

# Aux frontières de R'lyeh

par Christoph Boeckle

version beta du 18 mars 2006

## 1 Introduction

*Aux frontières de R'lyeh* est un jeu écrit pour créer des histoires d'enquête dans un contexte proche du monde fantastique de H.P. Lovecraft, de celui de *Aux frontières du réel* de Chris Carter ou toute autre investigation, fantastique ou non.

Bien sûr, une bonne connaissance de ce genre d'histoires est une source d'inspiration non-négligeable, mais même des néophytes peuvent prendre leur plaisir à ce jeu.

Les termes relatifs aux règles seront mis en ÉVIDENCE afin de dissiper toute ambiguïté.

*Aux frontières de R'lyeh* est un jeu pour 2-5 joueurs, comptez de trois à quatre heures de jeu.

Ce jeu vous guide dans la création d'une enquête fictive, voire une affaire paranormale, où vous contrôlerez des personnages tentant de résoudre le mystère.

Tout dans ce jeu est improvisé : personne ne connaît les tenants et les aboutissements de l'investigation avant la fin de la partie ! Il se pourrait très bien que votre personnage soit le meurtrier ! Moins vous aurez d'idées préconçues et plus vous serez ouvert aux propositions des autres joueurs, plus le jeu se déroulera harmonieusement.

### 1.1 Les limites

Avant de commencer, n'oubliez pas que certains sujets peuvent heurter la sensibilité de certaines personnes, ne pas correspondre à la vision qu'ont les joueurs d'une histoire d'enquête ou encore tout simplement déplaire.

Il s'agit donc en premier lieu d'établir des limites en ce qui concerne les niveaux de violence, de fantastique, d'humour, d'érotisme, de vulgarité, etc.

Même si vous connaissez très bien les autres joueurs, il est toujours conseillé d'aborder ces éléments, car ils peuvent grandement influencer le développement de l'histoire.

### 1.2 Structure

Comme l'improvisation est une affaire délicate, surtout pour une enquête, ce jeu vous présente une structure narrative, que vous étofferez avec votre imagination.

Une partie est découpée en cinq actes en guise de fil conducteur :

- † LA SITUATION INITIALE
- † L'INVESTIGATION
- † LES COMPLICATIONS
- † LE DÉNOUEMENT
- † L'ÉPILOGUE

## 2 La situation initiale

La première chose à faire est de vous mettre d'accord sur les prémisses de l'enquête. Il s'agit d'aborder les points suivants :

- † LE CONTEXTE
- † L'ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR
- † LES PERSONNAGES
- † LES POINTS DE DRAME

### 2.1 Le contexte

Sur une feuille, décrivez en quelques mots le lieu et l'époque de l'enquête : une traque dans la ville de Berlin contemporaine, une investigation en Nouvelle-Angleterre dans les années 70, une traversée de la Méditerranée dans les années folles, etc.

Si vous débutez, n'hésitez pas à clairement restreindre votre espace de jeu et jouer un véritable huis-clos, afin de ne pas se perdre dans un océan de possibilités.

Si vous vous sentez d'attaque, vous pourriez même localiser l'enquête sur plusieurs sites grandement séparés. Tant qu'ils ont une possibilité de communication, pourquoi pas ?

Certains courageux voudront même jouer à diverses époques et faire correspondre les trames. Ceci est à mon sens mieux rendu si tout le monde joue des personnages à la même époque et qu'au cours de la narration, les personnages découvrent les résultats d'une enquête antérieure liée à la même affaire. Ainsi, chaque joueur garde une emprise par le biais de son personnage sur la situation actuelle de l'enquête, mais rien ne l'empêche de décrire des événements anciens.

Décidez également du niveau de fantastique que vous êtes prêts à conférer à cette partie. Ce paramètre peut être changé en cours de partie après consultation de tous les joueurs.

Ceci donnera le cadre des possibilités offertes à vos personnages, en ce qui concerne les mentalités, les technologies, la politique, etc.

### 2.2 L'élément déclencheur

Pourquoi cette enquête a-t-elle lieu ? Un meurtre inexplicable ? Des apparitions étranges effrayent le voisinage ? Un événement naturel rare s'est-il produit ?

Ceci constitue l'amorce, ce autour de quoi chaque personnage sera attiré et lié à l'histoire.

## 2.3 Les personnages

Toute enquête tourne autour de quelques personnages principaux. Ainsi, chaque joueur va créer un personnage avant de commencer l'investigation proprement dite.

Il s'agit de décrire en quelques mots l'apparence et la profession de votre personnage. Ne décrivez surtout pas le côté psychologique ou social du personnage. Comme dans les histoires sur d'autres supports, vous découvrirez les personnages au fur et à mesure que se développe l'intrigue et que le personnage se révèle.

Décrivez aussi le lien qu'a votre personnage avec L'ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR. Sans cela, votre personnage n'a aucune raison d'être dans l'enquête! Néanmoins, si vous jouez un détective, il suffirait d'indiquer "Est chargé de trouver l'assassin" par exemple.

En termes de règles, ce lien est considéré comme un TRAIT (voir plus loin).

Il est pratique de noter ces informations sur une feuille sur laquelle vous laisserez de la place pour environ trois à quatre paragraphes qui seront inscrits par la suite.

Il est important de se rendre compte que vos personnages n'ont absolument pas besoin de se connaître, ni même d'être sur le même lieu en tout temps. Souvent cela s'avère plus sensé ou du moins plus pratique, mais ce n'est pas une nécessité absolue. A vous de choisir selon les cas et vos désirs.

Vous pouvez décrire les actions de vos personnages comme vous l'entendez, sauf en ce qui concerne les restrictions décrites dans chaque acte. Néanmoins, l'on ne se souciera pas des questions d'argent ou de moyens, chaque joueur est libre de décider de l'étendue des richesses et des moyens de son personnage, tant qu'il reste cohérent au long de l'histoire. La même remarque vaut pour les connaissances et le savoir faire de votre personnage.

Un personnage ne peut en aucun cas être rendu injouable de quelque manière que ce soit tant que vous n'avez pas atteint l'acte du DÉNOUEMENT.

## 2.4 Les points de drame

A chaque fois que vous raconterez une scène dans les actes D'INVESTIGATION et de COMPLICATIONS, vous aurez la possibilité de faire prendre un risque à votre personnage en échange d'un POINT DE DRAME, qui vous octroiera un avantage dans les actes du DÉNOUEMENT et de L'ÉPILOGUE.

L'allure que prend ce risque dans le jeu est à vous de déterminer.

Voici quelques exemples classiques :

† Dans l'univers du *Mythe de Cthulhu*, les protagonistes sont peu à peu confrontés à des vérités tellement terribles que cela les rend souvent fou en fin de récit. Dans ce cas, un POINT DE DRAME correspondrait à la découverte d'un manuel de sorcellerie, la vision d'une entité démoniaque, etc. A force, les nerfs du personnage ne tiendront plus. Ceci se traduit par un risque de voir le personnage devenir complètement fou (c'est-à-dire qu'il n'est plus utilisable classiquement) dans l'acte du DÉNOUEMENT (il n'y a pas de risque avant cet acte). En revanche, cela confère un droit de narration plus élevé en regard de la scène dans son ensemble à son joueur. Seul le joueur du personnage qui découvre l'élément fantastique reçoit le

POINT DE DRAME, mais ceci n'empêche pas de décrire des cris de peur ou une fuite effrénée de la part de tous les personnages en présence. . .

† ...

### 3 L'investigation

Cet acte se joue en trois tours, durant lesquels chaque joueur décrit une scène dans l'histoire. L'ordre de jeu n'est pas véritablement important, tant que tout le monde a joué une fois avant de commencer le prochain tour.

Après L'ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR, vos personnages vont rechercher ou trouver "par hasard"<sup>1</sup> des INDICES leur permettant d'avancer dans l'investigation. Les joueurs vont narrer à tour de rôle des scènes dans lesquelles ils en découvriront. Préparez une feuille que vous mettrez au milieu de la table et sur laquelle vous listerez les INDICES découverts.

Lors d'un tour, un joueur sera amené à décrire une scène dans laquelle son personnage découvre un INDICE. En plus de cela, une scène doit aussi dévoiler un élément important d'un personnage, ce qu'on appelle un TRAIT.

#### 3.1 Le premier tour

Le premier tour de cet acte consiste en la narration d'une scène d'introduction pour chaque personnage par son joueur, en commençant avec la personne qui le voudra bien.

Cette scène relate la découverte d'un unique INDICE par le personnage du joueur actif, ainsi que d'un détail sur la vie du personnage. Il suffit de raconter à vos amis ce que fait et ressent votre personnage. Ecrivez L'INDICE sur la feuille au milieu de la table et inscrivez le TRAIT concernant votre personnage sur la feuille le décrivant. Puis passez la main au joueur suivant.

#### 3.2 La suite de l'investigation

Ensuite, jouez deux tours où chaque joueur décrit une scène liée à la découverte d'un INDICE (un seul par scène). Désormais, le joueur qui décrit la scène ne révèle plus rien sur son propre personnage, mais invite un joueur dont le personnage n'a pas encore trois TRAITS à compléter la scène pour faire un lien avec un nouveau TRAIT que cet autre joueur notera sur sa feuille de personnage. Ce joueur est obligé d'accepter, mais peut tout à fait demander de l'aide aux autres joueurs s'il est en manque d'idée.

#### 3.3 Les indices

Un INDICE peut être représenté, dans l'histoire, par les choses suivantes : un objet sur lequel tombe votre personnage (par hasard ou suite à des recherches, voire des négociations), une rencontre avec une personne qui sait quelque chose sur l'affaire ou en vivant un événement ayant trait à l'affaire (la fuite d'un suspect, la mort d'un témoin, etc.)

---

<sup>1</sup> Je met cette expression entre guillemets, car le joueur, lui, est toujours maître à bord en ce qui concerne les actions de son personnage, bien qu'il puisse avoir une influence au-delà de ses perceptions.

Pour laisser un maximum de possibilités ouvertes et faciliter la suite de la partie, il convient néanmoins de suivre quelques directives cruciales :

- † Les INDICES trouvés doivent être indépendants les uns des autres, c'est-à-dire qu'il est interdit d'utiliser comme base un autre INDICE et d'y apporter des précisions. Il est par contre tout à fait possible de trouver plusieurs INDICES sur le même lieu d'un crime par exemple. Vous serez amenés à développer des pistes à partir des INDICES dans le prochain acte.
- † Le personnage qui découvre L'INDICE doit rester interchangeable avec tout autre personnage, c'est-à-dire que la scène ne peut, pour l'instant du moins, impliquer le personnage dans le cours de l'enquête.

A ce stage du jeu, il est bien sûr impossible de déterminer l'importance d'un INDICE, seul le déroulement de la partie permettra de mettre en évidence sa pertinence dans le cadre de l'enquête. Des informations jugées cruciales au moment de leur obtention peuvent se révéler inappropriées par la suite, de même qu'un indice anodin peut se révéler être la pièce charnière dans toute l'intrigue.

Si deux INDICES semblent incompatibles à prime abord, ou carrément en contradiction, ne vous en faites pas trop, il y a aura sûrement un joueur qui reprendra cette incongruité par la suite pour faire un retournement de situation ou donner une touche de subtilité à la partie. C'est moins compliqué qu'il n'y paraît ! Au pire, un des INDICES pourra se révéler être une fausse piste. Cela arrive fréquemment dans les enquêtes.

Une restriction importante à garder à l'esprit pour l'instant est qu'en aucun cas vos personnages peuvent se confronter à des personnages clés de l'intrigue, au mieux peuvent-ils les rencontrer furtivement. De même, aucune preuve évidemment irréfutable de l'identité d'un criminel ne peut être découverte. A ce stade de l'histoire, l'on accumule des indices, mais tout reste à vérifier.

Si des personnages contrôlés par des joueurs venaient à se retrouver, chaque joueur garde le contrôle de son personnage. C'est toujours encore le tour d'un seul joueur et les règles normales s'appliquent. Rien n'empêche un autre joueur dont le personnage est impliqué de continuer la narration à son tour (en fait, il pourrait même reculer dans le temps, tant qu'il respecte ce qui a déjà été dit autour de la table). Pensez aux scènes en termes de qui est le joueur principal, plutôt que de ce qui se passe dans l'histoire et tout devrait être clair.

### 3.4 Les traits

Un TRAIT doit révéler quelque chose qui a de la valeur aux yeux du personnage, qui lui est intimement lié ou encore qui puisse lui porter préjudice dans la réussite de l'investigation. Cela peut être un trait de caractère, une relation envers une personnage non-joueur, une motivation ou une passion. Il est conseillé de donner plus de couleur aux TRAITS en les reliant aux INDICES ou autres éléments de l'histoire. Par exemple : "Travaille à des heures très irrégulières", "L'ami de mon personnage possédait cet objet auparavant !", "Mon personnage désire prendre sa retraite à la fin de cet enquête" ou encore "Mon personnage politicien doit en tout temps veiller à son image".

Les TRAITS sont définis par le joueur du personnage et serviront à lier leurs intérêts de façon conflictuelle avec la réussite de l'enquête. Néanmoins, ce seront les autres joueurs qui décideront comment ces TRAITS seront employés plus tard.

Pensez à garder une certaine précision dans les TRAITS afin qu'ils soient liés à l'histoire. Le TRAIT "Mon personnage connaît tout le monde" est ainsi beaucoup trop large pour être facilement utilisé. Si par contre vous optez par un TRAIT dans le goût de "Mon personnage connaît bien les dockers", vous donnez des informations très utiles concernant l'identité des gens que votre personnage connaît, le lieux où ils travaillent, quel genre d'activité y est associées, etc. Pensez donc en tout temps à donner de la couleur à vos TRAITS !

### 3.5 Un exemple de tour d'investigation

Dans l'exemple qui suit, l'appointé Vaille est le personnage de Jonas (qui est le joueur actif) et le commissaire Stokes est joué par Eric. Cet exemple pourrait être issu de n'importe quel tour sauf le premier.

*Jonas raconte :*

La police fouillait les abords de la forêt depuis le début de l'après-midi. Le brouillard humide ne facilitait bien sûr pas la tâche et une mauvaise humeur régnait parmi les hommes. Finalement, vers dix-huit heures, l'appointé Vaille aperçoit une montre à gousset dans le fourré. Vu son bon état, elle doit être tombée ici récemment. Sur son dos est inscrit un symbole, sans doute des armoiries. L'agent place la montre dans un sachet et l'amène au commissaire.

*Jonas invite Eric à compléter la scène :*

«Beau boulot, Vaille!» s'exclame le commissaire. Il regarde le symbole mystérieux un instant et son regard s'assombrit, mais il ne dit rien.

L'INDICE est évidemment la montre à gousset perdue aux abords de la forêt. Eric explique que Stokes connaît ce symbole, mais désire garder ceci un secret. Ceci constitue donc un TRAIT pour son personnage. Eric pourrait ainsi écrire sur sa feuille de personnage : "Mon personnage cache un lourd secret en rapport avec cette montre."

La suite de l'histoire nous dira exactement pourquoi Stokes<sup>2</sup> veut garder cela secret. Peut-être connaît-il le propriétaire de la montre ? Peut-être le symbole appartient à une fraternité dont il a fait partie ? Grâce aux autres éléments de l'histoire qui viendront s'ajouter, vous trouverez certainement beaucoup de possibilités pour étoffer ce passage.

## 4 Les complications

Avant de commencer ce deuxième acte, vous aurez peut-être envie de discuter entre joueurs de la direction qui a été donnée à la partie durant L'INVESTIGATION et vérifier que tout le monde est au clair. Bien sûr, vous pouvez faire cela à tout moment, mais il est particulièrement pratique de le faire entre deux actes, en prenant un bref répit. Une fois que ceci est au clair, le jeu continue.

Maintenant que les INDICES ont été trouvés, il s'agit de trouver des pistes qui mèneront à une résolution de l'affaire. En termes de jeu, ceci se fait à travers des DÉVELOPPEMENTS.

---

<sup>2</sup>Notez qu'Eric ne le sait lui-même pas et le secret sera révélé par un effort collectif en cours de partie. Eric seul ne peut pas décider de cela !

Préparez une nouvelle feuille vierge qui servira à garder une trace des DÉVELOPPEMENTS. Chaque joueur sera amené à raconter deux scènes où il créera un DÉVELOPPEMENT. A nouveau, l'ordre de jeu n'est pas important, tant que tout le monde a joué une fois avant de passer au prochain tour.

La condition de passivité qui est demandée de la part des personnages est désormais levée! Vous pouvez tout à fait vous lancer dans des confrontations directes et impliquer le personnage de façon directe dans le déroulement de la partie. Tant que votre personnage reste jouable et que vous n'empêchez pas l'évolution des autres personnages dirigés par des joueurs, tout est permis.

Tout sauf la résolution de l'enquête! Les DÉVELOPPEMENTS ne sont rien d'autres que des pistes pour la durée de cet acte!

## 4.1 Les développements

Un DÉVELOPPEMENT contient toujours dans sa description la mise en relation de deux INDICES inscrits sur a feuille, ce qui est sensé faire avancer l'enquête, ainsi que d'un TRAIT d'un personnage autre que le vôtre. Vous pouvez, si vous le désirez, en ajouter plus ou bien sûr décrire les actions de votre personnage.

Chaque joueur auteur d'un des INDICES, mais pas des TRAITS impliqués, reçoit un POINT D'ENQUÊTE par élément inclu. Le joueur qui raconte la scène ne reçoit par contre rien.

Si vous incluez un élément inconsciemment, le jouer qui en est l'auteur peut tout de même demander un POINT D'ENQUÊTE.

Un des TRAITS choisis dans la description de la scène doit impliquer un ENJEU pour ce personnage dans le DÉNOUEMENT. L'ENJEU peut prendre la forme d'un choix difficile, d'une accusation, d'un danger, etc. L'important étant que cela lie le personnage à la résolution de l'investigation d'une façon potentiellement conflictuelle.

## 4.2 Les enjeux

Un ENJEU doit impliquer un TRAIT du personnage concerné de sorte à créer un dilemme pour le joueur. Les ENJEUX sont à formuler comme des questions et non des faits. "Est-ce que Georges est en fait le cerveau du casse?", "Jean-Jacques pourra-t-il empêcher le vol des codes d'accès à temps?", ...

Les réponses seront données lors du DÉNOUEMENT. N'hésitez pas à créer des ENJEUX à priori contradictoires, tout cela sera démêlé dans le prochain acte.

Comme pour l'invitation à créer un TRAIT dans les scènes D'INVESTIGATION, ne choisissez pas un joueur ayant déjà deux ENJEUX pour son personnage. Il n'y a pas de directives concernant le choix des TRAITS, vous pouvez choisir deux fois le même TRAIT ou deux fois des TRAITS du même personnage.

## 4.3 Un exemple de tour de complication

Soient Marcel et Richard deux personnages. Lise, la joueuse contrôlant Marcel, décide d'inclure dans sa scène les INDICES "les malfaiteurs appartiennent à un culte ésotérique" et "le suspect conduit une grande voiture verte foncée". Elle va également y associer le trait "Richard est marié". Voici ce qu'elle décrit :

«Assis dans sa voiture, Marcel surveillait le grand tout-terrain vert foncé depuis plusieurs heures déjà, quand soudain, le suspect sort de chez lui, embarque et démarre en trombe! Marcel le suit discrètement, phares éteints, jusqu'à la lisière de la forêt où des silhouettes encapuchonnées attendent le 4x4. Le suspect les rejoint, désormais lui aussi affublé de cette robe bordeaux à capuchon porté par les membres du culte secret. Marcel s'empare de ses jumelles pour les observer. L'un d'eux porte sur son dos une femme inerte. Alors qu'ils pénètrent dans la forêt, il reconnaît juste à temps la femme de Richard!»

L'ENJEU est le suivant : “Les membres du culte vont-ils faire du mal à la femme de Richard?”

## 5 Le dénouement

Vous voilà au point culminant de l'intrigue! C'est dans ce cet acte que l'on démasquera les coupables et que l'on connaîtra leurs motifs. Prenez un instant pour réfléchir à ce qui a été fait et ce qui reste possible.

### 5.1 Mise en place

Chaque joueur ayant accumulé des POINTS DE DRAME lance un dé à six face pour chaque point. S'il obtient au moins un résultat de “1”, son personnage sera rendu inutilisable pour la fin de l'histoire, en accord avec ce qui a été déterminé par le groupe en début de partie (pour *le Mythe de Cthulhu* ceci est souvent rendu par une crise de démence). Un joueur qui perd ainsi son personnage est néanmoins récompensé d'un POINT DE DRAME et d'un POINT D'ENQUÊTE supplémentaire.

### 5.2 Les enjeux du dénouement

En premier lieu il s'agit de vérifier le nombre de POINTS D'ENQUÊTE dont dispose chaque joueur. Ensuite, chaque joueur prend connaissance des ENJEUX qui attendent les personnages.

Un personnage rendu utilisable sera victime de tous les ENJEUX qui planaient sur lui. Son joueur garde le droit d'expliquer comment cela se déroule. Un tel ENJEU est réputé avoir une seule confirmation.

Chaque joueur investi ses POINTS D'ENQUÊTE dans les ENJEUX qui n'ont pas encore été déclenchés. Une fois que tous les points sont placés, l'on lance un dé à six faces par point investi. Sur au moins un résultat de “5” ou de “6”, l'on répond par l'affirmative à la question de L'ENJEU.

En cas d'ENJEUX contradictoires, celui ayant eu le plus de confirmations par les dés est retenu. En cas d'égalité, on choisit au hasard.

### 5.3 La résolution du dénouement

Une fois que l'on connaît les conséquences des ENJEUX, le joueur dont le personnage est affecté par le plus grand nombre raconte une scène qui explique



comment celle-ci se concrétise. Ensuite c'est au tour du deuxième, etc. Les égalités sont partagées au dé.

Il est désormais interdit de contredire ce qui a été dit avant vous. Cette narration partagée aboutira à une description des divers motifs qui auront animés les protagonistes de l'enquête, que ce soient les personnages des joueurs ou d'autres personnages rencontrés au cours de l'investigation.

## 6 L'épilogue

Les joueurs disposant encore de POINTS DE DRAME peuvent désormais en parier un certain nombre en secret qui seront perdus. Celui qui en aura investi le plus gagne le droit d'apporter une chute à la résolution du DÉNOUEMENT. Il a le droit pour ce faire d'utiliser des INDICES et des TRAITS (utilisés ou non) et de leur donner l'interprétation qu'il voudra. Il ne lui est par contre pas permis de contredire les narrations avancées lors du point précédent.

Les joueurs racontent ensuite ce que devient leur personnage en quelques mots et la partie est terminée!

## 7 Extensions

### 7.1 Varier la durée d'une partie

Bien que l'on vous conseille de jouer trois tours D'INVESTIGATION et deux des COMPLICATIONS il est tout à fait possible de changer ces nombres.

Il semble néanmoins utile d'avoir un peu plus D'INDICES que de DÉVELOPPEMENTS, afin d'augmenter les possibilités de combinaisons.

Une autre solution est de découper une seule enquête en plusieurs sous-enquêtes, mais cela demande une certaine préparation au niveau des éléments déclencheurs et l'instauration de quelques contraintes qui ne sont pas encore décrites ici.

### 7.2 Jouer un groupe

Il est également possible de jouer des groupes qui ont un intérêt commun. Dans ce cas, votre personnage est donc un collectif et tout ce qui suit dans ces règles peut être transposé à ce cas, tant qu'on considère le groupe comme un personnage unique et abstrait.

Evitez les groupes dont les membres ont des intérêts divergents, car cela revient au même que de jouer autant de personnages.

Vous pourriez par exemple jouer une entreprise. Dans une scène, vous pourriez raconter les préoccupations du patron, dans la suivante vous pourriez mettre en scène les employés exécutant une tâche, etc.

Néanmoins, les TRAITS doivent affecter le groupe en soi et les divers personnages qui le composent deviennent en quelque sorte les moyens de ce groupe, plutôt que des sujets en soi.

Il devient possible de faire mourir des personnages du groupe avant le DÉNOUEMENT tant qu'ils ne sont pas l'objet d'un TRAIT, d'un INDICE ou d'un ENJEU.

## 8 Remerciements

Mon groupe de jeu ! Julien Rebetez, Jérôme Champion, Gaétan Droz et Cyril Aubry.

*L'Appel de Cthulhu*, le jeu qui est à la base de toute cela.

James V. West, auteur du *Pool*, pour m'avoir fait comprendre la force de la narration partagée!

<http://www.randomordercreations.com>

Paul Czege, créateur de *My Life with Master*, pour la structure de la narration.

<http://www.halfeme.com>

Ben Lehmann, auteur de *Polaris*, pour la répartition de l'adversité.

<http://www.tao-games.com>

Tristan, auteur de *Falling Leaves*, pour les enjeux.

Ron Edwards pour son énorme travail sur la théorie de la pratique du jeu de rôle sur la Forge.

Clinton R. Nixon pour la gestion technique de la Forge sans laquelle j'aurais sûrement arrêté le jeu de rôle.

<http://www.indie-rpgs.com>

Vincent Baker, pour toutes les discussions de jeu de rôle, en particulier celles sur le partage des PJ.

<http://www.lumpley.com>