

Ceci est une version du jeu de rôle / GN Les Sentes (drames forestiers dans une réalité sorcière) à jouer en ligne, en multicanal, sur Discord.

Ce format est une expérimentation ludique, il consiste à mélanger les caractéristiques du jeu de rôle en ligne et du GN.

C'est du jeu de rôle parce que vous pouvez décrire votre personnage en parlant à la troisième personne, et vous pouvez décrire les lieux.

C'est du GN parce que :

+ le jeu est multi-modal : le groupe de personnages va rapidement se diviser pour se rendre dans des lieux divers et y faire des apartés (joués sans meneur de jeu). Pour se faire, nous utiliserons l'application « Gather ».

+ centré sur les PJ : Vos personnages sont a priori les seuls présents sur zone. Il y a peut-être des étrangers, des animaux ou des monstres, mais ils sont le plus possible hors-champ.

+ en temps réel : nous ne ferons pas d'ellipse. Considérez que pendant que vous vivez quelque chose, un certain nombre d'événements sont vécus par les autres joueurs au même rythme. Il est impossible de faire un temps réel exact parce que les descriptions prennent du temps, mais on va s'en rapprocher.

+ plus fantastique que surnaturel : évitez de décrire des choses trop surnaturelles qui ne pourraient pas vraiment être jouées en GN : pas de transformation spectaculaire, de monstres indicibles... ou alors ils sont hors-champ, ou décrits par un personnage. Il est possible de douter de l'existence de ces phénomènes, ou leur attribuer une cause rationnelle. Mais, il y aura peut-être des morts-vivants. On va dire que c'est l'exception.

Il est prévu pour une partie de 8 à 23 personnes, pour une partie de 4h.

Nous jouerons sur l'application en ligne gather.town (<https://gather.town/>) ou, en cas de problème de la plateforme, sur le discord Millevaux (<https://discord.gg/rx9HtmmbAF>).

Courrier d'invitation

Bienvenu dans ce jeu de rôle grandeur nature à jouer... en ligne ! Le jeu ? **Les Sentes : drames forestiers dans une réalité sorcière**, de Thomas Munier.

Les inspirations pour cette session comprennent le récit du Déluge, *Le monstre de Frankenstein* de Mary Shelley, et l'ambiance mystérieuse des bayous de Louisiane. Nous y incarnerons les membres de plusieurs communautés survivant dans la forêt de Millevaux, un monde poste-apocalyptique et sauvage. Tout le monde pratique (sans jamais vraiment l'avouer aux autres) des rituels magiques qui nous confronteront au surnaturel et au drame.

Le temps de la résurgence est venu. Est-ce un événement magique, une tradition ou même une fête, difficile de le dire. Pendant la résurgence, nous nous considérons comme maudits. Nous avons trouvé dans nos poches des parchemins de rituels, et nous pensons qu'il nous faut les réaliser avant la chanson qui marque la fin de la résurgence, sinon quoi nous allons nous transformer en un de ces monstres qu'on appelle les horlas.

Informations sur le jeu et ses modulations

+ *Avertissement sur le contenu : **Maladie, blessures du passé, relations humaines dysfonctionnelles, violence sur les animaux, meurtres, suicide, perception incertaine de la réalité.** Si l'un de ces contenus te préoccupe mais que tu veux éviter de lire le texte du jeu, discutes-en avec avec une personne qui l'a lu, pour voir ensemble ce qu'il convient de faire.*

+ *Si tu éprouves une gêne, une difficulté ou une appréhension qui pourrait limiter ton accès à ce jeu, contacte-moi pour qu'on discute des aménagements possibles.*

+ *Tu pourras quitter le jeu avant la fin, mais quand tu le feras, songe à prévenir au moins deux des personnes qui restent.*

Les tabous : *Si en tant que joueur.euse., vous ressentez le besoin de censurer un aspect du jeu pour tout le monde, signalez moi la ou les niveaux de tabous refusés en privé avant le jeu. Refuser un niveau implique le refus implicite de tous les niveaux supérieurs ; à noter qu'il n'est cependant pas possible de refuser les petites permissions, car elles ne peuvent être censurées excepté par les mots-clefs « croix » et « revisitation » (voir les règles).*

AFFECTION

X Petite permission : l'amitié et l'attachement à sa famille est permis.

O Moyenne permission : les romances sont également permises.

O Grande permission : les relations sexuelles sont également permises

(Quel que soit le vote, les violences sexuelles ou leur récit sont proscrites)

VIOLENCE

X Petite permission : La violence psychologique et l'abandon dans la forêt sont permis.

O Moyenne permission : La violence physique indirecte est également permise (empoisonnement, envoûtement, incitation à des comportements risqués).

O Grande permission : La violence physique directe est également permise.

AUTRES TABOUS

Ce que tu as à faire

I) Lire les règles & le briefing

+ Si tu as des questions sur le jeu, mieux vaut les poser en avance, par mail (albandamien91@hotmail.fr) ou via discord (Tenebos#5252)

II) Remplir la fiche de tabous au besoin

III) Créer ton personnage et reporter les informations sur le gform commun.

+ *Ton personnage peut avoir l'âge et le genre que tu veux.*

IV) A partir du 20, tu devras retourner sur le gform

Les règles en bref

Comment utiliser ces consignes

Toutes les consignes suivantes sont facultatives. Essayez de respecter celles établies par consensus, mais gardez à l'esprit que vous pouvez en ignorer certaines pour votre confort de jeu. Si toutefois cela devait poser problème, nous mettrons en place une concertation

Mort du personnage

*les participant.e.s ne meurent que si ils et/ou elles le décident. Ils et elles peuvent alors jouer un cadavre, un mort-vivant, un figurant, un nouveau personnage, organiser des temps forts... **Idem si on s'ennuie.***

Résolution de conflits

C'est la joueuse qui reçoit le coup qui décide comment ça affecte son personnage.

Les fouines

*Le mot « fouines » désigne, lors de la partie, les joueur.euse.s. Les **fouines** possèdent les personnages, elles les manipulent et se nourrissent de leur destin. Elles peuvent communiquer entre elles par le **langage fouine**.*

Lorsque des joueur.euse.s désirent parler hors personnage, on commence le dialogue hors jeu par « langage fouine », et l'on murmure.

En cas de malaise...

+ *Le mot-clef « Croix » est à utiliser en cas de malaise. Lors d'un dialogue en langage fouine, il permet d'annuler la scène.*

+ *Le mot-clef « Revisitation » peut également être utilisé en cas de malaise. Lors d'un dialogue en langage fouine, il permet de donner des instructions pour rejouer la scène.*

Astuces pratiques

+ *La phrase clef « Je suis sous l'eau. » permet de signaler qu'un joueur a trop d'affaires en cours, et qu'il faut le solliciter plus tard.*

+ Le mot clef « Négatif » permet de signaler à son interlocuteur.trice qu'on est en train de mentir, ou qu'on essaye de le / la tromper.

Rituels

+ Il faut accomplir ses rituels avant la fin du jeu ou on se transforme en horla.

Chaque joueur.euse.se se fixe un niveau de difficulté personnel (1,2 ou 3) qui indique le nombre de rituels qu'elle doit accomplir.

+ La phrase clef « C'est un rituel » permet d'hypnotiser les personnes qui doivent suivre bon gré mal gré les instructions données.

+ Les rituels sont infaillibles la première fois qu'ils sont lancés.

+ Un rituel annulé par une fouine (croix ou revisitation notamment) peut être considéré comme accompli.

+ Nous pouvons diverger du rédigé exact de nos rituels

Moteurs de jeux

Ces règles donnent une impulsion à la partie. Elles n'ont pas valeur de commandement, mais participent à la création d'une ambiance, et offrent des leviers de réaction producteur de jeu.

+ Nos rituels nous possèdent, nous envoient des visions, des prémonitions, nous oblige à certaines pensées et à certains actes

+ Nos émotions nous gouvernent.

+ Nous croyons au surnaturel.

+ (On croit tout ce qu'on nous dit).

+ (On fait tout ce qu'on nous demande).

+ (Nous avons du mal à percer la sphère intime des autres.)

+ Tout est lié.

Briefing

*Le monde est en ruine.
L'Eau Qui Dort engloutit notre forêt. Nous nous noyons dans l'oubli.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.*

DÉROULÉ DE LA PARTIE

I) LAMENTATION

*L'Eau monte irrémédiablement, emportant tout, excepté la forêt.
Les habitants se souviennent de ce qu'ils ont perdu, et de ce qu'ils espèrent retrouver. Ils échangent au sein de leur communauté les solutions envisagées pour résoudre cette situation qui les oppresse.*

II) VENTS DE CHANGEMENT

*Écrasées par la menace omniprésente qui plane sur elles toutes, les communautés devront accepter le changement, ou mourir en le refusant. Il n'existe aucune bonne solution : l'exode sera difficile et parsemée d'embûches, l'adaptation exigera bien des sacrifices...
Quoi qu'elles décident, cependant, rien ne pourra empêcher les eaux de continuer à monter.*

COMMUNAUTÉS

Les communautés représentent les groupes sociaux initiaux des joueur.euse.s. Leurs descriptifs comportent une esquisse de leurs ambitions, de leur situation ou de leurs pouvoirs, ainsi qu'une réaction type (comme toujours indicative) vis-à-vis des groupes d'une part (« face à une communauté »), et vis-à-vis des individus isolés d'autre part.

Enfin, ces paragraphes comportent un lieu de départ.

LES SEDENTAIRES

Nous avons notre enclave dans la forêt et nous y habitons depuis toujours.

*Face à une communauté, nous défendons notre enclave.
Face à un individu, nous nous méfions : peu sont dignes de nous rejoindre.*

Des sédentaires veulent rester quoi qu'il leur en coûte et d'autres prônent l'exode de toute la communauté.

Campement : Les Berges du lac

LES EXPIATISTES

Nous pensons que Millevaux est une punition pour nos péchés et que seule la mort peut nous permettre d'expier.

*Face à une communauté, nous l'attaquons si nous sommes en force.
Face à un individu, nous le convertissons ou le tuons.*

Des expiatistes pensent qu'il faudra recourir au suicide collectif pour stopper la montée des eaux, d'autre qu'il faut sacrifier tous les mécréants.

Campement : les Tentes

LES ALCHEMISTES

Nous formons un convent qui étudie les mystères de la forêt pour élaborer la pierre philosophale.

Face à une communauté, nous taisons nos secrets.

Face à un individu, nous marchandons des savoirs et des artefacts.

Des alchimistes prônent l'utilisation de leurs connaissances pour sauver ce qui peut l'être, et d'autres préfèrent rester insensibles aux misères humaines.

Campement : le Cercle de pierre

ORGANISATION DE L'ESPACE : LES LIEUX

La forêt est divisée en plusieurs lieux, matérialisés via l'application « gather.Town »

Quand vous êtes dans un lieu, vous pouvez le décrire, mais évitez les manifestations trop surnaturelles, et surtout ne chamboulez pas trop le lieu. Le groupe qui va arriver après vous va le retrouver à peu près dans son état initial. Vous avez pu transformer le décor mais cette transformation passera inaperçue auprès de personnages qui n'y feraient pas attention (vous avez allumé un feu, vous avez construit un tertre, enfoui quelque chose...). Ceci évitera de fastidieuses mises au point entre joueuses. Vous pouvez aller et venir entre les lieux à votre guise en déplaçant votre personnage. Quand vous demandez à une personne de vous y rejoindre, elle est censée accepter selon la règle du « on fait tout ce qu'on nous ne demande ». Mais si la joueuse est saturée, respectez son refus.

Sont dissimulés un peu partout des points d'accès aux *Sentes*, de petits sentiers de chasse sous le couvert des branchages. On peut y rencontrer d'autres personnes en maraude. C'est un lieu de non-agression, on y échange plutôt des paroles banales.

Vous pourrez également trouver des points d'intérêt destiné à vous donner l'ambiance d'un endroit particulier.

Quand vous croisez des personnages que vous n'avez pas vu depuis un moment, pensez à leur donner des indices sur ce qui s'est passé hors de leur vue.

ORGANISATION DU JEU : LES TEMPS FORTS

Les temps forts sont des moments que doit partager toute une communauté, voire toute l'assemblée des personnages. Merci de surveiller l'heure pour ne pas louper les temps forts

14h30(début du jeu) Chaque communauté est regroupée dans son campement pour y célébrer un temps fort.

DELIBERATIONS (Sédentaires)

Tout le monde participe à un grand débat concernant l'avenir de la communauté, débat qui devra être ajourné du fait d'une découverte troublante.

PRIERE MÉMORIELLE (Expiatistes)

Pour marquer leur foi, devant toute l'assemblée, chaque personne sacrifie un souvenir, en sachant que le fait de le partager implique de le perdre à tout jamais.

DECOUVERTE (Alchimistes)

Les Alchimistes font une découverte qui justifie de rester et de prendre des risques, car c'est le prix à payer pour avoir une chance de réaliser leur grand projet.

15h : Tous les personnages se réunissent au campement des sédentaires pour un temps fort commun
MONTEE DES EAUX

En arrivant au village, tous découvriront les lieux saccagés par la montée des eaux. Des biens précieux seront perdus, d'autres devront être retrouvés.

A chacun d'agir suivant ces convictions dans ce drame.

16h00 : Chaque communauté est regroupée dans son campement pour y célébrer un temps fort.

SAINTE CROISADE (Expiatistes)

Les Expiatistes hostiles aux hérétiques se réuniront pour organiser leur grande croisade contre les autres communautés. Les plus modérés parmi eux tenteront de les raisonner.

REPARATIONS (Sédentaires)

Les plus attachés à cette terre parmi les Sédentaires se consacreront tout entier à la réparation de leur lieu de vie. Les partisans de la migration y verront de vains efforts qu'ils critiqueront, et commenceront les préparatifs pour leur propre exode.

DESILLUSION (Alchimistes)

L'espoir qui avait poussé les Alchimistes à braver les dangers du bayou s'avérera faux et vain. Les optimistes et les acharnés voudront rester malgré tout, alors que les autres préféreront migrer vers des terres plus prometteuses.

17h30 : Tous les personnages se réunissent dans le campement des expiatistes pour un temps fort commun

MENACE COMMUNE

Les fanatiques parmi les Expiatistes qui souhaitaient sacrifier les hérétiques seront trahis par l'un des leurs. Ceux dont ils planifiaient l'exécution leur laisseront le choix entre l'exode, la renonciation de leur foi, ou la mort.

Chacun décidera ensuite de s'il reste, ou de s'il part.

Lorsque tous auront décidé de leur destin, l'organisateur conclura la session par un bref épilogue concernant les communautés et leurs choix, puis ceux qui n'auront pas réussi à accomplir leurs rituels se changeront en horlas. Les autres joueurs.euse.s devront leur dire « je te pardonne », et les laisser quitter l'assemblée.

On se retrouvera ensuite pour le débrief, de 18h à 18h45.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Chaque personnage dispose d'une **communauté** (avec des règles qui s'y appliquent), que vous pouvez trouver plus haut dans ce document, suivi d'une **Mission**, c'est-à-dire de son but dans la vie : il s'agira à la fois son nom et son rôle.

Il dispose également d'un **Destin**, qui constitue une forme d'épreuve ou de fatalité qui va poursuivre le personnage durant la partie.

Ces éléments s'achèvent avec les **Rituels** : des objectifs moteurs de jeux parmi, et dont chaque participant.e doit accomplir un certain nombre, choisi par lui, durant la partie.

NB : il est fortement conseillé de tirer au sort, ou de choisir, 5 rituels pour rituels pour la partie, même si vous prévoyez de ne pas les faire tous, de manière à avoir le choix durant la session.

Vous trouverez ici (<https://chartopia.d12dev.com/collection/1642/>) un lien vers un générateur de personnage pour les Sentes, qui couvre l'intégralité des éléments présentés. Vous pouvez également choisir ces éléments directement, sans avoir à utiliser la fonction « roll », en cliquant sur l'élément qui vous intéresse.

The screenshot displays a character creation interface for 'Les Sentes'. On the left, a list of items is shown, including 'Les Sentes - Missions de vie, métiers et rôles', 'Les Sentes - Destins', 'Les Sentes - Rituels' (highlighted with a red box), 'Les Sentes - Rituels 2', 'Les Sentes - Rituels 3', 'Les Sentes - Rituels 4', and 'Les Sentes - Rituels 5'. A red arrow points from the 'Les Sentes - Rituels' item to a detailed view on the right. The detailed view shows a list of 8 rituals with their descriptions and associated dice rolls.

Ritual	Description
1. (d20) LA FOSSE ✖	Vas jeter de la nourriture dans une fosse où sont abandonnés les animaux de compagnie devenus indésirable. Dans tes rêves, vient te hanter la bête que tu y as abandonnée. Plus un nouvel animal est jeté dans la fosse. Alors, tu cesses de gaspiller son pain pour une bête qui n'est pas la tienne.
2. (d20) COSTUME ✖	Fabrique un costume, offre-le à quelqu'un et raconte lui l'histoire du costume.
3. (d20) LE JEU DE LA MULE ✖	Chacun son tour dit un objet à emporter pour un voyage en forêt. La première qui dit un objet qui semble inutile à l'autre a perdu.
4. (d20) AUMÔNE ✖	Demande un objet, de la nourriture ou un souvenir en aumône.
5. (d20) NETTOYAGE ✖	Nettoie les affaires d'une personne puis réclame un dû.
6. (d20) TÂCHE MÉNAGÈRE ✖	Demande à quelqu'un d'effectuer une toute petite tâche ménagère (comme recoudre un bouton) et montre ta reconnaissance de façon disproportionnée.
7. (d20) CONTRE-DON ✖	Offre une chose importante à une personne sans rien réclamer. Plus tard, reproche-lui de n'avoir pas assez donné en retour.
8. (d20) CUISINE ✖	

Lorsque vous êtes satisfait.e.s des informations réunies, vous devrez les reporter sur le gform suivant :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1aIBqga-Ma73YEo8yGVaCiJrFr7nNDGn4MrOjyP5SU7c/edit?usp=sharing>

La dernière étape aura lieu à partir du 17 avril : vous devrez lier votre personnage à quatre autres personnages présents dans la partie – ni plus, ni moins (on attendra le 17 pour avoir un nombre suffisant d'inscrits).

LE LANGAGE DANS MILLEVAUX

« Tout est lié »

Notre culture implique un salut traditionnel : « Tout est lié », qui résume une croyance importante. Nous pouvons accompagner ce salut d'une formule de politesse qui pallie à l'oubli : « Je m'appelle [nous donnons notre nom] et voici mon histoire : [nous donnons les détails sur nous qui nous paraissent importants sur le moment]. La personne est censée nous répondre par son propre nom et sa propre histoire.

+ utiliser le langage fouine pour le hors rôle-play.

« C'est un rituel »

Quand nous prononçons la phrase « c'est un rituel », nous hypnotisons les personnes en face de nous, qui doivent se plier à nos indications, nous permettant ainsi d'accomplir notre rituel. Il n'est pas obligatoire d'employer cette formule pour faire un rituel, cela rend juste la chose plus facile.

Les mots de fouines

Nous autres peuples de Millevaux, nous sommes possédés par des esprits-fouines, qui entre elles s'appellent « les joueuses ». Elles se nourrissent de notre destin qui, positif comme négatif, se doit pour elle d'être remarquable et elles nous manipulent en ce sens. Elles peuvent communiquer entre elles en nous possédant pour nous faire dire des mots de fouine que seules elles peuvent comprendre (les personnages n'en ont pas conscience) :

LES RITUELS DANS LE TEMPS

À nous de voir si nous réaliserons ces rituels, bon gré ou mal gré, ou si nous préférons nous transformer.

Pour faire fonctionner un rituel, il faut y consacrer du temps et de l'intention.

Plusieurs rituels peuvent se dérouler en même temps et s'imbriquer.

Le non-dit autour des rituels

Il est mal vu de dire qu'on pratique des rituels.

Les personnes ciblées par un rituel sont obligées de s'y soumettre, de bonne grâce ou en renâclant à la tâche : elles sont hypnotisées.

Pour hypnotiser une personne dans le cadre d'un rituel, nous pouvons dire « c'est un rituel » en langage fouine.

Accomplir un rituel

Un rituel annulé par une fouine (via croix ou revisitation) peut être considéré comme accompli.

Les rituels sont infaillibles : ils donnent toujours le résultat annoncé. Ils marchent avec tout le monde, même avec des personnes qui ne paraissent pas la cible idéale pour le rituel.

En revanche, ils ne sont infaillibles que lors de leur première utilisation.

Ils peuvent également diverger de leur rédaction exacte.

La possession par les rituels

Si un rituel nous conduit à mener une enquête, nous sommes littéralement possédé par le rituel, nous sommes inspirées par des intuitions chamaniques, des voix dans notre tête, des réminiscences du passé. Nous ramassons des choses ou nous créons des empreintes et nous découvrons que ce sont des indices. Nous savons instinctivement quelle personne interroger et quelles questions lui poser, comme par exemple : « Parle-moi des bruits que tu as entendus cette nuit. »

NOS PENSÉES ET NOS ACTES

Voici comment nous pensons et nous nous comportons, nous habitants de Millevaux.

Nos émotions nous gouvernent :

Nous souffrons de troubles physiques et mentaux. Nous sommes à fleur de peau. Nous ressentons des émotions fortes et les exprimons physiquement ou verbalement. Celles qui se murent finissent toujours par craquer. Parfois aussi, nous nous isolons pour ruminer.

Nous réagissons toujours vivement quand quelque chose de grave se produit à côté de nous.

Nous croyons au surnaturel :

- + Nous avons confusément conscience d'être possédées par un ou plusieurs esprits.
- + Nous avons des visions du passé, du futur et du présent.

Tout est vrai et lourd de sens :

- + On croit tout ce qu'on nous dit.
- + On fait tout ce qu'on nous demande.

Nous avons du mal à percer la sphère intime des autres :

- + Lorsque nous voulons toucher une personne, nous le signalons (« *Je m'apprête à toucher l'épaule de Pastre pour le reconforter ou le maudire* ») pour que la personne ait l'opportunité d'esquiver le contact ou de le guider. Cela est valable même pour les contacts violents ou abusifs, car nous pensons que chaque personne est dotée d'une sphère intime invisible qui est difficile à franchir.

Tout est lié

- + Nous pensons que le hasard n'explique pas et que nos différentes histoires forment une tapisserie cohérente.

LA FIN DU JEU

Quand nous entendrons de nouveau la chanson qui marque la fin de la résurgence, tout le monde se réunit au feu de camp. Les personnes qui n'auront pas accompli tous leurs rituels vont y rester. Peut-être vont-elles montrer des signes de transformation en horla, peut-être vont-elle rester stoïques ou suppliantes. Nul ne sait comment advient la transformation, et si elle est la même pour tout le monde. Les autres, avant de sortir, se tourneront vers celles restées à l'intérieur et diront en chœur : « Je te pardonne. »

Puis les personnes condamnées quitteront à leur tour le feu de camp, à leur manière. On se retrouve ensuite dans le salon « Marche », du discord Millevaux, pour le débriefing.