

# BAKEMONO

UN JEU DE **ALTAY** SUR UNE IDÉE DE **PYROD** POUR LE SIXIÈME DÉFI TROIS FOIS FORGÉ DE PTGPTB

**Note d'intention** : l'idée de cette v2 de Bakemono est de tendre vers une histoire tragi-comique façon Lady Blackbird. Le casting des rôles est figé (mais pas forcément la caractérisation des personnages). L'idée est d'introduire des dilemmes à la fois pour le groupe (doit-on prendre une solution plus facile pour nous, mais plus dure pour les autres ?) et pour l'individu (dois-je continuer dans le groupe, compte-tenu des risques pour moi ?). Le personnage du **MAUDIT** est fondamentalement seul : c'est lui qui tire ses Compagnons vers le bas, mais il ne pourra jamais réussir sans eux. De la loyauté à la détestation, il peut n'y avoir qu'un pas.

## QU'EST-CE QU'ON JOUE ?

**BAKEMONO** est jeu de rôles narrant la quête tragi-comique d'un être frappé par la malédiction et de ses compagnons de route sur le chemin de l'humanité perdue. Sur les sentiers de leurs pérégrinations, les personnages seront confrontés à un monde en mutation, prêt à renier son passé pour s'engager sans un regard en arrière sur la voie de la modernité. Ils auront à tracer leur propre route, à nouer les relations qui les unit, à faire face à des choix cornéliens et à en affronter les conséquences.

## UNE TERRE DE MONSTRES ET D'ESPRITS

Un Japon féodal, d'une époque médiévale tardive et fictive. Tout en haut, une classe dirigeante, amalgame de seigneuries locales dominant de son poids les strates inférieures. Au milieu, une caste industrielle, paysanne, artisanne et commerçante, tentant de tirer son épingle du jeu tout en sachant que la noblesse leur est à jamais interdite. En bas, les petites mains, les parias, une caste cantonnée aux tâches ingrates, à la mendicité et à la ségrégation.

Une société au bord de la révolution, où les innovations apportées par les Gaijins rebattent les cartes. La technologie des armes à feu prend lentement pied sur le territoire, offrant aux samourais progressistes un avantage militaire indéniable sur les traditionalistes. Les idées étrangères sur la spiritualité, la politique et les mœurs ébranlent le socle des valeurs traditionnelles, pourtant bâti sur des siècles d'endurance d'une morale inflexible, quoique hypocrite.

Si le bouleversement n'a pas encore eu lieu pour la plus grande part de la population au quotidien, la transformation est en marche. L'idée même du contrôle de l'Humain sur la Nature, de l'asservissement de son milieu à son avantage, a germé dans la société. L'éclosion ne saurait tarder.

Les victimes de ces changements sont nombreuses. Les premières d'entre elles sont les esprits des mythes et légendes. Cohabitant jusqu'alors avec les humains, troquant de modestes offrandes contre une place paisible dans leur quotidien, ces semi-divinités souffrent d'une remise en question profonde de la hiérarchie spirituelle. Mais les esprits sont loin d'être sans défense. Dans les relais de voyage, on se raconte à voix basses d'inquiétantes histoires d'esprits devenus fous, pris d'une rage incontrôlable, et autant de témoignages d'agressions inexplicables.

Les arts anciens qui gouvernaient le monde sont en passe d'être oubliés mais non sans quelques derniers soubresauts de vie. Comme les rats fuyant le navire avant l'abîme, les manifestations magiques se multiplient en feux d'artifices fascinants... et dangereux. On s'échange des rumeurs de malédictions, d'étranges groupes de samouraïs circulent de village en ville, questionnant les habitants au sujet de vieux moines, de sorcières sans âge et de Kitsune en fuite. Pour les plus anciens, celles et ceux qui occupent ces hameaux reculés, dans les montagnes et dans les plaines à l'abri des idées nouvelles et des tentations de la vie moderne, rien de cela n'est surprenant. Mais dans les villes, dans les ports, le tumulte se répand en vagues régulières, frappant les digues de l'harmonie d'une force encore jamais vue. Les jours heureux sont derrière vous. Trouverez-vous une place dans la société qui s'annonce ?

## **PARTIR RETROUVER SON HUMANITÉ**

### **Créer un personnage**

1. Chaque joueur choisit un des cinq rôles de personnages de la liste ci-dessous. Il doit y avoir un (et un seul) **MAUDIT**, les joueurs restantes incarnant les Compagnons.
2. Chaque personnage débute le jeu en indiquant trois traits sur sa fiche de personnage, à l'exception du **MAUDIT** qui n'en possède qu'un seul : « **ÊTRE MAUDIT** ». Un trait est une brève description en un ou deux mots d'un aspect du personnage comme « *Habile à l'épée* » ou « *Marrant* ».
3. Chaque personnage nouvellement créé débute avec trois objets de son choix dans son inventaire. On considère comme objet quelque chose de signifiant : une arme, un parchemin, une amulette, un outil, etc. On ne se préoccupe pas des consommables (nourriture, munitions, etc.) dans l'inventaire. Un personnage ne peut pas avoir plus de dix objets sur lui au cours de la partie.
4. Le **MAUDIT** détermine la nature de sa Malédiction puis chaque Compagnon à tour de rôle indique comment ils se sont rencontrés et pourquoi il le suit. Le plus simple

pourrait être que chaque Compagnon a un compte à régler avec l'être qui a provoqué la **MALÉDICTION**. Le **MAUDIT** débute avec 3 points de **MALÉDICTION**.

5. Chaque personnage détermine son inclinaison : **Progressiste** ou **Traditionaliste**.

Être **progressiste** signifie être ouvert à la modernité, parfois à la déraison : le personnage veut vivre des expériences nouvelles, insiste pour penser différemment et expérimenter les technologies modernes.

Être **traditionaliste** signifie honorer le passé, quitte à se délier du présent : le personnage préfère l'habitude au neuf, perfectionne des pratiques ancestrales et admire ses aïeux.

Il est souhaitable que la majorité des Compagnons soit d'inclinaison *opposée* à celle du **MAUDIT**.

## Déroulement

Une partie de Bakemono a vocation à se dérouler comme un épisode d'animation japonaise. On joue des séquences courtes, qui se suivent sans avoir de rapports dans un premier temps mais qui finissent par acquérir un fil rouge clair, en rapport avec la **MALÉDICTION**.

- **L'Introduction**, pose une situation initiale, liée à la vie quotidienne de personnages, qui devrait constituer un moteur pour la suite.
- **L'Exposition**, présente un problème ou une situation inattendue. Cela peut également être la présence de fissures dans un moment qui semblait idyllique
- **La Confrontation**, est le moment où les tensions se révèlent et où l'ensemble des protagonistes s'affrontent sous la forme d'un combat ou non
- **La Résolution**, dénoue les tensions et permet de poser une nouvelle situation de stabilité, en bien ou en mal.

## Subir les effets la Malédiction

La **MALÉDICTION** a des effets visibles et elle fait du **MAUDIT** un paria et l'handicape dans ses rapports aux autres. Plus il a de points de **MALÉDICTION**, plus elle est visible. La joueuse qui incarne le Maudit définit une manifestation visuelle différente par point de **MALÉDICTION** qu'a son personnage. Elle indique également à l'avance la manière dont la **MALÉDICTION** pourrait progresser si le **MAUDIT** n'y prend pas garde.

Le groupe tout entier subit indirectement les effets de ce fléau au travers de l'ostracisation. Les Compagnons sont pris à partie lors de l'arrivée dans un nouvel endroit, on leur refuse le gîte et le couvert voire on sort les torches à la nuit tombée. Leur famille peut refuser de leur parler et leurs actions sont souvent couronnées d'échec par la simple présence du **MAUDIT** dans les

parages. Les Compagnons devraient parfois se demander si leur quête ne serait pas plus simple sans le **MAUDIT**.

**Note d'intention** : N'hésitez pas à mettre en opposition la monstruosité visible et celle qui se cache sous des dehors humains, que ce soit au travers de la figure du **MAUDIT**, d'esprits rendus fous par l'activité humaine de tenant de la « modernité ».

## Résoudre une adversité

Quand les personnages sont confrontés à un obstacle dont la résolution présente un enjeu narratif, on lance les dés.

Un jet s'effectue en lançant (4-**MALÉDICTION**) dés, avec un minimum de 1 dé. Au début du jeu, les joueuses lancent donc un seul dé.

Si son personnage possède un trait ou un objet pertinent pour surmonter l'obstacle, la joueuse peut lancer un dé supplémentaire pour chaque trait ou objet concerné. Une joueuse qui propose une solution prenant en compte son inclinaison (**Progressiste** ou **Traditionaliste**) devrait bénéficier d'un dé supplémentaire.

Une fois les dés jetés, on ne conserve que le résultat du dé le plus élevé. Sur un score de :

- **6**, l'action est réussie et c'est la joueuse qui décrit son succès.
- **4** ou **5**, l'action est réussie, mais il y a un prix à payer. La joueuse décrit son succès mais le Meneur y inclut une ou plusieurs complications qui auront des conséquences dans le futur (servez-vous-en pour créer du jeu).
- **2** ou **3**, l'action est un échec. La situation s'aggrave mais la joueuse décrit un aspect positif qu'un personnage (le sien *ou celui d'une autre joueuse*) parvient à en tirer. On ne peut pas tenter une nouvelle fois la même action.
- **1**, l'action est un échec cuisant avec des conséquences terribles. Le Meneur décrit l'échec et la joueuse y ajoute une conséquence négative pour *un autre personnage*.

Dans les situations exceptionnellement difficiles, le Meneur peut demander 2 ou 3 succès. À mesure que le **MAUDIT** et ses Compagnons avancent dans leur quête, les obstacles à surmonter seront de plus en plus massifs...

Il est possible de s'y mettre à plusieurs pour réussir un jet plus difficile. Chaque personnage qui collabore permet d'ajouter un dé supplémentaire s'il dispose d'un trait ou d'un objet pertinent.

Le **MAUDIT** peut décider de réussir ou de faire réussir à un autre personnage automatiquement *n'importe quelle action* en acquérant un point de **MALÉDICTION**. La joueuse doit alors raconter

comment la **MALÉDICTION** s'aggrave.

Un Compagnon peut sacrifier définitivement un trait pour réussir automatiquement une action si cela semble cohérent avec l'histoire.

## Créer des dilemmes

En tant que Meneur, votre tâche principale est *d'inciter les personnages à s'investir dans le monde*. Vous pouvez par exemple piocher dans les actions suivantes :

- leur proposer une opportunité avec un prix à payer,
- les interroger leurs motivations,
- mettre à l'épreuve leurs liens les uns avec les autres,
- leur proposer une porte de sortie facile mais ayant des conséquences pour d'autres.

**Note d'intention** : soyez la petite voix qui murmure dans l'ombre que ce serait plus facile « si », et ce tout particulièrement pour les Compagnons. Le **MAUDIT** ne peut pas terminer sa quête seul... mais eux ne sont aucunement tenus de l'accompagner jusqu'au bout ! Assurez-vous de faire jouer les réactions des autres personnages à la décision de celui qui est confronté au dilemme. Ces situations devraient pouvoir faire évoluer les relations entre les personnages.

## Vaincre la Malédiction

L'objectif du **MAUDIT** est de vaincre la **MALÉDICTION**... et l'Antagoniste qui l'a provoquée, s'il existe. Chaque jalon d'avancement dans cette quête est sanctionné par une baisse de 1 du score de **MALÉDICTION** du **MAUDIT**. Le personnage obtient alors un nouveau trait en rapport avec ses actions. Les Compagnons peuvent modifier un de leurs traits pour y ajouter un mot supplémentaire (par exemple, « *Épéiste habile* » pourrait devenir « *Épéiste habile et sournois* »).

Lorsque le score de **MALÉDICTION** atteint zéro, celle-ci est levée et le **MAUDIT** est libéré de son calvaire. La levée de la **MALÉDICTION** devrait toujours se faire à l'issue d'une confrontation poussant le groupe jusqu'à la limite de ses capacités.

# NÓGAKU

Les cinq personnages disponibles sont les suivants.

**Note d'intention** : le **MAUDIT** ne devrait pas connaître les capacités spéciales de ses Compagnons avant que ces derniers ne les utilisent pour la première fois.

## Le **MAUDIT**

Affecté par une terrible et virulente **MALÉDICTION**. Méritée ou non, elle se manifeste physiquement sur le **MAUDIT**, faisant de lui un paria, mis au ban de la société.

## Le Spirituel

Adeptes des arts mystiques, versés dans la théologie et la connaissance des esprits. Peut-être un moine, une sorcière, ou rien de tout cela. Une fois lors de la quête, le **Spirituel** peut utiliser ses talents exaltés pour ignorer un point d'augmentation de la malédiction du **MAUDIT**.

## Le Rival

À la fois allié et adversaire du **MAUDIT**, en compétition permanente et pourtant lié jusqu'à la mort avec lui. Une fois lors de la quête, le **Rival** peut annuler purement et simplement la conséquence d'un échec qui devrait tuer ou blesser le **MAUDIT**.

## L'Artiste

Bateleur, amuseur, danseur, chanteur, marionnettiste, qu'importe son art pourvu que le divertissement se fasse. Une fois lors de la quête, l'**Artiste** peut ignorer une conséquence sociale pour le groupe liée à la **MALÉDICTION**.

## Le Lâche

Est-ce par faiblesse de corps ou d'esprit que le lâche agit ainsi ? Ou parce qu'il voit quelque chose que les autres ignorent ? Une fois lors de la quête, le **Lâche** peut s'échapper de n'importe quelle situation et ignorer une conséquence d'un échec qui l'affecte... en retour, la **MALÉDICTION** augmente d'un point.

# ABSOLUTION

Les chances ne sont pas favorables au **MAUDIT** et à ses Compagnons mais tout n'est pas perdu. Si le **MAUDIT** seul n'a que très peu de chances de mener son épopée à son terme, ce sont dans ses Compagnons qu'il pourra trouver le salut.

S'il ne reste plus qu'un unique point de **MALÉDICTION** au **MAUDIT**, n'importe quel compagnon peut l'absoudre et le libérer... à condition de prendre sa place et de devenir le nouveau **MAUDIT**.

Chaque fois que les personnages réalisent une action qui permet de rétablir l'harmonie autour d'eux, accordez-leur une récupération : il s'agit d'un dé bonus à utiliser quand bon leur semble.

Lorsque les personnages ont marqué une progression significative dans leur quête et qu'ils décident de se reposer, accordez-leur une récupération longue (par exemple en fin de session) : les Compagnons récupèrent l'usage de leur capacité spéciale.