

# LA STÈLE AU CŒUR DES PLAINES

Un mini jeu de rôle de Côme Martin pour 2 à 6 joueuses.

Écrit en juin 2019 à l'occasion du Game Chef.

Inspiré par *Stalker*, *Itras By*, *Millevaux* et *Terminus radieux*.

Merci à Guillaume Jentey, ainsi qu'à Eugénie, Florent, Jean, Olivier, Stéphane et Virgile. Dessins de Saki (Instructions) et VT78 (Décor).

Les joueuses incarnent des désespérés, déambulant dans les plaines irradiées d'une Russie dévastée par un hiver nucléaire et des guerres de position sans fin entre groupuscules obscurs. Ils cherchent la stèle au cœur de ces plaines, qui paraît-il absout les fautes de celui qui la touche.

Leur guide s'est évaporé sans prévenir, ne laissant qu'une pile de vêtements derrière lui. Les désespérés sont livrés à eux-mêmes, perdus dans un paysage halluciné.

1

Pour créer un personnage, pensez aux questions suivantes : que fait-il dans la vie ? Qu'a-t-il sacrifié pour faire ce voyage ? Qu'en pensent ses proches ? Comment se compromet-il dans l'interminable conflit actuel ? Pourquoi est-il mal préparé pour ce périple ? Quelle faute voudrait-il voir absoute ?

2

Vous n'êtes pas obligé·e de coucher les réponses à ces questions sur le papier, elles servent surtout à cerner votre personnage. Si vous les écrivez, faites-le de façon visible et rendez vos notes accessibles à toutes les joueuses.

La faute que votre personnage veut voir pardonner est secrète pour les autres personnages (pas les autres joueuses) ; si le personnage la révèle, il sait que la stèle ne pourra l'absoudre.

3

**Exemple :** Ignaty Larionov, médecin de campagne. Il a vendu son cabinet pour faire le voyage, au désespoir de sa femme et ses deux enfants. Mais il doit se faire pardonner d'avoir refusé de soigner un lieutenant du Cercle, par peur des représailles.

**Exemple :** Anzhelika Bychkov, écrivaine. Elle n'a aucun talent et les petits reportages qu'elle écrit pour le compte du Triangle ne la satisfont plus. Elle veut se faire pardonner ses nombreuses relations avortées.

4

**Exemple :** Klara Sorokin, criminelle de guerre. Ses camarades du Carré n'ont toujours pas compris pourquoi elle a tout plaqué pour ce voyage, elle qui est innocente de tout crime ; mais c'est justement sa lâcheté qu'elle veut absoudre.

5

**Exemple :** Vlasii Ukhtomsky, photographe de propagande pour le Lo-sange. Il a étranglé la personne qui devait partir à sa place. Mais c'est le prix à payer pour arrêter de rêver aux corps qu'il a photographiés au lieu de les sauver.

Le récit commence alors que les personnages sont perdus dans les plaines. À chaque scène, les joueuses piochent une carte de décor chacune et rassemblent les éléments présents sur les cartes pour créer le paysage actuel au fur et à mesure de la scène. Elles ne sont pas obligées d'intégrer tous les éléments piochés.

Le but du récit est de construire et explorer les relations entre les personnages et la complexité de leur personnalité ; le reste, comme son nom l'indique, c'est du décor.

6

Les joueuses cadrent les scènes à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le personnage de celle qui cadre est au centre de la scène. Quoiqu'il arrive, chaque joueuse garde le dernier mot sur son propre personnage et les éléments qu'elle introduit. Les éventuels figurants sont incarnés par qui veut.

Les éléments n'ont pas à être mis en jeu tout de suite, ils peuvent être introduits en cours de scène.

Des scènes plongeant les joueuses dans le passé des personnages ou un espace mental sont également possibles.

7

Lorsqu'une joueuse veut passer à une scène suivante ou à un autre endroit des plaines, elle pose la main sur la pile des cartes de décor et attend l'assentiment des autres.

Les plaines n'ont rien de normal : deux endroits peuvent être séparés de quelques kilomètres ou quelques mètres, quelques heures ou quelques semaines. Le temps est uniformément maussade mais n'a pas à demeurer cohérent.

8

Au cours du récit, chaque personnage va rencontrer une Présence qui va le hanter jusqu'à la fin. Il ne peut interagir avec cette Présence qui est toujours hors de portée, mais tout le monde la voit.

Chaque joueuse peut introduire sa Présence quand elle le souhaite, sous un aspect lié à quelque chose que son personnage redoute ou regrette ; elle l'annonce alors clairement comme telle.

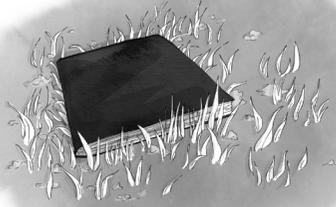
9

Vous pouvez utiliser une aide visuelle pour vous rappeler quelle joueuse n'a pas encore introduit sa Présence. Si une joueuse n'a pas d'idée pour l'introduire, elle peut demander des conseils aux autres.

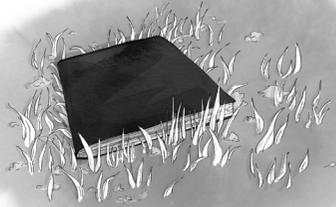
Quand toutes les joueuses ont décrit une Présence, ces dernières s'approchent des personnages et l'on termine le récit par un fondu au noir.

10

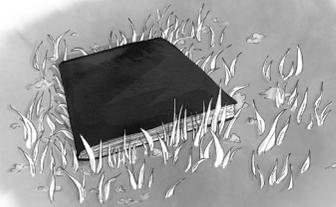
ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



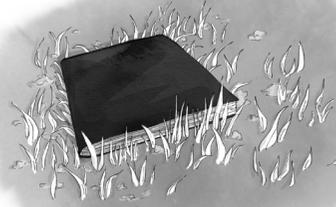
ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



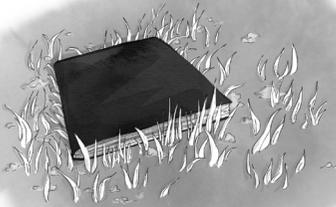
ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



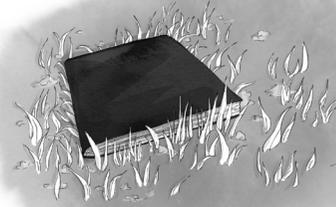
ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



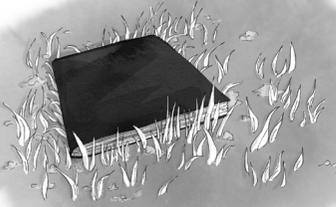
ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



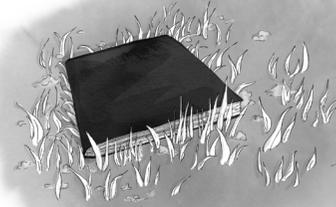
ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



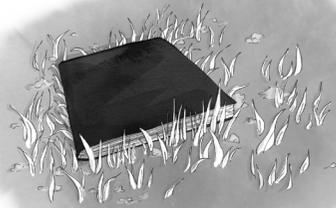
ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



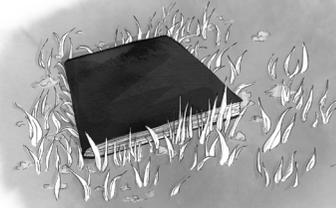
ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



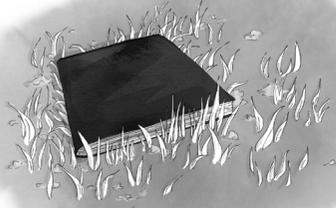
ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



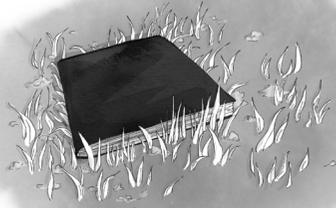
ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



ДИРЕКТИВН  
INSTRUCTIONS



Un miroir à  
flanc de colline

Une forêt parsemée  
d'objets

Une porte au milieu de  
nulle part

De prétendus pouvoirs  
magiques

Les fantômes de  
personnages déjà  
croisés

Quelque chose s'inverse

Un îlot en suspension  
au dessus du sol

Quelqu'un habitait ici,  
avant

Des vents violents  
fouettent la plaine

Un homme en larmes

Une vieille aux  
ailes coupées

Une marchande ambulante  
sans marchandises

Des objets sans valeur,  
récemment dérobés

Un gramophone perdu  
dans les hautes herbes

Une cabane poussiéreuse

Apparition fugace  
de morts

Des photos jaunies  
d'autres endroits des  
plaines

Un champ de mines  
rouillées

Ici, la gravité  
est plus légère

Une stèle (pas celle  
que les personnages  
cherchent) où est gravée  
une étoile

Un wagon rouillé

Un jeune homme  
atrocément transformé  
par la radiation

Des chasseurs fatigués

Une licorne au  
pelage élimé

La végétation recouvre  
des glyphes

Les noms des personnages  
sont tous listés, sauf un

Une nuée de lucioles  
harcelant les personnages

En tendant l'oreille, on  
entend des secrets

Un enfant perdu qui  
absorbe les couleurs

Une jeune femme mutique

La carcasse d'un avion

Une voiture d'un  
autre siècle prise  
dans les ronces

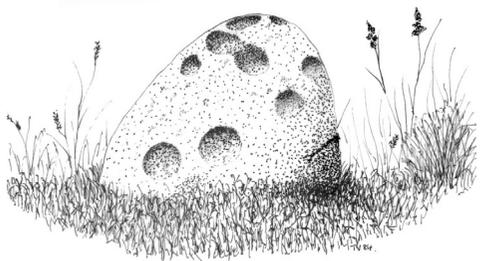
Des repères  
contradictaires

Une concrétion de mousse  
semble dotée de vie

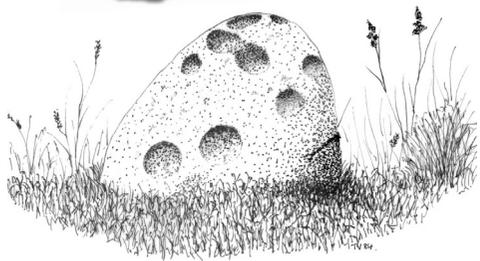
Un haut repère qui  
s'élève dans la brume

Des militaires en  
patrouille, égarés ici

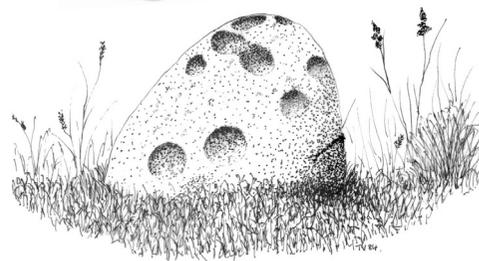
ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



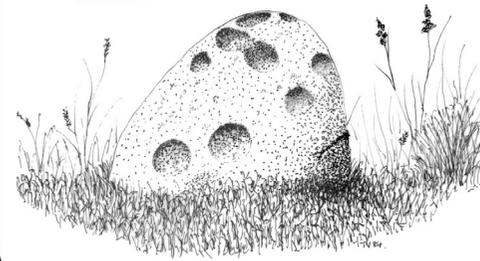
ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



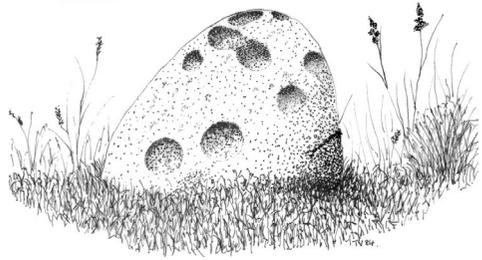
ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



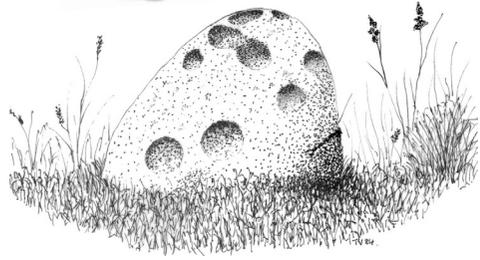
ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



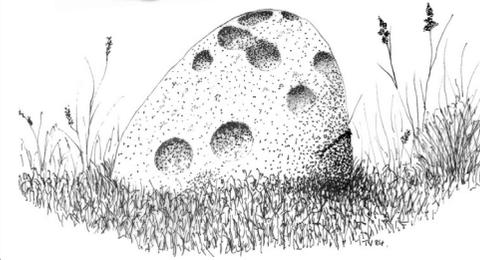
ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



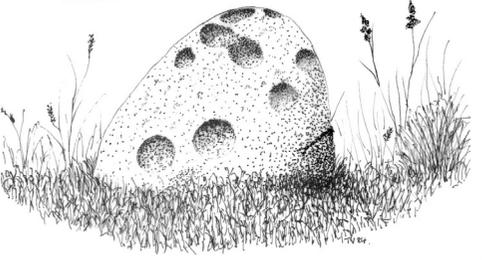
ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



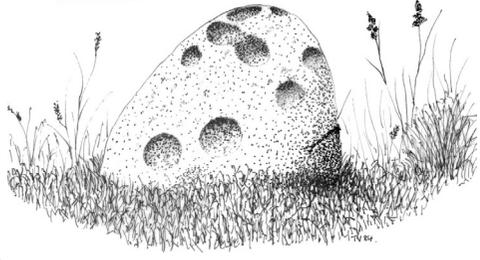
ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



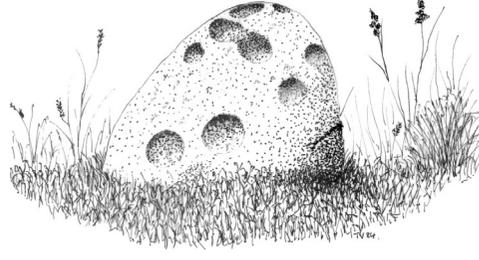
ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



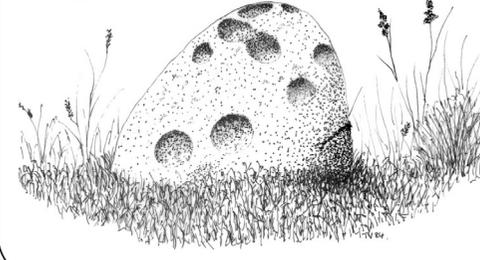
ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



ОКРУЖЕНИЕ  
DECOR



Une étendue d'eau croupie

Un oracle menteur

Un réseau de tunnels

Quelqu'un qui est  
complètement perdu

Quelqu'un qui prétend  
avoir trouvé la stèle

Des vivres pleines de vers

Une enfant endormie  
près d'un feu

Un voyageur errant,  
tiré du passé d'un des  
personnages

Un amour perdu resurgit

Quelqu'un qui ne se  
réveille pas

Des hiboux à tête  
d'octogénaires

Le spectre du guide,  
se dissipant dès qu'on  
l'approche

Incarnation de rêves  
des personnages

Une stèle (pas celle  
que les personnages  
cherchent) où est gravée  
une lune

La tanière d'un vieil ours

Sous ses pas, de  
microscopiques rubis

Une vaste grotte où les  
échos meurent rapidement

Les ruines d'un immeuble

Une femme aux  
mains qui saignent  
continuellement

Un tombeau  
récemment profané

Une antenne  
téléphonique corrodée

La statue d'un ange,  
brisée dans un  
petit tas de neige

Un autre guide,  
portant un masque

La faute d'un  
personnage, incarnée  
dans le paysage

Un voyageur modelé  
d'herbe et de boue

Un pistolet chargé

Il n'y a plus aucun son

Des vieillards  
ressemblant trait pour  
trait aux personnages,  
sauf un

Le lieu d'une  
ancienne exécution

Une usine écroulée

Une femme dévorant  
un chien

Un lac rempli de poussière

Quelqu'un qui devrait  
être mort

Des arbres semblant mous  
au toucher

Quelqu'un qui reconnaît  
les personnages, sans que  
l'inverse soit vrai

Des escaliers vers  
nulle part

