

PAR UNE JOURNÉE CLAIRE ET ENSOLEILLÉE OU LA CLEF DU MYSTÈRE

Un mini-JdR d'enquête métaphysique pour 3 à 5 personnes et sans MJ, écrit par Côme Martin en septembre 2018.

Alors que vous enquêtez sur une disparition, les signes se multiplient : cette affaire cache quelque chose de gros, quelque chose qui pourrait tout changer...

Ça commençait à peine et déjà tout était alambiqué... Commencez par vous mettre d'accord sur un cadre : à quelle époque et où se passe votre enquête. Un cadre classique serait une grande ville à l'époque contemporaine.

Créez vos PJ : ils sont chacun définis par 2 Traits positifs, 2 Traits négatifs, et un Symbole qui les obsède : une forme géométrique ; un chiffre ; le visage d'un enfant ; trois notes sifflotées ; une phrase étrange ; la photo d'un lieu... plus le Symbole est précis, mieux c'est, et plusieurs PJ peuvent avoir le même. Chaque PJ est au moins le proche d'un autre : ces personnages vont mener une enquête ensemble, faites en sorte qu'ils aient des raisons de se faire confiance. Il est probable que les PJ soient au courant des obsessions les uns des autres.

Inventez aussi un PNJ, celui qui va disparaître au début de la partie et lancer l'enquête. A priori, les PJ en sont tous proches, ils ont en tout cas une raison de partir à sa recherche.

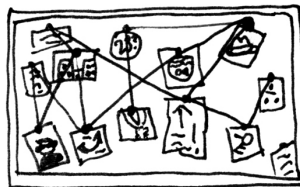
Enfin, prenez 6 bouts de papier. Au recto de chacun, écrivez l'un des Symboles des PJ, et d'autres Symboles de votre invention. Au verso de chacun des papiers, écrivez un retournement de situation, le plus métaphysique et/ou postmo-

derne possible : les PJ sont tous la même personne ; l'un des PJ est le coupable ; personne n'a disparu, le PNJ n'a jamais existé ; tout ceci n'est qu'un tournage de film ; les PJ sont morts mais ne le savent pas ; une scène sur deux est un rêve... Si vous manquez d'idées, vous pouvez laisser certains versos vides pour le moment. Au début de la partie, chaque papier affiche le Symbole sur son recto.

Je commençais à comprendre le sens de cette affaire... La partie se décompose en chapitres, courts ou longs, pendant lesquels l'un des PJ est au centre de l'action. Le joueur de ce PJ focus cadre la scène : il choisit librement si ses actions réussissent ou ratent, guidé par ses Traits et les circonstances du récit. Les joueurs dont les PJ ne sont pas présents pendant un chapitre sont incités à incarner les PNJ les plus étranges possibles.

Un chapitre doit toujours concerner l'enquête en cours et raconter au moins la découverte d'un Symbole interprété comme indice lié au PNJ disparu. Pour raconter la découverte d'un Symbole, le joueur du PJ focus lance 1d6 et place le dé sur l'un des papiers, signifiant qu'il découvre une représentation de ce Symbole précis (dessiné sur un mur, entendu dans une conversation, lu dans un livre...). Un PJ peut découvrir autant de Symboles que souhaité pendant un chapitre.

Le premier chapitre devrait raconter la découverte de la disparition et/ou le début de l'enquête ; les chapitres suivants obéissent aux mêmes règles que ci-dessus mais si un joueur, en lançant 1d6, obtient un score déjà présent sur l'un des papiers, il doit poser son dé au-dessus du dé existant (en l'empilant) et non à côté. Il est également possible de décider quel Symbole est décou-



vert en empilant directement le dé sur l'un des papiers au lieu de le lancer.

Pour mieux contrôler le rythme de la partie, jouez avec des dés de tailles différentes, pour bâtir des fondations solides ou fragiles selon vos envies.

J'y voyais clair à présent... Lorsqu'un empilement de dés s'écroule alors qu'un joueur tente d'y placer un nouveau dé, le papier sur lequel il se trouvait est retourné : le PJ focus prend alors conscience du glissement ontologique qui est écrit sur son verso. Il ne s'agit pas d'un basculement soudain, plutôt d'un doute qui va aller grandissant dans l'esprit de ce PJ (et peut-être des autres). Le Symbole présent au recto de ce papier peut encore être découvert mais est désormais lié à ce glissement. Il n'est plus nécessaire d'empiler les dés sur ce papier : chaque dé qui vient s'y poser renforce le doute sur la réalité de ce glissement.

Au fil de la partie, plusieurs retournements de situation finiront par être présents en même temps ; ce n'est pas grave s'ils ne sont pas cohérents entre eux. Les PJ et/ou les joueurs peuvent ne pas tous les prendre en compte en même temps, voire considérer certains comme des fausses pistes.

Il fallait en finir, et vite... La partie se conclut par l'abandon des PJ face au non-sens de leur enquête, voire de leur existence et/ou de leur réalité. Concluez par un épilogue commun, une scène où tous les PJ sont présents : chacun d'entre eux mentionne un élément non clarifié pendant la partie et voué à le rester.

Merci à Caroline et Kobal pour le playtest, à kF et Thomas Munier pour les relectures !

