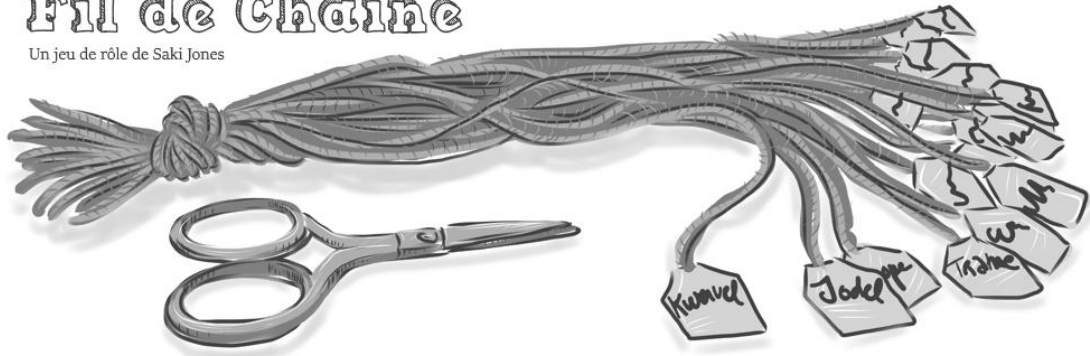


# Fil de Chaîne

Un jeu de rôle de Saki Jones



Dans un futur où se cotoient diverses races extra-terrestres, les pouvoirs psy des Auristanes sont tels qu'elles arrivent à "tisser" les connexions neuronales de plusieurs individus, exploit qui n'est possible que si ces personnes souffrent toutes de maladies mentales à des stades avancés.

Intimement liés, leurs esprits s'accueillent les uns les autres. Ils retrouvent la clarté et développent en plus des capacités qui leur permettront d'accomplir la mission qui leur sera confiée.

Hélas, à chaque fois qu'une membre du groupe utilise ses pouvoirs le prix à payer est grand : l'une des connexions neuronales est définitivement coupée. Mais on n'a aucun moyen de savoir spécifiquement quelle partie de la trame a ainsi été fragilisée et ce que cela implique pour le groupe.

Après avoir connu un bonheur intense grâce à sa jonction dans la trame, chacune oscillera doucement à la frontière de la folie et, tôt ou tard, retombera dans son enfer personnel.

Mais, si cette fin est inéluctable, l'épreuve est adoucie par la certitude de ne plus jamais être seule. L'intimité mentale et la totale bienveillance de chaque esprit lié par la trame rendront la chute supportable.



- *Ambiance* ..... page 2
- *Présenter Fil de Chaîne aux joueuses* ..... page 2
- *Système* ..... page 4
- *Caractéristiques, compétences et pouvoirs personnels* ..... page 5
- *Pouvoirs de trame* ..... page 6
- *Création de personnage* ..... page 7
- *Conseils pour mener* ..... page 8
- *Fiches de personnages* ..... page 11

## **Ambiance**

Dans un ambiance de soft science-fiction\* se situant entre Star Trek et Sense 8, les joueuses vont être réunies pour mener à bien une mission qui n'est en réalité qu'un prétexte.

Le but des Auristanes est de permettre à des personnes se noyant dans la folie de reprendre pieds, de trouver le réconfort dans une intime fusion mentale et, ainsi, d'arriver à la cinquième étape du deuil : l'acceptation.

Le thème de la descente vers la folie n'est pas des plus rigolos (doux euphémisme) mais cela ne veut pas dire que les joueuses devront pleurer et s'arracher les cheveux tout du long. Au contraire ! Cette fusion de leurs esprits va être l'occasion de partager un moment fort de roleplay.

*\* Soft science-fiction : L'aspect social du récit a plus d'importance que la justesse scientifique.*



## **Comment présenter Fil de Chaîne aux joueuses ?**

### 1 : Les Auristanes

Venues de ce qui semble être une sixième dimension, les Auristanes se matérialisent dans notre monde environ une fois tous les six ans. Pour le peuple de la planète Stane IV elles sont des déesses. Pour les autres ce sont des entités extra-terrestres aux impressionnants pouvoirs psy.

Refusant tout contact qu'elles n'auraient pas provoqué elles-mêmes, elles restent un mystère que bien des scientifiques aimeraient étudier, et bien des politiciens aimeraient maîtriser. Heureusement pour elles on n'a pas encore trouvé comment les maîtriser ou pénétrer dans leur dimension.

2 : Leur apparence physique varie : elles prennent en général les caractéristiques physiques du peuple auquel appartient leur interlocutrice.

3 : Leur but semble être d'influer de façon subtile sur la géo-politique de la galaxie en envoyant des équipes mener des missions parfois sans grand intérêt mais qui, mettant en pratique l'effet papillon, finissent toujours par avoir de grands effets.

Certaines les disent bonnes, d'autres mauvaises... Il est vrai qu'elles ne semblent jamais prendre partie, agissant un jour dans l'intérêt d'un bord pour ensuite causer sa perte.

### 4 : La sélection

Tous les six ans environ, trois ou quatre d'entre elles se matérialisent sur Stane IV, où des moyens de transports rapides et des fonds importants (la planète est riche) sont toujours à leur disposition.

Certaines devront traverser la galaxie pour mener à bien leurs missions : rencontrer une personne souffrant grandement d'une maladie mentale et lui offrir de lui rendre pour un temps toutes ses facultés, et plus encore.

En échange cette personne devra sans poser de question accepter de mener à bien une mission.

#### 5 : Le contrat est clair!

- ✓ Seule la fusion intime dans le groupe permet aux individus de retrouver leur santé mentale. On ne peut accepter le lien puis s'en retirer sans le rompre.
- ✓ Ils y gagneront en plus de grands pouvoirs psy.
- ✓ L'effet ne durera pas dans le temps. La mission nécessitera certainement d'utiliser ces pouvoirs, chaque action abimant un peu plus la trame. Même si celle-ci n'a pas été entièrement coupée lors de la mission, elle finira lentement de s'effiloche.
- ✓ Chacune redeviendra donc forcément folle.
- ✓ En récompense, avant de retomber dans la folie chaque membre du groupe aura l'opportunité de régler quelque chose d'important à ses yeux (derniers adieux, vengeance, déclaration etc).

#### 6 : Pourquoi accepter ?

Par curiosité, par envie de reprendre pied, par défi, pour être une héroïne, pour parler à un être cher une dernière fois.... Les raisons de rejoindre le groupe sont multiples.

#### 7 : La vraie question serait plutôt : pourquoi rester dans le groupe si jamais la mission confiée va à l'encontre des valeurs du personnage ?

Parce qu'au moment du tissage arrive la révélation : la fusion des personnages dans un tel groupe télépathique crée une intimité bienveillante qui surpasse toutes les différences.

En peu de temps chacune sera pour les autres plus proche qu'une soeur ou qu'une amante. Cela ne veut pas dire qu'il n'y aura pas de dissensions, mais il faudrait un conflit exceptionnel pour forcer l'une d'entre elles à renoncer au bien-être que lui apporte la présence des autres.

De plus l'empathie de ce groupe, soudé aussi par une épreuve commune, sera d'un grand réconfort lorsque chacune se sentira doucement retomber dans sa folie.



## **Systeme**

Lorsqu'une joueuse veut utiliser une compétence ou un pouvoir, la MJ lui tend l'intégralité des fils du groupe. La joueuse doit en couper un. Au bout de chaque fil se trouve une étiquette indiquant le nom d'un personnage ou d'autres informations liées au groupe et aux pouvoirs de chacun.... Mais seule la MJ sait quel fil a été coupé.

Pour chaque personnage il y a 6 fils :

- 3 x son nom. Chacun marque un degré vers la folie (mais tant que l'intégralité des fils du groupe n'a pas été coupée le personnage ne passe pas le cap fatidique).
- 1 x son pouvoir personnel.
- 1 x le son PNJ.
- 1 x sans étiquette = échec de l'action, pas de répercussion.

Une fois les personnages créés et les fils étiquetés la MJ les noue tous ensemble. Ils doivent être assez longs pour qu'elle puisse tendre le tout aux joueuses sans que les étiquettes soient visibles. À part ces étiquettes, rien ne doit permettre de reconnaître à quel personnage un fil est lié.

Gardez à l'esprit que le groupe et les personnages ne sont fonctionnels que parce qu'ils sont intimement liés : quand l'un décide d'une action, n'importe qui peut en supporter les conséquences directes et un fil coupé fragilise tout le monde dans une moindre mesure. Même si les individus subsistent après le tissage de la trame neuronale et peuvent poursuivre des buts personnels, le lien du groupe transcende cette individualité.

*Exception* : une fois par partie, chaque joueuse a droit à une réussite automatique mais pour cela elle doit couper l'un des trois fils portant le nom de son personnage (s'il en reste), donc volontairement se rapprocher de la folie. La MJ lui indique quel fil elle doit trancher.

*Du point de vue de la MJ :*

À part pour cette exception, vous ne devez pas dire directement quelles seront les conséquences mais distiller l'information en cours de jeu.

*Important :*

Tant que tous les fils du groupe n'ont pas été coupés les compétences et pouvoirs subsistent, quoique sérieusement affaiblis, et les personnages ne sombrent pas complètement dans la folie. Toutes ces caractéristiques se dégradent au fur et à mesure mais seul le coup de ciseaux final les fait plonger.

Mais même si l'équipe finit la mission/la campagne sans avoir tout coupé aucun des personnages ne pourra mener une vie normale pour autant, du moins pas longtemps. La trame finira forcément par s'user et rompre avec le temps.

Exemple 1 : *nom* = Kwervel | *trouble psychotique* = multiples personnalités | *apport au groupe* = télépathie | *PNJ* = soeur

- Chaque fil "Kwervel" coupé ramène l'une de ses autres personnalités, susceptible de parasiter une scène à n'importe quel moment. La MJ utilisera le nom de code défini par la joueuse lors de la création de personnage pour signifier qui prend le contrôle, puis à la fin de la scène le code défini pour signifier que la personnalité parasite est à nouveau en sommeil. C'est la joueuse qui interprète toutes ses personnalités à sa guise, du moins tant que cela a un aspect négatif, même léger. *Il n'est pas question d'en profiter pour gagner une nouvelle compétence utile pile à ce moment-là.*
- Fil "télépathie" coupé : par moments la connexion entre les membres du groupe s'affaiblit ou par accident inclut d'autres personnes...
- Fil PNJ : la soeur subit un contre-coup psychique (*par exemple après avoir été liée à une conversation télépathique par accident alors que son esprit n'y est pas préparé*) ou perd foi dans le personnage et arrête de l'aider...



## **Caractéristiques, compétences et pouvoirs personnels**

Le système de résolution a deux usages :

1. Booster l'une des caractéristiques ou compétences le temps d'une action.

Lors de la création de personnage la joueuse choisit une force et une faiblesse physique, intellectuelle ou liée à son caractère (*exemple : rapide + mémoire de poisson rouge*) + deux compétences techniques (*exemple : décryptage + lire sur les lèvres*).

En dehors de ces quatre exceptions le personnage a des compétences moyennes. Couper un fil peut lui permettre de devenir moyen s'il était mauvais (*antipathique*), excellent s'il était moyen et imbattable s'il était spécialement bon (*rapide | décryptage | lire sur les lèvres*).

En cas d'opposition à un PNJ/ à un PJ, à niveau égal la PJ l'emporte forcément. Mais à moins de connaître la personne en face la PJ ignore en général quelles sont ses compétences. Parfois un fil sera peut être sacrifié par prudence...

## 2. Utiliser un pouvoir personnel

Attention, cela ne s'applique qu'aux pouvoirs spécifiques à un personnage. En effet le lien neuronal génère deux types de pouvoirs distincts.

❖ Les pouvoirs personnels sont ceux qui ne concerne qu'un personnage, il faut couper un fil à chaque utilisation.

❖ Les pouvoirs de trame permettent la fusion des individus dans le groupe et deviennent très rapidement aussi naturels et indispensables à chaque personnage que le fait de respirer. Leur usage est gratuit et illimité.



### **Pouvoirs de Trame**

Il y en a deux :

1. *Télépathie* : les personnages peuvent à volonté partager leurs pensées. Ils peuvent aussi les dissimuler au reste du groupe mais pas sans que les autres ne remarquent une zone d'ombre. Mais dans un groupe télépathique il est indispensable de respecter les secrets de chacune.
2. *Prescience* : Chacune peut recevoir un flash concernant le futur d'une autre membre du groupe, mais pas son futur propre. *Techniquement* : une fois par partie chaque joueuse peut inventer une courte scène, sans forcément définir quel autre membre du groupe celle-ci concerne. Par la suite la PJ devra l'intégrer dans le scénario.

Ceux-ci ne figurent pas nominativement dans les fils pouvant être coupés. C'est l'usure générale de la trame qui entraîne leur dégradation.

En début de partie les deux fonctionnent parfaitement. Une fois un tiers des fils coupés on notera des erreurs peu importantes. Cela ira en empirant.

Exemples pour la télépathie :

- ✓ Pas grave : un léger décalage d'une ou deux secondes.
- ✓ Ennuyeux : une coupure au mauvais moment.
- ✓ Grave : quelqu'un d'extérieur au groupe entraîné par accident dans un échange télépathique.

Exemples pour la prescience :

- ✓ Pas grave : la porte est rouge et pas bleue comme dans la description originelle.
- ✓ Ennuyeux : Il manquait un personnage secondaire dans la vision.

- ✓ Grave : L'attitude des protagonistes est très agressive et les joueuses n'y étaient pas préparées.

Attention : en ce qui concerne la dégradation du pouvoir de prescience, elle dépend du moment où la prédiction a été faite et non du moment où elle est jouée. Ainsi si la PJ choisit d'intégrer en fin de jeu un flash prémonitoire qui avait été énoncé en début de partie, tout sera conforme.

## **Création de personnage**

1 : La joueuse commence par choisir un nom et inventer le peuple d'origine de son personnage. Cela inclut une description physique et quelques points culturels lui semblant importants.

*[En cours de partie il sera possible à la joueuse d'affiner cette description en fonction de la situation. Par exemple expliquer les relations de son peuple avec ceux des autres personnes liées ou préciser un tabou lié à un point abordé durant la mission.]*

### 2 : Caractéristiques notables

[Exemples de caractéristiques : discrète, rapide, charismatique, menue, désagréable, intelligente, instruite, pédante...]

Ensuite elle choisit deux caractéristiques, l'une négative qui sera sa faiblesse [menue], l'autre positive qui sera sa force [rapide].

Techniquement cela signifie que pour toutes les caractéristiques non-précisées elle aura un niveau moyen. Sa faiblesse lui donne (*tenez-vous bien, vous ne vous y attendez pas !*) un niveau faible, et sa force un niveau supérieur.

### 3 : Compétences

[Exemples de compétences : mémoire eidétique, architecture, lire sur les lèvres, conduite d'engins volants, massage ...]

La joueuse doit choisir deux compétences dans lesquelles elle est une spécialiste, donc d'un excellent niveau sans être infaillible pour autant.

### 4 : Pouvoir

Chaque personnage a un pouvoir personnel qui s'est développé grâce à la trame. Il est à choisir dans la liste suivante :

- ✓ *Echange de corps* : le personnage peut interchanger son corps et celui de n'importe qui, y compris un autre membre du groupe, durant 10 minutes au maximum. Il faut que les deux soient d'accord.

- ✓ *Dématérialisation* : durant 20 minutes il peut disparaître de notre plan d'existence et survivre dans la dimension d'origine des Auristanes [la joueuse est ensuite libre d'en faire la description qu'elle veut].
- ✓ *Lire dans les pensées* : cela ne fonctionne qu'en dehors du groupe.
- ✓ *Télékinésie* : déplacer un objet par la force de la pensée. La durée dépend de la masse de l'objet. Pour donner un ordre d'idée : une souris = trois heures, grande ampleur, un éléphant = 1 minutes, quelques centimètres.

## 5 : Maladie mentale

De quoi souffre le personnage et quels en sont les symptômes ? (Cette maladie peut être inventée et en lien avec l'espèce d'origine du personnage)

Définir les trois stades qui mèneront à la rechute complète.

## 6 : Histoire du personnage et PNJ important

Après avoir décrit en quelques lignes l'origine de ce personnage et sa situation au moment du contact, la joueuse doit indiquer quel est le but ultime qui lui a fait accepter le marché des Auristanes puis créer un PNJ en rapport avec celui-ci.

*Exemple : Lörel est un ancien combattant souffrant d'une forme aigüe du Syndrome de Stress Post-Traumatique. Mais celui-ci ne lui vient pas du champ de bataille.*

*En effet le camp ennemi, les Eponos, avait comme tactique de briser les prisonniers de guerre en leur implantant d'horribles faux souvenirs dans lesquels ils torturaient des civils.*

*Libéré lors de l'armistice, Lörel faisait partie des cas irrécupérables.*

*Il a entendu parler d'une brillante chercheuse du nom de Mô San qui travaillerait sur une espèce de vaccin pouvant protéger de ces faux souvenirs. Bien qu'il sache que pour lui c'est trop tard, son plus cher désir est de lui venir en aide.*

*L'Auristane qui l'a recruté lui a promis qu'il en aurait l'opportunité avant que la trame ne soit rompue.*



## **Conseils pour mener**

Faire jouer un scénario de Fil de Chaîne demande quelques talents d'improvisation. En effet la mission que les Auristanes confieront au groupe est uniquement là pour servir les histoires personnelles et fournir de belles opportunités de roleplay aux joueuses.



1 : Les joueuses doivent créer leurs personnages suffisamment à l'avance pour que vous ayez le temps d'incorporer leurs buts et PNJs à la trame de votre histoire.

La mission est réelle : les Auristanes comptent sur son succès. Mais elles ont sélectionnés ces personnages en particuliers car, même si cela peut créer des conflits moraux, leurs intérêts vont tous dans le même sens.

*Si on reprend l'exemple de Lörel et de sa PNJ Mô San :*

*La mission est d'empêcher la destruction d'un immeuble. Que ce soit par hasard ou parce que la mission est liée à ses travaux de recherche, Mô San se cache dans le sous-sol déguisée en SDF et la joueuse concernée aura l'occasion de lui sauver la vie, puis découvrira par la suite son identité.*

2 : Si vous en avez le temps, prenez chaque joueuse à part afin d'interpréter ensemble le premier contact avec l'Auristane.

La scène commence alors que le personnage est à un stade avancé de sa maladie mentale.

D'un simple contact mental l'Auristane la tire en quelque sorte d'une noyade, le personnage sent bien qu'il peut être relâché à tout moment, mais il a retrouvé pour un instant toute son acuité.

Vous êtes libre d'interpréter l'Auristane à votre guise.

3 : Insistez sur la puissance du lien qui unit le groupe et le sentiment de bonheur et de compréhension qui l'accompagne.

Il est essentiel que les joueuses ET celles qu'elles interprètent soient bienveillantes les unes envers les autres. Ce n'est en aucun cas un jeu d'opposition ou l'histoire d'un groupe que les événements extérieurs forcent à rester ensemble : c'est un choix, et il faudrait quelque chose d'extrême pour justifier le déchirement d'une séparation.

4 : Enoncez dès le début la règle du OUI : quand quelqu'un affirme quelque chose on ne revient pas dessus, à moins que cela n'aille à l'encontre de l'esprit du jeu.

*Exemple : Arrivés sur une nouvelle planète, une joueuse décide la gravité y est très faible et que les PJs font des bonds au lieu de marcher.*

5 : Le pouvoir de prescience (page 6) permet aux joueuses de participer à la construction de l'histoire. Il est impératif de le respecter, de plus cela peut donner des retournements de situation intéressants et on peut les coupler aux histoires personnelles.

*Exemple : Ward a eu un flash dans lequel il voyait Lörel plaquer violemment contre un mur la SDF qui vit sous l'immeuble. Dans la pièce où elle se terrait il décrit du matériel dont il ignore l'usage mais qui, à son avis, pourrait correspondre à la fabrication d'une bombe.*

*En réalité il s'agit du laboratoire de fortune dans lequel Mö San continue ses recherches. Lörel pensera qu'elle est une menace.*

- ✓ *Peut être qu'il l'a plaquera contre le mur afin de la maîtriser avant de réaliser son erreur.*
- ✓ *Peut être qu'il le fera pour lui sauver la vie car un pan de mur s'apprête à sécrouter au dessus d'elle.*
- ✓ *Si la vision de Ward a eu lieu alors que beaucoup de fils avaient été coupés le souvenir est en partie faux : le cadre est le même, le timing aussi mais Lörel ne plaquera pas violemment Mö San. Il lui serrera la main avec gratitude.*

Ce jeu a été écrit en quelques jours dans le cadre du Game Chef 2017. Je n'ai malheureusement pas eu le temps de le tester, n'hésitez pas à vous l'approprier en y apportant des modifications.

Je serai très curieuse d'avoir des retours si vous le faites jouer. Je corrigerai le fichier en fonction de mes propres parties mais aussi des suggestions que je recevrai.

*Merci à Olivier S. pour ses précieux conseils.*

