

EXEMPLE DE PARTIE

Tes paroles ne m' atteignent pas

Rien n'est sacré.

Introduction

Voici la retranscription d'une séance fictive d' Inflorenza. Elle regroupe les joueurs suivants : Lucie, Solène et Xavier. La séance est en mode Carte Rouge, sans préparation, sans théâtre, et utilise les règles avancées (pouvoirs et conflit de masse).

Lucie est la seule joueuse à avoir lu le livre. C'est la première partie de Solène et de Xavier. Lucie leur explique les règles au fur et à mesure qu'elles s'avèrent nécessaires. Elle prend des libertés avec l'ordre de présentation des règles. Vous ferez sans doute de même à votre table. Lucie utilise le matériel suivant : douze dés à douze faces, une feuille par joueur, des feuilles de rechange, et une copie de l'aide de jeu *Nanoflorenza* pour chaque joueur.

Lucie parle en normal, **Solène parle en gras**, Xavier parle en souligné.

Structure de la partie

Cette partie imaginaire est conçue pour qu'à chaque nouveau tour de table, de nouvelles règles, plus complexes, soient expliquées. Les tours de cette partie sont nommés Adagio, Moderato, Allegro, Vivacissimo, comme les tempos de musique, du plus lent au plus rapide. Les règles sont présentées ici dans un ordre didactique, qui n'est pas l'ordre obligatoire de jeu.

† Présentation de l'univers de jeu et des intentions du jeu.

† **Tour de table N°1 : Adagio.** Création de personnage, narration, clôture d'instance sans conflit, conflit simple.

† **Tour de table N°2 : Moderato.** Conflit simple avec alliance, conflit duel.

† **Tour de table N°3 : Allegro.** Conflit duel avec alliance, développement d'un pouvoir.

† **Tour de table N°4 : Vivacissimo.** Utilisation d'un pouvoir, conflit de masse, fin de la séance.

Les références renvoient à des numéros de page des règles du jeu, disponible sur <http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza/>

L'univers de jeu

Lucie :

Ce soir, je vous propose une séance du jeu de rôle *Inflorenza*. Laissez-moi d'abord vous parler de l'univers de jeu. Ça se passe à Millevaux. C'est le nouveau nom de l'Europe après un cataclysme qui a jeté la civilisation à bas. Une forêt hantée recouvre le continent. C'est un monde féodal, sombre et fantastique. Les hommes doivent se battre contre la nature et contre des monstres surnaturels, les Horlas. Il y a l'égrégore. C'est une trame psychique qui est la somme de toutes les hantises humaines. Elle donne un aspect surnaturel à Millevaux.

Pour résumer, ça se passe dans une forêt post-apocalyptique et hantée, vous jouez des personnages hors-norme.

Les intentions de ce jeu

Lucie :

Maintenant je vous présente les intentions du jeu. Ce sont des indications à considérer comme des règles.

Premièrement, nous allons jouer des héros, des salauds ou des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux.

Solène :

On choisit au début ce qu'on va jouer ?

Lucie :

Non. En fait, nos personnages vont sans doute permuter d'une attitude à une autre au cours de la partie. C'est à la fin de la partie qu'on saura s'ils ont été des héros, des salauds ou des martyrs. En tout cas, vu ces attitudes et ces permutations, attendez-vous à ce qu'il y ait de la compétition entre nos personnages ! Ce n'est pas obligatoire, mais ça arrive souvent.

Deuxièmement, c'est un jeu d'héroïsme sacrificiel. Nos personnages vont devoir faire des sacrifices pour remporter des victoires.

Troisièmement, c'est un jeu de rôle d'horreur épique centré sur les personnages et sur l'histoire. Horreur parce que Millevaux est un enfer forestier, épique parce que nos personnages ont un très grand potentiel. Centré sur les personnages parce qu'on s'intéresse aux conflits qui concernent directement les personnages. On s'intéresse aux liens entre les personnages plus qu'aux liens avec les figurants. Enfin, centré sur l'histoire parce qu'on ne doit pas hésiter à faire des choix qui sont mauvais pour nos personnages si on pense que ça sert l'histoire.

Est-ce que ces trois intentions vous conviennent ?

Solène et Xavier :

Oui, pas de souci !

Les principes de ce jeu

Lucie :

Je vais aussi vous présenter les trois principes de ce jeu.

Premièrement, le jeu est valable en séances isolées aussi bien qu'en campagne. Ce soir, je vous propose de faire juste une séance isolée. C'est notre première partie, j'ai envie de tester. Nous verrons ensuite si nous entamons une campagne. Soit on gardera les mêmes personnages, soit on en fera de nouveaux si on veut changer de style et d'environnement.

Deuxièmement, un des joueurs a une fonction particulière, c'est le Confident. Comme c'est moi qui connais les règles, j'endosse cette fonction. Je suis là pour vous guider, pas pour vous dire dans quelle histoire vos personnages évoluent. D'ailleurs, j'aurai un personnage comme vous. Chaque joueur a autant de pouvoir sur l'histoire que les autres. Le système de jeu prend en charge une partie de la dramaturgie. Vous contrôlez beaucoup de choses autour de votre personnage, mais vous ne contrôlez pas tout, les autres joueurs et les règles contrôlent le reste. Ils fournissent aussi l'adversité. Il y a un autre mode de jeu, Carte Blanche, où le Confident a plus de responsabilités, mais on ne l'emploiera pas ce soir.

Troisièmement, ce n'est pas un jeu littéraire. On va explorer nos personnages et l'histoire, on va dire et faire ce qui nous plaît, tant que ça suit la logique et le feeling des événements. En revanche, on ne va pas consacrer du temps et de l'énergie à élaborer une histoire sophistiquée, car ça casserait le rythme, la logique et le plaisir du jeu.

Jetons un coup d'œil sur *Nanoflorenza*, l'aide de jeu que je vous ai donnée. Vous y retrouvez le Tableau des thèmes, un outil important.

Tableau des thèmes			
1. Folie	4. Corruption	7. Clan	10. Amour
2. Mémoire	5. Égrégore	8. Religion	11. Pulsions
3. Nature	6. Société	9. Science	12. Chair

Xavier :

Je vois que sur ton tableau, il y a les mots Chair, Amour, Corruption. Est-ce qu'il va y avoir du sexe ou de la violence dans le jeu ? Est-ce qu'on en parle crûment ou doit-on prendre des précautions ?

Lucie :

Les règles prévoient qu'on négocie l'histoire tout le temps. Si le sexe ou la violence se présentent, comme on se connaît bien, on identifiera les limites des autres. Si on se surprend nous-mêmes, alors on négociera pour ne pas décrire ou aborder les aspects qui nous mettent mal à l'aise. Si nous explorons des aspects difficiles, on veillera à ce que personne ne se sente ridicule ou forcé. C'est une démarche qui s'appelle « Je ne t'abandonnerai pas. ».

Solène :

Ça ne me dérange pas qu'il y ait du sexe du moment que ce n'est pas décrit en détail ! Et pour la violence, je pense que c'est à volonté !

Lucie :

Pas tout à fait. Je ne veux pas qu'il y ait des agressions sexuelles dans l'histoire, par exemple. Pour le reste, on verra au moment venu.

Tour de table N°1 : Adagio

Règles abordées :

- Création de personnage –
- Narration –
- Clôture d'instance sans conflit –
- Conflit simple –

Tour 1, Instance de Valjean

Lucie :

Le jeu est une suite de tours de table. On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur s'appelle une instance. C'est un tour consacré à son personnage. Mais vous allez voir que les autres joueurs peuvent intervenir dans l'instance de certaines façons. Je vais commencer en premier, pour vous montrer.

Solène :

On ne crée pas nos personnages avant de jouer ?

Lucie :

Non. Les règles ne prévoient aucune préparation. Je crée mon personnage lors de ma première instance. À ce moment-là, vos personnages n'existent pas. Ils existent peut-être déjà dans l'histoire mais vous ne les incarnez pas encore. Vous les créerez au début de vos instances respectives.

Xavier :

Ça se passe en Europe mais tu ne nous as pas dit dans quel environnement on joue exactement...

Lucie :

Ce que tu appelles environnement, ça s'appelle un théâtre dans ce jeu. Ce sont les éléments qui sont définis à l'avance avant de jouer. Je n'ai pas envie qu'on prépare un théâtre, je préfère commencer à jouer maintenant. Je vous propose donc que la région exacte où ça se passe soit négociée entre nous en cours de jeu, comme beaucoup d'autres détails.

- CRÉATION DE PERSONNAGE (cf. p **Erreur ! Signet non défini.**) -

Lucie :

C'est parti, je crée mon personnage... Je peux commencer tout de suite à imaginer qui il est. Mais à un moment je vais devoir lancer un dé pour écrire la première phrase de sa feuille de personnage. Pour tout vous dire, je n'ai pas d'idée ! Alors je vais tout de suite lancer un dé, ça va me guider. J'ai obtenu 11. Sur le Tableau des thèmes, ça correspond au thème des Pulsions. Cela signifie que ma première phrase sera une phrase correspondant à ce thème. Je dois aussi inclure le verbe *vouloir* dans la phrase. Cette contrainte sert à définir un objectif autour de mon personnage, ça va guider l'histoire. Je choisis *Je veux faire le deuil de ma femme*. Je considère que le deuil, le chagrin, entrent dans ce que je vois comme une pulsion. Voilà, j'écris cette phrase sur ma feuille blanche.

Solène :

Ça n'est pas un peu flou comme objectif ? Tu ne préfères pas quelque chose de plus concret ?

Lucie :

Celui qui crée son personnage en premier guide déjà beaucoup l'histoire. J'ai choisi un objectif flou pour laisser de la place à vos personnages. Ils auront sans doute des objectifs plus concrets.

Xavier :

C'est tout, tu as créé ton personnage, là ? On ne sait rien sur lui ! On ne sait même pas comment il s'appelle ou comment sa femme est morte !

Lucie :

En fait, je ne sais pas comment il s'appelle ou comment sa femme est morte. On le découvrira en jeu !

– NARRATION (cf. p **Erreur ! Signet non défini.**) –

Lucie :

Maintenant que j'ai créé mon personnage, je raconte ce qui arrive à mon personnage. Je vais dire que c'est dans la forêt, à la tombée de la nuit. Il pleut à verse. Je suis un homme, je porte des vêtements sombres. J'ai un brassard de deuil au bras droit. Je suis à cheval. Apparemment j'ai déjà fait une longue route à travers la forêt. Je suis épuisé et mon cheval aussi. Nous nous arrêtons à l'entrée d'une grotte.

Solène :

Dans la grotte, il y a déjà des gens.

Lucie :

Je ne suis pas d'accord. J'ai envie d'un début intimiste. Comme il s'agit de mon instance, j'ai le dernier mot sur la narration. Donc je dis non à la présence d'autres personnes pour l'instant. A moins que tu veuilles faire un conflit duel portant sur ce point de détail ?

Solène :

Non, pas la peine pour si peu.

Lucie :

D'accord. Donc la grotte est vide. Je m'y abrite avec mon cheval. J'allume un feu et je m'assois sur un rocher. Voilà, j'en ai assez dit dans un premier temps.

– CLÔTURE D'INSTANCE SANS CONFLIT (cf. p **Erreur ! Signet non défini.**) –

Lucie :

Je vais clôturer mon instance. J'ai le choix de la clôturer avec un conflit ou sans conflit. J'avoue que je n'ai pas envie de me lancer dans un conflit tout de suite ! Je vous expliquerai ce qu'est un conflit plus tard. Je choisis « sans conflit ». On va juste rajouter un peu de détail au personnage. Je dois alors jeter un dé et écrire une phrase supplémentaire. J'ai obtenu 6 : Société. Attends que je réfléchisse... Le thème de la société, c'est la

civilisation, la nation, la ville... Je sors une carte de ma besace.

C'est la route pour se rendre à une ville. Disons que c'est là que ma femme est morte. J'y vais pour voir son corps et trouver des réponses. Je vais inventer un nom de ville... C'est la ville de... Lascaux !

Xavier :

Comme les grottes de Lascaux ? C'est au même endroit ?

Solène :

Ah oui, on pourrait dire que c'est une ville de troglodytes. Les gens vivent dans les cavernes sous la forêt.

Lucie :

J'aime bien votre proposition, je l'intègre. J'écris la phrase suivante : *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.*

Xavier :

Tu n'as pas mis le verbe *vouloir* dans ta phrase !

Lucie :

Bien observé. La contrainte du verbe *vouloir* ne s'applique que pour la toute première phrase. C'est pour se lancer. Après, on est plus libre. J'ai fini mon instance. Pour rendre les choses concrètes, je vais donner un nom à mon personnage. Il s'appelle Valjean.

Tour 1, Instance de Poudre

Lucie :

Solène, tu es à ma gauche, donc c'est à ton tour de jouer une instance. Ça va se passer de la même façon. Sauf que ta première phrase, en plus de comporter le verbe *vouloir*, devra comporter un lien avec une de mes phrases. Ça peut être un lien avec mon personnage, avec la mort de ma femme, avec le deuil, avec Lascaux, avec la justice...

Solène :

OK. Je crois que j'ai une idée. Je me vois bien jouer une justicière.

Xavier :

On est dans un monde post-apocalyptique. Je ne sais pas s'il y a une loi ou une police par ici ! Encore moins une justice !

Solène :

Disons que j'ai mon propre code de justice. Je suis une nomade illuminée, j'aide tous ceux qui me le demandent à réparer leurs torts. Je suis une « justiciuse ».

Lucie :

Tu en as déjà imaginé beaucoup ! On pourrait peut-être passer à l'écriture de ta première phrase ?

Solène :

Oui. Allez, je lance le dé. J'ai fait π , Pulsions. Je vais rester cohérente avec mon idée de départ. J'écris *Je veux aider coûte que coûte Valjean à rendre justice à sa femme*. Je rajoute un côté obsessionnel à ma passion de la justice, pour que ça cadre avec le thème des Pulsions.

Lucie :

Maintenant, tu peux reprendre ta narration.

Solène :

OK. J'arrive en courant pour me réfugier sous la grotte. C'est là que je fais ta rencontre. J'ai des grandes cuissardes pour me déplacer à mon aise. J'ai un chapeau à larges bords, les cheveux en chignon et un foulard rouge qui me cache le visage. Je peux avoir un flingue ?

Lucie :

C'est ton instance, c'est toi qui commandes. Si tu veux avoir un flingue, tu n'as qu'à la déclarer. Si personne ne s'y oppose, c'est bon.

Solène :

On pourrait dire qu'à l'abri de la grotte, nous faisons un peu connaissance. Je te demande pourquoi tu as un brassard de deuil et tu m'expliques que ta femme est morte dans des circonstances pas nettes. À ce moment-là, je te dis : « En tant que justiciuse, je n'aurai de repos que quand j'aurai trouvé et tué l'assassin de ta femme ».

Lucie :

OK. Je suis d'accord pour que Valjean te dise tout ça. J'accepte ton aide, étrangère. Comment tu t'appelles d'ailleurs ?

Solène :

Je m'appelle Poudre.

– CONFLIT SIMPLE (cf. p **Erreur ! Signet non défini.**) –

Solène :

Bon, c'est tout pour ma narration. Je lance un dé et j'écris une deuxième phrase ?

Lucie :

Ça correspondrait à une clôture sans conflit. Tu ne veux pas essayer de t'engager dans un conflit ? Sinon, cette aventure va finir par manquer de piquant ! Je t'explique ce qu'est un conflit. C'est un moment de l'histoire où on rencontre une situation tendue qu'on va trancher en lançant les dés. Tu imagines une difficulté pour ton personnage. Une péripétie, un choix, un fait... C'est forcément un conflit lié à une de tes phrases, qu'elle soit une ressource ou un handicap pour le conflit. On ne lance pas les dés pour les conflits qui ne sont liés à aucune phrase. On considère que ces conflits-là ne concernent pas intimement le personnage et donc on ne s'y intéresse pas au point d'utiliser les dés pour en savoir l'issue. Quand tu as choisi un conflit lié à une de tes phrases, tu définis un objectif pour le conflit et tu lances les dés pour savoir si tu atteins l'objectif ou non.

Solène :

OK... Un ours attaque notre campement !

Lucie :

Ce serait amusant mais ça n'est pas du tout lié à la seule phrase que tu as ! Tu aurais écrit que tu étais une chasseuse ou que tu avais un problème avec les ours, ça passait. Mais là, ça n'a rien à voir avec ta phrase qui est : *Je veux aider coûte que coûte Valjean à rendre justice à sa femme.*

Solène :

Alors le conflit c'est que je veux découvrir qui est l'assassin de ta femme.

Lucie :

C'est déjà beaucoup mieux. Les règles t'accorderaient un tel conflit. Mais en tant que joueuse, je trouve ça un peu rapide. On devrait se laisser plus de temps pour savoir qui a tué ma femme !

Xavier :

Moi, ça ne me dérangerait pas de savoir vite ! Je suis sûr qu'on aura encore des choses à faire une fois qu'on le saura !

Lucie :

OK, je vous le concède. Quand nous ne sommes pas d'accord, c'est le joueur en instance qui a le dernier mot à moins de trancher le litige par un conflit duel. Mais je ne vais pas demander un duel pour ça. Solène, dis-nous si tu gardes ce conflit ou si tu prends quelque chose de moins ambitieux.

Solène :

OK, alors je garde le conflit. Je commence à te poser des questions, je cherche dans ton témoignage les détails sans importance qui en disent long...

Lucie :

Donc l'objectif du conflit, c'est bien de savoir qui est l'assassin de ma femme ?

Solène :

Tout à fait. Je lance combien de dés ?

Lucie :

Autant que de phrases que tu as utilisées dans le conflit. Autrement dit, une.

Solène :

Quel résultat je dois faire ?

Lucie :

Si tu fais 11 ou 12, tu gagnes le conflit. Si tu fais entre 3 et 10, tu perds le conflit. Si tu fais 1 ou 2, tu as le choix entre gagner le conflit et devoir sacrifier une phrase, ce qui t'éliminerait pour le coup, ou perdre le conflit et développer un pouvoir.

Solène :

OK, je lance un seul dé... Oh non, j'ai fait 2 ! J'ai gagné mais je suis éliminée !

Lucie :

Pas de chance ! Le 2 est un dé de sacrifice, c'est-à-dire qu'il oblige à barrer une phrase. Si tu barres une phrase, il ne t'en reste plus aucune et tu es éliminée en effet. Le fait que Poudre soit éliminée signifie qu'elle est morte, qu'elle est neutralisée ou qu'elle a renoncé à sa condition de héros, de salaud ou de martyr. Tout ça est bien sûr lié au conflit... Toi ou un autre, vous pourrez éventuellement la rejouer plus tard, mais il faudra créer un nouveau personnage entretemps...

Je te rappelle que tu as deux autres options avec ce score. Tu peux choisir de donner ton dé de sacrifice à un autre joueur. Mais les joueurs peuvent refuser. En l'occurrence, Xavier ne peut pas accepter ton dé de sacrifice car il n'a aucune phrase à sacrifier. Quant à moi, je refuserai car je ne veux pas perdre de phrase à ce stade du jeu.

Tu peux aussi choisir de perdre le conflit. À ce moment-là, Poudre survit. Elle ne résout pas l'enquête mais elle va développer un pouvoir.

Solène :

Je choisis quand même de gagner le conflit et de sacrifier la seule phrase de Poudre... Elle a découvert qui est l'assassin de ta femme mais ça l'a tuée. Je trouve que c'est encore le plus intéressant !

Lucie :

Tu as le droit de préciser dans quelles circonstances exactes...

Solène :

Je préfère ne pas décider ! Poudre n'est plus là pour dire ce qui l'a tuée !

Lucie :

... C'est intéressant ! Tu peux créer de suite un nouveau personnage ou tu peux attendre le début de ta prochaine instance.

Solène :

J'ai envie de voir un peu ce que Xavier et toi allez proposer. Donc je créerai mon nouveau personnage tout à l'heure. J'ai fini mon instance !

Tour 1, Instance de Brumaire

Lucie :

Xavier, c'est à toi de commencer une instance. Tu avais déjà une idée pour ton personnage ?

Xavier :

En effet ! Comme il n'y a plus qu'un personnage, le tien, c'est avec la phrase de ton personnage que je dois me lier. Je vais jouer le frère de ta femme.

Lucie :

Tu veux partir tout de suite sur de la narration ou tu écris d'abord ta première phrase ?

Xavier :

J'ai besoin de donner un peu de corps à mon personnage. Je vais écrire une phrase... Je lance le dé... 1 ! C'est la Folie ! Mince alors, je sèche complètement...

Solène :

Si tu veux moi j'ai une suggestion...

Xavier :

Je t'écoute !

Solène :

À Lascaux, les gens pensent que la femme de Valjean est morte parce qu'il lui envoyait des lettres d'amour empoisonnées. S'il revient à Lascaux, ils vont le lyncher. C'est ça qui paraît fou.

Xavier :

Ça me plait... Adjugé vendu ! J'écris Je veux prouver que c'est de la folie de penser que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur. Notre famille sait que Valjean a appris la mort de sa femme et qu'il revient à Lascaux pour voir son corps. Je m'appelle Brumaire et je suis très attaché à Valjean. Je vais à sa rencontre pour le prévenir du danger qu'il court. J'ai volé un cheval et je suis parti dans la forêt, sous la pluie battante, à sa recherche. Je joue un conflit pour savoir si je le retrouve.

Lucie :

Tu n'as pas peur de te retrouver éliminé comme Poudre ? Et puis ce n'est pas un peu rapide comme retrouvailles ?

Xavier :

Tu as raison. On va s'arrêter en cours de route. Je fais une clôture sans conflit. Je lance un dé... 7 ! 7 c'est le Clan. Ça veut dire le clan de qui ?

Lucie :

Le Clan, ça désigne une communauté, un microcosme, une fratrie, une faction, une société secrète, un petit groupe, une famille...

Xavier :

Je sais quoi faire alors... Moi et mon cheval nous sommes fourbus. Je vois la lumière d'un feu dans une clairière. Je ne veux pas passer la nuit tout seul dans cette forêt hostile, alors je me dirige vers le campement. Je vois qu'il y est composé d'hommes d'arme payés par mon père. Ils sont en route pour tuer Valjean. Je leur joue la comédie pour leur faire croire que moi aussi je veux tuer Valjean.

Solène :

Ça ne mériterait pas un conflit, ça ?

Xavier :

Non, j'ai pas envie... Ils n'ont pas de quoi s'en douter pour le moment, je veux juste me couvrir pour plus tard. J'écris ma deuxième phrase : *Je veux cacher à ma famille que j'aide Valjean.*

Lucie :

Tu n'es plus obligé d'écrire le verbe *vouloir* après la création de personnage. Je te propose d'écrire quelque chose avec plus de potentiel, comme *Ma famille croit que Valjean est un assassin.*

Xavier :

Je suis d'accord. Fin de mon instance.

Feuilles des personnages à la fin du tour de table n°1 :

Valjean (Lucie) :

† *Je veux faire le deuil de ma femme.*

† *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.*

Poudre / éliminée (Solène) :

† ~~*Je veux aider coûte que coûte Valjean à rendre justice à sa femme.*~~

Brumaire (Xavier) :

† *Je veux prouver que c'est de la folie de penser*

que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur.

† *Ma famille croit que Valjean est un assassin.*

Tout est poison.
C'est la dose qui fait le poison.

Paracelse

Tour de table N°2 : Moderato

Règles abordées :

- Conflit duel -
- Conflit simple avec alliance -

Tour 2, Instance de Valjean

Lucie :

On démarre un nouveau tour de table. Je suis penché sur le cadavre de Poudre... Il y a du sang partout, sur les parois, par terre, sur moi. Mon cheval et celui de Poudre sont en panique. La pluie tombe contre la roche de la grotte, son odeur se mêle à l'odeur du sang.

Solène :

Tu lances un dé pour écrire une nouvelle phrase ?

Lucie :

Non, ça n'est valable que lors de la création de personnage. Je commence aussitôt à raconter puis je décide si je clôture avec ou sans conflit. En l'occurrence, vu que la situation n'est pas vraiment calme, ça me paraît logique de faire un conflit. Je dois trouver quelque chose en rapport avec une de mes phrases. Je vais faire un conflit qui utilise ma phrase *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses*. Je veux me barrer de cette grotte et arriver à Lascaux le plus vite possible. Je n'aime pas du tout ce qui se passe ici. Tant pis, j'ai pas le temps de trouver une sépulture décente pour Poudre. J'essaye de maîtriser mon cheval et de quitter la grotte au galop. Y'a quelque chose qui veut m'en empêcher, je lutte contre.

Xavier :

Attends, qu'est-ce qui t'empêche de quitter la grotte qui justifie un jet de dés ? Et d'abord, qui a tué Poudre ? Y'a quelqu'un à côté de toi ?

Lucie :

Je préfère ne pas trop décider pour le moment. Peut-être que c'est un Horla qui est la cause de tout ça ? Allez, je lance les dés pour le conflit.

Solène :

Tu ne lances pas qu'un seul dé ?

Lucie :

Non. Je lance autant de dés que j'ai de phrases utilisées dans le conflit. Avec l'expérience, un personnage a de plus en plus de phrases. Plus il a de phrases, plus il peut lancer de dés pour les conflits. J'utilise deux phrases ici. J'utilise *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses*. Forcément. Je vais aussi utiliser *Je veux faire le deuil de ma femme*.

Xavier :

Je vois pas le rapport entre cette deuxième phrase et le conflit...

Lucie :

C'est vrai que ce n'est pas évident. Je veux quand même utiliser cette phrase pour pouvoir lancer deux dés. Alors je dois compléter ma narration pour permettre d'utiliser cette phrase. C'est ce que j'appelle « **la prime à la mauvaise foi** ». Il me suffit de dire que quelque chose dans cette grotte me rappelle la mort de ma femme, que je veux fuir... C'est peut-être un Horla qui a tué à la fois ma femme et Poudre ? C'est ça. Je pars vers Lascaux pour fuir ce qu'il y a dans cette grotte, qui a à la fois tué ma femme et Poudre. Je lance donc deux dés. 5 et 11.

Solène :

Tu nous avais dit que c'était un échec entre 3 et 10 et une réussite entre 11 et 12. Comment ça se passe avec ton résultat ?

Lucie :

Les dés entre 1 et 2 sont des dés de sacrifice, qui permettent de gagner le conflit en sacrifiant une phrase. Les dés entre 11 et 12 sont des dés de puissance, qui permettent de gagner le conflit et d'écrire une nouvelle phrase. Les dés entre 3 et 10 sont des dés de souffrance, qui font perdre le conflit et écrire une nouvelle phrase. Mon 11 est donc un dé de puissance, qui me dit que je gagne le conflit. Mon 5 est un dé de souffrance. Quand je l'obtiens en plus d'un dé de puissance, je gagne toujours le conflit, mais il y a un dommage collatéral. Je sais déjà que j'ai pu fuir la caverne.

Je dois écrire deux nouvelles phrases, une qui parle de puissance, une de souffrance. Ces phrases doivent aussi être liées à un thème. Pour connaître le thème, je dois relancer les dés. Je relance le dé de puissance. 9, Science. J'écris : *Avec le pistolet de Poudre, j'ai pu me défendre et fuir la caverne.* Je relance le dé de souffrance. 12, Chair. J'écris ... *Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche.*

Tour 2, Instance d'Octobre

Solène :

À moi de jouer ! Il y a beaucoup de questions en suspens... Je vais d'abord lancer le dé pour créer mon personnage... 3 ! La Nature ! Laissez-moi réfléchir un instant... Je vais exploiter ce que j'ai appris dans les instances précédentes. Mon nouveau personnage est une chasseuse de lycanthrope. Je pense que Valjean est un lycanthrope. Le Horla dont tu parles, c'est toi-même. Ma chasseuse pense que Valjean est un lycanthrope parce qu'il a pu tuer sa femme à distance.

Xavier :

Ce n'est pas du tout rationnel comme raisonnement...

Lucie :

À Millevaux, tout le monde tient un raisonnement superstitieux, donc c'est pas gênant.

Solène :

Je vais étayer un peu cette théorie. Comme personne n'a encore décrit le corps de la femme de Valjean, je voudrais le faire. Vous êtes d'accord ? Je suis la seule à avoir vu son corps et sa poitrine est couverte de sang. Je pense que son cœur a été transpercé. Pour moi, Valjean, avec ses pouvoirs de lycanthrope, a traversé de nuit la forêt à toute vitesse pour tuer sa femme à coup de griffes. Pour quand j'aurai besoin de le prouver, j'ai avec moi le corps de sa femme dans un cercueil que nous transportons. Je dis nous parce que je fais partie de l'expédition punitive. Nous transportons le cercueil sur un grand palanquin de bois. Il est couvert d'une toile et orné de bougies et de lys. Nous la mettrons en terre une fois que nous aurons confondu le lycanthrope et l'aurons fait traduire par le tribunal religieux de Lascaux.

Xavier :

C'est lugubre ! Si on doit centrer sur les personnages... Tu peux même dire que tu fais partie de ma famille !

Solène :

Ah oui, super ! Je m'appelle Octobre et je suis ta mère. Je suis une grande femme sèche. Deux rides verticales me barrent les joues. Je porte une armure de cuir cloutée car je me considère en guerre. On a dit que les hommes d'armes étaient payés par ton père. Mais il est resté à Lascaux. Sur place, c'est moi qui commande ces hommes. J'écris ma phrase : *Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille.*

– CONFLIT DUEL (cf. p **Erreur ! Signet non défini.**)–

Lucie :

Je ne suis pas sûre d'avoir envie que mon personnage soit un lycanthrope. Je conteste ce fait. Ça tombe bien, ça me donne l'occasion de vous montrer une autre sorte de conflit, le conflit duel. Si en tant que joueurs on s'oppose sur un fait, ou que nos personnages s'opposent tout court, on joue un conflit duel. Même si nos personnages ne sont pas au même endroit. Chacun va lancer autant de dés qu'il peut utiliser de phrases dans le conflit.

Solène :

Je suppose que mon unique phrase, Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille, me donne un dé...

Lucie :

Tout à fait. Quant à moi, j'utilise *Je veux faire le deuil de ma femme* car mon chagrin est sincère, je ne peux pas être ce monstre dont tu parles. Et *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses* car j'ai l'impression qu'on ourdit une machination contre moi. Quelqu'un veut me faire porter le chapeau en inventant des légendes. Mes deux autres phrases n'ont pas grand-chose à voir avec ce conflit, je ne peux pas les utiliser. Donc j'ai deux dés. Je les lance, j'obtiens... 8 et 11 !

Solène :

Moi, j'ai obtenu 9.

Lucie :

OK. La suite est un peu plus compliquée qu'avant. Examinons nos scores respectifs. Dans ta main, tu n'as qu'un seul score : 7. Ça indique que tu as un dé de souffrance. J'ai un 4 – un dé de souffrance – et un 12 – un dé de puissance. Or, les dés de puissance dominent les dés de souffrance. Cela signifie que je gagne. Autrement dit, tu n'atteins pas l'objectif du conflit qui était « Valjean est un lycanthrope ». Je ne suis donc pas un lycanthrope, contrairement à ce que tu croyais et crois peut-être encore.

Maintenant, il faut qu'on relance les dés de puissance et de souffrance pour connaître les thèmes.

Solène :

Je relance mon dé de souffrance... J'ai fait 9.

Lucie :

9, c'est la Science dans le Tableau des thèmes. Ça te donne une souffrance de Science. Moi, j'ai un dé de puissance et un dé de souffrance. Mais quand j'ai une puissance, les règles me permettent de choisir d'ignorer la souffrance. Comme je préfère avoir une victoire nette, je ne choisis qu'un dé de puissance dans ma main. Je relance mon dé de puissance... J'obtiens 8, ça me fait donc une puissance de Religion. Maintenant, on écrit nos phrases à partir de ces dés. Solène, comme tu es la joueuse en instance, à toi de commencer. Tu dois écrire une souffrance en Science qui raconte comment tu n'atteins pas l'objectif.

Solène :

Je suis d'accord pour admettre que dans les faits, Valjean n'est pas un lycanthrope mais Octobre reste persuadée du contraire.

Lucie :

Tu peux écrire des choses qui sont fausses, du moment que ton personnage y croit. Si tu écris une phrase qui est une fausse croyance, tu pourras l'utiliser dans de prochains conflits, si elle représente une motivation, une ressource ou un handicap.

Solène :

D'accord. Je jette un œil au corps de ma fille bien-aimée dans le palanquin. Elle est vêtue d'une robe blanche virginale. Sa poitrine est rouge parce que malgré ses efforts, l'embaumeur n'a pas réussi à nettoyer tout le sang de sa blessure. C'est ce qu'il m'a dit mais je ne sais pas à quoi ressemble la blessure exactement, je n'ai pas eu le cœur de la dévêtir pour voir. J'écris ma phrase de souffrance en Science : *La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte d'un coup de griffe de lycanthrope.*

Lucie :

À mon tour d'écrire. J'écris ma phrase de puissance en Religion : *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux.* Maintenant, c'est au tour de Xavier.

Tour 2, Instance de Brumaire

Xavier :

Je lance un dé pour écrire une phrase ?

Lucie :

Non, c'est valable uniquement quand on crée un personnage. Ton personnage est déjà créé, donc tu commences à raconter, et tu clôtures avec ou sans conflit.

Xavier :

D'accord. Je passe quelque temps dans le campement.

Solène :

Je viens te voir. Tu vois que j'ai les traits sévères. Je suis nerveuse et déterminée. « Mon fils, que fais-tu ici ? Je croyais que tu restais à Lascaux. »

Xavier :

Comprenant que tu ne changeras pas tes plans pour moi, je dis : « Mère, j'ai changé d'avis, je suis venu pour vous aider. »

Solène :

« Je n'ai pas besoin de toi ici. Il faut du courage pour s'engager dans cette traque et tu n'en as pas. Rentre à Lascaux. Je te confie deux de mes hommes, ils t'escorteront sur une lieue. »

– CONFLIT SIMPLE AVEC ASSISTANCE (cf. p **Erreur ! Signet non défini.**)–

Xavier :

J'acquiesce. Je repars avec les deux hommes. Dès qu'ils me donnent congé, je rebrousse discrètement chemin à travers la forêt. Je fais un conflit pour savoir si j'arrive à rejoindre Valjean.

Lucie :

Je vais t'aider à atteindre cet objectif. J'ai plutôt intérêt à avoir un allié à mes côtés. En fait, c'est Valjean qui t'aide, même s'il est absent, par l'intermédiaire de l'égrégore. Il appelle ta présence de ses vœux et ça va favoriser ton arrivée. Peut-être que ses traces seront plus visibles dans le sol, peut-être que la végétation s'écartera pour révéler un passage vers son refuge. Nous allons donc jouer un conflit avec alliance. Nous commençons par dire les phrases qui nous impliquent tous les deux dans le conflit.

Xavier :

Je veux prouver que c'est de la folie de penser que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur me donne un dé car je veux recueillir ton témoignage. Et Ma famille croit que Valjean est un assassin me donne aussi un dé car je veux t'avertir du danger que tu cours.

Lucie :

Quant à moi, *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses* me donne un dé car tu vas me donner des réponses et aussi car ma caverne se trouve sur une route secondaire vers Lascaux. Je te donne mon dé, ça te fait trois dés à lancer.

Xavier :

J'ai fait 2, 11 et 5.

Lucie :

Ça te fait un dé de sacrifice (2), un dé de puissance (5) et un dé de souffrance (11). Le dé de sacrifice tue les autres types de dés, donc on obtient juste un dé de sacrifice. Quand tu un dé de sacrifice, tu peux choisir entre gagner le conflit et sacrifier une phrase, ou perdre le conflit et développer un pouvoir.

Xavier :

Je préfère gagner le conflit !

Solène :

Alors, mets de côté le 11 et le 5. Garde le 2 pour symboliser le dé de sacrifice. Tu vas soit sacrifier une de tes phrases soit me donner le dé pour que je sacrifie une phrase. Comme j'étais ton allié dans le conflit, je ne peux pas refuser. Tu pourrais donner le dé de sacrifice à Solène mais comme elle ne t'a pas aidé, elle a le droit de refuser et je suppose qu'elle va le faire. À moins que tu préfères perdre le conflit pour éviter le sacrifice.

Xavier :

Je te donne mon dé de sacrifice ! Je ne veux pas sacrifier une phrase, je n'en ai que deux et toi tu en as cinq.

Lucie :

Entendu. Je vais sacrifier la phrase *Avec le pistolet de Poudre, j'ai pu me défendre et fuir la caverne*. Je dois expliquer en quoi cela consiste une perte pour moi. Il faut qu'au moins un des éléments de la phrase soit perdu. Si tu veux bien, pour amener la chose et aussi pour nous mettre un peu dans l'ambiance, je vais décrire ton périple à travers la forêt. Tu m'arrêtes si tu vois un problème. On est toujours dans ton instance, alors tu as le dernier mot. Je rappelle qu'il fait nuit noire. Tu t'éclaires de ton mieux avec une lampe-tempête. Le vent souffle entre les arbres comme une marée déchaînée. Tu es trempé. Tu marches avec hâte, courbé pour discerner des traces dans l'humus boueux. Tu remontes la route secondaire dans la direction de Rift, la ville d'où je viens. C'est moins une route qu'une succession de bornes de pierre au milieu des arbres. Tu es fatigué, effrayé. C'est alors que le faisceau de ta lampe surprend une forme gigantesque. Tu cours à perdre haleine, la chose te poursuit, noire, affamée, un Horla certainement ! Puis une détonation crible

la tempête.

La chose s'écroule à tes pieds. C'était un loup, massif, noir, puant. Son crâne est ouvert en deux. Tu m'aperçois à quelques mètres de là. Avec mon bras valide, je tiens le pistolet de Poudre. J'ai pu tuer le loup mais le canon du pistolet à éclaté.

Xavier :

Quand je te vois, je cours vers toi, je te prends dans mes bras et je te serre très fort.

Feuilles des personnages à la fin du tour de table n°2 :

Valjean (Lucie) :

- † *Je veux faire le deuil de ma femme.*
- † *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.*
- † *Avec le pistolet de Poudre, j'ai pu me défendre et fuir la caverne.*
- † *Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche.*
- † *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux.*

Octobre (Solène) :

- † *Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille.*
- † *La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte
d'un coup de griffe de lycanthrope.*

Brumaire (Xavier) :

- † *Je veux prouver que c'est de la folie de penser
que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur.*
- † *Ma famille croit que Valjean est un assassin.*

On verse plus de larmes sur les prières exaucées
que sur les prières non exaucées.

Ste Thérèse d'Avila

Tour de table N°3 : Allegro

Règles abordées :

- Développement d'un pouvoir -
- Conflit duel avec alliance -

Tour 3, Instance de Valjean

Lucie :

On finit par trouver un refuge. C'est une cabane en bois abandonnée. Les ronces l'envahissent et son toit menace de rompre à tout instant. Mais ça fera l'affaire pour finir la nuit. J'enlève mon manteau et ma chemise pour les faire sécher. Je ne me suis pas encore décrit. Je suis un homme massif, barbu, les cheveux et les sourcils très noirs. Quand tu vois mon torse velu, tu comprends qu'on ait pu me soupçonner d'être un lycanthrope.

Xavier :

Moi au contraire, je suis assez mince et fragile. Comme ma sœur, je suis pâle, j'ai des yeux orange. Je demande à ce que tu me montres la blessure de ton bras pour que je la soigne.

Lucie :

Je te la montre. Je dis que c'est le loup qui m'a mordu dans la caverne. En réalité, quand tu vois la blessure, tu peux te demander si ça a été fait par un animal ou par une lame ou un outil. En tout cas, ça saigne toujours et même ça commence à s'infecter.

Xavier :

Je lèche ta plaie, j'enlève la couche de chair infectée avec ma langue et je la recrache. Tu vois que je n'ai aucun dégoût à faire ça, bien au contraire. Quand j'ai fini, je dépose un baiser dans le creux de ta main.

Lucie :

Ça devient intéressant ! Je ne m'attendais pas à ce que tu amènes cette idée mais je vais la laisser suivre son cours. Je retire ma main et je te plaque au sol pour te frapper. Je te tiens le cou avec la main que tu as embrassée et je dresse mon poing valide au dessus de ta tête.

Mais quand je vois ton visage, je n'arrive pas à abattre mon poing. Finalement, je t'agrippe le col à deux mains et je t'embrasse, je m'abandonne dans ce baiser. C'est vraiment empressé, animal.

Ça me donne une idée de conflit. La perte de ma femme, la culpabilité que je ressens, ça me pourrit la vie. Ça m'empêche d'aller de l'avant, de me reconstruire. Et ça m'empêche de fuir Lascaux, alors même que je risque ma vie à y retourner ! Je fais un conflit dont l'objectif est : « J'abandonne l'idée d'aller à Lascaux ». J'utilise toutes mes phrases. *Je veux faire le deuil de ma femme* me pousse à oublier Lascaux. *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses* est en fait un handicap, mais j'ai le droit d'utiliser une phrase qu'elle soit un avantage ou un handicap dans le conflit. J'utilise *Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche* parce que tu m'as soigné, tu es le seul qui s'est jamais occupé de moi. En oubliant Lascaux, je pourrais vivre un nouvel avenir avec toi. Enfin, j'utilise *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux* parce que je n'ai plus rien à faire avec le peuple de Lascaux. Tu m'as sans doute révélé qu'ils veulent ma mort. Je comprends qu'aucun argument logique ne les convaincra.

– DÉVELOPPEMENT D'UN POUVOIR (cf. p **Erreur ! Signet non défini.**) –

Lucie :

Ça me fait 4 dés. Je lance... 1,2,8 et 10 ! Il y a deux dés de sacrifice, ça veut dire que je gagne le conflit. Le problème, quand il y a plus d'un dé de sacrifice, c'est qu'ils contaminent toute la main. Ça fait donc quatre dés de sacrifice, ça voudrait dire que je devrais sacrifier les quatre phrases de mon personnage. Il serait éliminé, comme Poudre. Ça ne m'intéresse pas. J'ai une deuxième possibilité. Je peux choisir de perdre le conflit et en échange, au lieu d'avoir des dés de sacrifice, j'ai un dé de pouvoir. Le pouvoir, c'est une capacité particulière du personnage, qui se révèle dans la défaite. J'ai le choix entre un pouvoir de Folie (1), de Mémoire (2), de Religion (8) ou d'Amour (10). Je choisis la Folie. Dans un premier temps, je te dis : « Fuyons ensemble. Retournons à Rift. ». Puis mon visage s'obscurcit. Je te dis alors « Non. J'ai d'abord quelque chose à terminer à Lascaux, avec ta famille. » Ma voix a changé. Elle est encore plus grave.

J'écris une nouvelle phrase : *J'ai une double personnalité*. J'écris *pouvoir* entre parenthèses à côté pour bien signaler que c'est ma capacité spéciale. J'ai fini mon instance.

Tour 3, Instance d'Octobre

Solène :

Enfin, le soleil commence à poindre. Avec d'infinies difficultés, il se fraye un chemin à travers les frondaisons. C'est dans cette demi-clarté que mes hommes et moi nous nous éveillons. Il est temps de mener une battue pour retrouver Valjean. Je vérifie chaque molosse, chaque mâtin de notre meute. J'encourage mes hommes. Ce soir, la bête qui terrorise la région sera morte. Toutes ces histoires qu'on raconte, ce loup noir qui marche sur deux pattes, cet homme qui parcourt des distances phénoménales en une nuit, ces enfants qui disparaissent ; enfin ma fille, symbole de l'innocence, morte sans que rien ne puisse le justifier, ce soir ce ne sera plus qu'un mauvais souvenir. Le peuple de Lascaux pourra dormir en paix dans ses grottes, grâce aux braves qui auront mené la battue. Je monte à cheval et je sonne moi-même du cor pour lancer la traque. Toute la troupe s'ébranle, nous partons en direction de Rift, suivis à petite distance par le palanquin.

– CONFLIT DUEL AVEC ASSISTANCE –

Solène :

Vous l'aurez compris, je fais un conflit pour savoir si nous capturons Valjean !

Lucie :

En tant que Confidente, je veille au rythme de la séance. Ne serait-ce pas un peu prématuré de me capturer dès maintenant ? Si tu es d'accord, on peut réduire ton objectif à « La meute retrouve Valjean. ».

Solène :

Oui, tu as raison, sinon on va finir la partie trop vite !

Lucie :

Deuxièmement, je m'oppose à ce que cet objectif soit atteint, c'est donc un conflit duel.

Solène :

Et si je refuse que tu transformes le conflit en duel ?

Lucie :

Les règles ne permettent pas de négocier ça. Tu es obligée d'accepter le duel. Xavier, es-tu d'accord pour être mon allié dans ce conflit ? Maintenant que Valjean et Brumaire sont amants, ça me paraît logique.

Xavier :

En effet ! Je vais te donner un coup de main.

Lucie :

Puisque vous êtes d'accord, comptabilisons les dés. En duel, pour l'effet dramatique, chaque camp annonce une phrase à tour de rôle. Solène, comme tu es la joueuse en instance, tu poses le premier dé.

Solène :

J'utilise Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille.

Lucie :

J'utilise *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.* C'est un handicap car je me trouve sur une route secondaire entre Lascaux et Rift. Je rappelle que j'ai le droit d'utiliser une phrase qui est un handicap.

Solène :

J'utilise La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte d'un coup de griffe de lycanthrope. Avec les cahots, la blessure de ma fille se remet à saigner. Je le montre à l'arrière-garde, je crie que ma fille sent son meurtrier proche. Le sang est un signe : cette blessure ensorcelée est l'œuvre d'un lycanthrope !

Xavier :

Pour aider Valjean, j'utilise *Ma famille croit que Valjean est un assassin*. Je l'ai averti qu'Octobre le traque et je l'exhorte à fuir.

Lucie :

Solène, tu as utilisé tes deux phrases, donc tu vas te limiter à deux dés.

Xavier :

Je ne peux pas lui donner de dés ?

Lucie :

Non, car tu ne peux t'allier qu'à un seul joueur en duel. En revanche, tu seras libre de t'allier à lui dans un futur conflit. Pour ce conflit, tu peux continuer à me donner des dés si tu veux.

Xavier :

D'accord. J'utilise *Je veux prouver que c'est de la folie de penser que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur*. J'ai emporté avec moi toutes les lettres que tu as écrites. Je vais les déposer ici. Si la meute arrive jusque là, ils liront les lettres et verront qu'elles ne parlent que d'amour. Je prends un risque en faisant cela, aussi je le fais en cachette de toi.

Lucie :

Merci ! j'utilise *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux*. Les traces du loup et son cadavre sont sur votre chemin. Quand vous les trouverez, soit vous en conclurez que je suis mort sous cette forme de loup, soit vous penserez que c'était le loup le coupable et pas moi. Dans les deux cas, vous me laisserez en paix.

OK, ça me fait quatre dés. Je pourrais utiliser d'autres phrases, mais plus je lance de dés, plus je risque d'avoir plusieurs dés de sacrifice et donc de sacrifier beaucoup de phrases. Quatre, c'est bien, la probabilité de victoire est grande. Je lance les dés et j'obtiens 2,5,9 et 10. Un dé de sacrifice, qui tue les autres dés.

Solène :

Avec mes deux dés, j'obtiens 12 et 8.

Lucie :

Ça veut dire que tu as un dé de puissance et un dé de souffrance. Les dés de sacrifice dominant les dés de puissance, donc je gagne le conflit. La meute ne retrouve pas ma trace. J'ai un dé de sacrifice, mais je le donne à Xavier.

Xavier :

C'est pas sympa, je t'ai aidé et tu me récompenses en me faisant sacrifier une phrase !

Lucie :

Comme toi la dernière fois ! Et j'ai besoin d'avoir un maximum de phrases pour les conflits qui vont suivre contre Octobre. Désolée, c'est le jeu. Comme tu es mon allié, tu ne peux pas refuser les dés que je te donne. Solène, quant à toi, tu as droit à un dé de puissance, qui va raconter une conséquence positive de ton échec, et, sauf si tu l'ignores, un dé de souffrance. Comme tu es la joueuse en instance, c'est toi qui appliques tes dés en premier, ensuite ce sera à Xavier de le faire.

Solène :

Je choisis de ne pas ignorer la souffrance. Moi aussi, j'ai besoin de faire des réserves de phrases contre toi. Je relance mes dés, j'obtiens 10 pour le dé de puissance et 6 pour le dé souffrance. J'écris ma souffrance en Société : *Les traqueurs trouvent les lettres de Valjean. En les lisant, plusieurs meurent d'empoisonnement.* En fait, le poison en question, c'est le sentiment qu'instillent les lettres. Les lecteurs ressentent tant de culpabilité, de honte et de regret que leur cœur se crève et ils meurent d'hémorragie interne. Ma fille est morte comme ça, parce qu'elle ne se sentait pas à la hauteur de l'amour que tu disais lui porter, elle est morte de mille petits sentiments amers que lui ont inspiré tes poèmes et qui lui ont cloué le cœur. Lucie, tu es d'accord pour que je dise ça au sujet de tes lettres ? Je m'inspire de ton pouvoir, *J'ai une double personnalité.*

Lucie :

C'est vrai que je pourrais refuser, parce que ça concerne mon personnage intimement ! Mais continue quand même, ça m'intéresse.

Solène :

Sur le chemin, j'ai trouvé le cadavre du loup également. Mais j'ai bien vu que c'était un loup normal. Les lycanthropes retrouvent forme humaine à leur mort. J'ai compris que j'avais fait erreur. Pas sur le fait que tu étais meurtrier, mais sur ta méthode et tes pouvoirs. Je prends enfin le courage de dégrafer le corsage de ma défunte fille. Son cœur n'est pas vraiment transpercé comme je le pensais. Son cœur est brisé. Elle est morte parce que cet amour néfaste lui a brisé le cœur. Il lui a fait si mal qu'elle en saigne encore après la mort. J'écris ma phrase de puissance en Amour mais je tourne le thème dans le sens de la haine : *J'explique la vérité à mes derniers hommes et nous jurons tous la mort de Valjean.*

Lucie :

Comme tu fais des révélations au sujet de mon personnage, j'aurais pu appliquer un veto. Mais je vais m'abstenir pour deux raisons. D'abord, je trouve que ta version est élégante. L'égrégore peut très bien expliquer que ce soient les phrases des lettres qui tuent et non une quelconque encre empoisonnée. Ensuite, ça ne dit pas une vérité absolue sur Valjean. L'interprétation d'Octobre peut être fausse ou encore Valjean a pu écrire des lettres cruelles sans se douter qu'elles avaient le pouvoir de tuer. Ce sont des détails que je pourrai amener par la suite. Autrement dit, tu n'exerces pas là un contrôle abusif sur mon personnage. Je ne vois donc pas de raison de te contredire. Xavier, c'est à ton tour d'appliquer tes dés. Tu as un dé de sacrifice. Quelle phrase sacrifies-tu ?

Xavier :

Je sacrifie ma phrase *Je veux prouver que c'est de la folie de penser que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur. Je n'ai pas abandonné toutes les lettres sur notre chemin. J'en ai gardé une et je l'ai lue ensuite. Ça m'a fait très mal mais j'ai survécu. Il y avait des tonnes d'émotions venimeuses dans la lettre. Sa grandeur d'âme, son mépris, ses exigences, son détachement. Son intelligence, son animalité. Sans être persuadé que Valjean est un assassin, je réalise que c'est un brasier noir. On ne peut pas l'approcher sans rester indemne. Je ne sais plus quoi penser de lui et de notre relation.*

Lucie :

À l'issue de cette traque, Brumaire et moi avons réussi à vous contourner. Alors que la nuit tombe, nous sommes juste entre votre nouveau campement et Lascaux. Perchés dans les branches torses d'un chêne, nous vous observons alors que vous allumez les premiers feux.

Tour 3, Instance de Brumaire

Xavier :

Je suppose que c'est à mon tour ? Je suis dans les branches, le campement d'Octobre est la seule lueur dans la nuit. À mes côtés, le corps de Valjean, comme un gros fruit noir. J'hésite entre mille décisions. Pour le coup, je ne vais pas me lancer dans un conflit, je n'ai qu'une phrase. Je clôture mon instance sans conflit et je lance un dé pour écrire une nouvelle phrase. J'obtiens 7, le Clan. J'écris : *Je ne veux pas que Valjean et Octobre se fassent du mal.* Puis je m'approche de Valjean dans les branches. Je me cale contre lui pour ne pas tomber. Et je l'invite à m'étreindre.

Feuilles des personnages à la fin du tour de table n°3 :

Valjean (Lucie) :

- † *Je veux faire le deuil de ma femme.*
- † *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.*
- † *Avec le pistolet de Poudre, j'ai pu me défendre et fuir la caverne.*
- † *Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche.*
- † *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux.*
- † *J'ai une double personnalité. (pouvoir)*

Octobre (Solène) :

- † *Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille.*
- † *La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte
d'un coup de griffe de lycanthrope.*
- † *Les traqueurs trouvent les lettres de Valjean.
En les lisant, plusieurs meurent d'empoisonnement.*
- † *J'explique la vérité à mes derniers hommes
et nous jurons tous la mort de Valjean.*

Brumaire (Xavier) :

- † *~~Je veux prouver que c'est de la folie de penser
que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur.~~*
- † *Ma famille croit que Valjean est un assassin.*
- † *Je ne veux pas que Valjean et Octobre se fassent du mal.*

Le plus grand péril
se trouve au moment de la victoire.

Napoléon Bonaparte

Tour de table N°4 : Vivacissimo

Règles abordées :

- Utilisation d'un pouvoir -
- Fin de la séance -
- Conflit de masse -

Tour 4, Instance de Valjean

Lucie :

Plus tard dans la nuit, alors que l'amour a eu raison de Brumaire et qu'il dort profondément, je descends de l'arbre et je m'aventure dans le campement. D'ordinaire, je me déplace lourdement, mais ce soir je suis une feuille. Je ne fais aucun bruit et ne laisse aucune trace. Je suis un feuillage d'ombre. J'arrive auprès du palanquin. À côté, Octobre dort elle aussi. Elle veille sur sa fille depuis de trop nombreuses nuits. Ce soir, elle n'a pas tenu. Je me penche sur ma défunte femme et je verse une larme sur sa joue. Je l'embrasse à pleins poumons, j'emplis sa gorge morte de mon haleine de regrets et de honte. Un instant, je crois même pouvoir la faire revivre. Je passe ma main sur sa poitrine, curieux et amoureux. Mais non, son cœur ne bat plus. Alors, je veux achever ce qui a commencé. Je prends son corps dans mes bras. Je lui caresse les cheveux comme pour l'apaiser et je me dirige vers la fosse commune qui a été creusée pour les traqueurs morts ce matin. La terre est fraîche, j'aurai tôt fait de la retourner. Je vais pouvoir lui donner une sépulture.

Solène :

Je ne suis pas d'accord ! Je vais forcément me réveiller et l'empêcher d'enterrer ma fille ! Je te défie en duel !

Lucie :

Soit. L'objectif de ce conflit duel c'est : « Valjean parvient à enterrer sa femme ». Xavier, est-ce que tu aides l'un ou l'autre ?

Xavier :

Je vais aider Valjean. C'est pas une bonne chose que ma sœur reste sans sépulture aussi longtemps. Et surtout, je veux pas qu'Octobre se réveille et qu'elle se confronte avec Valjean.

Lucie :

Cette deuxième chose, ça n'est pas dans l'objectif, Xavier. Il est possible que je gagne le conflit, et donc que j'enterre ma femme, mais ça ne signifiera pas forcément qu'Octobre dorme encore.

Xavier :

D'accord. Je t'aide quand même.

Lucie :

OK. En tant que joueuse en instance, j'énonce en premier quelle phrase j'utilise dans le conflit. *Je veux faire le deuil de ma femme.* En tant qu'adversaire, c'est à ton tour d'utiliser une phrase.

Solène :

J'utilise J'explique la vérité à mes derniers hommes et nous jurons tous la mort de Valjean. Excellente raison pour ne dormir que d'un œil.

Lucie :

Xavier, si tu m'aide, c'est peut-être le moment d'utiliser une phrase.

Xavier :

Je ne veux pas que Valjean et Octobre se fassent du mal. En fait, je me suis réveillé et j'ai suivi Valjean. Je ramasse une pelle et je l'aide à enlever la terre fraîche. À deux, nous irons plus vite. Peut-être alors qu'Octobre ne se réveillera pas à temps. Déjà ma pelle révèle un linceul. Nous touchons au but.

Solène :

La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte d'un coup de griffe de lycanthrope. Si j'ai compris que ma fille est morte d'une hémorragie interne, son corps reste une pièce à conviction pour prouver ton meurtre. Elle ne sera pas ensevelie tant qu'on ne t'aura pas puni.

Lucie :

Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses. J'ai vu son corps et j'ai trouvé les réponses que je cherchais. J'ai compris que mes lettres étaient bel et bien responsables. D'où mon empressement à faire disparaître le corps et à oublier tout ça.

Solène :

Les traqueurs trouvent les lettres de Valjean. En les lisant, plusieurs meurent d'empoisonnement. Je pense que les lettres laissées sur notre route étaient un piège. Valjean est capable de tout. Je ne dois jamais relâcher ma vigilance.

– UTILISATION D'UN POUVOIR (cf. p **Erreur ! Signet non défini.**)–

Lucie :

Solène et Xavier, je crois que vous arrêtez d'utiliser des phrases ? Je comprends, c'est toujours risqué d'utiliser la totalité de ses phrases. Je vais pour ma part rajouter mon pouvoir : *J'ai une double personnalité.* C'est ma double personnalité qui a écrit ces lettres, c'est aussi elle qui a voulu retourner à Lascaux malgré l'espoir d'une nouvelle vie, c'est enfin elle qui est à l'œuvre en ce moment, portant le cadavre de ma femme pour le déposer dans la fosse. Lançons les dés. J'ai quatre dés, j'obtiens 12, 1, 9 et 9. Un dé de sacrifice, qui tue les autres dés.

Solène :

J'ai trois dés et j'obtiens 12, 3 et 10. Un dé de puissance, deux dés de souffrance.

Lucie :

Les dés de sacrifice dominent les dés de puissance, donc j'atteins l'objectif. J'avais utilisé mon pouvoir mais dans ce cas précis, puisque le score des dés suffisait à me faire gagner, elle ne m'a pas été plus utile qu'une phrase ordinaire. J'aurai l'occasion de vous montrer plus tard quel genre de coup de théâtre permet un pouvoir. Mais revenons à l'objectif. Au moment où tu te réveilles, j'ai déjà rebouché la fosse. Brumaire et moi avons maintenant un souvenir ancré dans nos cœurs, pour toujours.

Le visage d'albâtre de ta fille, peu à peu recouvert par la terre. Avec mon dé de sacrifice, je sacrifie la phrase *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses*. J'ai eu les réponses et j'aurais mille fois préféré ne pas savoir.

Solène :

J'ai un un dé de puissance et un dé de souffrance. Je les relance, et j'obtiens un dé de puissance en Religion (8) et un dé de souffrance en Pulsions (11). Je voudrais donner le dé de souffrance à Xavier. Je sais que tu n'es pas mon allié, mais je pense que la scène t'a fait un choc. L'acceptes-tu ?

Xavier :

Oui, je le veux bien.

Solène :

Quand je me réveille, il est trop tard pour que je vous empêche d'enterrer ma fille. J'écris ma phrase de puissance en Religion : *Ma fille repose en paix désormais*.

Xavier :

J'écris ma phrase de souffrance en Pulsions : *En fait, j'ai aussi peur de Valjean que d'Octobre*.

Tour 4, Instance d'Octobre

Solène :

Je commence mon instance. « Valjean, tu as bien fait de reboucher la terre. Nous n'inhumerons pas ton corps au même endroit que ton innocente victime. Cette blessure par balle que tu as au bras, c'est la même arme qui a tué le loup ? ».

Lucie :

« C'était l'arme d'une femme qui posait trop de questions. Comme toi, impudente, imprudente. »

Solène :

Comme je l'ai précisé au début de la séance, je suis en armure de cuir cloutée. Ça me paraît aussi logique que je sois armée. Disons que j'ai récupéré l'arc d'un des traqueurs. Je te tiens en joue. « Oui, j'ai été imprudente de t'avoir fait confiance. De t'avoir assez aimé pour te laisser rentrer dans ma famille. C'est ici que ça s'arrête. ». Je joue un conflit duel pour tuer Valjean !

Lucie :

En théorie, on ne peut mettre en objectif la vie d'un personnage que si le joueur concerné accepte. En l'occurrence, vu où on en est dans l'histoire, j'accepte de courir le risque. La règle dit que je peux demander ta vie en contre-objectif. Si tu refuses, on va devoir définir un autre objectif.

Solène :

D'accord, je suis joueuse. Si je perds, c'est Octobre qui meurt.

Xavier :

Je ne veux aider ni l'un ni l'autre ! Je ne peux pas jouer contre vous deux, vous empêcher de vous entretuer ?

Lucie :

Non, dans un conflit duel, tu ne peux qu'aider un joueur en duel ou regarder, impuissant. C'est un jeu cruel.

Xavier :

Alors je reste neutre. Je crie : « Non, ne faites pas ça ! »

Solène :

Ma fille repose en paix désormais. J'ai trop de respect pour ma fille pour la déterrer maintenant. Donc, considère que tu as dissimulé la dernière preuve, Valjean. Je ne peux plus te juger, je ne peux que te tuer.

Lucie :

J'ai une double personnalité. Alors que tu tends complètement ton arc, je te lance des phrases de haine. Des phrases qui tuent.

Solène :

Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille. Meurtrier !

Lucie :

Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux.
Un instant, ma personnalité normale reprend le dessus. Je dis d'une voix morte : « Tu te trompes. »

Solène :

La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte d'un coup de griffe de lycanthrope. Maintenant, je connais la vérité et je connais tes vrais pouvoirs. La flèche part, son sifflement couvre ta voix mortelle.

Lucie :

Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche. Brumaire me soigne et me protège. Il le fera jusqu'au bout, qu'il le veuille ou non. Comme il est à mes côtés, les bras ballants, je l'agrippe et je le jette entre moi et la flèche. J'en ai fini avec les phrases que je peux utiliser.

Solène :

Moi, je n'ai pas fini. Je vais utiliser toutes les phrases qui me restent. Les traqueurs trouvent les lettres de Valjean. En les lisant, plusieurs meurent d'empoisonnement. Et j'explique la vérité à mes derniers hommes et nous jurons tous la mort de Valjean. Les hommes se sont réveillés, ils accourent pour m'aider. Ils brûlent de participer à ta mort. Bref, je fais tapis. Cinq phrases, cinq dés ! J'obtiens 6, 1, 5, 7 et 11. Un dé de sacrifice, qui tue les autres dés.

Lucie :

Moi je n'ai que trois dés. J'obtiens 1, 8 et 7. Un dé de sacrifice, qui tue les autres dés. Nous sommes à égalité, dans ce cas l'avantage est à celle qui a déclenché le duel, c'est-à-dire toi. Mais il y a un truc. **J'utilise mon pouvoir à fond.** Ça me permet de transformer n'importe quel score en dé de sacrifice. En l'occurrence, je transforme le 8 en dé de sacrifice. Ça me fait deux dés de sacrifice. Quand il y a plusieurs dés de sacrifice, ça contamine tous les dés. Donc en fait, j'ai trois dés de sacrifice. Trois dés de sacrifice contre un, c'est moi qui atteins l'objectif.

Autrement dit, je survis à ce duel et toi tu meurs. Comme tu es la joueuse en instance, je te laisse dire en premier ce que tu fais de ton dé de sacrifice. Moi, je garderai les trois que j'ai eus.

Solène :

Alors que la flèche est seulement à quelques centimètres de toi, je t'entends crier : « Octobre, si tu m'avais aimé, je n'aurais pas fait de mal à ta famille ! » Cette phrase cruelle me rappelle l'aventure que j'ai eue avec Valjean. C'est moi qui l'ai fait entrer dans nos vies. Cette petite phrase me tue net. Je lâche l'arc, je me tiens le cœur un instant. Je tombe à genoux. Mon visage est figé. Puis je m'écroule face au sol.

Lucie :

Dis-nous quand même ce que tu fais de ton dé de sacrifice. Pour créer ton prochain personnage, on a besoin de savoir combien tu auras sacrifié de phrases.

Solène :

Avec mon dé de sacrifice, je sacrifie *Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille*. Cette phrase mortelle de Valjean tient aussi lieu d'aveu. J'ai fait éclater la vérité au prix de ma vie.

Lucie :

Quant à moi, je sacrifie *Je veux faire le deuil de ma femme*. Non seulement j'en ai fait le deuil mais je l'ai même oubliée. Je n'ai plus de remords. Je sacrifie *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux*. Même si en effet plus personne ne me prend pour un lycanthrope, tout le monde sait à présent que je suis un monstre. Je sacrifie enfin *Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche*. Ma blessure est guérie mais j'ai perdu l'amour de mon guérisseur en m'en servant comme bouclier humain. Xavier, es-tu d'accord pour dire que Brumaire a reçu la flèche à ma place ?

Xavier :

Oui. J'ai reçu la flèche dans le bras. Au même endroit où tu as été blessé par la balle de Poudre.

Lucie :

Solène, ton personnage est éliminé. Je pense qu'on ne va plus jouer très longtemps. Mais si tu veux, tu peux quand même te créer un nouveau personnage, soit tout de suite, soit au début de ta prochaine instance. Tu démarreras avec autant de phrases qu'il y avait de phrases sacrifiées sur la feuille de personnage d'Octobre. Elle avait une phrase sacrifiée, donc tu démarreras avec une seule phrase. Cette phrase comportera bien sûr le verbe *vouloir* et un lien avec la phrase d'un autre personnage en jeu.

Solène :

Dans ce cas, je vais recréer un personnage tout de suite. Dans la troupe des hommes d'armes d'Octobre, il y a une femme qui a été recueillie lors de la traque. Il s'agit de Poudre. Valjean, tu t'en rappelles ! L'autre soir, dans la caverne, vous vous êtes battus parce qu'elle voulait enquêter sur la mort de ta femme. Elle t'a blessé avec son pistolet et tu as voulu la tuer d'un mot cruel. Tu es parti en la laissant pour morte mais elle a survécu. Elle n'est pas indemne pour autant. Ses beaux cheveux roux sont devenus tout blancs et son visage est agité de spasmes nerveux. Je lance un dé pour écrire ma phrase. 9, la Science. Pendant ma convalescence, j'ai compris que Valjean avait un terrible pouvoir et qu'il fallait s'en prémunir. J'ai confectionné un casque intégral en cuir. À l'intérieur, j'ai cousu des parchemins sur lesquels j'ai écrit en boucle : « Tes paroles ne m'atteignent pas. » J'écris ma phrase : *Protégée par mon casque, je veux débarrasser la terre de Valjean.* J'ai aussi fabriqué un arc à poulie et maintenant je le braque sur Valjean.

Lucie :

Bien, on peut maintenant commencer l'instance de Xavier.

– FIN DE LA SÉANCE (cf. p **Erreur ! Signet non défini.**) –

Tour 4, Instance de Brumaire

Lucie :

Je crois qu'il est temps de boucler cette histoire. On va en jouer le paroxysme. Je vous propose de conclure la séance au terme de l'instance de Xavier. Veillez à clôturer les histoires de vos personnages. Comme on sait que c'est la dernière instance, c'est le moment ou jamais pour tout donner ! Notez que si on finit ici avec la dernière instance d'un tour de table, ce n'est pas obligé. L'important est de conclure avec la fin d'une instance, n'importe laquelle.

– CONFLIT DE MASSE (cf. p **Erreur ! Signet non défini.**) –

Lucie :

Le mieux dans ce cas présent, c'est de faire un conflit de masse. A l'intérieur de l'instance de Brumaire, chaque personnage va jouer un conflit. Ça peut être un duel mais par contre il n'y a pas d'alliance possible. On commence par Brumaire et on joue dans le même sens que d'habitude. On n'est pas forcément obligé de finir une séance par un conflit de masse, ça peut arriver avant ou pas du tout. Mais vu les événements c'est ce qui me paraît le mieux dans notre cas.

Xavier :

Si je comprends bien, c'est un peu la foire d'empoigne en ce moment. Je viens de voir Valjean tuer ma mère et se servir de moi comme bouclier humain. Et maintenant, les hommes d'armes et Poudre sont sur nous. Et je dois jouer un conflit là-dedans. J'hésite entre plusieurs types de conflits... J'aurais bien joué un conflit pour savoir si j'aidais Valjean ou si je m'enfuyais. Mais ce serait dommage de consacrer mon dernier conflit à cette question. C'est compliqué parce que je ne sais plus du tout ce que je peux ressentir pour Valjean. J'aime Valjean mais sa part sombre me terrifie. Celle-là, je la déteste. En fait, ce sont ses mots que je déteste. Je ne crois pas que Valjean ait une double personnalité. Je crois qu'il est possédé. Possédé par un parasite Horla. Le parasite, c'est sa langue. Sa langue qui le rend mauvais, sa langue qui tue.

Alors qu'il m'ignore pour faire face aux hommes d'armes, je me rue sur lui avec mon couteau. J'essaye de lui arracher la langue.

Lucie :

J'aurais le droit de demander un duel pour avoir une chance d'empêcher ça, mais en tant que joueuse, ton idée me surprend et m'intéresse. Autant mon personnage n'a certainement pas envie de se faire arracher la langue, autant en tant que joueuse je suis curieuse de voir ce que ça pourrait produire, alors je ne m'y oppose pas.

Xavier :

OK. J'en fais quand même mon conflit, parce que je suis autant curieux de voir ce qui se passera si je réussis ou si j'échoue. J'utilise *Ma famille croit que Valjean est un assassin*. Je pense que ce n'est pas Valjean l'assassin, mais juste le monstre qui vit dans sa bouche. J'utilise aussi ma deuxième phrase : *Je ne veux pas que Valjean et Octobre se fassent du mal*. Une fois que je l'aurai débarrassé de son parasite, Valjean sera pacifique. Je pourrai alors implorer la clémence des hommes. Et enfin ma troisième phrase : *En fait, j'ai aussi peur de Valjean que d'Octobre*. Enfin, je suis pas sûr, c'est plus un handicap qu'une ressource pour ce conflit...

Lucie :

Tu sais que tu peux utiliser une phrase même si de prime abord elle semble un handicap. Tu peux raconter comment Brumaire triomphe de sa peur de Valjean, ou au contraire comment la peur de Valjean lui dicte un acte aussi extrême que de vouloir lui arracher la langue.

Xavier :

OK. Je crois que c'est un peu des deux... Je lance mes trois dés et j'obtiens... 4, 5 et 8. Que des dés de souffrance, c'est un échec.

Lucie :

Je pense que tu étais sur le point de passer ton couteau sous ma langue quand j'ai dit : « Ne me touche pas, petit idiot. » sur un ton si grave que tu as laissé tomber ton couteau.

Xavier :

Oui. Je suis d'accord.

Lucie :

Comme tu étais tous seul, dans le conflit, tu ne peux garder qu'un dé de souffrance.

Xavier :

OK. J'en garde un et je le relance. J'obtiens 7 et j'écris une phrase de souffrance en Clan : *J'ai été incapable d'aider Valjean. Je l'ai définitivement perdu.*

Lucie :

C'est à moi de faire mon conflit. Brumaire, je te lance un dernier regard. Je t'abandonne. Je le fais par amour. Je finirais par te faire du mal, alors je préfère te repousser. Tandis que les hommes d'armes se précipitent sur moi avec leurs épées et leurs lances, je tente de les tuer en disant : « Vous n'êtes pas dignes de lever la main sur moi. ». J'exclus Poudre de l'objectif. Elle est mieux protégée que les autres et je veux lui laisser l'opportunité de jouer elle aussi un conflit. Le problème, c'est que je n'ai plus qu'une phrase : *J'ai une double personnalité.* Ça va être très compliqué de s'en sortir sans dommage. Mais je n'ai pas le choix, le conflit de masse m'impose de faire un conflit. Je lance mon unique dé... J'obtiens... 11 ! J'ai une chance pas possible ! Tous les hommes d'armes s'écroulent en se tenant le cœur. Je me tiens devant leurs corps inertes, haletant, triomphant. Je le relance le dé de puissance et j'obtiens 5. J'écris une phrase de puissance en Égrégore qui montre que j'entre dans la légende : *Malheur à quiconque lève la main sur moi.*

Solène :

Il ne reste plus que moi. Je suis debout devant un monceau de corps. Les hommes d'armes, Octobre... Juste à côté, la fosse commune à peine rebouchée, où gisent d'autres hommes d'armes et la fille d'Octobre... Je répète en boucle dans ma tête : « Tes paroles ne m'atteignent pas, tes paroles ne m'atteignent pas, tes paroles ne m'atteignent pas. » Je te provoque en conflit duel. Mettons nos vies en objectif. Si je gagne, Valjean meurt. Si tu gagnes, Poudre meurt.

Lucie :

Ça me va. Je note que tu as été maligne. Tu m'as directement provoquée en duel. Comme c'est toi qui as initié le duel, c'est toi qui auras l'avantage. Si tu avais voulu jouer cela en conflit simple, j'aurais certainement transformé le conflit en duel et cette fois-ci, c'est moi qui auras eu l'avantage en cas d'égalité. Commençons.

Solène :

Protégée par mon casque, je veux débarrasser la terre de Valjean. Un dé au total.

Lucie :

Quant à moi, je peux utiliser mes deux dernières phrases restantes : *J'ai une double personnalité. (pouvoir) et Malheur à quiconque lève la main sur moi.* Deux dés.

Solène :

J'obtiens 5.

Lucie :

J'obtiens 8 et 9. On a toutes les deux des dés de souffrance. Dans ce cas, c'est le plus grand nombre de dés de souffrance qui gagne, en l'occurrence moi. Pour des raisons de style, je vais cependant choisir d'utiliser mon pouvoir à fond. Je choisis que le chiffre n°8 donne un dé de sacrifice. Finalement, j'ai donc non pas deux dés de souffrance, mais un dé de sacrifice, qui tue l'autre dé. Ça ne change rien au fait que j'atteins l'objectif. Solène, ton personnage est éliminé, je te laisse raconter ce qui se passe.

Solène :

C'est très bref, sans éclat. Alors que je visais, je penche la tête en arrière et je tombe sur le dos, avant même d'avoir pu tirer.

Lucie :

C'est triste en effet. Pour finir, faisons circuler les dés. J'ai un dé de sacrifice que je garde pour moi. Solène, comme tu vas mourir, tu dois laisser ton dé de souffrance à quelqu'un d'autre, qui ne pourra pas le refuser.

Solène :

Je le relance d'abord. z, Mémoire. Je le donne à Xavier s'il est d'accord.

Xavier :

Avec ce dé de souffrance en Mémoire, j'écris : *Je fuis mais le souvenir de ce Horla de Valjean reviendra à jamais me hanter.* J'ai un dernier regard d'incompréhension pour Valjean et je cours vers la forêt à toutes jambes.

Lucie :

La fuite de Brumaire me flanque un coup. Je me penche vers le corps de Poudre, curieux. J'enlève son masque de cuir. Des dizaines de messages se sont décalqués sur son visage : « Tes paroles ne m'atteignent pas. » Elle est belle et stupéfaite et son visage est infiniment triste et coupable et accusateur. Je réalise ce que j'ai fait. Avec mon dé de sacrifice, je sacrifie mon pouvoir *J'ai une double personnalité.* Je tombe à genoux. Ma part sombre est morte et il ne me reste plus que les yeux pour pleurer. C'est ainsi que finit la geste de Valjean, Poudre, Octobre et Brumaire.

Feuilles des personnages à la fin du tour de table n°4 :

Valjean (Lucie) :

- † *Je veux faire le deuil de ma femme.*
- † *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.*
- † *Avec le pistolet de Poudre, j'ai pu me défendre et fuir la caverne.*
- † *Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche.*
- † *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux.*
- † *J'ai une double personnalité. (pouvoir)*
- † *Malheur à quiconque lève la main sur moi.*

Octobre (morte) (Solène) :

- † *Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille.*
- † *La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte
d'un coup de griffe de lycanthrope.*
- † *Les traqueurs trouvent les lettres de Valjean.
En les lisant, plusieurs meurent d'empoisonnement.*
- † *J'explique la vérité à mes derniers hommes
et nous jurons tous la mort de Valjean.*
- † *Ma fille repose en paix désormais.*

Poudre (morte) (Solène) :

- † *Protégée par mon casque, je veux débarrasser la terre de Valjean.*

Brumaire (Xavier) :

- † *Je veux prouver que c'est de la folie de penser
~~que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur~~*
- † *Ma famille croit que Valjean est un assassin.*
- † *Je ne veux pas que Valjean et Octobre se fassent du mal.*
- † *En fait, j'ai aussi peur de Valjean que d'Octobre.*
- † *J'ai été incapable d'aider Valjean. Je l'ai définitivement perdu.*
- † *Je fuis mais le souvenir de ce Horla de Valjean reviendra à jamais me hanter.*