte et sa discrétion. Issue des bas-quartiers de Ketterath, elle a dès sa plus tendre enfance fugué son domicile pour passer des moments calmes, loin de son père qui la battait, aux abords du maré-

cage sud de ladite cité. C'est pour subsister qu'elle a appris à reconnaître les plantes, et qu'elle s'est découvert une étrange magie lui permettant d'en amplifier la croissance. Nerveuse, elle cherche souvent plus à contourner les règles qu'à attendre que les événements n'adviennent. Se déplaçant toujours avec sa besace emplies de pousses rares, elle utilise sa singulière magie cachée des autres, afin de répliquer ces plantes et guérir avec celles-ci, ayant une empathie particulière à restaurer les blessures par coups.

GÒYR

Aiïi de vingt-cinq cycles, issu de lignées proches des Rêveurs du val, il conçoit les bases de l'organisation de l'Anorath et appréhende donc l'étroit lien entre le réel, le cauchemar et le rêve. Il n'a toutefois pas la vision du rêve, et présente de nombreux remords à cet égard, bien que personne ne lui en ait jamais voulu pour cela, et partit en exil par lui-même pour cela. Aux cheveux mi-longs ambre-bleus et à la peau bleue pastel, il arbore une tenue découpée de plusieurs pièces, souple, conçue pour voyager durant de grandes distances. Très usée d'ailleurs, cette tenue accommode la présence d'une lame qu'il porte en travers du dos. Il n'est que très peu accoutumé à l'usage de la magie, et une simple arcane naturelle vient l'aider en certains moments. Ses longs voyages l'ont mené à construire une réputation solide en dépit de son jeune âge, qu'il nie éhontément ; malgré ses réussites, il craint ses échecs et ne supporterait de voir ceux dont il est proche souffrir sans qu'il ne puisse intervenir. C'est dans ce but qu'il a appris à effectuer des opérations rudimentaires et qu'il parcourt le monde à la recherche de nouvelles médecines.

AZINA

Eldrazei de vingt-six cycles, à la peau bleu azur constellée de tâches blanches luisantes, se déplaçant en robe de voyage dans les environs de la forêt d'Ogozan. Elle est responsable de l'écriture de plusieurs traités de botanique sur la flore de la région. Très organisée, elle affectionne les données bien rangées, et applique cette maxime à sa propre vie, qui, hormis qu'il s'agit d'une vie de route, est bien rangée. Son cœur secondaire s'est simplement éteint, et elle n'a pas eu à le retirer. Il lui sert désormais à canaliser l'énergie lui permettant d'exprimer sa magie : une force en lien avec l'océan, grondante et menaçante, qui semble attirer une étrange attention sur elle lorsqu'elle la déchaîne. Meticuleuse, elle en limite donc les utilisations à des cas isolés : extrême urgence ou utilisations de très faibles quantités pour soigner. Elle déteste perdre le contrôle, sur les situations et à encore plus haute échelle sur sa personne ; lors de certaines nuits en extérieur, alors que la température baissait dangereusement, les engelures violentes qu'elle a subies l'ont terrorisée au point de la forcer à toujours prendre des chambres dans des villages, même dans les

plus chaudes nuits du cycle.

XHORDAR

Head'in de trente-neuf cycles, devenu ermite et ne descendant de son pic que pour répondre à des appels à l'aide qu'il honore avec détermination, n'hésitant pas à traverser jusqu'un quart du continent à dos de coursier pour honorer la mission qu'il s'est attribué. Ancien soldat ayant déserté, il n'est pas recherché car la raison même de sa désertion est le sauvetage de certains membres de son bataillon, mais l'a relativement mal vécu, et garde une appréhension du rejet. Aux longs cheveux aile-de-corbeau, il a le regard acéré de qui a déjà vu la mort et pris la vie. Toutefois, la longue barbe venant agrémenter le tableau lui donne des traits plus avenants, et une profonde bienveillance émane du personnage. Réservé, il préfère attendre que des propositions soient faites avant de se prononcer, n'étant pas au fait des mœurs de tout un chacun. Il garde en permanence sa vieille épée sur lui, ainsi qu'une serpe d'une bonne taille. Il est ignorant de toute magie, même s'il comprend comment celle-ci fonctionne. A l'opposé de la plupart de ses confrères toutefois, il maîtrise des méthodes d'abstraction mentale pour faire ignorer quelque chose durant un moment, qu'il s'agisse d'une maladie, d'une vision... et ainsi rendre plus supportable le temps que ses traitements agissent.

ELDIA

Eyridar de trente-sept cycles, experte des plantes de la zone centrale d'Andaria. Une tenue de voyage en deux pièces pour ne pas entraver ses mouvements, elle se déplace avec la lamelance typique de son peuple. Ayant la fibre maternelle, elle cache le plus souvent ses propres ressentis pour laisser à ses malades l'espace de s'exprimer. Elle garde pour elle la véritable raison de son intérêt pour les plantes : un jour, son enfant a consommé une plante vénéneuse et elle s'est trouvée impuissante pour le sauver. Enveloppée de honte, elle a alors quitté son village et s'est jurée d'aider quiconque en aurait le besoin, et particulièrement les affligions liées aux toxines. Elle ne manipule aucune magie d'elle-même, mais perçoit comment amoindrir un flux magique en le consommant en partie. Cette pratique est dangereuse pour elle, mais a déjà pu la sauver à quelques reprises. Présentant une longue chevelure réunie en une tresse lui atteignant le bas du dos, elle a des yeux rieurs malgré une tristesse et une lassitude jamais réellement effacée.

TANIEL

Taniel est une head'in d'une trentaine de printemps, passée experte dans l'art du pistage. Avec de vagues traces de taches de rousseur se cachant dans des rides

souriantes en formation, une chevelure épaisse mi-longue d'un châtain irisé, des cicatrices aux bras marquées témoignant des nombreuses infiltrations en nature qu'elle a réalisées, elle a par le passé à plusieurs reprises aidé la Gardelune sans en faire officiellement partie, préférant la neutralité de son indépendance au détriment du confort de sa situation. Armée d'un ensemble de dagues, d'une targe et d'une hache, ainsi que d'un arc court défraîchi, son habillement est aux couleurs de là où on la trouve : de terre et d'herbe, masquant un corps athlétique mais amaigri par les périodes de disette de la région. Elle se base principalement sur sa vitesse et son observation pour échapper et anticiper les dangers.

SAASH

Saash est un aïù, herboriste renommé dans la cité de Shran. Aux cheveux blonds cuivrés moyens et aux yeux marrons tirant sur le noir, il est équipé d'atours assez simples complétés de sacoches et d'un lourd havresac qui lui sert à stocker son arme de prédilection : de multiples fioles et bombes artisanales de sa conception, qui ont par le passé de nombreuses fois montré leur efficacité. Son armement est complété d'une étonnante mais néanmoins redoutable faucille renforcée à deux mains. Il exploite majoritairement ses ressources alchimiques pour se servir de mauvais pas, et si celles-ci ne suffisent pas, les pansements viendront soulager le tableau.

ALEI

Alei est une jeune head'in d'une vingtaine de printemps, une locale qui a entendu parler d'un corps expéditionnaire de la Gardelune allant au manoir de sa mère. Une épaisse tignasse rousse retenue par une barrette et un air fatigué. Jetée de la demeure de sa mère alors qu'elle était juste enfant, elle a grandi avec les habitants du bourg de Shran, qui l'ont toujours traité avec un grand respect, elle qui, à la différence de sa détestée mère, était si prompte à aider. Malgré cela, une certaine distance s'est instaurée avec les habitants, car d'étranges et inexplicables événements se produisent à son contact... et c'est souvent son bagout qui la sort de bien mauvais pas.

VYTOR

Vytor est un aïù, émérite de la Gardelune, ayant pris sa retraite il y a peu. Revenu au bourg de Shran, ville son enfance, c'est lui qui a attiré l'attention de cette organisation sur l'étrangeté qui vit au sein de sa cité natale. Trapu mais abîmé par l'âge, il masque sous un épais manteau une articulation brisée, qui a été consolidée dans une position anormale. De longs cheveux jais perlent sur ses épaules, desquels une unique pointe d'oreille sort, l'autre étant bandée et plaquée contre son

crâne, et une fournie barbe envahit un visage percé de deux yeux aux reflets métalliques et sagaces. Armé d'un lourd bâton bardé de pointes recourbes, semblables à des crocs, une solide cuirasse vient protéger ses organes vitaux. Il utilise majoritairement ses connaissances et sa force brute pour se préparer et abattre les imprévus.

SCÉNARIOS

L'ENLÈVEMENT

L'enlèvement est un scénario d'enquête et d'exploration, qui introduit en douceur à la notion de plans et de cités éthérées. Il est également l'occasion de développer la vie en communauté, et le rapport à l'étrange.

Il n'y a pas d'avertissement de contenu particulier dans cette histoire. Ce scénario peut comprendre un combat, celui-ci n'existera que s'il est initié par les joueuses. Le combat se terminera obligatoirement par une victoire des joueuses.

Résumé

Un jeune homme a été enlevé, plongeant la communauté dans l'angoisse. L'affaire prend une tournure surprenante lorsqu'un mage, Yrnn, découvre une substance anormale sur la scène du crime, suggérant une intervention surnaturelle.

La scène d'exposition se déroule dans un château durement éprouvé par le temps. Celui-ci est la propriété de la communauté dans lequel le drame a eu lieu, quelques déciles auparavant. Il fait nuit, et les personnages des joueuses sont convoqués en urgence suite aux révélations de Yrnn, qui ont été portées à la connaissance de la communauté. Les joueuses incarnent les plus grands espoirs du village pour retrouver les disparus ; pour autant, ces derniers ne sont pas des héros.

Suggestion

S'il s'agit de la première partie des joueuses ou que vous ressentez qu'elles pourraient avoir besoin d'aide, faites-les accompagner par Yrnn. Yrnn n'est pas apte - et ne cherche pas - à se battre, mais il pourra donner des informations au sein de la diégèse dans les moments où les idées viennent à manquer !

Le village est construit autour d'un château qui, faute d'entretien, devient de plus en plus une ruine.

LE VOYAGE

Avertissement de contenu quant à la thalassophobie. Ce scénario inclut des thématiques de voyage en mer, de naufrage et peut aborder la question de la noyade.

Entre les épaves qui jonchent ces eaux traîtresses, les rires fusent - ce sont ceux des morts, échos sinistres d'autant de passés tragiques. Votre navire, le majestueux Bélaris, est pris au beau milieu d'une nappe d'un brouillard particulièrement saisissant, opaque voile qui semble vouloir vous engloutir. Partis en expédition pour ouvrir une nouvelle route commerciale entre deux cités lointaines d'Aexnos et de Seyral, il se pourrait que la seule chose qui s'ouvre bientôt soit la coque de votre navire, cédant sous la pression des eaux hostiles. Une étrange et vacillante réflexion attire soudain votre œil perçant. Alors que vous déployez toutes vos forces à louveroyer entre les cadavres de navires fracassés contre les rochers acérés, vous ne pouvez vous ôter d'un doute : si cette lueur énigmatique pourrait bien être le phare dont vous avez besoin dans ce cimetière marin impitoyable... ne pourrait-elle point tout autant être un vil piège ?

★ EN EAUX TROUBLES

Enjeux : exposition, poser le doute sur la compagnie, créer un peu d'attachement au navire et ses occupants.

Navigent au cœur du brouillard. La lueur vacille de temps à autre. Carcasses de navires tout autour d'eux : s'ils les observent, vont reconnaître certains emblèmes : ceux de la compagnie marchande pour laquelle iels travaillent. Mais... Celle-ci leur a déclaré qu'iels seraient les premiers à naviguer dans ces eaux. En réalité, la compagnie leur a menti. Plusieurs expéditions ont déjà échoué. C'est d'ailleurs pour cela que personne n'avait pu divulguer quoi que ce soit sur le continent, avant son départ. Des sonorités étranges : le jeu des épaves entre elles, qui semblent être mises en mouvement. Des craquements sinistres. Des morceaux d'épaves se profilant comme des dents, qui ensèrent le bateau. Une gigantesque horreur des mers qui chasse en leurant avec son globe lumineux, attendant patiemment que ses victimes tombent d'elles-mêmes dans son étreinte. La coque va être comme dissoute ; l'eau aura des teintes étranges par nappes. Les épaves ont une allure de plus en plus singulière à mesure que vous avancez. Comme digérées, elles s'effondrent, des épanchements filamenteux blancs s'étendent sur les coques. Il faudra lutter pour maintenir à flot le Bélaris. A ce stade, si l'ordre est donné de faire demi-tour, une

épave pourra être déplacée dans la trajectoire du bateau, pour l'intercepter. La créature "révélera" ainsi son existence, mais sans se montrer encore. Si au contraire il est décidé de foncer droit sur la lumière, la créature attendra le dernier moment et sa gueule avalera le navire. Le choix final de cap sera laissé aux joueuses.

LES FESTIVITÉS

★ GUEULE DES ABYSSES

Mettre tout en œuvre pour essayer d'échapper à l'inévitable. Utiliser de longues perches pour repousser, les ancres et cordages pour éviter l'aspiration. Inéluctablement, il va falloir quitter le navire. En fonction des indices récupérés (suc digestif, globe lumineux, tentacules sur certaines épaves) plus ou moins de personnes survivront.

★ LA PENSÉE UNIQUE

Les joueuses ont réussi à se sortir de l'embarras. Ils errent dans ce désordre de débris, de mixtures étranges et de créatures poissonoïdes. Vont devoir "penser poisson" (soit A) vieille légende marine entendue par une des joueuses, soit B) apportée par un des marins rescapés si un reste en vie)

Rencontrent un Illynar, perdu sur l'espèce d'île qui se trouve derrière. Iel est résident · e de l'île depuis plusieurs centaines de cycles, et tente d'endormir la créature. Les joueuses vont pouvoir l'aider dans son plan (modulo la barrière de la langue).. Son plan : être suspendu à l'immense corde (c'est le plus léger du groupe) dans le cratère. Déployer ensuite son dispositif pour arracher le cœur. A besoin du groupe pour deux choses : aller récupérer un baril de produit ignifuge pour s'en baigner, et ensuite pour opérer le treuil et protéger ceux qui opèrent le treuil.

★ LA FIN DU CAUCHEMAR

Peuvent construire un petit bateau de fortune à base de matériaux récupérés.

LA VILLE ASSIÉGÉE

La ville assiégée est un scénario de jeu choral, qui, par les différentes voix qu'il apporte, décrit

★ LA TOUR HURLANTE

Dans ce prologue, ... on vit l'approche, à travers la tempête, de la horde de kjonas. Pris dans le blizzard, sur une tour de garde, les joueuses incarnent les gardes qui vont devoir sonner l'alerte pour prévenir la capitale. Les personnages ne survivent pas à la vague mais arrivent à sonner l'alerte

★ UN NOUVEAU JOUR

On y retrouve des médecins et des patients blessés. On sait que l'alerte a été sonnée la veille, ce qui a permis d'être préparés, et de commencer l'évacuation des populations des bas-quartiers vers les hauteurs de la ville. (notion de hauts/bas quartiers à définir : pas une distinction économique ou sociale, mais plus de proximité d'emploi ? Utiliser d'autres termes ?)

★ LA MURAILLE

Les soldats en haut des créneaux n'en mènent pas large.

★ LA TRAHISON

On y joue des kjonaris. Ce n'est toutefois pas manichéen. Ce sont des personnes qui ont tant été rejetées et rouées qu'elles ont saisi la seule opportunité qu'elles avaient de renverser ça.

Suggestion

Les *kjonaris* ne sont pas fondamentalement mauvais · e · s. Ce sont des personnes qui se sont perdues, qui ont été broyées et rouées par un système et par d'autres personnes, qui ont saisi ce qu'iels percevaient comme la seule opportunité de renverser ce système qui les opprimait, et qui ont été aveugles aux conséquences que cela engendrerait. Pour éviter au maximum un discours manichéen, n'hésitez pas à leur faire ressentir des émotions par les descriptions - du doute, de la tristesse, de la nostalgie - au-delà des émotions destructrices qu'on s'attend à leur trouver !

★ LA PASSE MONTAGNEUSE

Des érudits avaient une information assez précise, retrouvée quelques cycles auparavant dans la bibliothèque,

comme quoi un passage dangereux mais possible existait dans les montagnes, ainsi qu'un moyen pour l'activer.

Errent un peu, finissent par le trouver : entrent à l'intérieur, endroit très particulier. Un laboratoire de recherche contre le désordre, tenu par une éthérée plutôt amicale.

★ LE FLOT SE RÉPAND

Des maisons brûlent, s'effondrent ; la masse informe s'épanche dans la ville. Soit une série de sauts rapides entre les personnages présentés avant, soit un nouveau groupe de personnages ?

★ FILE LE TEMPS

Toutefois, l'éthérée est trop occupée à contenir une autre forme de menace pour s'occuper du problème des kjonas ; en conséquence, elle propose "juste" de relier la caverne trouvée par les érudits à l'autre côté de la montagne, leur permettant de fuir d'Eona.

En fonction du temps consacré à la discussion et l'exploration, la cité sera plus ou moins ravagée, et plus ou moins de personnes seront sauvées. Essayez au maximum de rendre les actions des premiers personnages significatives : que certain · e · s des blessé · e · s s'enfuient, ect...

★ L'HÉRITAGE

Par un dernier saut de personnages, faire vivre la fuite et l'exil. L'étrange sensation de la traversée. L'émergence de l'autre côté des montagnes. Puis, peu à peu, on s'éloigne : on entrevoit un avenir, des possibles, un exode à venir...

AUX TRAVERS D'ÉTHER

Exploration de cités éthérées.

LA CARAVANE

Roule de ville en oasis la caravane... puisse-elle survivre au désert.

REMERCIEMENTS

Ce livre n'aurait pas vu le jour sans une foule de personnes, qui, bien que n'ayant pas directement contribué à sa rédaction, ont aidé à structurer ma pensée.

Tout d'abord, j'aimerais remercier chaleureusement Effulgens, avec qui je co-anime le podcast "Autour de la Table" qui sert autant de source de motivation que de bac à sable pour le présent manuel. Nos discussions m'ont permis de prendre du recul, m'inspirer, et aussi de m'affirmer sur les principes développés ici.

Un manuel ne serait rien sans de précieuses relectures, et ce dès les premières étapes de sa rédaction. Aussi, j'aimerais saluer les relectures, même partielles, de Louise, Lucie, Féline [...].

Ensuite, mes joueuses depuis toutes ces années. Sans vous, je n'aurais pas pu mettre en application ma pratique, ni la structurer comme aujourd'hui. Je vous remercie de m'avoir fait confiance, de m'avoir encouragé dans les pans les plus narratifs de mon œuvre. Que ce soit depuis mes hésitants débuts jusqu'à mes doutes actuels, vous m'avez toujours laissé expérimenter, tout en tempérant ma pratique de vos retours bienveillants. Je ne vous ai pas toujours écoutées - désolé, il n'y aura pas de combat à la prochaine partie, ni celle d'après - mais j'ai toujours pris note de vos retours avec la plus grande attention. Si l'univers est de ma poche, vous avez laissé votre empreinte sur le système de résolution : par vos critiques, celui-ci a évolué jusqu'à sa version d'aujourd'hui.

Enfin, j'aimerais remercier tou · te · s ceux - souvent aux intersections de ces ensembles - dont les idées m'ont poussé à la réflexion. Mowoh, pour la profonde réflexion sur ma posture et la puissance du prisme sociétal sur l'imaginaire. Bloup, pour cette longue discussion aux orées du média, tentant d'en définir les contours par un regard naïf mais si pertinent. Solyg, pour toutes ces conversations autour des systèmes, et le partage de ses propres expérimentations.

Gardez le temps de rêver.