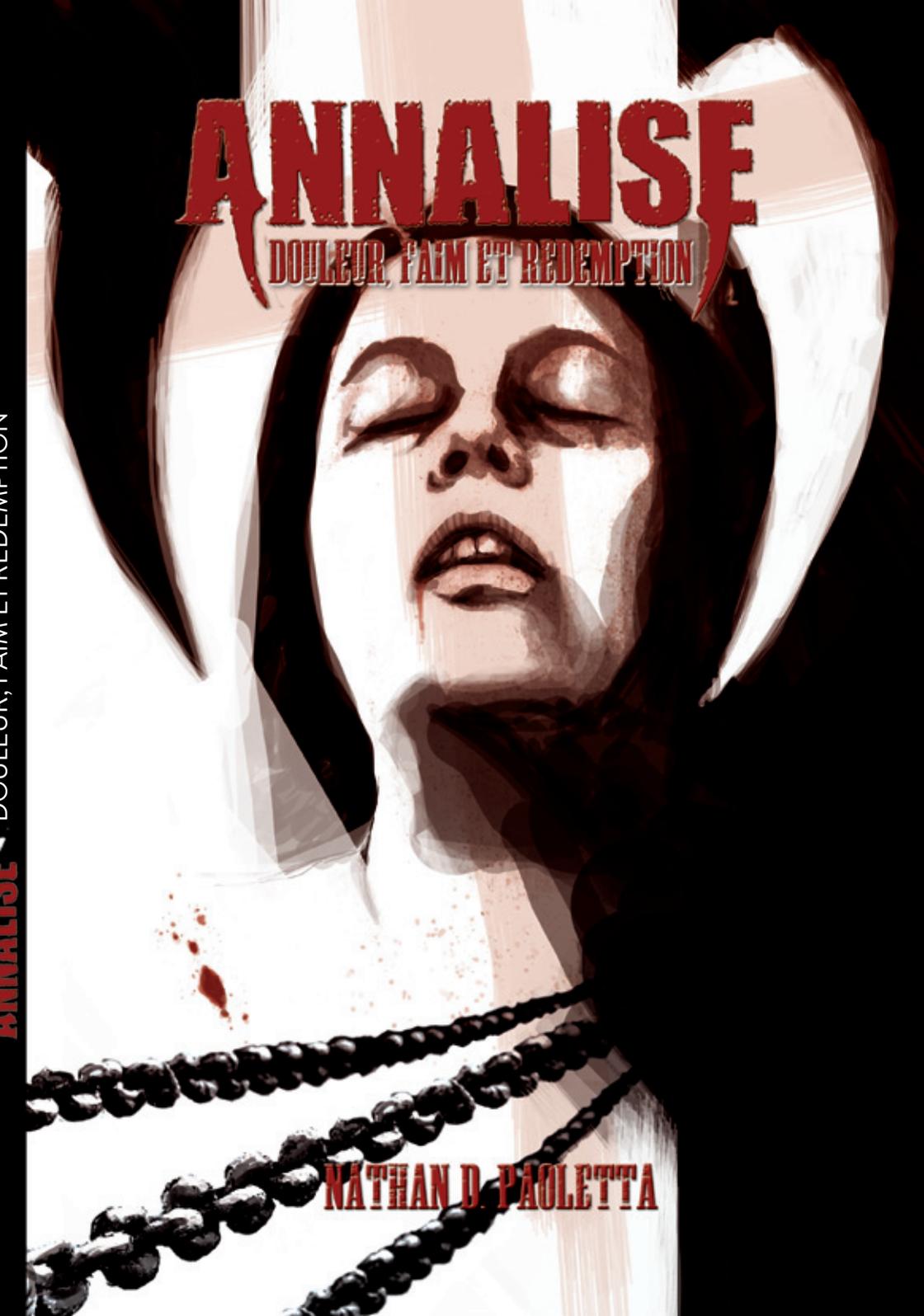


# ANNALISE



DOULEUR, FAIM ET REDEMPTION

NATHAN D. PAOLETTA

ANNALISE DOULEUR, FAIM ET REDEMPTION

17/9

Je n'avais jamais fait ça avant mais les temps sont durs et j'ai besoin de me confier à quelqu'un. Même s'il ne s'agit que d'un banal journal. Je pensais qu'en partant de chez moi tout s'arrangerait mais je suppose... je suppose que c'était juste un vieux pieux. J'aurais dû m'en douter. Si changer de fac pouvait arranger ma situation, mes parents se seraient débrouillés pour m'en empêcher, comme ils l'ont fait pour le reste.

De toute manière... ça n'est pas comme s'ils prenaient la chose à cœur au point de s'énerver ou de m'en vouloir. Toujours cette apathie permanente qui les caractérise, à part pour ce qui pourrait me faire plaisir...

Hou-là ! Je me la joue émo. Pas question ! Je devrais finir mes devoirs. Enfin... m'occuper l'esprit, quoi.



## Introduction à destination du non-initié

Bienvenue! Cette introduction s'adresse aux personnes qui ont peu voire aucune expérience en matière de jeux de rôles. *Annalise* rentre dans deux ou trois catégories. Stricto sensu, il s'agit d'un jeu de rôles. Vos amis et vous incarnez les personnages que vous avez créés, un « rôle » donc à proprement parler, et suivez des règles, qui elles relèvent du « jeu », afin de raconter une histoire au cœur de laquelle vos personnages se partagent les rôles principaux. Par conséquent, on peut également le qualifier de *story game*, jeu générateur d'histoire. Son intérêt est bien de concevoir une intrigue liant un vampire à ses victimes, à ceux qui l'adulent et à ceux qui le traquent.

Il est évident qu'il n'est nul besoin d'un système de règles pour s'asseoir autour d'une table et inventer une histoire entre amis. En quoi réside l'intérêt du reste de ce livre alors? Les règles donnent une forme à ce que vous imaginez et l'organisent tout en canalisant votre énergie et votre créativité afin de parvenir à la conception d'un scénario qui soit à la fois convaincant, passionnant et captivant. Elles créent une zone sûre où mettre en commun votre inspiration. En les suivant vous abandonnez un peu de votre liberté au profit d'une certaine cohésion dans la qualité de la narration. Après avoir joué une première fois, vous trouverez peut-être quelques règles pas à votre goût ou superflues. Pas de problème, suivre le jeu à la lettre devrait vous fournir les outils nécessaires pour pouvoir ensuite raconter une histoire de qualité sur le thème des vampires qui s'inscrive dans la tradition du roman d'horreur gothique. Si vous parvenez à vous passer des « petites roues », tant mieux! Et excepté respecter les règles, qu'est-ce qu'on fait en fin de compte? Entre deux règles, on passe le plus clair de la partie dite *freeform* au croisement de l'écriture, de la réalisation et du théâtre d'improvisation; à faire du jeu de rôles en somme! À votre tour, vous vous glissez dans la peau de votre personnage : vous parlez pour lui et décrivez ses actions, pour devenir, grâce au jeu, l'auteur d'une histoire en temps réel. Durant la majorité de la séance, on a un **guide scénique** par tour, qui a en charge le reste



de l'univers dans lequel votre personnage évolue et qui incarne tous les personnages non joueurs (PNJ). Il narre le déroulement des événements et les conséquences qu'engendrent les choix de votre personnage. Lors de chaque scène, les autres jouent le rôle de spectateurs et observent les deux joueurs concernés à l'œuvre tout en offrant remarques diverses et suggestions ouvertes. Le joueur actif, le guide scénique et les spectateurs changent à chaque tour; chacun endossera plusieurs fois ces rôles au cours d'une même séance.

Le jeu de rôles reste une activité singulière pour qui y est étranger. Lisez attentivement les exemples situés en marge pour avoir une idée de ce qui se passe entre les joueurs dans le cadre créé par les règles. N'hésitez pas à vous servir des scénarios que vous trouverez dans le guide (dès la page 69) pour votre première partie. Ils incluent des personnages déjà créés et l'amorce qui lancera l'histoire. Dans tous les cas, j'espère que vous passerez un bon moment.



## PRÉSENTER UN PERSONNAGE



Shreyas, Elizabeth et Kat jouent pour la deuxième fois. Elizabeth se retrouve deuxième joueuse active. Après que Shreyas ait présenté son personnage (un érudit de passage à la cour du Roi), vient le tour d'Elizabeth. Elle décide d'adopter le thème médiéval qu'a dépeint Shreyas.

Elizabeth : « Mon personnage se nomme Sire Hector Greenbriar. Je suis chevalier du royaume, gardien au service de la vérité et de la justice et l'image même de la chevalerie. »

Elizabeth ne commence pas par exposer la Vulnérabilité de son personnage. Elle se contente de poser le cadre de son introduction.

Elizabeth : « Sire Hector est en train d'enfoncer la porte entre lui et la pièce en haut de la tour où la Princesse Laurendell est retenue prisonnière. Shreyas, tu veux bien la jouer ? En gros, ça fait un moment qu'elle est coincée là-haut mais elle ne veut pas être secourue par Hector et refuse donc de le suivre. »

Kat : « À tout hasard... est-ce que ta vulnérabilité aurait quelque à voir avec une incapacité à écouter ce que veut autrui ? »

Elizabeth : Exact. J'ai écrit : « Je suis vulnérable car tout le monde m'a toujours surestimé. »

• Être un paria mis au ban de la société. « Je suis vulnérable car je suis sans-abri. »

• Souffrir d'une faiblesse, maladie ou de tout autre trouble congénital ou incurable. « Je suis vulnérable parce que la seule barrière à mes troubles bipolaires est une médication lourde. »

• Une fois votre personnage présenté, notez sa Vulnérabilité sur la feuille qui lui est dédiée en complétant la phrase « Je suis vulnérable car/parce que... »

## La première scène

La scène du premier joueur actif se compose d'une présentation qui brosse le portrait rapide du personnage et au cours de laquelle on expose la vulnérabilité du personnage. La scène peut aussi évoquer les raisons qui

poussent le Vampire à s'intéresser au personnage et son mode opératoire, sans avoir pour autant à inclure le Vampire en chair et en dents. Elle fait également office d'exposition mettant en scène votre personnage, ce qui donne un bon aperçu aux autres joueurs avant que l'histoire à proprement parler ne débute. N'hésitez pas selon vos préférences à distribuer le rôle des personnages non joueurs que vous mettez en scène aux autres joueurs ou à raconter entièrement la scène telle

# Au cœur de la montagne

par Sam Zeitlin

## Cadre

Pompéi, Août 79 après J.-C.. Dix-sept ans se sont écoulés depuis le grand tremblement de terre.

Pompéi est une villégiature pros-

père, une deuxième maison pour les patriciens qui tentent d'échapper à la chaleur étouffante du mois d'août à Rome. Loin des crimes, de la pauvreté et des intrigues politiques que l'on trouve en ville, on s'enivre ici de nourriture, de boisson, de musique, de théâtre et de sexe. La ville entière se prépare pour les Vulcanales, une fête donnée en l'honneur du dieu du feu et des inventions. Mais, au cœur de la montagne, quelque chose de vieux et de terrible s'éveille. Bientôt, les thermes élégants et les villas ne seront plus que décombres. Bientôt, les rires seront étouffés par la cendre brûlante. Qui en réchappera pour témoigner des événements étranges de ces derniers jours ? Qui sera englouti par les secrets de Pompéi et les siens, enterré jusqu'à ce que le corps soit réduit à l'état de cendres et qu'il n'en reste plus qu'une coquille vide ?



## Les protagonistes

### Lucius Terentius Asperius

Ce sénateur veuf d'âge mur vient d'une famille dont la noblesse remonte à plusieurs siècles déjà. Moraliste austère, il se considère malchanceux d'avoir vu le jour dans la décadence qui a suivi la chute de la République. Il y a deux mois, Titus, débauché notoire, a accédé au trône impérial et Lucius a pris son courage à deux mains, bien résolu à mourir en martyr pour ses valeurs. Au lieu de quoi, Titus a séduit tous ses détracteurs tandis que Lucius craquait, surmené, pour finir en dépression nerveuse. Ses enfants, maintenant adultes, l'ont persuadé de se retirer à Pompéi, quelques mois, le temps de recouvrer ses esprits. Pour ce qui est de sa dignité, rien n'est moins sûr. Lucius, ami de la famille, demeure dans la maison de Publia.

# Analise



*Poids de doute, pain & redemption.*

Je m'appelle :

Je suis vulnérable :

Mes relations :

Je ne pourrai jamais avouer que :



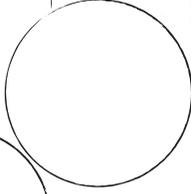
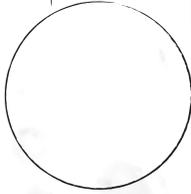
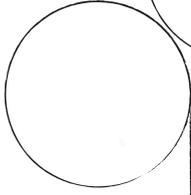
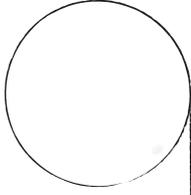
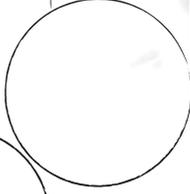
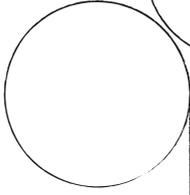
*Reserves*



*Caractéristique  
Principale  
Vulnérabilité*



*Caractéristique  
Principale  
Secret*



## Caractéristiques Connexes

1. Le joueur actif et le guide génèrent les issues.
2. Le joueur actif dépense un nombre de pièces de la Caractéristique Connexe correspondante égal au nombre d'issues et lance le même nombre de dés.
3. Le joueur actif attribue chaque dé à une issue.
4. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour déterminer ce que chaque résultat obtenu implique.
5. Les joueurs se servent de leurs Appropriations pour modifier la valeur des dés.
6. Une fois le Moment clos, le joueur actif procède aux ajustements requis par les résultats.

## Annexe

*Table de résultats, gain & redoublement.*

### Tableau des issues

## Les Moments : aide de jeu

Vous retrouverez ce tableau en annexe. Cette aide de jeu est également téléchargeable à l'adresse [www.bah.editions.fr](http://www.bah.editions.fr).

## Réussites

Vous êtes très loin de Réussir.

Pas de Réussite.

Vous êtes si près du but.

Réussite.

Vous Réussite entraîne une conséquence

tout aussi opportune qu'inattendue.

S'il s'agit d'un résultat obtenu seulement par le jet et sans autre altération, le joueur actif génère une autre Réussite où il place un dé affichant 4.

Vous réussissez haut la main.

Une fois le Moment achevé, ajoutez une pièce à la Caractéristique Connexe..



La Conséquence se produit avec perte et fracas.

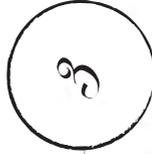
S'il s'agit d'un résultat obtenu seulement par le jet et sans autre altération, le guide scénique génère une autre Conséquence où il place un dé affichant 3.



La Conséquence se produit.

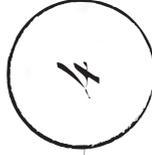
Une fois le Moment achevé, retirez une pièce supplémentaire de la Caractéristique Connexe.

S'il n'en reste aucune, retirez-en directement de la Caractéristique Principale liée.



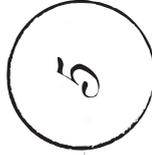
La Conséquence se produit mais pas entièrement.

Une fois le Moment achevé, placez une pièce dans vos Ressources.



Vous évitez la Conséquence, probablement de justesse.

Une fois le Moment achevé, placez une pièce dans vos Ressources.



Vous évitez la Conséquence.

Une fois le Moment achevé, placez une pièce dans vos Ressources.



Vous évitez complètement la Conséquence.

Une fois le Moment achevé, placez une pièce dans vos Ressources.

## Conséquences

*Annalise*



*Recits de deuil, jeun & redemption.*

# *Moments : feuille de notes*

*Reussite*

*Consequence*

*Reussite*

*Consequence*