

Aux frontières de R'lyeh

par Christoph Boeckle

version alpha du 24 février 2006

1 Introduction

Le but de ce jeu est de permettre la création entre amis d'histoires à la façon des nouvelles de H.P. Lovecraft, de la série *Aux frontières du réel* par Chris Carter ou tout autre histoire d'investigation fantastique. Une bonne connaissance des œuvres n'est pas requise, mais constitue certainement une bonne source d'inspiration.

A chaque fois que j'emploie un terme en rapport avec les règles, je le met en ÉVIDENCE afin de dissiper toute ambiguïté possible.

2 Le jeu

Aux frontières de R'lyeh est un jeu pour 2-5 joueurs et dure une bonne soirée.

Dans ce jeu, l'on va créer une enquête dans une affaire obscure, probablement paranormale, où les personnages essaieront de trouver des indices puis tenteront d'arrêter la machination maléfique en cours.

Ce qui est important à retenir, c'est que personne ne sait avant la fin du jeu quelle allure aura l'histoire complète, encore moins en quoi consiste l'intrigue. Tout est créé au fur et à mesure, en improvisant ! Ceci ne va pas sans structure et c'est ce que ce jeu vous propose. L'imagination par contre, est entre vos mains !

Le jeu est découpé en cinq ACTES qui permettront de structurer le jeu à la manière d'une histoire d'enquête complète.

- † La situation initiale
- † L'investigation
- † Les complications
- † Le dénouement
- † L'épilogue

En plus de cela, chaque joueur va créer un personnage participant d'une façon où d'une autre à l'enquête, volontairement ou non.

2.1 Les limites

La première chose dont il s'agit de parler avant de vraiment commencer, ce sont les sujets limites. Peut-être y a-t-il autour de la table des sujets qui heurtent les sensibilités de certains joueurs et qu'il vaut mieux éviter. Il peut aussi y avoir tout simplement des sujets qui énervent certains joueurs au plus haut point. Il n'y a pas de honte à avoir d'en parler avant, afin que tout le monde sache que

passé une certaine limite (de violence par exemple), le joueur en question ne prendra plus du plaisir. Ceci n'a pas à être une thérapie psychologique imposée !

Rien ne doit empêcher un joueur de revenir sur la discussion des limites après coup, que ce soit pour signaler un malaise ou au contraire pour lever une limite.

2.2 Préparation

La première chose à faire est de déterminer la SITUATION INITIALE. Discutez entre vous des points suivants :

- † Le contexte
- † L'élément déclencheur
- † Les personnages

Décrivez les en quelques mots clés et notez-les sur une feuille de papier à portée de tout le monde à tout temps.

2.2.1 Le contexte

Il s'agit pour vous de vous mettre d'accord sur le lieu et la période de l'intrigue. Est-ce une enquête dans la ville de Berlin contemporaine ? Une investigation en Nouvelle Angleterre des années 20 ? Une exploration de la banquise avec du matériel scientifique à la pointe de la technologie ?

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.

2.2.2 L'élément déclencheur

Pourquoi cette enquête a-t-elle lieu ? Un meurtre inexpliqué ? 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.

2.2.3 Les personnages

Chaque joueur est ensuite invité à décrire l'apparence de son personnage en quelques mots. Ne décrivez surtout pas le côté psychologique ou social du personnage. Comme dans une oeuvre littéraire, vous découvrirez les personnages au fur et à mesure que se développe l'intrigue et que le personnage se révèle.

Il est important d'expliquer de quelle manière le personnage est relié à l'élément déclencheur. Ecrivez cet élément ainsi que la brève description sur une

feuille et pensez à garder de la place pour trois à quatre paragraphes qui seront inscrits par la suite.

3 Le déroulement du jeu

L'enquête est articulée autour de trois ACTES fondamentaux :

- † L'investigation
- † Les complications
- † Le dénouement

L'ACTE D'INVESTIGATION, respectivement L'ACTE DES COMPLICATIONS, sera doté d'une valeur numérique correspondant au nombre D'INDICES, respectivement CONFRONTATIONS, par personne nécessaire pour l'accomplir.

Par défaut nous conseillons de choisir 4 pour chacune de ces valeurs si vous jouez à deux ou trois joueurs, 3 si vous êtes quatre ou cinq. Des valeurs plus hautes tendent à produire des parties plus longues. N'oubliez pas que le fait d'augmenter le nombre de joueurs aura pour effet d'amener plus de matière à la partie et donc augmentera sa durée.

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, durant les deux premiers ACTES. A vous de choisir ce qu'il en est.

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.

3.1 L'investigation

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

Cependant, plus que de simples scènes d'investigation, chaque scène révélera quelque chose au sujet du personnage (on appelle ces choses des TRAITS), plus ou moins en relation avec L'INDICE.

L'INVESTIGATION consiste en un nombre de tours égal à la valeur sur laquelle vous vous serez mise d'accord au préalable (c'est-à-dire trois par défaut). Ceci veut également dire que le nombre maximal de TRAITS sur une feuille de personnage à la fin de cet ACTE est égal à ce cette valeur.

¹ 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.

3.1.1 Le premier tour

Le premier tour de cet acte consiste en la narration d'une scène d'introduction par les joueurs, chacun son tour, en commençant avec la personne qui le voudra bien et en tournant dans le sens que le groupe préfère. Cette scène relate la découverte d'un 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.

L'ordre de jeu n'est pas véritablement important, tant que tout le monde a décrit sa scène en fin de tour.

3.1.2 La suite de l'investigation

Ensuite, on refait un tour où chaque joueur décrit à tour de rôle une scène liée à la découverte d'un INDICE. 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 le maximum de 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. Un joueur ne peut pas désigner plusieurs fois le même joueur pour compléter sa narration, sauf si c'est le seul qui n'a pas encore tous ses TRAITS.

Dès que tout le monde a raconté le nombre de scènes requises (y.c. la première), on passe à L'ACTE DES COMPLICATIONS.

3.1.3 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.).

L'importance de L'INDICE est difficile à déterminer, mais tentez de rester concis, de sortes à ce que les autres joueurs puissent donner suite ou interagir sans trop de difficulté. De toute façon, seul le déroulement de la partie permettra de mettre en évidence à quel point un INDICE est pertinent à 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.

Vous pouvez décider d'inclure un côté fantastique ou paranormal à l'indice si vous le désirez (rêve prémonitoire, pluie de grenouilles, observation d'un phénomène ou d'un entité inconnue de la science, parchemins ésotériques, etc.) Dans ce cas, votre personnage, étant déstabilisé par la nature effrayante de la

découverte, écope d'un POINT DE FOLIE². Ceci n'a aucune conséquence dans le premier ACTE, si ce n'est représenter l'inquiétude de votre personnage alors qu'il se rend compte de la portée de l'enquête. Seul le personnage qui découvre l'élément fantastique reçoit le POINT DE FOLIE, mais ceci n'empêche pas de décrire des cris de peur ou une fuite effrénée de la part de tous les personnages en présence. Notez cette information quelque part sur votre feuille de personnage.

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, aucun 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.

3.1.4 Les traits

Un TRAIT doit révéler quelque chose d'important au sujet de l'identité du personnage. Cela peut être un trait de caractère, une relation envers une personne 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 : "Mon personnage est horrifié par la vue du sang", "L'ami de mon personnage possédait cet objet auparavant !", "Mon personnage désire prendre sa retraite à la fin de cet enquête" ou encore "L'étude des insectes a toujours passionné mon personnage, cela causera sa perte".

Il est nécessaire que dans le cours de votre description on comprenne facilement en quoi le TRAIT à un rapport avec la scène que vous venez de raconter.

Dernière chose importante : les TRAITS sont choisis par le joueur qui dirige le personnage, mais seront utilisé ensuite par les **autres** joueurs, ce qui donnera un avantage au joueur qui les a créés !

3.1.5 Un exemple

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.

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 tombé 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 :)

² Ces points vous donnent un avantage pour la fin du jeu, mais s'accompagnent d'un risque de voir votre personnage être la proie d'une crise de folie

«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 perdu 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. Bien sûr, cette connaissance n'est un secret que pour les autres personnages de l'histoire, tous les joueurs étant invités à en prendre connaissance.

La suite de l'histoire nous dira exactement pourquoi Stokes 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 un tas de possibilités pour étoffer ce passage.

3.2 Les complications

Avant de commencer cet 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.

Désormais, vous les joueurs ne chercherez plus des INDICES. En revanche, vous ferez vivre à vos personnages des CONFRONTATIONS. Les CONFRONTATIONS peuvent être normales ou paranormales, comme les INDICES peuvent l'être. Dans le cas d'une CONFRONTATION paranormale, votre personnage rajoute un POINT DE FOLIE à son total.

La restriction de passivité qui était associée avec le premier ACTE est levé ! Vous êtes désormais libre de faire monter la sauce comme vous l'entendez, tant que vous n'allez pas à l'encontre d'un personnage contrôlé par un joueur ou de l'un de ses TRAITS.

Préparez une nouvelle feuille vierge qui servira à garder une trace des CONFRONTATIONS et placez-la à côté de la feuille d'INDICES. Chaque joueur sera amené à raconter une scène de CONFRONTATION à tour de rôle. Le nombre de tours est égal à la valeur associée à L'ACTE DES COMPLICATIONS.

3.2.1 Les confrontations

Une CONFRONTATION contient toujours dans sa description la mise en relation de deux INDICES inscrits sur la feuille 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 des choses ayant rapport à votre personnage, tant que cela n'a pas rapport à ses TRAITS.

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

Si vous incluez un élément inconsciemment, le joueur qui en est l'auteur peut tout de même demander un POINT DE RÉALITÉ.

Un des TRAITS choisis dans la description de la scène doit l'être de telle sorte qu'il implique une CONSÉQUENCE pour son personnage dans le dénouement, par rapport à une condition mise à jour par la scène de CONFRONTATION. C'est du charabia ? Je vous dois un exemple :

Soient Marcel le personnage de Lise et Richard celui de Marie. Lise 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 associer le trait “La femme bien aimée de Richard a disparu”. 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 !»

La CONSÉQUENCE est la suivante : “Si l'on ne les en empêche pas, les membres du culte vont faire du mal à la femme de Richard !”

Les éléments ne doivent pas être annoncés à l'avance. Après cela, il s'agit de noter les événements et la conséquence.

3.2.2 Les conséquences

Il vaut mieux que la CONSÉQUENCE ne soit pas trop décrite pour l'instant. Dans l'exemple, la question de quel genre de mal va être fait à la femme est entièrement ouverte, ce qui a l'avantage de laisser la place à pas mal de possibilités (torture, meurtre, viol, peut-être s'agit-il simplement d'un rite d'initiation au culte, etc.)

N'hésitez pas à utiliser vos CONFRONTATIONS pour décrire des CONSÉQUENCES se déclenchant pour des conditions exactement opposées, de sortes à ce que certains personnages aient des conflits d'intérêts !

Comme pour l'invitation à créer un TRAIT dans les scènes D'INVESTIGATION, ne choisissez pas un joueur ayant déjà un nombre de CONSÉQUENCES pour son personnage égal à la valeur associée à L'ACTE. Autrement, vous pouvez choisir plusieurs fois les TRAITS du même personnage. Dans ce cas, veillez à lui préparer une situation compliquée !

Un des avantages des CONFRONTATIONS surnaturelles est que vous pouvez lier la CONSÉQUENCE à des éléments paranormaux.

3.3 Le dénouement

Vous voilà au point culminant de l'intrigue ! Vous avez tous les éléments en main pour mettre un terme aux agissements des cultistes que vous avez traqué tout le long de la partie ! Prenez un instant pour réfléchir à ce qui a été fait et ce qui reste possible.

3.3.1 Les enjeux du dénouement

Première chose à vérifier : le total de POINTS DE RÉALITÉ dont vous disposez.

Chaque joueur prend connaissance des CONSÉQUENCES qui attendent les personnages. L'on regroupe celles qui ont les mêmes conditions de déclenchement.

Ensuite chacun place un certain nombre de POINTS DE RÉALITÉS sur ces conséquences. Plus il y en a, plus il y a de chances que la condition associée soit satisfaite!

Il s'agit ensuite de lancer un dé à 6 faces par POINT DE RÉALITÉ. Si au moins un résultat "1", la condition sera satisfaite et la CONSÉQUENCE entrera en jeu! S'il y a des conditions contradictoires, c'est celle qui a le plus de "1" qui est déclenchée.

Un joueur affecté par une conséquence peut l'annuler en dernier ressort en décidant de s'engager à raconter la mort de son personnage lors du dénouement. Il ne peut en annuler qu'une seule!

3.3.2 La folie

Comptez le nombre de POINTS DE FOLIE dont dispose votre personnage.

Lancez pour chaque point un dé à 6 face. Si au moins un résultat "1" apparaît, votre personnage perdra la raison au cours de la scène finale. Vous serez libre de narrer la façon et les actes, mais votre personnage doit avoir un comportement hautement irrationnel. Ce sont les autres joueurs qui décident quand par quoi, et donc quand, votre personnage tournera maboule.

3.3.3 Le cadrage du dénouement

Une fois que les conditions liées aux CONSÉQUENCES sont posées, le joueur qui est affecté par le plus grand nombre de celles-ci commence à raconter librement le début du dénouement. Il met en scène comment se produit ou non une de ses CONSÉQUENCES. Puis c'est au tour de celui qui est le deuxième plus affecté, etc.

3.3.4 L'affrontement

Une fois que ceci est fait, les joueurs parient secrètement des POINTS DE FOLIE qui seront perdus après le pari. Ils se les révèlent tous en même temps et celui qui en a le plus peut décrire ce qu'il advient de l'objet de l'enquête! En cas d'égalité, un nouveau pari est fait avec les points restants entre les joueurs concernés par l'égalité. S'il y a toujours égalité et que les joueurs impliqués ont dépensé tous leurs points, départagez-vous à pile ou face ou qqch dans le genre.

3.3.5 Epilogue

Le joueur ayant le plus de POINTS DE FOLIE non-dépensés obtient le droit de décrire une dernière scène expliquant en substance ce qui se passe après le dénouement. S'il y a égalité, départagez-vous aux dés, au feuille-ciseaux-caillou, etc. Chaque joueur peut ensuite raconter ce qu'il advient de son personnage et de son entourage. Des INDICES et des TRAITS ont été oubliés? Profitez-en pour faire une révélation fracassante!

4 Questions pour le playtest

Vaudrait-il la peine que les CONSÉQUENCES qui attendent un personnage soient toutes décrites par le même joueur, afin de lui laisser tout loisir de préparer un dénouement des plus purulents?