

Les vengeances du Corbeau

Un mini-JdR de correspondance et de manigances pour un Corbeau, un Enquêteur et 3 à 5 Victimes, écrit par Côme Martin en août 2019.

Une par une, des Victimes subissent les vengeances d'un mystérieux Corbeau... Mais sont-elles vraiment si innocentes ? L'Enquêteur dépêché sur l'affaire démêlera-t-il à temps les fils de la vérité ?



EN-TÊTE

Les joueurs se mettent d'accord sur un contexte de jeu : petite ville française des années 1950, mégalopole cyberpunk, capitales mondiales contemporaines... Ils se répartissent également les rôles : l'un d'entre eux jouera le Corbeau, un autre l'Enquêteur, le reste les Victimes.

Décidez dès le départ de votre ou vos mode(s) de communication et du rythme de vos envois : lettres postales, canal IRC, courriel, SMS, messages vocaux... Il peut être également utile d'établir des lignes et des voiles dès le départ, ainsi qu'un canal de discussion secondaire pour pouvoir échanger sur le déroulement de la partie.

Les Victimes créent leurs personnages en premier, du moins leur façade publique. Elles créent une douzaine de PNJ au total avec lesquels elles entretiennent des liens forts, en gardant en tête que chacun de ces PNJ pourrait être le Corbeau. Chaque Victime doit avoir au moins un PNJ en commun avec une autre Victime.



Elles communiquent à tous les joueurs les détails sur ces PNJ, et les détails de notoriété publique à leur propos.

Les Victimes ne peuvent pas se rencontrer ou se contacter pour discuter de vive

voix, il revient à elles de décider pourquoi : elles sont surveillées, elles sont des figures publiques, elles n'habitent pas au même endroit...

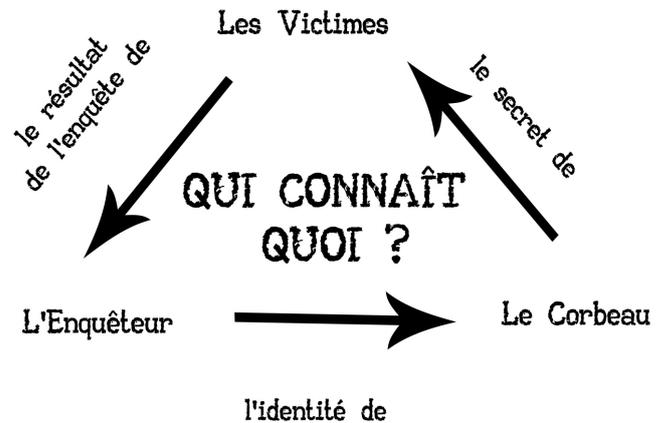
L'Enquêteur crée son personnage en deuxième. Il choisit s'il est une Victime supplémentaire, un membre de la communauté (pas l'un des PNJ) ou quelqu'un d'extérieur mandaté pour enquêter sur ces histoires de vengeance (dans ce dernier cas, il décide en accord avec les Victimes laquelle d'entre elles est entrée en contact avec lui). A priori, il ne cache rien aux autres joueurs.

En troisième, le Corbeau choisit qui il va incarner : il le cache aux Victimes mais le révèle à l'Enquêteur. Par défaut, il s'agit d'un des PNJ précédemment créés, mais le Corbeau peut être plusieurs personnes. En revanche, il ne peut s'agir d'un personnage qui n'a pas été évoqué pendant cette phase de création.



Enfin, chaque Victime invente un sombre secret à son propos, quelque chose qui détruirait sa vie si cela était su et dont au moins une autre Victime est complice : un assassinat, un vol, une tromperie... Les détails sont déterminés secrètement, et le secret n'est communiqué qu'au Corbeau et aux Victimes concernées.

Chaque Victime détermine également ses liens avec les autres Victimes : elle a une amitié profonde envers une autre, et se méfie d'une troisième (il ne s'agit pas forcément de celles avec qui elle partage un secret).



CORPS

Chaque rôle envoie des messages différents qui correspondent à différentes temporalités du récit. Tous les messages sont publics et lisibles par tous les joueurs, mais rien ne vous empêche de mettre en place des canaux secrets de communication.



Les Victimes racontent comment et pourquoi elles ont été amenées à perpétrer le crime qu'elles gardent secret. Leur récit peut prendre plusieurs formes : journal intime, testament, échange entre PJ... Dans tous les cas il s'agit du récit d'événements ayant eu lieu avant le début de la partie.



Elles sont invitées à envoyer leur récit en fragments, comme une correspondance, afin d'entretenir le suspense : elles doivent se rappeler qu'aucun autre joueur à part le Corbeau ne connaît leur secret et que tout l'intérêt pour les autres joueurs provient de ce dévoilement progressif !

Le Corbeau peut écrire deux types de messages : des menaces aux Victimes d'une part, des courriers à ses hommes de main d'autre part. Ce qu'il raconte a lieu au temps présent : il peut s'agir d'exactions envers ses proies, d'intimidations cryptiques, de plans machiavéliquement déroulés...

Tout comme les Victimes, le Corbeau est incité à laisser planer le doute sur son identité, ses moyens et ses motifs jusqu'au bout de la partie. Il peut également s'adresser à l'Enquêteur lorsqu'il sent que l'étau se resserre autour de lui ; ce peut être l'occasion d'utiliser les secrets des Victimes comme une monnaie d'échange pour ne pas être arrêté.

Le Corbeau décide librement de ses motivations : il peut vouloir se venger des Victimes, révéler leur secret, ou avoir des buts plus obscurs.

L'Enquêteur rédige son rapport d'enquête, publié également par segments. Ces fragments sont dévoilés aux autres joueurs au fur et à mesure de la partie mais on considère qu'ils appartiennent au temps futur, à la fin de l'enquête.

Dans son rapport, l'Enquêteur raconte le déroulement de son investigation, ce qui peut impliquer des visites ou des surveillances de Victimes ou de PNJ (et donc, potentiellement, du Corbeau).

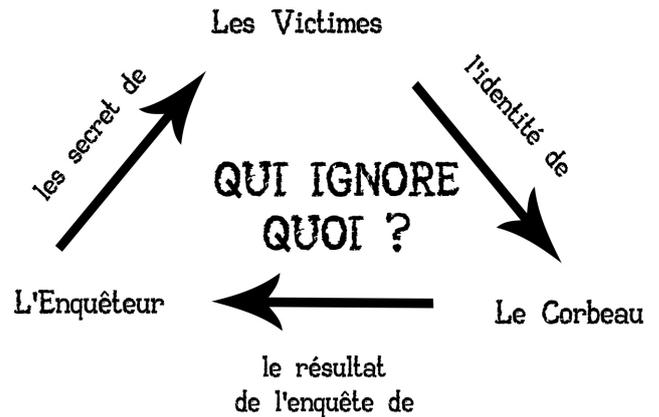
Dès le début de la partie, l'Enquêteur indique aux Victimes (mais pas au Corbeau) comment celle-ci va se conclure : par l'arrestation du Corbeau, par sa mort, par une impasse... Il est, comme les autres joueurs, incité à maintenir le suspense sur l'identité du Corbeau et la conclusion de l'enquête.

L'Enquêteur est libre de décider que ses investigations ne concernent que le Corbeau ou également les secrets des Victimes.

Tout au long de la partie, les joueurs doivent être attentifs aux faits énoncés dans les messages les uns des autres, afin de ne pas se contredire. Le récit commun émerge de ce qui est raconté dans les différents messages, en gardant à l'esprit que des informations peuvent être

interprétées différemment selon le point de vue des personnages ou être déformées par le souvenir.

Par défaut, évitez de nier des faits énoncés dans des messages précédents. Si nécessaire, passez par un canal de discussion secondaire pour poser votre veto sur ce que font ou disent les autres joueurs à propos de votre personnage.



POST-SCRIPTUM

La partie peut s'arrêter de trois façons, la première étant la plus souhaitable :

1. Un temps limité d'échange avait été déterminé avant le début de la partie. Lorsqu'il est atteint, l'Enquêteur écrit un dernier rapport, dans lequel il dévoile si le Corbeau a été arrêté, ou s'il demeure libre.
2. Le Corbeau décide que ses vengeance ont porté leurs fruits, et cesse d'envoyer des messages. L'Enquêteur écrit alors un dernier rapport, dans lequel il dévoile si le Corbeau a été arrêté, ou s'il demeure libre.
3. L'Enquêteur décide d'écrire la fin de son rapport, dans lequel il dévoile s'il arrête le Corbeau après l'avoir démasqué ou s'il arrête son enquête faute de preuves.

Les joueurs peuvent alors raconter un épilogue pour chacun de leurs personnages, selon leurs situations respectives. L'épilogue peut prendre la même forme que les messages précédents ou être plus libre ; il peut notamment être l'occasion pour les Victimes de dévoiler leur secret s'il n'a pas été percé à jour pendant la partie et pour le Corbeau de révéler les raisons de ses machinations.

