

TABLE DES MATIÈRES

1	Préface	1	4.2.6	Improviser	15
2	Introduction	4	5	Lancer sa partie	16
2.1	Proposition de jeu	4	5.1	Installation du jeu	16
2.2	Notes d'attention	4	5.2	Protocole de partie	16
2.3	Positions de jeu	5	5.3	Mener dans l'univers	16
2.4	C'est quoi ton jeu ?	5	5.4	Appréhender son rôle de joueuse	17
3	Découvrir l'univers	9	5.5	Sécurité émotionnelle	18
3.1	Appréhender le monde	9	5.6	Système de résolution	19
3.2	Donner vie à la fiction	10	5.7	Créer son personnage	21
3.3	Faire vivre le récit	10	5.8	Carnet de jeu	24
3.4	Faire vivre la table hors de la partie	12	5.9	Fin du jeu	24
4	Construire la narration	13	6	Lexique	25
4.1	Scénarios préfaits	13	7	Préfaits	27
4.2	Inventer ses histoires	13	8	Scénarios	33
4.2.1	Situation initiale	13	9	Annexes	42
4.2.2	Découpe en scènes	13	10	Remerciements	44
4.2.3	Envisager les fins	14			
4.2.4	Arbres narratifs	14			
4.2.5	Portée sociétale	14			

PRÉFACE

Le jeu de rôle est un média complexe. A l'inverse d'une forme d'art non interactive (comme une peinture), où on va contempler l'œuvre finie, le jeu de rôle évolue, suivant qui le joue. Une œuvre est soumise à interprétation : c'est le sens que l'on lui donne par les représentations que l'on a, qui existe indépendamment de l'œuvre. Pour le jeu de rôle, c'est différent : en plus de cette première lecture, s'y ajoute sa réinterprétation par un public qui y mêle ses représentations du monde. Au fil de mon parcours rôliste, j'ai presque exclusivement occupé la place de conteuse - personne qui pose le cadre de l'histoire et décrit les réactions de l'univers aux actions des joueuses. A mesure que j'ai confronté ma personne au réel, j'ai aussi vu l'impact que ce réel avait sur ma fiction.

Pourquoi ne pourrais-je pas penser des planètes aux formes grotesques, où la gravité s'exprime autrement, peuplées d'êtres aux mœurs exotiques, au milieu d'étoiles sentientes ? Le faire, c'est penser pourquoi notre monde fonctionne tel qu'il tourne. C'est interroger l'humain, la science, l'esprit. C'est comprendre les limites de nos civilisations et les transmuter à la baguette de nos idéaux, déconstruire l'atome pour en agréger la structure, penser au-delà de nos constructions sociales tout en étant manipulées par elles. Construire un univers, c'est questionner implicitement tout ce qui nous entoure : construire en opposition ou en adéquation, avec ou sans conscience une réalité de fiction qui si du réel elle n'est point une copie, admet dans ses marges nombres de pastiches.

Tout ce qui n'est pas posé sera interprété ; tout ce qui l'est sera déformé. J'en ai conscience en formalisant mon univers, aux lacunes de ces lignes le disséquant en mots imparfaits - le faire jouer par d'autres, c'est offrir en proie à des visions autres ce produit si contextuel de mon esprit. Si je sais que je ne dois surtout pas interférer avec cette appropriation (et que j'éprouve un frisson de joie et d'excitation à l'idée que cela ait lieu), je ne peux m'empêcher de tenter de vous faire prendre conscience de ces processus. Un jeu n'est pas neutre : lorsque j'ai créé cet univers et ce système de résolution, j'avais une philosophie en tête ; et lorsque vous, qui vous apprêtez à le reprendre, l'incarnez de vos mots, vous y mêlez vos propres vues, émotions et idées. Alors plutôt que faire semblant qu'il est neutre, ce manuel va assumer ses positions et vous les livrer durant tout son déroulé. Dans un but de transparence, mais aussi et surtout pour que vous confrontiez vos propres idées et que vous effectuiez vos choix en conscience. Certain · e · s déploreront que le jeu soit ainsi politisé ; sachez que ceci est sans jugement de valeur. Ce jeu entend questionner les bordures du média et de ses représentations : discuter de tout ce que l'on

laisse sous le tapis, que l'on se refuse à aborder. Humblement et à sa manière, j'espère qu'il vous permettra de mener vos propres raisonnements. Penser est un effort, que le jeu de rôle récompense à l'aulne des émotions.

Mes vues sur le média ont été mouvantes tout au long de mon expérience, s'étalant sur dix ans à l'écriture de ces lignes - cela peut vous sembler beaucoup si cet ouvrage est votre premier, mais c'est en réalité peu en regard de la moyenne de pratique d'une part non négligeable de rôlistes. Dix années où j'ai tenté de lever le voile sur cette pratique, découverte en autodidacte à ma position de conteuse, que j'appelais alors meneuse. J'y narrais des histoires linéaires, sous forme de longues campagnes, alors que je n'étais même pas capable de ficeler de bout en bout une description. J'ai persévéré - les années et campagnes passant, au gré de la lecture d'articles et de blogs, une assurance nouvelle en poche, j'ai commencé à partager mes réflexions en capsules vidéo. Celles-ci ont été pour moi une manière importante pour organiser mes pensées et de les confronter ; la source de nombre de rencontres qui ont structuré ma vision du jeu. J'ai pu longuement échanger avec des personnes aux opinions diverses mais s'investissant dans un même objectif : que tout le monde passe du bon temps autour d'une table. Et toujours, j'ai inventé et raconté mes histoires dans ce petit univers de fantasy aux codes particuliers, avec ce système de résolution imprécis que j'essayais de pousser vers un mieux à chaque retour que j'avais.

Ce jeu va être question de positions. Écologiques, sociales... Celles-ci s'expriment à deux niveaux distincts : ce qui concerne l'intérieur de la partie (le contenu) et ce qui influence la partie sans en faire part (l'environnement). Prendre en compte ces deux composantes et éviter toute dissonance est important pour donner à voir d'autres représentations de société, ainsi que leur penchant dans le réel. Je fais partie d'une classe privilégiée - certes non par son capital financier, mais par le capital culturel - et à ce titre, de surcroît homme que je suis, je n'ai pas d'intérêt apparent à éveiller les consciences sur le patriarcat ; j'ai de manière froide et calculatoire plus à y perdre qu'à y gagner, même si je valorise plus ce que j'obtiendrais que ce que j'ai à jeter dans le fossé. Toutefois, les personnes m'entourant souffrent du système patriarcal, et que je ne peux pas fermer les yeux. Ma contribution au sujet, si minime soit-elle, permettra peut-être d'ouvrir des espaces de pensée pour imaginer une société hors de ces systèmes. Les hommes également subissent les injonctions du patriarcat, mais de manière différente - et bien moindre - que les femmes et les minorités. Et de manière consciente ou non, il est malheureusement fa-

cile de reproduire au sein de la fiction ces modèles fort peu subtils, mais qui savent si bien se cacher. Attaquer le langage peut être une piste pour une prise de conscience. Questionner si notre langue est sexiste ou non est une question qui polarise et qui n'a pas grand intérêt dans notre cadre. Le jeu de rôle se sert de la langue mais n'invente que peu sur sa base, car de tradition orale, où les subtils accords sont parfois passés sous silence. D'autres, plus visibles, trahissent déjà les visions patriarcales que la langue sert : pourquoi on parle de "femme de ménage" et non pas de "personne de ménage" ? Quel est l'intérêt de genrer l'expression, et si intérêt il y a, à qui va-il ? Se demander si l'application des règles qui composent la langue modèlent un cadre de pensée est pertinent dans ce contexte du jeu. La science nous le prouve : le genre des mots impacte les représentations que l'on en a, et forme des clichés de genre dont il est difficile de se détacher. Mais au-delà des mots, c'est bien les idées qu'il faut encadrer et trier.

Un modèle ne saurait être remis en cause selon un seul aspect, en ignorant tout des autres. A travers cette vision du média, le but est de donner à voir des autres et des ailleurs. Au sein des communautés de jeu de rôle, certaines conteuses demandent une rémunération pour les parties qu'elles effectuent. Ce principe est en contradiction avec les positions anti-capitalistes des Chroniques d'Alfyn, et devrait donc être évité. Il existe d'autres valeurs que celles du capital à apposer à nos vies et leurs activités, que nous devons apprendre à nous réapproprier. Un jeu de rôle apporte une valeur culturelle, émotionnelle et humaine forte qui, rapportée à l'argent, peut être pervertie, car on monnaie alors un service consommable plutôt que de vivre une expérience fictionnelle désintéressée. Bien qu'il n'existe pas de licence interdisant ces pratiques quant à une œuvre, ces lignes peuvent (et doivent) servir de point de départ de discussion si votre conteuse envisage de réaliser des parties payantes en utilisant le présent manuel. Le pendant en jeu de ces mêmes positions est à la fois la représentations de systèmes de pensée alternatifs, mais aussi l'existence d'actes de rébellion de la part des habitant·e·s de l'univers contre le système en place : que ce soit inconscient (la solidarité au sein d'une communauté sans rapport au capital) ou conscient (pensées, révoltes...). La question écologique, directement en lien (comme tout autre lutte) est un autre enjeu majeur de la fiction : par ses thèmes, la fantasy permet une critique du moderne et un questionnement sur le rapport à la nature, aux catastrophes, aux forces qui nous dépassent. Sans apporter de solutions concrètes à aucun des pans présentés ci-dessus, le jeu de rôle peut humblement laisser voir des alternatives qui, si elles ne sont pas réalistes, peuvent nous offrir de penser autrement le réel, par une autre grille de lecture que les discours majoritaires.

Le présent manuel n'a pas eu recours à l'usage de modèles génératifs (LLMs, GPTs...) qu'il s'agisse d'un point de vue pratique (pour son texte comme pour ses illustrations) ou théorique (construction de la pensée et formalisation de la réflexion). Cet engagement est central pour ce travail : la technique n'est ni neutre, ni éthique, et cer-

tainement pas écologique. C'est au nom de ces principes moraux, et de leurs implications quant au contenu que je me positionne contre leur usage pour la création de jeux. Si je n'ai pas le droit d'interdire tout usage de ces technologies dans vos parties, je vous invite à minima à les questionner : est-ce que cette requête est réellement nécessaire ? Vous place-elle dans un consensus orienté plutôt que dans votre propre pensée ? Mérite-elle la souffrance que cette technologie engendre ? Justifie-elle une nouvelle balafre à l'environnement ?

En plus des points précédents, le jeu de rôle est une forme d'art - un art non pas revendiqué, mais étant par essence un média capable, par son engagement, de s'adresser délibérément aux sens, aux émotions, aux intuitions et à l'intellect. Il est le fruit d'intentions - de la conteuse et des joueuses - et n'a pas de fonction pratique définie. Si l'objet qu'est le manuel de jeu ne saurait répondre à cette définition, la pratique de ce jeu, en revanche, en coche toutes les cases. C'est un art jeune, diversifié, dans lequel chacune peut trouver des pratiques qui lui plaisent, et d'autres moins. Face à divers genres ou styles, nous ne sommes pas toutes sensibles au même degré : un roman ou une peinture peut changer notre vie, là où celle d'à-côté peut à peine nous faire hausser les épaules. Parmi l'offre plurielle de jeux, celui-ci ne révolutionne rien : il est juste l'expression de ma sensibilité, de mes craintes et de mes joies, mises en univers et en système, qu'il vous est libre d'explorer et de vous approprier.

De ce jeu de rôle, j'admets avec un soupçon de honte que je n'en connais qu'une maigre partie. J'ai vagabondé parmi les classiques comme les créations les plus expérimentales sans m'arrêter pour prendre le temps de les jouer, ou trop rarement - j'estimais par manque de temps, mais à mesure que j'écrivais ce présent manuel, j'ai découvert qu'il en était autre. Lorsque je jouais à ces jeux, au-delà de changer la carte postale qui soutenait le récit et de quelques enjolivures au détour de mes dés, rien ne se produisait. En fait, je reproduisais les mêmes schémas de pensée qu'ailleurs, dans mes univers et mes errances. Possiblement, on me dira que ce n'est que parce que je suis une mauvaise conteuse - et on aurait probablement raison de penser cela - sauf que mes joueuses avaient leurs attentes en venant à mes tablées, et que l'on me demandait de raconter avec mon style les histoires dont elles étaient actrices et motrices. Alors même que je multipliais les expériences, celles-ci m'éloignaient de mon rapport initial au jeu de rôle, en ajoutant une couche abstraite et difficile à appréhender - car non naturelle pour moi - de règles et de monde, que je me devais d'appréhender en en étant garante. Alors, en dépit de toutes ces tentatives, jouer d'autres jeux m'a assez peu appris sur ma pratique - et pour cause, ce n'est pas par le média que je questionnais le média, mais par les discussions que je posais avec mes joueuses, à l'issue d'une partie où j'avais pu être à mon aise et où donc mes vraies faiblesses se révélaient, et n'étaient pas cachées derrière une excusable mais non moins dommageable maladresse liée à ma faible connaissance du jeu.

De ce constat a émergé la première fondation de ce

manuel. Plus que présenter un univers ou un système de résolution, que bien d'autres feraient sans nul doute plus finement et avec plus de justesse que moi, il a pour fondement d'interconnecter ces aspects théoriques à leur mise en place, et plus particulièrement à la mise en place que je peux leur imaginer. A travers le jeu, j'entends vous donner les clés de mes pensées sur le jeu de rôle : non pour vous les imposer (ce serait déplacé) ni même pour vous les conseiller (je n'en aurai pas la prétention) mais pour vous ouvrir à reconsidérer ce qui fait de ce loisir un jeu si particulier, et si émotionnellement porteur. Nombre de personnes, sur des plateformes ou dans des livres, sont mieux placées que moi pour décrire un système, formaliser un univers, ou encore vous donner des conseils de jeu. A l'inverse de tous ces contenus, cette lecture-plongée que vous vous apprêtez à effectuer ne vous promet rien. Le système sera probablement passable, l'univers discutabile et la logique questionnable : mais cette lecture espère justement les faire émerger, ces questions. Plus que l'écriture d'un jeu de rôle, c'est le processus d'écriture que vous avez entre les mains. Sous une forme enjolivée certes, mais il n'est rien de plus qu'un recueil de pensées de création, articulé au gré de mes doutes comme de mes valeurs.

Une seconde raison d'être de ce manuel réside dans une réflexion sur la temporalité des contenus. Un format écrit est plus adapté à la construction d'une réflexion sur le long terme : on annote, on rajoute des post-it, on surligne, on prend des pauses pour penser... et l'on revient à loisir sur des sections passées. Si des médias que l'on pourrait qualifier de plus dynamiques - comme des capsules vidéo - sont adaptés pour une prise de conscience rapide d'enjeux complexes, le support papier reste à mon sens plus indiqué pour la construction d'un avis critique. Il n'y a que vous face à la feuille, pris dans cet investissement culturel qu'est la lecture. A l'inverse de l'écoute, la lecture vous demande d'être pleinement conscient : vous ne pouvez pas lire alors que vos yeux se posent ailleurs, tandis que l'écoute ouvre plus facilement à des divagations. Si l'on peut prendre conscience d'états de fait avec une vidéo, on peut difficilement nourrir une réflexion critique en profondeur sur ceux-ci sans cet engagement supplémentaire - et ces trêves pour laisser la pensée fleurir.

Un troisième pilier réside dans le langage lui-même. Si le jeu de rôle sur table est de tradition orale, il n'en reste pas moins que nombre d'éléments de jeu et de préparation sont des écrits - voire même, nécessitent d'être écrits par vous. Lire est plus proche d'écrire qu'écouter ne l'est. Notre ère de sur-stimulation informationnelle et d'empressement fait perdre leur sens et leur importance aux mots. On accorde moins de valeur à l'usage d'un mot à la place d'un autre, et on ne prend plus le temps de penser derrière la phrase. Et si certains textes n'ont peut-être pas la nécessité que l'on leur accorde significativement plus d'importance que ce que l'on le fait déjà, j'argumenterais qu'un texte qui est constitutif et critique de la pensée de notre loisir doit être mis en contradiction avec nos acquis, afin de permettre une démarche sceptique.

Et vous, lecteur : ice dans tout cela ? À contrario d'un manuel traditionnel, dont il serait possible d'extraire un "livre de la joueuse" et un "livre de la conteuse", les sections se mêlent ici, à dessein : j'ai l'espoir - probablement illusoire - que cette forme saura conduire les tables vers une réflexion commune du média et de l'autorité narrative, des rôles et enjeux de chacune. Si certaines sections concernent bien évidemment plus certaines que d'autres, j'ose exhorter à la curiosité et à l'expérimentation en ces pages. Comprendre les attributions de chacune, c'est avoir la capacité de faciliter le rôle d'autrui ; et en conséquence, façonner une expérience plus douce pour celles qui sont les plus en difficulté, et pouvoir plus sereinement envisager d'échanger les rôles au fil des parties.

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. Il espère présenter une vision du jeu de rôle, par un système qui la supporte. Il souhaite vous offrir des espaces de réflexion, que vous découvriez le média ou que vous en soyez une chevronnée pratiquante. S'il ne craint pas de se positionner, il espère en revanche rester accessible, et se veut comme un point d'entrée vers des questionnements moraux, sociaux et environnementaux liés à nos pratiques de jeu et nos représentations en jeu.

Les Chroniques d'Alfyn © 2024-2025 par Tharos est sous licence CC BY-NC-SA 4.0. Pour voir une copie de la licence, visitez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

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 conteuse, 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 conteuse. 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 conteuse, 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 conteuses 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 conteuse 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 conteuse 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 conteuse, 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 conteuse est le plus difficile parmi la table. Joueuses, essayez de retirer de la pression de votre conteuse 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 5.5 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 conteuse 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 5.7 vous guide à travers les bases pour élaborer son historique et sa fiche. Discutez-en avec votre conteuse : 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 conteuse, 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 conteuse... 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 conteuse 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 conteuse 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 5.5). 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 conteuse. 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 conteuse, 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 quelques 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 conteuse, 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 conteuse 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 conteuse, 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 conteuse 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 conteuse autour de la table au fil des parties.

★ EN-JEU, HORS-JEU

Le jeu de rôle est un perpétuel passage entre des instants dits "en-jeu" (incarnation du personnage au sein de l'univers) et "hors-jeu" (discussions sur tout élément qui prend place hors de la fiction). Suivant les personnalités, on peut réussir à passer fluidement de l'un à l'autre plus ou moins facilement. Il peut être très difficile de se concentrer sur l'histoire après un rappel à la réalité ; discutez-en avant de lancer votre partie avec la table, et minimisez les retours au réel à leur strict minimum une fois que la partie est lancée.

On parle parfois de "rentrer dans le cercle" ; là où la suspension consentie d'incrédulité a lieu, où le personnage existe réellement, où il fait partie de cet univers, y respire et vit à travers vos mots : c'est le "faire-semblant". Si c'est souvent à la conteuse qu'il incombe de guider vers le cercle les joueuses, tout le monde peut être responsable d'une sortie de celui-ci : pour le meilleur (couper court à une scène difficile et mal vécue) ou pour le pire (quelques mots lancés par mégarde qui font perdre la concentration d'une membre de la table). Ce n'est pas quelque chose de dramatique, mais dont il est bon de discuter pour le confort de toutes, et que de petits ajustements (éviter des termes en anglais, limiter certaines blagues, faire attention à bien réutiliser le vocabulaire de l'univers...) peuvent suffire à éviter !

★ ÉMOTIONS

Si l'univers et le système des Chroniques d'Alfyn pousse à la représentation et au vécu d'émotions, le jeu a toutefois un but récréatif et non thérapeutique. Il existe des jeux de rôle destinés à cet usage ; et si le présent système est adaptable pour ces applications, il n'est pas d'emblée prêt à l'emploi en ce sens. La visée de ce jeu est d'errer dans la poésie des sentiments, de toucher cette si singulière nostalgie des non-vécus, d'exister par plus que ses actes. Une émotion peut prendre du temps à émerger : si celles-ci seront le plus souvent portées par le scénario et la meneuse dans le cadre de parties courtes, de longues parties peuvent amener les joueuses à ressentir un fort attachement à leur personnage et leur groupe, favorisant la création de sentiments.

Jouer des émotions devant des personnes que l'on ne connaît (ou pas forcément) n'est pas une entreprise facile, et peut amener à des moments de doute sur à quel point l'émotion est jouée ou réellement ressentie. En effet, il est possible qu'une émotion en jeu soit réellement ressentie comme si elle touchait notre vie de joueuse ou meneuse, ou réciproquement qu'une émotion venue du réel n'affecte notre jugement de personnage ou notre manière de décrire l'univers. On parle alors de débordement : celui-ci n'est fondamentalement ni positif ni négatif, mais avoir conscience de son existence est fondamental pour désamorcer des situations problématiques si celles-ci surviennent durant la partie.

★ AUTORITÉ DE NARRATION

L'autorité de narration, c'est cet impalpable qui définit quelle réalité existe au sein du cercle. Dit autrement, c'est le degré de crédibilité que l'on accorde aux mots de chacune pour ajouter des éléments à la narration. Par exemple, souvent, la parole de la conteuse fait foi : si elle décrit une forêt et donne les essences des arbres s'y trouvant, il n'est personne autour de la table qui puisse changer ce fait : que la conteuse le déclare suffit pour que ce soit établi. A l'inverse, la conteuse n'a pas autorité sur les personnages des joueuses : elle ne peut pas dire ce qu'ils font ou ressentent, c'est uniquement aux joueuses d'en décider. Elle peut décrire les rêves qu'ils vivent, mais n'en donnera ni les interprétations ni les sentiments que cela procurera ; elle peut décrire ce qui leur arrive, mais les joueuses sont les seules à pouvoir choisir la réaction qui sera.

Les joueuses ont un pouvoir de veto sur les dires de la meneuse, par exemple si celle-ci crée des cadres prompts à mettre en difficulté les personnages au-delà du nécessaire et de l'acceptable, ou si elles remarquent une incohérence dans sa narration. Il vaut mieux couper court à ces situations, pour le bien de la table ; dans ce cas, on sort du cercle pour choisir collectivement les éléments que l'on conserve, on repose un point duquel on repart, et l'histoire reprend alors.

Les Chroniques d'Alfyn, bien qu'ayant une conteuse, veut pousser au partage partiel de la narration. Lors de moments calmes, comme une soirée autour d'un feu de camp, les joueuses doivent être libres de décrire leurs actions, et de modifier par subtiles touches le cadre qui les entoure : rechercher une plante spécifique et la trouver, espérer voir une étoile filante et l'apercevoir déchirer le ciel... Ces interactions n'ont pas à être soumises à la validation de la conteuse, mais peuvent subir son veto si besoin est pour l'intrigue, ou si les éléments ajoutés s'avèrent incohérent avec l'univers.

★ TEMPS DE PAROLE

Autour d'une table de jeu, il y a plusieurs personnes. La conteuse est un cas un peu à part, car elle est souvent sollicitée pour des détails supplémentaires ou pour trancher sur des situations, mais elle doit prendre garde à laisser de l'espace de parole aux autres. Idéalement, chacune autour de la table dispose du même temps de parole, et de la même importance accordée à ses dires. Côté conteuse, on est tout le temps à l'écoute, et on peut être très vite "prise dans le flot" car on doit faire attention à tout et réagir accordément. Côté joueuse, il arrive que sur certains moments on puisse penser qu'une action ou une description ne nous concerne pas. Si à de très rares occasions cela peut être le cas, le sentiment "d'attendre son tour" peut en revanche être très présent.

Toutefois, il est bon de garder à l'esprit que vous avez toujours quelque chose à faire ! Si vous n'êtes pas le centre de l'action, vous êtes tout de même spectatrice de celle-ci : votre personnage ne cesse pas d'exister dans le jeu quand un autre personnage est mis sous le projecteur,

et il voit ce qui lui arrive comme vous, vous entendez ce qui est décrit par la conteuse et la joueuse. Profitez de ne pas être au centre pour faire attention aux détails : la meneuse comme la joueuse peuvent glisser des éléments dans leurs descriptions respectives pour que vous en tiriez parti ! Tentez d'offrir du jeu, que ce soit en tant que conteuse ou joueuse. Tentez de mettre en valeur les autres membres de la table - une bonne manière de le faire peut être d'utiliser les centres d'expertise de leur personnage, et ne pas hésiter à se placer de soi-même en retrait en attendant un renvoi de la pareille.

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 compulsier en intégralité pour mener ou jouer une partie.

En plus de cette présentation, le chapitre 8 donne à la conteuse 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'éthérée, 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 conteuse 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 - conteuses, c'est votre moment pour vous sentir l'esprit d'une poétesse ! Resserrez progressivement le cadre jusqu'au contexte de la scène - c'est ce que l'on nomme une description entonnoir.
- 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 conteuse 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 conteuse 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 conteuse 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 conteuse, on ne peut pas tout écrire à l'avance, préparer chaque description ou réplique. En tant que conteuse, 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 habitants 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 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 conteuse, 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.

★ MARQUER L'ÉTRANGE

Marquer l'étrange est difficile, car on se heurte aux limitations des mots et aux représentations de chacune de ces mots pour décrire des phénomènes à fortiori inexistants dans notre monde, en plus d'être considérés comme anormaux dans l'univers joué. Il ne faut pas hésiter à déstabiliser les acquis narratifs des joueuses sur de brefs mais révélateurs instants pour transmettre cet imaginaire. La première impression est cruciale pour transmettre une idée de l'étrange : il faut veiller à choisir des termes qui ne prêtent pas à confusion (utilisés dans d'autres contextes par exemple, ou trop attachés à un cliché qui formerait une fausse représentation). Une fois qu'une image est formée dans l'esprit des joueuses, elle est difficile à modifier.

Pour introduire l'étrange, il est possible d'utiliser un champ lexical spécifique réservé à ces moments et ces lieux particuliers, ainsi que d'autres marqueurs que vous n'utiliserez que dans ces circonstances. Par exemple, des mots, tonalités, pauses dans la narration ou musiques d'ambiance spécifiques peuvent renforcer le sentiment d'étrangeté, que la répétition de l'usage va sédimenter comme marqueurs de l'étrange. Réutiliser les éléments déjà introduits (comme des descripteurs ou des concepts) peut raviver la sensation d'incompréhension et de mystère chez les joueuses.

Pour refléter l'ambiguïté du fantastique au sein de la fiction, il est possible d'intégrer volontairement des contradictions subtiles dans les descriptions, afin de créer un sentiment de doute ou de confusion, à l'image des récits fantastiques littéraires. Cela permet de créer un subtil trouble chez les joueuses qui renforce l'idée qu'elles font face à quelque chose qui dépasse leur compréhension. Bien marquer l'étrange est la clé de plusieurs trames narratives de l'univers, qui possède des motifs singuliers comme les cités éthéréennes, qui dépassent le plus souvent de loin la compréhension des personnages incarnés par les joueuses.

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 conteuses 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 conteuses, 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

Lorsque l'on souhaite jouer un scénario préfait, bien que la préparation soit moindre par rapport à la construction complète d'un scénario, elle reste toutefois présente. Le travail en amont de la partie par la conteuse peut se diviser en trois grands axes :

- Intégrer les notions de lore nécessaires. Dans la description du scénario, un certain nombre de concepts sont mobilisés : des entités, des ethnies, des phénomènes propres à l'univers... Si tout connaître de l'univers n'est pas requis pour conter une partie, en connaître suffisamment sur les éléments pouvant intervenir dans le cadre de la partie est salubre.
- Adapter l'arbre narratif aux personnages des joueuses, et aux joueuses elles-mêmes. Suivant quels personnages sont choisis ou créés par les joueuses, chacun va avoir ses spécificités et compétences. Quant aux joueuses, elles vont avoir des manières différentes de résoudre un même problème, ce qui va possiblement ouvrir et fermer des trames narratives sans même interagir avec le média.
- Se représenter les environnements et les êtres les peuplant. Cette étape est fondamentale pour être en mesure d'improviser des descriptions à la volée, que ce soit en réponse à une demande d'informations complémentaires par les joueuses ou pour assurer la continuité si il est nécessaire d'imaginer une scène non prévue dans la trame fournie.

Un scénario préfait tel que ceux que vous pourrez trouver dans ce manuel (Section 8), bien qu'il soit prêt à être joué, n'en est pas moins soumis à improvisation. Pour s'y préparer, on peut utiliser l'arbre narratif fourni et réfléchir à des cas de figure que l'on estime manquants.

4.2 INVENTER SES HISTOIRES

Inventer une histoire en jeu de rôle, c'est trouver une idée clé autour de laquelle on peut mobiliser l'action des personnages des joueuses. Une idée clé qui ne laisserait pas d'agentivité aux joueuses mais les placerait dans une situation où elles auraient à subir les événements par l'intermédiaire de leurs personnages sans que leurs actions puissent influencer ne serait pas adaptée, à de rares exceptions près, au média jeu de rôle. Les limitations d'agentivité par phases peuvent avoir un intérêt narratif, mais

au travers de l'intégralité du jeu, les joueuses se doivent d'avoir la main durant la majorité du temps, et que les actions de leurs personnages aient des répercussions mesurables.

De cette idée clé (dont vous pourrez trouver des exemples en section 8) il est ensuite nécessaire de :

- Lister les concepts qui vont être mobilisés : quelles entités peuvent ou non intervenir, quelles connaissances seront nécessaires,
- Former une liste d'inspirations (images, poèmes...) vous permettant de vous projeter dans l'atmosphère que vous voulez transmettre,
- Définir les grandes lignes de l'histoire comme si vous alliez rédiger un roman ; cette structure servira de colonne vertébrale à l'arbre narratif.

4.2.1 ★ SITUATION INITIALE

Trouver la situation initiale de votre histoire est une étape clé dans la création de votre scénario. Une bonne situation initiale est à la fois claire pour les joueuses, et porteuse d'une trame narrative claire. Elle donne un objectif, tout en évitant d'être trop spécifique et de donner directement des pistes de résolution. Elle favorise l'exploration de la petite portion du monde que le scénario se propose d'exploiter, et fait office d'introduction aux éléments de l'histoire.

Une situation initiale doit présenter au maximum les éléments d'univers nécessaires, afin de permettre au scénario d'être indépendant de l'univers. Même si celui-ci va être exploité à mesure du récit (description des plantes et créatures l'habitant, mœurs des peuples...) en l'enrichissant, la situation initiale à elle seule doit planter toutes les graines nécessaires à la résolution de l'intrigue, et ne pas reposer sur la connaissance d'éléments propres à l'univers pour que les joueuses puissent débloquent une fin satisfaisante !

4.2.2 ★ DÉCOUPE EN SCÈNES

Une scène, c'est une unité narrative.

A la mesure des scènes, les connaissances nécessaires à la résolution du scénario doivent être distillées. Ce qu'il s'agisse de connaissances brutes (théorie sur l'univers à intégrer subtilement aux scènes, comme le fonctionnement de la magie) ou de connaissances contextuelles (qui sont spécifiques à la partie, comme le fait qu'une vieille ermite a vu d'étranges lueurs au-dessus du bois la nuit passée). Toute connaissance brute doit être donnée sans

condition (de lancer comme de narration). Elles peuvent être réparties tout au long de l'aventure, afin d'éviter une surcharge d'information ; mais si elles sont considérées comme connues par les personnages, elles doivent être communiquées sans réserve.

4.2.3 ★ ENVISAGER LES FINS

A l'inverse de la situation initiale, chaque fin possible doit fermer le récit. Elle part des actions des joueuses, revient sur le déroulé de la partie, montre l'impact de leurs actions sur le monde, et clôt quelques-unes des trames narratives laissées ouvertes lors de la partie. Il est bien sûr possible de laisser planer du mystère sur certains éléments (pour préparer des suites à la partie, par exemple, ou réutiliser des éléments non dévoilés dans d'autres histoires) mais une partie du voile doit être levé afin de donner aux joueuses la satisfaction d'avoir accompli quelque chose toutes ensemble, et en plus d'avoir un peu plus compris ce monde avec lequel elles ont interagi plusieurs heures durant.

Prévoir plusieurs fins est un excellent moyen d'anticiper les inévitables divergences par rapport à la trame de la part des joueuses.

4.2.4 ★ ARBRES NARRATIFS

Pour prendre en compte la diversité des propositions qui peuvent être portées par les joueuses, une structure adaptée peut aider à définir les axes et scènes clés du scénario. La structure proposée ici est celle d'un graphe un peu particulier, que l'on nommera "arbre narratif". Un arbre narratif est une méthode d'organisation acyclique de l'information en nœuds et en arêtes, un nœud est un simple texte ou un arbre, et les arêtes sont des flèches qui lient les nœuds avec un sens, marquant la progression dans le récit. C'est une structure qui permet de contenir l'enchaînement des scènes clés et leurs descriptions internes. La racine de l'arbre est l'introduction, et les feuilles de cet arbre sont les différentes fins possibles.

Pour créer un scénario avec cette méthode, prenez un crayon et une feuille de papier. Placez la racine de votre arbre en haut de la feuille : c'est la situation initiale. N'hésitez pas à y adjoindre les éléments pour une description entonnoir. Si cela vous aide, vous pouvez envisager de rédiger un texte que vous lirez pour former cette situation initiale ; c'est le seul moment où en tant que conteuse vous êtes en total contrôle de votre cadre : une fois celui-ci posé, il vous échappera forcément.

Construisez ensuite les premières scènes. Chacune est représentée par un nœud, qui peut lui-même contenir un arbre pour expliciter la situation de départ, le déroulé et la résolution. Une scène, c'est une unité de temps en jeu de rôle : elle dure habituellement de vingt à quarante minutes, suivant le degré d'investissement des joueuses dans son exploration. Mais c'est également et surtout une unité narrative cohérente, avec ses propres enjeux, péripéties et résolutions. Elle peut se dérouler dans un unique environnement, ou plusieurs successifs ; ce qui la

délimite est que l'enjeu (une information à obtenir, une fuite d'un prédateur terrifiant...) soit résolu, d'une manière ou d'une autre, à la fin de la scène.

Anticiper les issues des scènes est clé pour les lier entre elles, et les relier aux différentes fins possibles - anticiper les prérequis pour déclencher les scènes permet de reconstruire les chemins jusqu'à la racine de l'arbre, et savoir quels éléments apporter dans la situation initiale et quels points clés sont à souligner pour débloquer des joueuses perdues. L'arbre est construit de manière à ce que l'exploration de chaque scène n'est pas requise : il existe un ensemble de chemins liant la racine de l'arbre à ses feuilles tel qu'il existe des chemins ne couvrant pas tous les nœuds de l'arbre. La longueur de chaque chemin permet de donner une idée indicative de la durée d'une partie. Ce n'est toutefois pas une mesure stricte, car en fonction du déroulé de l'histoire et des choix des joueuses, il se peut qu'il faille improviser des scènes entières à la volée, ou en sauter : votre arbre doit plus être vu comme un squelette pour improviser que comme une ligne directrice à suivre.

4.2.5 ★ PORTÉE SOCIÉTALE

La manière dont vous créez vos scènes et le contenu de celles-ci convoie une vision du monde. Mettre le combat en résolution potentielle systématique, c'est distiller un inconscient guerrier dans votre narration. Présenter dans vos auberges seulement des serveuses - et jamais des serveurs - transmet une idéologie sexiste à votre table. S'il n'est pas possible de lister tous les biais possibles ici, une bonne manière de questionner des éléments pouvant être problématiques est de procéder à des permutations théoriques, et d'analyser le point de rupture lié.

Pour reprendre l'exemple des scènes se résolvant par des combats, c'est faire l'exercice de pensée de remplacer ce combat par une issue diplomatique. Est-ce que faire cette permutation retire une caractérisation importante d'un antagoniste, ou dessert un propos narratif ? Si oui, la résolution par combat peut être à conserver ; si non, il est possible de supprimer le combat, ou d'offrir des alternatives à celui-ci afin qu'il ne soit plus l'issue prioritaire de la scène et qu'elle transmette un message plus humaniste par son déroulé et ses conclusions.

Concernant des situations comme celles de la serveuse, c'est analyser le trouble perçu lors de la permutation. Pour ce cas particulier, il provient de l'inconscient des rôles de genre, un système qui est soutenu par le patriarcat pour maintenir une oppression par de multiples biais. Ici, changer le genre de la personne chargée du service n'a pas d'impact sur son traitement ; représenter une diversité de genres et de trajectoires de vie par vos serveurs · euse · s peut contribuer à questionner ce stéréotype sexiste à vos tables et à convoyer une vision plus progressiste de la société.

4.2.6 ★ IMPROVISER

L'improvisation, très présente dans les Chroniques d'Alfyn, n'est pas la marque d'un échec de la conteuse mais d'une prise d'initiative de la part des joueuses. Elle peut effrayer les conteuses en devenir, et à raison ! Quand on improvise, on ne contrôle pas le déroulé, les thématiques, les supports, ni même ne sait si l'on va pouvoir rejoindre en aval notre trame narrative ! Toutefois, l'improvisation est aussi une grande force du jeu : c'est ce qui le rend vivant. C'est ce qui le fait passer d'un jeu offrant une illusion de choix à une histoire tangible et crédible, qui donne la sensation que le monde ne se limite pas à ce que l'on nous donne à voir.

Il est bien sûr possible de brider cette improvisation, en restreignant la durée de la partie par exemple, et/ou en plaçant la narration dans un cadre contrôlé, comme celui d'un huis clos (une geôle, une salle d'audience, un navire...) et si celle-ci vous met mal à l'aise, il peut être de bon aloi de commencer par ce type de scénarios afin de prendre la main avec le jeu et l'univers. Vous aurez de toute manière, même dans ces contextes, à improviser sur des détails au sein des scènes (éléments de décor, réactions des personnages...) et cela vous permettra de vous exposer en douceur à la pratique.

Lorsque l'on improvise, et que les autres se prêtent en retour à l'exercice, on peut s'évader bien au-delà de ce qui était pensé originellement pour l'histoire, et dans l'histoire. Aussi, il faut faire particulièrement attention aux sujets sensibles pour ne heurter personne autour de la table.

Un des meilleurs moteurs d'improvisation est l'ensemble des propositions des joueuses. Par les doutes, émotions et actions que celles-ci vont exprimer, vous pouvez construire, en adéquation ou en opposition, les éléments d'intrigue immédiats et réagir en réaction. Par exemple, si une joueuse vous parle d'elle qui cherche des traces visuelles de pièges qui pourraient surgir d'une bibliothèque, vous n'êtes ni obligée de répondre d'emblée (laisser planer un doute pour forcer des investigations plus poussées et glisser par cette exploration un indice pour la suite de votre histoire), ni de soumettre cette information à un test aléatoire (vous pouvez donner de but en blanc l'information, ou choisir de laisser planer le doute), ni d'appliquer directement le piège à la bibliothèque (un autre élément dans la pièce peut être piégé) ni, non plus, de l'appliquer immédiatement (vous pouvez garder l'idée du piège pour une scène suivante). Vous pouvez considérer que toute réponse de ce type contribue à caractériser l'environnement, et n'a pas forcément nécessité à ce qu'il soit écrit à l'avance tant qu'il est justifiable que l'élément se retrouve à cet endroit du décor. Un piège dans une bibliothèque publique serait très peu cohérent - en revanche, dans un lieu privé, cela attire des questionnements sur la raison de sa mise en place, et aiguise l'intérêt.

LANCER SA PARTIE

Les Chroniques d'Alfyn sont une conversation. La conteuse 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 conteuse. 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 conteuse... 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 conteuse 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 conteuse. 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 INSTALLATION DU JEU

TODO - définir qui va faire quoi - choisir le lieu ect... référence au protocole de partie et au contrat de table

5.2 PROTOCOLE DE PARTIE

TODO

5.3 MENER DANS L'UNIVERS

Le rôle de conteuse est un rôle complexe mais prenant. La conteuse 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 tablée. En tant que conteuse, vous avez un second rôle : celui d'arbitre autour de la tablée. 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 conteuse 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 conteuse, qui est utilisé dans tout le présent manuel, doit plus être perçu comme "la conteuse 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 conteuse 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

conteuse 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 conteuse, 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 conteuse, 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.

5.4 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 éléments d'histoire, de botanique... que vous ne pouvez pas connaître (et votre conteuse 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 conteuse 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 conteuse 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.

5.5 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. Conteuses, n'hésitez pas à mentionner ce à quoi on peut s'attendre au sein du jeu : que la partie sera plus dure que ce que vous faites habituellement (le cas échéant), que les personnages des joueuses ont une haute probabilité d'être mis en danger (ou non) si vous ressentez que la table en a le besoin.

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 (voir Section ??) qui, distribué anonymement à chaque joueuse, permet à la conteuse 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.

Ce formulaire, comme tous les outils de sécurité, pose deux questions majeures :

- Comment quantifier quel degré génère de l'inconfort ? (TODO limites des TW, cf discussion Torim)
- A quel degré de vie privée est-on prêt·e à renoncer au nom de sa sécurité émotionnelle ?

L'usage d'avertissements de contenu est possible, mais pas recommandée si vous utilisez déjà un questionnaire de sécurité. Celui-ci contient déjà de quoi traiter les contenus sensibles de la partie, et sa mise en place sécurise déjà la table.

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 conteuse 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 conteuse.
- La porte ouverte : toute joueuse (ou conteuse) 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.

À l'issue des parties, conteuse 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 conteuse 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.

5.6 SYSTÈME DE RÉOLUTION

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 conteuse 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 conteuse, cela implique que des éléments d'histoire demandant une réponse par le système ne sont connus que par la conteuse, et qu'elle seule peut en contrôler les enjeux. Cependant, lors de phases d'interactions entre personnages, sans interruption de la conteuse, 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 conteuse 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

Chaque personnage dispose de dix-huit compétences, réparties par groupes de trois dans six pôles. Trois pôles sont dits physiques (constitution, survie, agilité) et trois sont dits mentaux (intellect, conscience, social).

Les six pôles se partagent un nombre fixe de points, représentés par une roue sur la fiche de personnage. Ces points qualifient la répartition des larges domaines de force et de faiblesse du personnage. Le nombre de points dans un pôle se traduit en un nombre de dés à lancer pour toute compétence dépendant de ce pôle. Les dix-huit compétences permettent d'apporter de la flexibilité et symbolisent l'entraînement et l'éducation du personnage dans des domaines plus spécifiques, et celles-ci se partagent également un nombre fixe de points. Le nombre de points pour une compétence se traduit en un bonus fixe, non soumis à l'aléatoire, qui s'applique uniquement pour cette compétence.

► RÉOLUTION 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 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.

Faire un test aléatoire, c'est lancer le nombre de dés à trente faces du pôle correspondant à la compétence testée (par exemple : Représentation se trouve dans le pôle Social) ainsi que le dé d'entité. Interpréter le résultat de ce test, c'est observer où tombent les valeurs des dés sur la roue, et observer si l'on peut atteindre avec au moins un dé la zone des points attribués au pôle Social en décalant le résultat des dés du score de la compétence Représentation. Il existe cinq sorties possibles à un test. Celles-ci sont la réussite critique, la réussite, l'échec et l'échec critique, ainsi qu'une dernière issue spéciale, qui peut occasionnellement être déclenchée par la joueuse pour éviter un résultat de test, nommé l'éveil.

Condition	Résultat
Tous les dés dans la zone diamétralement opposée	Échec critique
Aucun dé et bonus sur la zone de réussite	Échec
Choix + un dé et bonus sur une clé de voûte	Éveil
Un dé et bonus sur la zone de réussite	Réussite
Tous les dés dans la zone de réussite	Réussite critique

Éviter le pire

Si le bonus de compétence permet d'atteindre une clé de voûte, il est possible de choisir de déclencher celle-ci, éveillant la créature associée. On nomme ainsi cette issue "éveil". Cela donne la main à la conteuse, qui déclenchera alors une interaction surnaturelle lui étant liée, aux portées plus grandes et mystérieuses, pleines de promesses comme de désespoir...

Lorsqu'un test échoue, votre personnage gagne 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 son personnage, qui se cumule aux points de compétence. L'éveil ne compte ni pour une réussite ni pour un échec, et n'interagit donc pas avec les points de résilience.

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 cinq points maximums. Il n'est pas possible d'outrepasser

ser cette limite d'une quelconque manière.

Coups critiques

Les critiques sont relativement rares dans ce système, et plus l'on est compétent 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.

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.

Afin de retranscrire une difficulté supplémentaire au test aléatoire, la conteuse peut imposer des malus occasionnels, temporaires ou plus permanents. Ceux-ci peuvent être de différentes natures, et peuvent être combinés suivant l'effet souhaité :

- Lancer seulement une partie de ses dés à trente faces. C'est une manière de représenter une blessure, celle-ci entravant une palette d'actions sans distinction de la compétence précise.
- Ignorer tout ou partie du score de la compétence. Cela peut être utile pour représenter des situations dans lesquelles toutes les connaissances du personnage ne peuvent pas être mobilisées.
- Demander que plus d'un résultat soit dans la zone de réussite. On peut le penser comme une situation où la réussite doit être plus fine, plus délicate, plus complète.

Ne pas prendre au dépourvu

Les modalités d'un test aléatoire doivent toujours être clairement énoncés avant celui-ci. Par modalités, on entend ici la compétence testée et les éventuels malus apposés au test. Cela permet à la joueuse de décider d'avoir recours ou non à l'action "Forcer la main".

Les tests peuvent, à la discrétion de la conteuse, être demandés sur une unique compétence, ou proposer un choix entre différentes compétences, 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 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 5.7. 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, en haut de votre fiche de personnage, vous trouverez une jauge de petits losanges, que vous devez mettre à jour selon le tableau ci-dessous. Le dé d'entité peut changer 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

Les échecs critiques, réussites critiques et éveils ne déclenchent pas de mise à jour de ces jauges. Pareillement, un échec ou une réussite obtenue lors d'une action "Forcer la main" ne met pas à jour la jauge selon cette table.

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 alliez 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 certains tests avec malus est une prouesse que même des expert · e · s ne sont pas assuré · e · s de réussir. Aussi, à situations désespérées... recours désespérés. Au lieu d'un test classique, 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

Recourir à l'action "Forcer la main" bloque la possibilité d'utiliser un éveil pour éviter un échec lié à ce test.

► ÉTAT DE SANTÉ

Les points attribués aux pôles donnent un nombre de dés qu'il est possible de lancer pour les tests liés aux compétences de ce pôle. Lorsque vous subissez une blessure grave, le nombre de dés associés à ces pôles peut être réduit. Lorsque c'est le cas, on ajoute sur sa fiche

autant de blessures que de dés perdus dans le pôle. Une joueuse dont le personnage a trois blessures verra son personnage sombrer dans l'inconscience. Une quatrième blessure ou l'aide d'un · e compagnon · ne le sortira de cet état, tandis qu'une cinquième blessure fera que 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 blessures peuvent être soignées, et 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. Lorsque l'on récupère d'une blessure, on enlève le point de blessure et on rajoute un des dés là où l'on les avait perdus.

Restauration des ressources

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

Afin de marquer des états définitifs sur le personnage, tels que des dégâts qu'il n'est pas possible de guérir, la conteuse est avisée d'enlever un ou des points de la roue sur la fiche de personnage, donnant lieu possiblement à une mise à jour du nombre de dés liés au pôle impacté. Par exemple, un personnage subissant les effets d'une fracture à la jambe pourra voir les cases liées à l'Agilité réduites, impactant les tests qu'elle lancera en Acrobatie, Esquive et Furtivité, qui, suivant les papiers, pourront perdre un dé à leur lancer ou seulement bloquer certaines valeurs. 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 conteuse 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 conteuse 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 (dé à dix faces, numéroté de 1 à 10, où 1 est le pire résultat et 10 le meilleur), 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.

5.7 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 conteuse 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 conteuse.

Construire un historique de personnage détaillé mais offrant de l'espace pour la conteuse 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 conteuse 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 cœur 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 psychophobie à tout prix ; discutez-en avec votre conteuse 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 conteuse 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

Que vous soyez novice ou chevronné avec le système, il vous sera demandé de remplir vous-même votre fiche. Soit à partir de blocs de caractéristiques pré-définis (comme cela peut être le cas avec les préfaits disponibles en section 7) soit en créant les vôtres. Cela a pour objectif de vous aider à vous familiariser avec votre fiche, pour qu'il soit plus naturel pour vous, en partie, de retrouver les informations dont vous avez besoin.

Afin de créer la fiche de son personnage, il y a deux ressources à attribuer : les points de pôle et les points de compétence. Les premiers correspondent à l'expres-

sion 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 tests, 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 tout juste 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
Pôles	30 points	2 à 8 points
Compétences	60 points	0 à 5 points

Pour attribuer les points aux six pôles, munissez-vous de six couleurs distinctes et colorez les nombres du cercle que vous souhaitez attribuer à ce pôle. Le nombre de points que vous assignez influe directement sur vos chances de réussite : par paliers, cela permet de lancer plus de dés, et le nombre de cases assignées augmente également les chances de tomber sur - ou proche de - ces cases. Des graphiques présentant les taux de réussite simulés des jets dans les différentes combinaisons de points de pôle et de compétence sont disponibles en annexe (section 9).

Les points attribués à chacun des pôles permettent de déterminer le nombre de dés qu'il est possible de lancer :

Points du pôle	Nombre de dés
2 à 3 points	2d30
4 à 6 points	3d30
7 à 8 points	4d30

Lorsque vous attribuez ces points, vous ne pouvez que les assigner en tant que bloc continu (c'est-à-dire que toutes les valeurs assignées doivent être contiguës sur le cercle). Vous devez assigner à trois pôles distincts les trois clés de voûte, qui correspondent aux trois créatures de l'Éther constitutives de la planète d'Alfyn : Oblitera (la terre), Zelatole (le vent) et Nakronoros (l'eau). Assigner une clé de voûte à un pôle ne coûte pas de points de pôle, mais son assignation doit respecter le processus de juxtaposition.

Les clés de voûte caractérisent les actions du personnage

au sein de la narration sans impacter leur résolution :

Pôle	Oblitera	Nakronoros	Zelatole
Agilité	Stabilité	Fluidité	Rapidité
Constitution	Résistance	Résilience	Vitalité
Survie	Adaptabilité	Persévérance	Prévoyance
Conscience	Clarté	Fermeté	Acuité
Intellect	Flexibilité	Assurance	Détachement
Social	Complicité	Fiabilité	Conviction

Inventaire

L'inventaire n'est que superficiellement géré afin de limiter la manutention d'un tel système. Si l'on a le besoin d'un objet, on est en droit de demander "ai-je dans mon équipement une torche?" et si tout le monde autour de la table valide, alors une torche est possédée par la joueuse. Lorsque l'on récupère des équipements, on vérifie juste que ce qui est porté est cohérent - un veto sera placé si une joueuse tente d'emporter une douzaine de lances dans son sac !

5.8 CARNET DE JEU

Afin de tenir trace de tous les éléments d'une partie, il est possible de maintenir un carnet de jeu. Celui-ci, préfacé par la fiche de personnage, pourra par exemple accueillir des notes ou résumés de parties, des cartes, des connaissances acquises par le personnage, à la manière d'un journal. Il peut être rédigé de manière intra-diégétique (le carnet existe au sein de la fiction et est considéré comme rempli par le personnage) ou extra-diégétique (c'est la joueuse qui dispose d'un outil de suivi pour son personnage et pour l'histoire).

TODO compléter

5.9 FIN DU JEU

Lors de la fin des parties, il est envisageable de mettre en place un processus dit de "dé-rôlage" (TODO rédiger) Mécanique de dé-rôlage, sortie du jeu : écrire quelque chose sur son personnage, pour lui faire ses adieux.

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.

Table, tablée : Désigne l'environnement du jeu, et par extension les personnes impliquées dans l'activité. Une tablée n'a pas de hiérarchie, quand bien même l'autorité narrative peut y être asymétriquement distribuée. Des hiérarchies peuvent exister entre les personnages incarnés par les joueuses, mais en aucun cas les joueuses entre elles - tout comme la conteuse - n'exercent de rapports hiérarchiques ou de domination les unes sur les autres. L'asymétrie d'informations tout comme l'acceptation du cadre placé par la conteuse et possiblement altéré par les joueuses n'implique pas de subordination de ces dernières à la première.

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 tablée), 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 fonc-

tion 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 conteuse 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.

Description entonnoir : Cas particulier de description s'échelonnant progressivement d'une vue dite "gros grain" à une vue très proche des personnages, lieux et action courants. L'idée est de donner à voir plus largement que le jeu lui-même, à la fois pour donner la sensation d'un monde vivant et vibrant de possibles, mais aussi pour glisser les éléments de contextes pouvant être utiles pour la compréhension de l'intrigue. L'entonnoir peut être ouvrant (au début d'une partie, partant du plus large pour converger sur le contexte de la partie) ou fermant (à la fin de la partie, pour donner à voir des répercussions à des échelles plus larges de l'histoire qui vient d'être contée).

Système de résolution : C'est le cœur du système de jeu, l'articulation des règles de jeu autour de la narration. Dans son sens le plus strict, ce sont toutes les lois qui dictent des réponses chiffrées ou prédéfinies à des événements du jeu, et se traduisent par des lancers de dés, des applications d'effets sélectionnés depuis une table de résultats, ou un arbitrage basé sur une mécanique définie et acceptée par toutes les joueuses et la conteuse. Le système de résolution peut parfois entrer en conflit avec le système de narration durant une partie. Si ce cas se présente, il faut privilégier l'option la plus logique pour toute la tablée, en n'hésitant pas à la consulter avant de trancher, quitte à mettre en pause la narration le temps

de décider.

Faire-semblant : Le faire-semblant ("pretend play" ou "make believe" en anglais) est une notion clé du jeu de rôle narratif. C'est la partie non structurée, tout ce qui échappe au système de résolution au sens strict et qui fait l'essence du jeu de rôle, dont la large représentation le distingue d'autres catégories de jeux. Lorsqu'une joueuse incarne son personnage, le rendant réel aux yeux de la fiction, ou que la conteuse décrit les environnements afin de les matérialiser dans l'esprit de toutes, il s'agit de faire-semblant. Le faire-semblant est la réalité du jeu, qui est arbitrée par l'univers (ses limitations définissent les bornes que l'imagination ne peut pas dépasser) et par le système de résolution (dont l'application tranche sur les résultats et implications des actions, en réponse au cadre).

PRÉFAITS

Par "préfaits" on entend ici "personnages pré-construits". Ceux-ci peuvent servir d'inspiration pour créer vos propres personnages, ou les utiliser tels quels avec ou sans modifications mineures pour une partie ne disposant pas de temps alloué à la création de ces derniers. Identifiez les forces et particularités de votre personnage favori pour appuyer sur celles-ci au cours de la partie, lui donner vie et vous exprimer dans la diégèse !

Vaelis

Aïüi inventeure qui se laisse déborder par les angoisses.

CST	SUR	AGI	ITL	COS	SOC
2 (+3)	3 (+3)	5 (+2)	8 (+5)	6 (+4)	6 (+3)

Conseils. Avec Vaelis, n'hésitez pas à jouer de votre esprit analytique pour demander des informations sur les situations techniques ou nécessitant d'estimer la réussite d'une action. Marquez son côté nerveux quand le cadre y pousse !

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

Demi-aïüi, pisteur à la retraite, au passé qu'il cherche à fuir.

CST	SUR	AGI	ITL	COS	SOC
5 (+5)	7 (+5)	6 (+3)	2 (+2)	7 (+2)	3 (+3)

Conseils. Avec Elarin, restez élusif quant à votre passé. Observez avec détail votre environnement et tentez

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 visage 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 diplomatie, même lors des conversations les plus ésotériques 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 luminescentes 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 luminescentes bleues, et un visage ovale avec des traits fins, des pommettes hautes et un regard perçant. Ses yeux sont d'un bleu profond, légèrement luminescents, 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 décédée 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 minière 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.

LĚARON

Aïüi 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

Aïüi 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

Dhrèein 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 dépens, 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.

CÉLÈNĒI

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 marécage 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

Aïüi 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 dé-

place 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 aïùì, 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 inexpliqués événements se produisent à son contact... et c'est souvent son bagout qui la sort de bien mauvais pas.

VYTOR

Vytor est un aïùì, 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

Les scénarios qui vous sont présentés ici sont préfacés d'une mention aux éventuels avertissements de contenu. S'ils sont mentionnés, c'est qu'ils ont une haute probabilité d'intervenir dans la partie, mais cela ne veut pas forcément dire que vous devez éviter le scénario si une joueuse ou vous-même y êtes sensible (vous pouvez évitez le sujet sensible, il faudra juste y prêter une grande attention). A l'inverse, ce n'est pas parce qu'un avertissement de contenu n'est pas présent que le sujet ne sera pas abordé par la partie, mais est une mention qu'il n'est pas prévu initialement : avec toute improvisation vient la responsabilité de prendre garde aux personnes autour de la table.

Les histoires suivantes sont rédigées sous la forme de scénarios linéaires, présentant une unique branche de l'arbre narratif du scénario : c'est une interprétation possible de celui-ci. Ce ne sera pas nécessairement les choix qui seront suivis par le groupe, et doit être perçu comme une source d'inspiration plus que comme une trame à suivre. Prenez des libertés et expérimentez, au sein de l'univers comme de la narration !

L'ENLÈVEMENT

L'enlèvement est un scénario ouvert 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 !

★ CRI D'ALERTE

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

★ ENQUÊTES

★ SOMBRES ESCALIERS

★ LA TRAQUE

★ CONFRONTATIONS

★ LA TRANSMISSION

LE VOYAGE

Le voyage est un huis clos d'exploration et de tension, qui offre un large registre de situations et met à profit la créativité des joueuses. Il est également l'occasion de développer la question de la communication entre peuples, et la survie en lieux inconnus.

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. Ce scénario peut comprendre un combat, celui-ci n'existera que si les joueuses ne sont pas précautionneuses. Le combat, s'il survient, ne se terminera pas obligatoirement par une victoire des joueuses.

Plusieurs fins sont envisageables, bien qu'une seule soit détaillée ici. Bien qu'en huis clos, la trame ouvre à beaucoup d'accorches pour l'improvisation par changement de la nature de l'île à explorer. C'est également un cadre idéal pour un scénario assez dirigiste, dont on cherche à contrôler le temps de jeu, avec des personnages offrant des portes de sortie à la narration si l'improvisation s'avère difficile.

Résumé

Vous faites partie de l'équipage du Bélaris, navire marchand parti ouvrir une nouvelle route commerciale. Si le temps était radieux jusqu'alors, l'air étrange qu'épaisse nappe de brume s'épanchant devant vous promet un changement d'ambiance.

La scène d'exposition se déroule sur le pont du navire, le Bélaris, qui appartient à la compagnie de Strôn. Celle-ci, depuis son entrepôt basé à Nilgar, ville au nord d'Andaria, cherche à ouvrir une route maritime avec la partie sud, offrant de rejoindre Tacina, et vous êtes, aux dires de la compagnie, sa première tentative, qui a été grassement payée pour tenter la traversée. Actuellement, la seule voie viable est de passer par les terres, ce qui à la fois long et périlleux ; passer par les mers diviserait par trois le temps pour rallier les deux cités. Cela fait quatorze jours que vous avez levé l'ancre, et le Bélaris fend les flots sans rechigner. Ce navire de taille moyenne fend les flots rapidement ; sa coque a été pensée différemment de bien des navires expéditionnaires, et enduite d'un produit imperméabilisant nouvellement développé par des alchimistes locaux, qui fait des merveilles. Vous, marins et mercenaires, qui avez signé pour cette mission, et jusqu'à maintenant vous ne regrettez pas ce contrat : tout promet qu'il sera rapide et sûr. Alors que vous n'êtes qu'à deux jours de votre arrivée, le courant comme le vent vous poussent inexorablement vers une passe brumeuse, entre l'échine d'Havremay, et l'île aussi inhabitée qu'inhospitalière de Folanin. Plusieurs dangers se mêlent en ce point critique : les éléments sont contre vous, et une épaisse brume s'étend dans tout l'interstice, telle qu'elle va vous forcer à naviguer à vue au sein d'une zone non cartographiée. Vous le savez, c'est la partie complexe du voyage - la compagnie vous avait prévenu. L'intégralité des dix membres d'équipage, dont vous faites partie, est

sur le pont pour affronter ce qui est à venir.

Suggestion

Les membres non-joueuses de l'équipage ont une importance dans ce scénario à huis clos. Ceux-ci vont interagir avec le groupe, et peuvent même servir de personnages de remplacement au cas où des personnages du groupe viendraient à succomber, afin de poursuivre l'histoire. Suivant les réactions des joueuses, plus ou moins survivront au naufrage à venir...

★ EN EAUX TROUBLES

Les eaux agitées le deviennent de plus en plus, et menacent l'intégrité de la coque du Bélaris, qui commence à partir à la dérive vers des récifs dans la brume.

Enjeux

Dans cette scène qui découle de la scène d'exposition, l'objectif est de créer de l'attachement au navire et à ses occupants, en ouvrant progressivement sur l'agentivité des joueuses. C'est également l'occasion de poser de premiers doutes sur la compagnie.

Vous pouvez prendre un temps pour décrire comment le navire se démantèle, choisir quelles parties subissent des dégâts (voile qui se déchire, coque qui vient frapper un récif...) l'objectif est d'éprouver le bateau mais pas de le détruire. C'est également un excellent moment pour laisser briller les joueuses par leurs idées (réduire la voilure, jeter une partie de la cargaison pour le rendre plus manœuvrable...) et montrer les impacts positifs que leurs décisions ont sur l'intégrité du vaisseau.

Une fois les premiers récifs passés, le courant devient plus faible ; en revanche, de nombreuses épaves commencent à être visibles, et il faut louvoyer entre elles. Une étrange lueur blanchâtre commence à se diffuser à travers la brume, qui réduit grandement la visibilité. Cette lumière se trouve dans la direction de l'Astre du Jour, mais pas exactement, et elle clignote subrepticement de temps à autres.

La navigation au cœur du brouillard doit être lente et oppressante. Dans ce moment de tension, on peut faire vivre d'anciennes légendes de marins par les voix des autres membres d'équipage. Concernant les carcasses de navires, celles-ci sont définitivement toutes autour d'eux, et s'ils les observent, vont reconnaître certains emblèmes : ceux de la compagnie marchande pour laquelle le groupe travaille. Mais... Celle-ci leur a déclaré que ce seraient les premiers à naviguer dans ces eaux. En réalité, la compagnie leur a menti. Plusieurs expéditions ont déjà échoué.

Des sonorités étranges émanent de ce cimetière d'espoirs : le jeu des épaves entre elles, qui semblent être mises en mouvement. Des craquements sinistres. Par la brume, aux faibles lueurs sur le pont, on distingue des morceaux d'épaves se profilant comme des dents, qui en-

serrent le bateau. 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. Par nappes, l'eau prend des teintes étranges et ces filaments flottent par paquets. Il faudra lutter pour maintenir à flot le Bélaris, dont la coque est attaquée : il est possible de tenter d'imperméabiliser l'intérieur avec du boren, cette matière épaisse et poisseuse qui imperméabilise, bien qu'étant fort inflammable, et qui temporisera la dissolution de la coque, et d'utiliser des rames ou hampes de lances pour décoller les flottants filaments qui viennent s'accrocher à la coque en-dessous de la ligne de flottaison et qui semblent être corrosifs.

Le yjornar et l'akai

Tous ces indices ne sont que marques de la présence d'une titanesque horreur des mers, Uuthrad, une sporulésence de Nakronoros, qui chasse en leurrant avec son globe lumineux, tapie au milieu de la brume de sa respiration, attendant patiemment que ses victimes tombent d'elles-mêmes dans son étreinte, dont le mucus de digestion s'épanche sur les carcasses des navires qu'elle a recrachés.

A ce stade, si l'ordre est donné de faire demi-tour, une épave pourra être déplacée par un appendice 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.

★ LA GUEULE DES ABYSSES

Le courant présente d'étranges dynamiques. Si le vent pousse toujours doucement le Bélaris, les vagues semblent changer régulièrement de sens, et le navire en vient à avancer significativement plus vite à chaque cycle. Il faut mettre tout en œuvre pour échapper à l'inévitable, même si cela peut nécessiter des sacrifices !

Enjeux

Cette scène décrit la lutte contre l'inexorable succussion de la créature. Inéluctablement, il va falloir quitter le navire. En fonction des indices récupérés, et des décisions prises, plus ou moins de personnes survivront.

Amarrer le bateau pourra offrir un court répit nécessaire à la mise à l'eau des barques de secours, avant que le mécanisme de l'ancre ne soit peu à peu digéré. Plus le navire va s'approcher, plus l'on va comprendre de quoi il en retourne. Ce globe lumineux n'est là que pour leurrer, tel un poisson des abysses ; ces filaments sont des suc digestifs ; ces étranges récifs rectilignes devant ne sont que les dents de la bouche béante qui attend le Bélaris comme une friandise.

Durant ce laps de temps, les décisions doivent être prises rapidement et les voix de la raison doivent supplanter les approximations que certains membres d'équipage pourraient faire. C'est la première - et on l'espère, unique - fois que ces marins sont confrontés à une telle situation. D'aucuns pourraient vouloir s'enfuir au premier remous ; d'autres, arracher leur navire de cette fin à tout prix. Que ce soit en faisant tenir la cale un instant de plus ou en forçant la barre d'un quart de tour, ce sont des mises en danger inutiles : il faut abandonner, et le plus vite possible. Suivant la prise d'initiative du groupe et leur éloquence, n'hésitez pas à condamner des personnages non-joueuses tandis que le Bélaris se disloque. Chaque ressource que l'on arrache à l'inéluctable doit avoir un coût.

Fait important, le Bélaris sera englouti, et non recraché. Depuis les barques, vous pourrez contempler la fin du fier vaisseau, désormais dans la panse de l'horreur, qui a englouti vos espoirs de la même bouchée.

★ LA PLAGE DES HORREURS

D'étranges structures ovoïdes de deux mains de haut s'épanchent sur la plage : ce sont les œufs d'une espèce locale, autrefois aussi discrète que rare, que la présence de l'horreur a peu à peu fait changer.

Enjeux

Dans cette scène, il faut caractériser l'île comme un environnement inhospitalier, mais surtout différent. Il faut donner la sensation que l'endroit pourrait être dangeureux, et qu'il retient son souffle pour le moment.

Cette espèce, les poissonoïdes, laissent leurs œufs sur cette plage pour qu'ils éclosent. Ils sont abandonnés sans surveillance, toutefois si le groupe s'attarde, des poissonoïdes agressifs pourraient les trouver. Les œufs ne sont pas mangeables, et donneront une nausée violente s'ils viennent à être ingérés.

Ici, le groupe va pouvoir faire l'inventaire, soigner les éventuelles blessures, et dresser un plan. En l'absence d'eau potable comme de source de nourriture, ils vont être poussés malgré eux vers l'île, qui s'étend en pente douce devant eux. La visibilité est très réduite, la crique concentre de grands bancs de brume. Peut-être que passé la crête plus haut, la vue pourrait quelque peu se dégager...

C'est une occasion parfaite pour laisser interagir les personnages avec leur environnement, formuler des théories, et discuter avec les autres rescapés. Vous pouvez disséminer des informations au fil de ces conversations, de racontars de marins comme de mythes farfelus, tout en soulignant les émotions des différents protagonistes. Que vit la capitaine du vaisseau que de voir le Bélaris avalé et broyé ? Comment survit le jeune marin influençable qui était effrayé de sa première traversée ?

★ LA PENSÉE UNIQUE

Au delà de la plage s'étend une île, qui prend des accents de scène d'horreur sous cette brume éternelle. Pas le choix toutefois - il va falloir l'explorer, car les vivres sont rares et que cette perturbante plage ne présente rien de comestible.

Enjeux

Ici, il va falloir présenter subtilement l'écosystème de l'île et comment celui-ci survit en ces conditions extrêmes (quelles plantes ont été sélectionnées par exemple). Un second volet concerne les poissonnoides, que les joueuses doivent rencontrer ou au moins apercevoir. Aucune interaction positive ne sera possible, au mieux celles-ci seront neutres.

L'île est couverte d'une végétation rase, et les rochers se couvrent d'algues tant le climat est humide. N'hésitez pas à décrire la sensation de lourdeur et de tapissement des voies respiratoires qu'une exposition prolongée à une telle humidité entraîne.

Autrefois pacifiques, les poissonnoides sont désormais déboussolés et terrifiés. Plongés dans une paranoïa suscitée par la présence de la créature contre leurs esprits, ils tentent d'y échapper de toutes les manières possibles pour une part, errant simplement et n'ayant que faire des naufragés, bien que fuyant leur contact. D'autres, plus belliqueux, qui depuis leur perception déformée du monde craignent pour leur vie et pour les leurs tenteront de les attaquer s'ils les détectent.

Les poissonnoides détectent quiconque les approche aux pensées, plus qu'au son ou à la vue. Pour baisser leur garde et s'assurer de passer en toute quiétude, il convient de cesser de penser par soi-même. Utilisez des artifices comme le questionnement des émotions ou mettez-les face à des tâches complexes pour susciter des moments de tension et poser des dilemmes : vaut-il mieux chercher à comprendre ce qu'il s'est passé au risque d'attirer l'attention ou filer droit ?

Chercher à comprendre peut donner de bonnes indications sur le fonctionnement des sporulescences et des nodules des créatures de l'Éther. Si ces informations ne sont pas revalorisées tout de suite, elles seront des connaissances précieuses à transmettre au continent. L'influence mentale de ces créatures n'est pas à prendre à la légère, et elles infectent par leur simple présence de leur Volonté ce qui les entoure.

Donnez à voir une variété de comportements : cela peut être de petits dessins griffonnés à l'intérieur d'une épave avec des traces indiquant que ce sont ceux qui en sont les artistes, une bête marine échouée se faisant dévorer par une nuée de poissonnoides, des membres de leur espèce qui fuient à l'approche du groupe... Montrez leur dangerosité, mais ne les réduisez pas à cette condition ! La clé de la survie du groupe est la pensée poisson. Afin de leur donner cette information fondamentale, vous pouvez avoir recours à la mémoire d'une vieille légende marine entendue par une des joueuses, ou apportée par un des marins rescapés s'il en reste au

moins un en vie.

★ BARRIÈRE DE LANGUE

L'île est de grande taille, vallonnée, et porte les traces d'une ancienne civilisation. On peut y déceler les traces d'anciens survivants - des traits de décompte de jours sur une épave, les restes d'un campement.

Enjeux

C'est le moment d'offrir la plus grande liberté dans l'ordre des événements, et de suivre les idées des joueuses afin de les glisser lentement vers une porte de sortie.

Face à la plage, la partie gauche de l'île se constitue d'un plateau et d'un haut monticule le perçant, à la manière d'une petite montagne. À droite, une pente douce amène à des falaises abruptes. En face, par-delà le simulacre de col, s'étend un long versant qui finit dans la mer, s'y épanchant en un marécage salé.

Uthrad est observable depuis la pointe droite de l'île, à travers les vagues successives de brume. C'est une grande gueule cernée de dents, aux multiples yeux, dont les chairs bubonneuses forment comme des récifs. À travers la surface, on peut voir des appendices difformes qui s'étendent dans toute la baie.

Sur la montagne de la partie gauche, on peut trouver une étrange structure de pierres levées, recouvertes d'inscriptions en éthéréen. Celles-ci, illisibles par le groupe, sont la marque d'un point de passage de la salle hexagonale, une bizarrerie mobile construite par les suivants d'Allydan pour l'aider à se reconstituer.

Pour le reste, on trouve ça et là de vieilles épaves, empiéées ou non, recrachées par la sporulescence. La végétation reste faible, voire inexistante, et l'espoir de trouver des vivres baisse. D'étranges arbres aux écorces très épaisses peuvent être saignés pour obtenir de l'eau ; un forage profond dans leur tronc avec un robinet peut permettre d'avoir une source d'eau. Ensuite, malgré le dégoût, il est possible de pêcher les étranges poissons que les côtes ont à offrir. Bien qu'ils soient difformes et que leur chair ait un goût de cendre, ils sont nourrissants ; les effets de leur consommation ne commenceront qu'après une ingestion prolongée, et impacteront les fonctions cognitives ; il en est de même pour la rare végétation comestible qui pourra être trouvée.

Il est possible, dans une caverne sur la partie gauche de l'île, de rencontrer un ·e illynar prudent ·e qui est résident ·e de l'île depuis plusieurs centaines de cycles. L'objectif de cette scène d'exploration est de pousser vers la rencontre, et peut être fait par l'ajout de petits éléments de décor laissant penser à une présence, voire que l'illynar se révèle si nécessaire. Seulement, la barrière de la langue - ou plutôt, de son absence - joue en la défaveur du groupe, et il faudra communiquer par des gestes ou des symboles. De nombreux concepts, comme ceux de la nourriture ou du sommeil, ne sont pas compréhensibles par l'illynar.

La rencontre

Cette partie demande une grande flexibilité et improvisation. Planifiez les différentes sorties possibles des dialogues, mais adaptez-vous à la volée en ce qui concerne les mimes et dessins pour effectuer un compromis crédible entre ce que vous voulez mettre en avant et les propositions des joueuses !

L'illynar vit dans une caverne fermée d'un mécanisme de pierre glissante, actionnable par un levier. Iel s'est construit un atelier, de bric et de broc, dans lequel de nombreux objets et réalisations techniques y sont entposées : des mécanismes de décompte du temps, des cubes pour confiner l'étrange matière filamenteuse... iel effectue des recherches pour endormir Uuthrad.

La "conversation" peut avoir de nombreuses issues ; vous pouvez l'orienter en fonction du rythme de la partie, et des envies des joueuses. L'illynar sait par exemple que dans deux jours, la salle hexagonale va apparaître, et que c'est une porte de sortie potentielle pour les personnages. Sinon, iel est aussi capable d'aider à reconstruire une embarcation de fortune pour les naufragés. Il est également possible qu'iel arrive à trouver, grâce aux informations données par le groupe, à un plan pour endormir la créature, en bourrant un esquif d'un produit de son invention. Iel ne sait juste pas comment faire pour qu'il force la déglutition de l'être - la Bélaris a été englouti, c'est la première fois que ça arrive et l'illynar est très curieux · se à ce sujet. En fait, c'est le produit utilisé pour imperméabiliser la coque qui en est responsable, et il y en a sur les canots de sauvetage, permettant à l'illynar d'en re-synthétiser.

★ ARRACHER LA LIBERTÉ

Si le groupe a trouvé un plan pour endormir Uuthrad - et par là, libérer de son emprise cette passe - il est possible d'assister l'illynar dans son projet.

Enjeux

Dans cette possible avant-dernière scène, il faut mettre l'agentivité des joueuses au centre. Leurs actions et paroles peuvent faire réussir - ou chavirer - l'intégralité du plan ! Une fin heureuse est souhaitable, mais ne doit pas être garantie.

Construire le piège - la barque couverte de poix déglutissante, et bourrée de somnifères - peut générer un certain tapage s'il est décidé de la construire, ou cela revient sinon à sacrifier la barque de sauvetage, si tant est qu'elle soit assez grande. Par ailleurs, il va falloir réussir à diriger la barque et l'envoyer vers Uuthrad sans se faire aspirer, ce qui promet d'être une autre difficulté à relever. Renforcez la discussion avec des éléments pratiques : la température de l'eau, le courant... si vous donnez plus d'informations, des idées pourront surgir ! Récompensez les initiatives les plus éthiques.

S'il est possible de faire cette réflexion en méta-jeu, il est préférable de le faire en personnage, et de jouer

les impacts des choix : parler d'un sacrifice à côté de la personne qui va être envoyée dans la gueule n'est pas du meilleur ton, tout comme s'échauffer au milieu d'une plage d'oeufs de créatures prêtes à éclore... Guidez subtilement les joueuses vers des options ne nécessitant pas de combat, ni de faire de quelqu'un · e un · e martyr ; sans donner la solution, vous pouvez suggérer par l'intermédiaire des autres personnages que manoeuvrer la barque lourdement chargée avec une personne et arracher cette personne à la mer par une corde tendue depuis la rive serait une possibilité certes dangeueuse, mais viable.

Cette scène peut se terminer sur une longue description d'Uuthrad s'enfonçant très lentement dans l'eau, la brume se dissipant peu à peu du fait de sa respiration bien plus lente, et du courant se calmant. On peut enfin apercevoir un Astre du Jour timide à travers la brume, et des poissonoïdes déboussolés qui errent sans but et sans agressivité.

★ LA FIN DU CAUCHEMAR

La dernière scène est l'occasion de faire un pas de côté, et d'exprimer progressivement en quoi les actions effectuées ont un impact sur le monde. Maintenant qu'Uuthrad s'en est retourné aux fonds marins, il est possible de fuir l'île. Grâce aux matériaux présents, construire une embarcation de fortune est une option envisageable.

L'illynar s'en retournera vers Oblafaya, ses adieux faits aux joueuses. Maintenant que la situation ici est résolue, il n'a plus de raison de rester en Andaria et s'en retourne vers sa terre natale, espérant retrouver les siens. Clore ce scénario peut être fait instantanément après l'échappée de l'île, ou s'intéresser aux actions des personnages après qu'ils rejoignent le continent. Faire ainsi permet de mettre en jeu les implications de leurs découvertes et ne pas trahir la pensée des joueuses : vont-elles révéler au monde ce qu'il s'est passé, ou garder le silence ?

Il peut être intéressant de questionner les réactions de la compagnie, de l'opinion publique et des autres marins à la situation révoltante et horrifiante dans laquelle elles ont été plongées. On peut choisir aussi de n'accorder qu'un crédit partiel aux allégations des joueuses, qui n'ont au final que peu de vraies preuves, à part leurs dires. Toutefois, les éventuelles connaissances ammassées sur place peuvent être interprétées et valorisées, et servir leur cause pour étayer leurs dires.

On peut clore sur l'état des voies martitmes, sur la question d'éventuelles d'autres créatures et de leur influence, et en quoi ce précédent influencera l'avenir du monde, ou choisir de rester plus terre-à-terre et se concentrer sur le devenir des joueuses. Quel que soit le parti pris, faites participer au maximum les joueuses - laissez-les prendre des décisions par leurs personnages, et encouragez la formulation de théories. Il est possible de demander la rédaction d'un court rapport comme processus de dé-rôle, dont les joueuses choisissent destinataires et contenu !

LES FESTIVITÉS

Les festivités est un scénario de jeu choral à trois voix, où des marchands peu scrupuleux vont être menacés d'un assassinat. Les gardes, engagés pour protéger un événement festif qui a lieu en parallèle de négociations houleuses entre les marchands, vont devoir faire tout leur possible pour protéger les civils - quitte à devoir prendre parti.

★ UN SOLEIL DE PLOMB

Première scène introductive - les joueuses sont les gardes de la ville, engagés pour protéger la population pendant cette fête paysanne.

★ MÉPRIS ET PRESSIONS

★ COUTELAS DANS L'OMBRE

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 éthéréeenne 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'éthéréeenne 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 érudis 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'ÉTHÉR

Exploration de cités éthéréeennes.

LA CARAVANE

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

QUELQUES INSPIRATIONS

Cette section comprend de courts résumés de scénarios, pouvant servir de point d'ancrage pour y développer une histoire. Une partie peut être mémorable par de multiples approches - l'une d'entre elles consiste à avoir une mécanique particulière, qui ne sera utilisée que dans cette partie. Ce peut être, entre autres, une mécanique de narration particulière ou des accessoires.

Par exemple, une manière de faire jouer un scénario construit sur la base de "Rêveries éthérées" consisterait à placer une véritable toile au centre de la table, et de laisser au gré des explorations et des péripéties des joueuses l'opportunité à celles-ci d'y peindre des éléments, en réponse à des événements en jeu mais en laissant libre cours à leur créativité, formant ainsi une œuvre collaborative représentant la partie.

► LA MAISON DES ARBRES

De nombreux arbres difformes ont poussé en l'espace d'une nuit, anéantissant une maison que la recluse communauté du bourg de Thél pensait abandonnée. Un étrange malaise saisit quiconque s'en approche, et l'on raconte aux vacillantes flammes du feu que l'on pourrait voir les arbres danser la nuit...

► LA PIERRE DES MURMURES

Les faubourgs de Ketterath abritent nombre de curiosités, la dernière en date - et non la moindre - étant l'acquisition par un cabinet de curiosités d'une pierre qui, semble-il, murmurerait d'incompréhensibles paroles ayant la capacité de vous changer. Élocutions infondues ou réel danger pour la population ?

► L'ÉPAVE DES MILLE PROMESSES

Les desseins de la mer qu'à rejeter au hasard de ses côtes autant d'objets de curiosité sont impénétrables. Une fois encore, d'un revers d'écume complice, un nouveau de ces caprices vient questionner les membres d'un village de pêche, en la présence d'une épave bien particulière : charpentée d'un bois inconnu, aux motifs ésotériques.

► RAGOTS ET QUOLIBETS

Embrassez l'odeur des boissons trop fortes, de la sueur après de longues journées de travail, et tendez l'oreille ! Votre fonds de commerce, une taverne réputée sur un axe commercial, survit par deux facteurs : les consommations

que vous dispensez, et les racontars que vous revendez. A qui votre allégeance se portera ? Le secret reste d'or...

► RÊVERIES ÉTHÉRÉENNES

Si les connaissances en matière de ces lointains et si singuliers ancêtres s'étendent, un mysticisme latent empreint toujours leurs contemplatives cités, tant baignées dans l'énergie qu'elles en modèlent subtilement les pensées. Artistes que vous êtes, vous escomptez profiter de l'ambiance ésotérique des lieux pour inspirer votre prochaine toile !

► CEUX-QUI-GRIGNOTTENT

Une ville importante, Jôle, est victime d'une invasion d'akais sans précédent. Des opérations de chasse, de piégeage et d'empoisonnement ont eu lieu, mais n'ont pas su porter leurs fruits. Au comportement singulier, ces akais restent évasifs aux menaces ; et les animaux destinés à aider à lutter refusent de se confronter à eux.

► LA CAVERNE DISTORDUE

Un groupe minier se retrouve coupé du reste du monde par un éboulement. Le temps que les secours parviennent à vous, que ferez-vous en cette étrange caverne qui se révèle à vos yeux ? C'est à croire qu'un monde s'y étend, alors que vous jureriez n'avoir face à vous qu'un faible interstice l'instant précédent...

► LA COMPLAINTÉ VENUE D'AILLEURS

Peut-on croire ce que l'on entend, ou entend-on ce que l'on veut bien croire ? La réponse à cette question peut définir votre allégeance à la science ou à la déraison - et au sein d'un monde si tranchant, l'espoir d'un monde meilleur peut donner envie, tout en se matérialisant en délétères organisations aussi secrètes que tentaculaires !

► LES CONTES DE LA FRACTURE

Au crépuscule d'une catastrophe naturelle, votre peuple est plus que jamais fragilisé. Sa cité principale à demi-engloutie et le reste de ses villes presque rendu inhabitable par la pente qui saisit leurs terres, ressources comme mental viennent à manquer. Versé dans les histoires, les contes restent le seul échappatoire à une sordide réalité. Vos mots aideront-ils les vôtres ?

► MENACÉES MANIGANCES

Proches conseillers de l'actuel général aux forces déclinantes, vous êtes en position pour influencer sur la suite de la politique d'Azankar. Aux abords d'un soulèvement populaire, un mauvais choix pourrait bien mettre le feu aux poudres... mais d'autres ennemis pourraient se dresser contre vous suivant vos allégeances.

► SPORULESCENCES

Tous les quelques cycles, les arbrepignons de l'éten-
due de Scïrr déversent dans l'air leurs spores, rendant ce
dernier irrespirable. Cette fois-ci, le phénomène est sans
précédent - les êtres poussant et vivant là voient leurs
chairs se changer sous l'influence des mycètes. Quelque
chose cloche : des champignons ne sauraient croître aussi
vite, et aussi singulièrement.

► SALES AFFAIRES ET BEAUX DRAPS

Une longue journée d'interrogatoires, procès et
condamnations se déclare à vous - comme souvent. Ce-
pendant, la violence des crimes perpétrés dépasse l'en-
tendement pour ce quartier pourtant d'ordinaire pai-
sible. A la simple lecture des rapports, quelque chose
semble suspect : pourtant, les accusés se tiennent bel et
bien derrière les barreaux, et ne nient rien.

► BRISER LA CHAÎNE

Eldrazei d'Ogozan, vous avez toujours rêvé de vaga-
bonder à la surface - les contes et légendes aux variés
sujets prenant l'extérieur pour écrin vous ont toujours
fasciné. Cependant, au sein d'une cité si renfrognée, ré-
signée et attachée à la tradition, collecter le nécessaire -
tant d'informations que de possessions - s'annonce pour
le moins complexe.

► LES LÉVALES

Particulièrement spectaculaires, ces festivités prenant
place au crépuscule de l'eni et fêtant le retour des beaux
jours sont particulièrement célébrées dans le comté de
Fÿrr. Prenez part à la joie ambiante, ses concours de
poèmes, jeux en tout genre et grimages - ici, l'histoire
s'écrit au rythme des rires, et se ponctue de doux re-
gards !

► OS ANCIENS

L'archéologie est souvent frustrante. Des déciles à dé-
poussiérer avec soin des pierres, qui refusent en dépit de
toute la douceur de livrer leurs secrets. Aujourd'hui est
un jour singulier - vous avez trouvé des ossements, singu-
lièrement conservés. Sauf qu'on vous les a volés durant la
nuit ; et les phénomènes étranges semblent se succéder...

► AUX RACINES DE LA MORT

Celle-qui-tresse-les-liens veille à ce que les esprits qui
se perdent sur la route de l'Acrophea disposent du temps
qui leur est nécessaire pour se détacher de leurs incom-
préhensions et pour se libérer. Un esprit bien particulier
s'en vient perturber ce processus, alors que vous, arcano-
botanistes de la Fracturale, êtes en apprentissage auprès
d'elle.

► LA CHOSE AU FOND DU LAC

Parfois, les sombres ombres que l'on voit au fond de
l'eau ne sont pas qu'un remous de vase, mais bien une
créature déformée par un flux de magie qui s'est éveillée,
et qui avale les embarcations des infortunés pêcheurs.
Arrive alors un jour où, fatigués d'être abandonnés, ces-
dits pêcheurs prennent les choses - en l'occurrence, le
harpon - en main.

► LE VERGER DES ESPOIRS

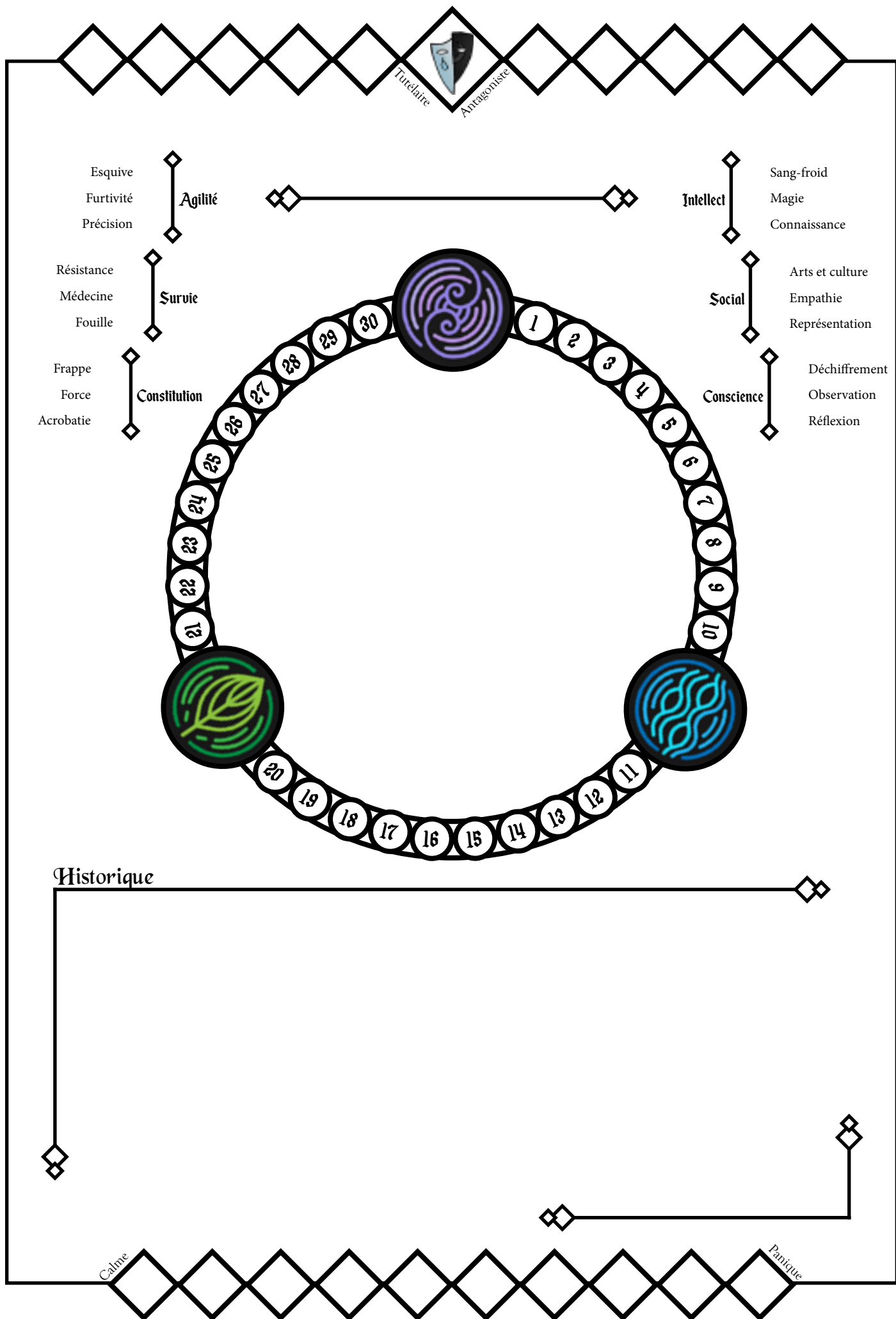
Une grande sécheresse, telle que l'on en avait jamais
vu en cette fertile vallée, a décimé la plupart des plan-
tations de la région, condamnant à la disette les locaux.
Un unique terrain semble avoir été épargné, de façon
surnaturelle, de l'absence d'eau. Ni proche du lit d'une
rivière évidée, ni sur un terrai propice au ruissellement,
la végétation y est luxuriante, attirant les convoitises...

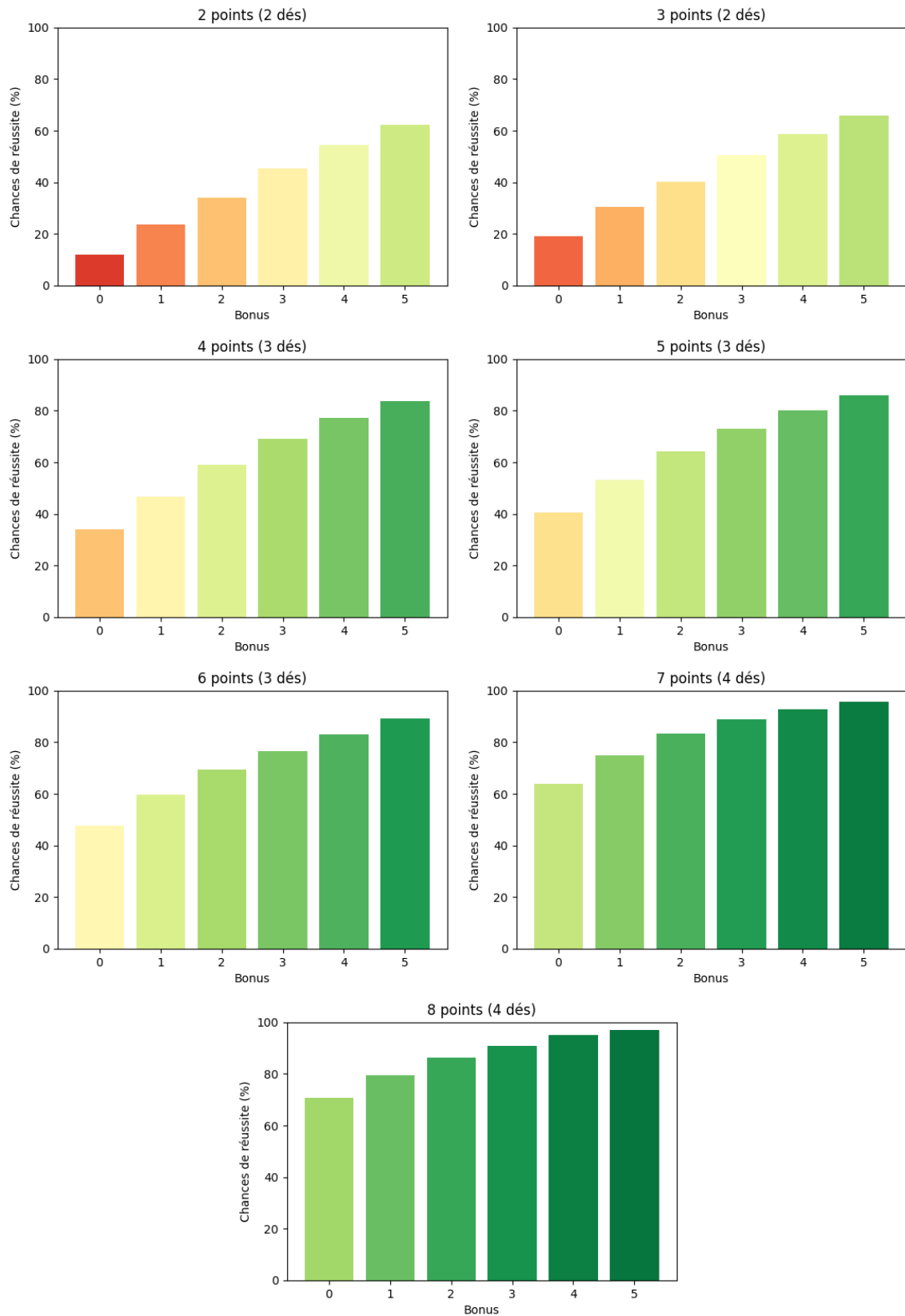
► LES MONOLITHES

Depuis des cycles déjà sont documentés dans la ré-
gion d'étranges monolithes aux teintes noires, gravées
d'un dialecte fait de symboles pour le moins ésotériques.
Ceux-ci semblent apparaître selon des rythmes et posi-
tions qui vous échappent. A quoi servent-ils, et pourquoi
autant d'insectes se massent sur eux à des instants spé-
cifiques ?

► TOUT MOT, TOUT FLAMME

Après une longue vie sur la route, et pour gagner votre
croûte, vous avez monté une petite troupe de théâtre. A
votre dam, vos concurrents ont toujours, par des moyens
des plus douteux, mis des bâtons dans vos roulements.
Préparez votre spectacle, imaginez-en les décors et les
détails les plus fous - jouez-le, déjouez les critiques et
défrayez la chronique !





Taux de réussites issus de simulations de lancers aléatoires en fonction du bonus de compétence, du nombre de points dans le pôle et du nombre de dés lancés (découlant des points dans le pôle).

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 Robin "Mestre" 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.

Ce manuel, ce sont aussi des développements et un travail critique, que j'ai pu mener entouré. Je souligne l'implication de Torim dans notre travail sur les Lignes et Voiles, dont les apports ont été déterminants.

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, et sur les liens avec diverses disciplines artistiques. Paul, pour les discussions autour de la conception de jeux ; Solyg, pour toutes ces conversations autour des systèmes, et le partage de ses propres expérimentations.

Un profond et sincère merci à vous, puissiez-vous garder le temps de rêver.