

レゾウザル Le sceau sera brisé ヲクサハル

Un mini-JDR de Côme Martin pour 3 à 5 Acolytes et sans MJ, écrit en janvier 2019.

Membres d'une confrérie secrète, vous avez juré de protéger le monde contre un Dieu Ancien endormi. Régulièrement, vous accomplissez l'obscur rituel qui le tient ensommeillé. Mais le Dieu s'agite dans son sommeil, et le poids de votre responsabilité vous poursuit à travers les années...

Commencez par constituer une réserve de dés à 6 faces égale à 3 fois le nombre de joueurs (soit 9, 12 ou 15 dés). Chaque joueur crée un-e Acolyte en détaillant sa profession réelle, sa famille, ses ami-e-s et ses raisons d'endurer la dure tâche de garder le Dieu endormi. Les Acolytes ont pour ordre de ne pas se contacter mutuellement en dehors des rituels et obéissent à un-e chef-fe à l'identité réelle inconnue.

Les joueurs décident du lieu et de la fréquence du rituel, dont les détails n'ont pas besoin d'être précisés.

Un tour de jeu correspond à un temps long : plusieurs mois, voire plusieurs années dans la vie d'un-e Acolyte. Les joueurs se mettent d'accord sur le rythme de la partie et peuvent très bien faire passer des dizaines d'années pendant un tour s'ils le souhaitent (il faudra alors peut-être recréer de nouveaux Acolytes alors que les précédents meurent de vieillesse ou d'autre chose). Le temps long qui passe en un tour peut être décorrélé de la fréquence des rituels.

Pendant un tour, chaque joueur raconte ce qu'il se passe dans la vie de son Acolyte. Ce récit est forcément sur le temps long du tour : on ne raconte pas un jour particulier pendant les 3 mois qui s'écoulent, mais les 3 mois eux-mêmes !

Exemple : Les joueurs décident que 5 ans s'écoulent pendant le tour. Le premier joueur déclare : « Pendant trois ans, Federico continue à se rendre au travail et à classer des dossiers tous les jours. Mais il y croit de moins en moins, et ses rêves se peuplent de créatures étranges. La quatrième année, il cesse peu à peu de travailler et voyage autour du monde. »

Cela n'exclut pas de raconter des événements ponctuels sur ce temps long, mais ils ne doivent pas être le focus du temps de parole.

« Un soir, Federico rencontre au Maroc un clubber se prétendant sorcier. Il ne se souvient pas des détails de cette nuit-là mais les semaines suivantes sont étrangement paisibles. Et puis, vers le début de l'été, il se remet à rêver de choses horribles... »

Pendant son temps de parole, un joueur doit raconter les problèmes auxquels son Acolyte fait face. On peut les écrire sur des bouts de papier ou les symboliser par des jetons.

Lorsqu'il est son tour de parler, un joueur doit introduire un nouveau problème ou aggraver un problème existant (il nécessite désormais un succès supplémentaire pour être résolu).

Les problèmes peuvent être personnels (double vie difficile à cacher ; inattention au travail ; difficulté à avoir des relations sociales...), liés au groupe des Acolytes (tentation d'utiliser les forces occultes ; gestion d'une enquête policière sur le groupe ; mort du leader du groupe...) ou même à des manifestations du Dieu Ancien (disparitions / apparitions inexplicables ; incarnation temporaire sur le plan matériel ; cauchemars récurrents...).

Pour en résoudre un ou plusieurs, un joueur prend autant de D6 qu'il le souhaite dans la réserve pendant son tour de parole et les lance : chaque succès (3 ou plus sur un D6) permet d'en éliminer un (sauf les problèmes aggravés). Un échec signifie que le problème est adressé mais que les efforts de l'Acolyte ne suffisent

pas à le résoudre. Racontez ces succès et ces échecs !

Un problème peut être lié à un autre : par exemple, Federico a de plus en plus de mal à maintenir des relations normales avec sa femme et son fils ne lui parle plus. En décidant de couper les ponts avec sa famille, Federico résout les deux problèmes en même temps.

Si on résout plusieurs problèmes imbriqués, on retire un dé à la réserve par tranche de deux problèmes liés (ainsi, si on résout 2 problèmes en même temps, on enlève un dé à la réserve ; si on en résout 5, on enlève 3 dés).

Lorsqu'un Acolyte meurt, les problèmes le concernant personnellement sont retirés de la table.

Une fois que chaque joueur a pris la parole, on procède à une **scène de groupe**, pendant laquelle tous les Acolytes sont réunis pour accomplir leur rituel. Après les échanges et dialogues appropriés, les joueurs décident de concert combien de dés de la réserve ils utilisent pour le rituel ; pour que le Dieu Ancien reste endormi, il faut autant de succès que le nombre de joueurs plus un (soit 4, 5 ou 6 succès). Comme pour les problèmes, un succès correspond à un score de 3 ou plus sur un D6.

Si le rituel est un succès (suffisamment de succès sont obtenus), le Dieu Ancien reste endormi et on ajoute un dé à la réserve. Si le rituel est un échec, le Dieu Ancien commence à se réveiller et on enlève un dé à la réserve.

La partie se conclut par l'éveil du Dieu Ancien lorsqu'il n'y a plus de dés dans la réserve, ou qu'il y a plus de problèmes qu'il n'y a de dés dans la réserve.

