



# CITÉS AFFAMÉES



Un mini-JdR pour 1 à 6 joueuses, écrit par Côme Martin en décembre 2018.

*La Cité veut garder en elle le Voyageur. Le Voyageur vient chercher quelque chose dans la Cité ; il ne sait pas encore qu'il trouvera bien davantage... Peut-être à ses risques et périls.*

On commence par décider qui joue la Cité et qui joue le(s) Voyageur(s). Plusieurs joueurs ou aucun peuvent se charger de ces deux rôles : deux joueurs peuvent jouer une même Cité, trois joueurs peuvent incarner trois Voyageurs ou jouer ensemble un même Voyageur... Toutes les combinaisons sont possibles.

## Échafaudages - La Cité

La Cité est un fantasma de ville des années 1930, avec un peu plus de technologie mécanique que la normale. Chaque joueur cite une rumeur à son sujet qu'on peut trouver dans les livres et les récits de voyage, puis la Cité tire dans la table au verso deux cartes rouges et deux cartes noires d'un paquet de 52 cartes. Elle en choisit une de chaque couleur : ce sont les deux motifs qui lui serviront de fil conducteur pendant toute la partie et qui reviendront de façon de plus en plus insistante dans ses descriptions. Elle remet ensuite ces cartes dans le paquet.

Elle écarte ensuite les cartes de valeur supérieure à 8 du paquet (les As comptent pour 1) et mélange le reste pour constituer une pioche. Elle tire 5 cartes de cette pioche pour se constituer une main.

*Si personne ne joue la Cité, ces 5 cartes sont posées face visible et seront jouées au hasard au début de chaque scène.*

## Échafaudages - Les Voyageurs

Les Voyageurs inventent, décident ou tirent dans la table suivante (avec des cartes ensuite remises dans le paquet) la raison de leur visite dans la Cité, ce qui pourrait les attirer particulièrement et ce qui les repousserait. Ils complètent cette description avec tout autre détail jugé nécessaire et préparent deux échelles, Attraction et Répulsion, qui commencent vides et contiennent 4 cases chacune.

Si personne ne joue de Voyageur, on prépare deux échelles pour un Voyageur anonyme, qui n'est pas détaillé.

/	Raison de la visite	Attraction	Repoussoir
♥	Retrouver une personne précise	Les grandes aventures	Les choses trop simples
♦	Établir une cartographie des lieux	Les histoires à révéler	La discordance
♠	Renverser le pouvoir établi	Les connexions secrètes	La violence physique
♣	Amasser des richesses	Les occasions de venir en aide	Les choses trop complexes

## Explorations - Les Voyageurs

La partie commence par l'arrivée des Voyageurs dans la Cité ; ils réagissent aux rencontres et événements auxquels ils sont confrontés de la façon de leur choix. En général, les actions des Voyageurs réussissent ou ratent quand ils le souhaitent : aucun décor n'est indestructible, aucun PNJ indispensable, tous ne sont que des rouages dans le piège de la Cité.

Une scène débute lorsque la Cité joue une carte face visible et se termine d'un commun accord. À la fin d'une scène, les Voyageurs remplissent leurs échelles d'Attraction et/ou de Répulsion comme ils l'entendent : ils peuvent ne rien remplir, remplir une échelle d'un seul coup, en remplir deux à

la fois, etc. Si personne ne joue de Voyageur, c'est la carte jouée qui détermine le remplissage des échelles : autant de points en Attraction (carte rouge) ou en Répulsion (carte noire) que de cartes de la même couleur dans les 5 dernières qui ont été jouées.

Lorsqu'une des deux échelles est remplie, la Cité met en scène un interlude, puis les deux échelles de chaque Voyageur retombent à zéro. Après le sixième interlude, les Voyageurs décident s'ils s'enfuient de la Cité, ou s'ils s'y perdent à tout jamais : ils en deviennent alors des habitants, prêts à accueillir de nouveaux Voyageurs, puis la partie est terminée.

**MERCI** à Eugénie, JC, Julien, Felondra et Macalys pour les explorations !

Ce jeu contient des morceaux de toutes les cités que j'ai parcourues au fil de mes voyages : *les Cités obscures, Exil et Itras By* entre autres.

## Explorations - La Cité

La partie commence par l'arrivée des Voyageurs dans la Cité : cette dernière décrit, à l'aide d'une des cartes de sa main ou de la première de la pioche, la première chose ou personne qu'ils rencontrent. Elle pose pour cela la carte face visible devant tout le monde. Les cartes jouées par la Cité correspondent au tableau ci-dessous ; de façon générale, tout élément introduit par la Cité devrait avoir un air de mystère, de merveille cachée, et elle devrait à la fois bâtir sur les attentes des Voyageurs tout en laissant entrevoir d'autres choses attirantes un peu plus loin, plus profond, afin de les inciter à s'enfoncer toujours plus en elle. La Cité peut modifier ou compléter les détails de ce tableau comme bon lui semble.

Dès que la Cité joue une carte, elle en pioche une autre, afin d'avoir toujours 5 cartes en main. Si la pioche est vide, toutes les cartes face visible, à l'exception des 5 dernières, sont mélangées afin de reconstituer une pioche.

La Cité doit adapter ses descriptions en fonction de l'évolution des deux échelles et veiller à attirer le plus possible les Voyageurs sans les repousser. Tout élément de la Cité peut donc se modifier à l'envi : les quartiers se réarrangent, les gens changent d'aspect, les rues mènent vers des endroits plus désirables...

Lorsqu'une des échelles des Voyageurs est remplie suite à une scène, la Cité met en scène un interlude : il s'agit d'une scène soulignant le motif attirant (échelle d'Attraction remplie) ou sombre (échelle de Répulsion remplie) tiré en début de partie. Les Voyageurs ne sont pas nécessairement présents lors de cet interlude mais perçoivent que quelque chose a changé dans la Cité.

Après un interlude, la Cité remet les cartes de sa main dans la pioche. Elle retire ensuite les quatre cartes les plus basses de la pioche (au hasard si nécessaire) et y ajoute quatre cartes : les 9 au premier interlude, les 10 au deuxième interlude, et ainsi de suite.

Les interludes sont brefs et les motifs qu'ils soulignent fugaces lors de l'introduction des 9, 10 et Valets, puis plus appuyés lors de l'introduction des Dames et des Rois.

Une fois les Rois introduits dans la pioche, le sixième et dernier interlude constitue l'apogée de l'exploration de la Cité. Les Voyageurs décident alors s'ils s'enfuient de la Cité, ou s'ils s'y perdent à tout jamais : ils en deviennent alors des habitants, prêts à accueillir de nouveaux Voyageurs, puis la partie est terminée.

/	Chose attirante (♦ ou ♥)	Aspect sombre (♠ ou ♣)
A	Un habitant plus séduisant que les autres (riches habits, charisme magnétique, allure atypique)	Un morceau de bâtiment se détache et menace de blesser un Voyageur
2	Allusion à l'histoire riche et complexe de la Cité	Une rixe éclate sans raison apparente
3	Un soupirail d'où s'échappent des choses intrigantes (lumières, sons, odeurs)	Un habitant exhorte les Voyageurs à fuir avant d'être promptement arrêté
4	Une grande foire remplie de choses inhabituelles (plantes, animaux, objets)	Une exécution publique se met en place
5	Un lieu luxueux abandonné et pourtant parfaitement conservé	Une chose attirante s'avère être en ruines ou en décomposition (nourriture, bâtiment, plante)
6	Un musée privé récemment cambriolé	Une œuvre décrivant la mort atroce des Voyageurs
7	Des signes indiquant un lieu précis (parfums, gravures, passages dissimulés)	Le réagencement constant du décor provoque des effets déplaisants (sons dissonants, fumée âcre)
8	Des acrobaties semblant inhumaines	Des habitants sont remplacés par d'autres
9	Une petite boutique de choses inhabituelles (automates, tableaux, livres rares)	Les Voyageurs sont épiés par des espions toujours hors de portée
10	Une personne magnifique entrevue au loin	Les habitants semblent contrôlés à distance
V	Un artiste qui donne vie à ses œuvres	Une créature immonde serpente tout près
D	Un endroit naturel (forêt, fleuve, colline...) n'est pas à sa place	Les habitants révèrent de sombres déités
R	Une procession d'êtres d'un rang supérieur	Les bâtiments alentour sont de simples façades