

CLAIR-OBSCUR

« LE VIEUX MONDE SE MEURT, LE NOUVEAU MONDE
TARDE À APPARAÎTRE ET DANS CE CLAIR-OBSCUR
SURGISSENT LES MONSTRES. »

ANTONIO GRAMSCI

PAR DAK
SUR UNE IDÉE DE GRIMSNOW
DÉVELOPPÉE PAR YAKAAB
POUR LE SIXIÈME DÉFI TROIS FOIS FORGÉ DE PTGPTB.

LE JEU EST PLACÉ SOUS LICENCE
CREATIVE COMMONS BY-SA-NC

TABLE DES MATIÈRES

Concept.....	3
Dans la cité de Jaheg.....	3
Vaetis l'insatiable.....	3
Les Serments de Vaetis.....	4
Les Monstres.....	4
Les Porte-Nuits.....	4
Face à Vaetis.....	4
Les Cyprès de Jaheg.....	4
Préparation.....	5
Détermination des personnages...5	
Détermination des relations.....	6
Détermination du groupe.....	6
Détermination des lieux.....	7
Lancement de la partie.....	8
Scènes et Maîtresse du Destin.....	8
Tonalité : Vaetis a l'avantage.....	8
Tonalité : Un répit.....	8
Décrire la Scène.....	9
Trahison et confusion.....	9
Victoire.....	9
Fin de la partie.....	10
Quelques conseils.....	10
Construire une ambiance.....	10
Renaissance.....	11
Noir.....	11
Magie ou pas ?.....	11
La flamme blanche.....	11
Conseils de création.....	11
Conseils de description.....	12
Ajouter des Personnages.....	12
Play to lift.....	12
Play to lose.....	13
Lancez-vous !.....	13
Conclure le jeu.....	13
Droits image.....	13
Droits police.....	13

CONCEPT

Clair-Obscur est un jeu de rôles à narration partagée, sans meneur ni fiche de personnage. A tour de rôle, chacune des joueuses¹ va décrire des scènes et ensemble, le groupe va créer une histoire.

Dans un monde en plein effondrement, les joueuses incarnent, au gré de scènes, un groupe de *Porte-Nuits*, en lutte pour sa survie et son âme, jouets de forces qui les dépassent.

Le jeu se veut dans une ambiance *renaissance-noir*. Les clichés (assez datés) sur la renaissance en font une période très lumineuse alors que c'est la naissance de certains phénomènes ignobles de l'histoire humaine. Clair-Obscur contrebalance donc l'esthétique renaissance par un côté noir, sombre, désespéré.

DANS LA CITÉ DE JAHEG

L'immense cité de Jaheg est une cité de paradoxe et de contraste. Sous ses murs de pierre grise et ses toits d'ardoise carmine, elle abrite entassés les uns sur les autres, plus d'une dizaine de millions d'habitants.

D'un côté il y a Jaheg-la-grande, ses grandes rues, avec les magnifiques pierres sculptées des bâtiments officiels, les vitraux brillants et colorés des échoppes et des temples, les bougies allumées en permanence, la chaleur des âtres bien alimentés.

De l'autre, Jaheg-la-décharnée n'est qu'un dédale de ruelles glauques, huileuses, sombres et sales, au pavé crasseux. On aurait mille raisons d'être glacés par cette abysse froide, où l'eau des égouts empuantit l'air.

¹ Dans l'intégralité du présent jeu, le groupe de joueurs est généré au féminin par but de simplification et d'inclusivité.

Nous ne doutons pas que nos joueurs de genre masculin sont suffisamment solides, forts et imperturbables pour ne pas en prendre ombrage.

Mais les préjugés sont souvent viciés. Derrière le luxe et le brillant de Jaheg-la-grande, il n'y a que la suie, et les cendres. On raconte que les habitants les plus riches et corrompus s'adonnent à de terrifiants rituels, sacrifiant tout à leur dieu de Mort. Peut-être que les flammes de leurs bougeoirs sont là pour tenir à distance les ténèbres de leurs âmes désœuvrées.

A l'inverse, sous la crotte et la boue, les indigents, mendiants et les loqueteux ont peut être gardé un peu de cette lueur d'espoir qui manque à leurs cloaques. Si la rapine y est quotidienne, l'entraide l'est tout autant.

VAETIS L'INSATIABLE

A Jaheg, chacun peut prier le Dieu qu'il souhaite. Ou n'en prier aucun. Mais un Dieu, un seul, est officiellement interdit de culte à Jaheg : Vaetis.

Vaetis l'insatiable est né en même temps que les mortels. Il se nourrit de leur haine, de leur peur, et des cauchemars qui se nichent dans leur cœur. Créature éternelle, c'est l'incarnation de la Flamme Blanche, un culte qui dévore tout, qui ne peut être éteint. C'est la faim qui ne peut être rassasiée.

Ses fidèles font de Vaetis un Dieu solaire implacable avec ses ennemis, ses rares opposants en font le Père des Monstres. L'insatiable murmure à l'oreille de chacun des mortels des promesses de pouvoir, de force surhumaine, de vengeance, de gloire, et de destinée, s'il respecte ses Serments.

Les savants et lettrés affirment que les adorateurs de Vaetis ont causé d'impensables horreurs, il y a un siècle. On parle de millions de morts.

Mais personne ne sait plus trop pourquoi, et plus d'un noble ou d'un riche commerçant pourrait vous dire aujourd'hui que les rumeurs sur les Prêtres de Vaetis sont très exagérées, que ce sont des gens charmants.

De plus en plus de membres de l'élite de Jaheg militent pour un retour en grâce de Vaetis.

LES SERMENTS DE VAETIS

Ce que promet Vaetis est tentant : par l'obéissance aveugle à des règles et à des chefs forts, il promet pouvoir et gloire à ses adeptes.

Les préceptes de la Flamme Blanche sont simplistes et directs:

1. Les croyants en Vaetis de Jaheg sont le peuple élu, et seul lui mérite d'être sauvé.
2. Il faut embrasser la tradition, rejeter la modernité, en particulier sociale. La vérité est éternelle.
3. Il faut obéir aux chefs, ne pas tolérer la critique de ces derniers. L'opposition est la première des trahisons.
4. Douter est signe de faiblesse. Les forts agissent.
5. Mourir en martyr pour Vaetis est la seule mort qui vaille.

Ces préceptes sont les *Serments de Vaetis*, qui garantiraient à celui qui y croient gloire, fortune et force. Ces promesses de pouvoir attire les avides, les corrompus, mais aussi les riches et puissants de Jaheg qui y voient un levier bienvenu pour faire obéir leurs sujets.

LES MONSTRES

Une légende raconte que des rituels de Vaetis peuvent transformer ses plus fidèles serviteurs en créature immonde et sans âme assoiffée de sang. Nul n'a vu ces créatures depuis plusieurs siècles, si tant est qu'elles existent.

LES PORTE-NUITS

Seule une poignée de gens sont au courant du danger que représente Vaetis. On les appelle les Porte-Nuits.

Autrefois c'était un groupe armé puissant, influent, qui a pu chasser les occultistes de Vaetis; ils ne sont aujourd'hui plus que quelques groupuscules épars, de toute origines sociales mais qui partagent la conviction de l'importance de leur mission.

Il leur est de plus en plus difficile d'obtenir du soutien des pouvoirs en place, dans leur garde et leur mission.

L'usage dit que les Porte-Nuits portent leur deuil comme bannière. Leurs armes et atours sont noirs en hommage à leurs sœurs et frères disparus.

Car nombreux sont les Porte-Nuit qui sont tombés. Soit au combat face aux servants de Vaetis, soit parce qu'ils ont été séduits par ses promesses, et ont quitté les rangs.

FACE À VAETIS

Jaheg est une riche ville marchande, dirigée depuis un palais municipal en marbre blanc par un Conseil de douze nobles. La majorité d'entre eux se sont enrichis dans les commerces avec les îles lointaines.

Tous ne sont pas des croyants de Vaetis. Les Porte-Nuits estiment que cinq sont des fidèles. Et les autres sont partagés entre indifférence et inquiétude relative face à la montée cette religion fermée. C'est à l'image de la vision qu'ont les élites de Jaheg de la situation : guère impliqués.

Le problème des Porte-Nuits, c'est que les gens d'arme, qui polissent les rues de Jaheg, obéissent directement au Conseil. Leurs sergents, et les ordres qu'ils transmettent sont donc rarement en faveur des Porte-Nuits.

Ces derniers luttent donc contre un ennemi qui se cache subtilement dans la société de Jaheg, attendant patiemment l'heure d'abattre ses cartes et de se débarrasser de ces derniers gêneurs. Si les Porte-Nuits n'arrivent pas à dévoiler les plans des cultistes de Vaetis, il sera bientôt trop tard.

LES CYPRÈS DE JAHEG

Selon une vieille légende, c'est l'aura bienfaisante de six arbres, des cyprès, qui auraient donné la force aux habitants de chasser Vaetis et ses larbins de la ville, il y a un siècle.

Quatre de ces cyprès ont déjà été brûlés ces derniers mois. Il n'en reste plus que deux. Nul ne sait s'ils sont réellement magiques, mais le symbole qu'ils représentent est importante aux yeux des Porte-Nuits.

PRÉPARATION

Pour jouer à Clair-Obscur vous aurez besoin de dés à 6 faces (notés d6). Comptez-en au moins un dé par joueuse, plus deux autres ayant des couleurs bien déterminées (1 d6 noir et 1 d6 blanc par exemple). Vous aurez aussi besoin de post-it (ou de bouts de papier divers).

DÉTERMINATION DES PERSONNAGES

Avant de commencer à jouer, il faut créer les personnages qui composent le groupe de Porte-Nuits. Chacune des joueuses va tirer à tour de rôle 1d6 blanc et 1d6 noir, ce qui lui donnera un personnage, qu'on note sur un post-it. Si deux choix sont présents, la personne qui lance les dés choisit celui qui lui semble le plus prometteur.

Dé	Résultat
1	Sage / Religieux-euse
2	Poète-esse / Peintre
3	Voleur-euse / Pirate
4	Militaire / Soudard-e
5	Herboriste / Médecin
6	Révolutionnaire / Politicien-ne

Dé	Résultat
1	Sans le sou / Itinérant-e
2	Venu-e des colonies / Issu-e d'une minorité ethnique.
3	Déçu-e / Victime des dévots de Vaetis
4	Venu-e de la campagne / Récemment arrivé-e
5	Endurci-e / Désabusé-e par la guerre
6	Issu-e de la noblesse / de la haute bourgeoisie

Puis chacune des joueuses va tirer 1d6 blanc et 1d6 noir, ce qui lui donnera un détail, lui aussi noté sur un second post-it.

Dé Noir	Dé Blanc					
	1	2	3	4	5	6
1	Asthmatique	Boiteux-euse / Amputé-e	Myope / Maladroit	Repoussant-e / Superbe	Mélancolique / Dépressif-ve	Peureux-euse / Courageux-se
2	Croyant-e	Athée	Agnostique	Utopiste	Pragmatique	Réformateur-trice
3	Soupe au lait	Pince sans rire	Cynique	Passionné-e / Blasé-e	Héroïque	Criminel-le / Gens d'arme
4	Alcoolique / Drogué-e	Espiègle	Autodestructeur-trice	Distrait	Egocentrique	Gourmand
5	Généreux-euse / Avare	Bagarreur-euse	Hypersensible / Insensible	Lunatique	Séducteur-trice / Aromantique	Cruel
6	Moralisateur-trice	Non-violent-e	Extrémiste / Tête brûlée	Véreux / Corrompu	Amoral-e / Immoral-e	Exemplaire

Pour six joueuses, nous nous retrouverons donc avec six personnages et six détails. Si les joueuses le souhaitent, il est possible de faire un second tirage de détails.

Une fois ces étapes finies, les joueuses vont s'entendre pour **attribuer les personnages** : chacune va prendre, en échange avec les autres, un personnage et un détail qui lui conviennent le mieux. Le nom, le prénom, la sexualité et le genre du personnage sont déterminés librement par la joueuse de ce personnage.

DÉTERMINATION DES RELATIONS

Une fois cela fait, chaque joueuse peut proposer une relation entre elle et deux autres joueuses. En cas d'hésitation vous pouvez utiliser 1d6 et cette table :

1	2	3	4	5	6
Amie.e-s	Rival.e-s	Amant.e-s	Mentor/Élève	En affaire	Parent/Enfant

Un groupe expérimenté peut évidemment créer ses propres tables, avec ses propres archétypes de personnage, détails et relations.

DÉTERMINATION DU GROUPE

Une fois que les joueuses ont toutes un personnage, on peut définir davantage le groupe des Porte-Nuits que leur personnage compose. Est-ce un groupe récent ou rodé ? Est-ce un groupe d'alerte, ou un groupe de combattants aguerris ? Quelle est leur relation à Jaheg ? Pourquoi s'oppose-t-elles à Vaetis ?

Les groupes de Porte-Nuits ont souvent un repère, un point de chute pour leurs opérations. Cela peut-être l'arrière salle d'une taverne allée, un entrepôt délabré. N'hésitez pas à décrire un peu ce lieu, il pourra être utile pour l'histoire.

Enfin, collectivement, vous pouvez fixer les objectifs du groupe. Est-ce que ce groupe a un objectif précis ? Ou une quête qu'il souhaite réaliser ? Comme de faire tomber un noble corrompu, ou protéger l'un des cyprès de Jaheg. Peut-être est-il simplement là en réaction face aux serviteurs de la Flamme Blanche, en train de chercher une stratégie de lutte ?

DÉTERMINATION DES LIEUX

Enfin chacune des joueuses va tirer 1d6 blanc et 1d6 noir, ce qui lui donnera un lieu possible pour l'histoire, auquel elle peut rajouter quelques détails selon ce qui l'inspire.

Pour six joueuses, nous nous retrouverons donc avec six lieux. Là aussi, un groupe expérimenté peut également créer ses propres tables, avec ses propres lieux.

Dé Noir	Dé blanc					
	1	2	3	4	5	6
	Jaheg-La-Belle		Jaheg-La-Décharnée		A l'extérieur	Caché...
1	La maison d'un noble cachant des secrets	Un musée aux artefacts étranges	Une boucherie douteuse	Le port mal-famé, les quais	La tombe isolée d'un héros déchu	Une statue de Vaetis dans les égouts
2	Une herboristerie aux odeurs intrigantes	Un laboratoire d'alchimie aux lueurs inquiétantes	Un collecteur d'égout infesté de rats	Un hôpital pour les démunis	Un lac à l'extérieur de la ville	Le lieu de réunion secret d'un culte de Vaetis
3	Une échoppe de la haute société	Le cimetière de et ses tombes sculptées	Une taverne interlope et ses piliers de bar	La fosse commune et sa chapelle	Sous les murailles de la cité	La planque d'un allié des Porte-Nuits
4	Une banque aux pratiques contestables	Une grande rue lumineuse et décorée	Une chambre miteuse et ses puces	Une ruelle crasseuse et odorante	Un bateau-casino en mer	Une salle de torture à l'odeur insoutenable
5	Une tour des gens d'armes	Le manoir luxueux d'un membre du Conseil	Un marché illégal	La brutale prison	Une petite île au large	L'arrière-salle enfumée d'un bar
6	Une église richement décorée	La réserve de poudre des gens d'arme	Une soupe populaire	Un bazar mal famé et ses commerces	Un refuge dans les montagnes	Un lieu de jeu clandestin

LANCEMENT DE LA PARTIE

Les deux dés aux couleurs déterminées cités plus haut serviront à déterminer la **tonalité** de la narration : 1 d6 Noir, 1d6 Blanc. Les autres dés serviront de jauge pour compter les points de Destin dont dispose chaque joueuse. Ces dés-ci commencent à 6.

SCÈNES ET MAÎTRESSE DU DESTIN

La narration est découpée en scènes dans lesquelles interviendront chacun des joueuses à tour de rôle. Pour six joueuses, nous aurons donc douze scènes.

Si, à l'usage, le jeu se révèle vraiment trop simple, vous pouvez ajouter une scène supplémentaire par joueuse.

Pour chaque nouvelle scène, une joueuse devient la Maîtresse du Destin, à tour de rôle. Elle va lancer les dés et ainsi déterminer la **tonalité** de la scène.

TONALITÉ : VAETIS A L'AVANTAGE

Si le dé Blanc est supérieur ou égal au dé Noir, **Vaetis a l'avantage** : ce sont ses serviteurs qui agissent et les joueuses vont réagir. Les joueuses vont devoir utiliser leurs points de destin pour influencer sur la situation.

Si le dé Noir fait un 6, la situation est **critique** : chacune des joueuses perd un point de destin.

Les joueuses peuvent dépenser 1 point de Destin pour faire interagir leur personnage dans la scène. Elles décrivent alors ce que fait leur personnage pour faire évoluer la situation.

Pour deux points de Destin dépensés, la Maîtresse du Destin fait reculer le dé Blanc d'un point (s'il était à six, il passe à cinq).

Le fait de quitter la scène est gratuit pour les joueuses.

Si les joueuse-s arrivent à faire que le dé Noir devienne supérieur au dé Blanc, la scène tourne à leur avantage.

TONALITÉ : UN RÉPIT

Si le dé noir est strictement supérieur, ce sont **les Porte-Nuits qui ont l'avantage**, et ont gagné un répit, et ils vont pouvoir se requinquer, se reposer, se reconforter ou se soigner. Peut-être peut-on souffler à l'hôpital ou lors d'un bal innocent.

La Maîtresse du Destin peut faire reculer le dé Noir d'un point (s'il était à six, il passe à cinq) et redonner un point de destin à l'une des joueuses.

Cette dernière décrit comment son personnage regagne un peu de courage, d'énergie, de santé ou de force.

Attention, si le dé Noir descend trop, les joueuses pourraient perdre cette scène : l'inaction pourrait leur coûter cher. Car pendant ce temps les adorateurs de Vaetis fourbissent leurs armes.

DÉCRIRE LA SCÈNE

En ayant la tonalité en tête, la Maîtresse du Destin choisit **un lieu** (parmi tous ceux créés précédemment), et décrit une situation initiale : qui est présent, qu'est-ce qui se passe, etc. Les scènes n'ont pas besoin d'être dans l'ordre chronologique : un flash-back peut s'intercaler entre deux scènes dans le présent, par exemple.

A la place de l'un des lieux déterminés précédemment, la Maîtresse du destin peut utiliser le repère du groupe des Porte-Nuits, comme alternative.

Si elle a du mal à définir la situation, elle peut demander de l'aide aux autres ou s'aider de cette grille.

PREMIÈRE SCÈNE - POSER LES ENJEUX

Dé	Base
1	Un sbire de Vaetis échappe à son procès
2	Un commerçant vend de la propagande de la Flamme Blanche
3	Des Gens d'Armes empêchent de passer
4	Un Noble tente de corrompre les Porte-Nuits
5	Un sombre rituel prendrait place bientôt...
6	Un cultiste de Vaetis menace les Porte-Nuits

Dé	Complément
1	Et les Porte-Nuits agissent dans l'urgence
2	Et les Porte-Nuits doivent se renseigner
3	Les Porte-Nuits tentent d'obtenir du soutien
4	Mais les Porte-Nuits sont préparés
5	Pendant ce temps, les Porte-Nuits recrutent.
6	Mais les Porte-Nuits ont le soutien d'un noble

SECONDE SCÈNE - LA MENACE EST PRÉSENTE

Dé	Base
1	Un-e opposant-e à Vaetis retrouvé-e mort-e
2	Le QG des joueuses saccagé par des sbires de Vaetis
3	Des Gens d'Armes arrêtent les Porte-Nuits
4	Un commerçant organise une collecte pour la Flamme Blanche
5	Un monstre de Vaetis est apparu ! Aux armes !
6	Horreur ! Un cyprès sacré de Jaheg est en feu !

Dé	Complément
1	La situation est désespérée.
2	Et les Porte-Nuits agissent en dernier recours
3	Et les Porte-Nuits doivent se défendre
4	Les Porte-Nuits font jouer quelques dettes
5	Mais les Porte-Nuits ont un informateur
6	Les Porte-Nuits ont un plan.

TRAHISON ET CONFUSION

Lorsqu'une joueuse tombe à zéro Point de Destin, on estime qu'elle est perdue à Vaetis et devient à partir de la scène suivante l'adversaire des autres joueuses. Il remonte à 6 points qu'il peut utiliser dans le sens inverse des autres. Son personnage a été séduit par les promesses de Vaetis.

VICTOIRE

Une fois que la scène est jugée finie par le groupe, on regarde l'état des dés : si le dé Blanc est, après les actions des joueuses, supérieur ou égal au dé Noir, c'est une victoire de Vaetis. A l'inverse, si le dé Noir est toujours strictement supérieur au dé Blanc, c'est une victoire des Porte-Nuit.

FIN DE LA PARTIE

Si, à la fin de la partie, il y a plus de victoires des Porte-Nuit : félicitations aux joueuses, qui ont réussi à faire reculer Vaetis. Sinon, elles viennent de permettre au culte de Vaetis de gagner encore un peu d'influence sur Jaheg.

A tour de rôle, chaque joueuse décrit un le destin, tragique ou glorieux, de son personnage.

SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Clair-Obscur peut parler de sujets difficiles : la violence, la mort, la corruption, la colonisation, les guerres de religion, le totalitarisme, les cultes sanglants... Ces sujets peuvent être difficiles pour certaines personnes, parce que sensibles ou personnels.

Il existe de nombreux systèmes de sécurité émotionnelle : carte X, voiles et lignes, ... n'hésitez pas à prendre celui qui vous semble le plus adapté à votre table.

Nous vous proposons en complément un système maison assez simple composé de trois mots, les deux premiers étant des mots pouvant être placés dans le flot du jeu.

Lumineux/Lumineuse permet de dire aux autres que vous souhaitez un jeu plus léger, que l'histoire va dans une direction trop sensible, ou violente pour vous. Si vous le placez dans une phrase, les autres sont tenus de respecter votre souhait. Vous n'avez pas à vous justifier, c'est juste une indication.

Ténébreux/Ténébreuse permet de dire aux autres que vous souhaitez un jeu plus sombre, que vous êtes d'accord pour aller plus loin dans la direction vers laquelle vous amène le jeu, vers des sujets plus violents ou abruptes. Si vous le placez dans une phrase, les autres peuvent tenir compte de votre souhait, selon leurs propres limites. Vous n'êtes pas tenu de vous justifier là non plus.+

Exemple : « Le ciel est particulièrement ténébreux »

STOP ! permet de dire aux autres que vous avez besoin de faire une pause, qu'elle soit temporaire ou définitive. La narration actuelle vous pose soucis, et vous avez besoin de souffler, et peut-être ensuite d'en discuter ; les autres sont tenus de respecter votre demande et vous n'avez pas à vous justifier.

QUELQUES CONSEILS

Clair-Obscur est un jeu narratif et d'ambiance. Il n'est pas forcément simple de se lancer lors de sa première partie, donc n'hésitez pas à piocher dans ces conseils quelques idées.

CONSTRUIRE UNE AMBIANCE

L'essence de ce jeu est de proposer une ambiance désespérée, et sombre de lutte cachée, au sein d'un monde renaissance.

La citation de Gramsci en début de cet ouvrage est évidemment volontaire : la transition d'un état du monde à un autre ne se fait que rarement facilement. Jaheg est un monde sur le point de basculer.

RENAISSANCE

La renaissance est un moment charnière de l'histoire européenne et mondiale : des prétendants inattendus et jeunes deviennent des monarques puissants et dictatoriaux : Henri VIII en Angleterre, François 1^{er} en France, Charles Quint dans le Saint Empire...

Bien sûr la Cité de Jaheg est une ville de fantasy. Mais vous pouvez vous inspirer de ces pistes historiques pour appuyer votre vision de Jaheg. N'hésitez donc pas à parler à Jaheg de nobles autoritaires et brutaux, arrogants et puissants.

La renaissance est aussi une période marquée par des luttes religieuses de plus en plus violentes, et un recul de la place des femmes et de l'hygiène générale. C'est une période sale et brutale.

Enfin la découverte des Amériques s'accompagne de l'accroissement massif des horreurs de la colonisation. Des richesses sont créées, au prix du sang.

Il va sans dire que Vaetis est une métaphore du pouvoir qui corrompt, des richesses qui rendent inhumain. Les nobles qui soutiennent Vaetis n'ont que peu de scrupules.

NOIR

Le genre du film noir et du roman noir présente des héros durs à cuir, endurcis, mais désabusés face à un monde sale, immonde, pourri; mais qui se relèvent malgré les difficultés. Destin, peur et trahison sont leur quotidien.

N'hésitez donc pas à en rajouter sur le le passif et le bagage émotionnel chargé de vos personnages, ils n'en seront que plus intéressants.

MAGIE OU PAS ?

Est-ce que la magie est présente dans le monde de Jaheg ? Les monstres sont-ils autre chose que des hommes rendus fous par leurs abus ? Les cyprès sont ils réellement magiques ? Les rituels horribles de Vaetis fonctionnent-ils ? C'est à vous de décider collectivement.

Mais nous avons une proposition : les monstres les plus terribles sont souvent ceux qui ont l'apparence de l'homme.

LA FLAMME BLANCHE

Bien qu'étant dans un monde de fantasy, le culte de Vaetis est construit sur une analogie avec certaines idéologies totalitaires de notre monde. Les serviteurs de Vaetis ne sont pas des gens stupides, ils sont dangereux, manipulateurs, brutaux, violents, et sûrs de leur droit. Pour que les héros de votre histoire soient grands, il faut aussi que le danger que représente cette religion soit réel, palpable.

CONSEILS DE CRÉATION

Les personnages que permettent de créer le jeu sont assez simples, mais les traits proposés ne sont là que pour stimuler votre imagination.

N'hésitez surtout pas à en rajouter, à créer des liens entre les personnages, à rajouter des mimiques, des défauts et des qualités à votre personnage. Rajoutez de la chair autour de l'os.

CONSEILS DE DESCRIPTION

Le but, en décrivant une scène, est de proposer un terrain de jeux pour tout le groupe. C'est exactement comme poser le décors dans une pièce de théâtre.

N'ayez pas peur de décrire les lieux avec force détails : à quoi l'endroit ressemble-t-il, quelles sont les odeurs qu'on y trouve, quels bruits peut-on entendre? Improvisez et n'ayez pas peur de créer des détails anodins, ce sera autant de marche-pied pour les autres.

Ajoutez la temporalité : quand a lieu cette scène ? Si c'est dans le passé, est-ce en hiver ? En été ?

Enfin décrivez les acteurs : qui est présent, et pourquoi ? Dans quelle proposition voulez-vous emmener les autres ?

Vous noterez que chaque joueuse est invitée à décrire deux scènes. Par usage le premier lot de scène devrait avoir pour but de poser des amorces d'intrigues, la découverte des lieux et des personnages.

Le second lot de scènes devrait amener la résolution (douloureuse ou héroïque) des situations créées avant.

CONSEILS D'INTERACTION

Lorsque vous intervenez dans une scène, vous êtes là pour construire une histoire ensemble.

Un bon conseil, c'est d'adopter la stratégie du « Oui et ... » du théâtre d'improvisation.

Le « Oui et ... » consiste à ne jamais nier ce que proposent les autres, mais construire dessus, et rajouter vos propres pierres.

« Oui, il y a une bouteille, et elle est remplie... probablement du poison ! »

« Oui, le ciel est noir, et je m'en étonne, ce n'est pas banal... »

N'hésitez jamais à vous mettre d'accord pour créer ensemble des interactions. Que vos personnages se fassent la tête pour une sombre histoire de bière, ou échangent les derniers potins du moment, cela participe à créer un monde vivant, plus réel.

RAJOUTER DES PERSONNAGES

Au besoin n'hésitez pas à rajouter et interpréter des personnages non joueurs de l'histoire pour rendre l'histoire plus interactive.

PLAY TO LIFT

Une façon importante, voire cruciale de proposer « Oui et » est le play to lift : jouez collectif, respectez les personnages des autres.

Les joueuses vont décrire des traits de leur personnage. N'hésitez pas à vendre ces traits, quitte à survendre. Si une joueuse décrit son personnage comme très grande, alors décrivez que vous devez lever les yeux au ciel pour croiser son regard.

Ici aussi, le but est de bâtir sur ce que les autres proposent. Plus vous respectez les personnages des autres, plus les autres seront incités à respecter votre propre personnage. C'est un cercle vertueux.

PLAY TO LOSE

Et enfin, si le jeu tourne trop en votre faveur au gré des dés, n'hésitez pas à en discuter entre vous, et vous mettre volontairement dans les ennuis en dépensant inutilement quelques points de Destin.

Le principe du « noir » c'est de se relever malgré les difficultés. Dans un jeu de rôle, il est souvent bien plus sympathique de raconter une belle histoire que de « gagner ».

LANCEZ-VOUS !

Clair-Obscur fait la part belle à la créativité collective, il y a une part du jeu qui repose sur le fait de lancer des propositions, même les plus originales ou loufoques.

Même si vous ne savez pas où votre idée mène, elle peut permettre aux autres de sur-enchérir.

Et si on allait à tel endroit, ça pourrait être intéressant ?

Et si on parlait du principe que Machin nous avait entendu ?

Et là vu que ton personnage est blessé c'est le drame !

CONCLURE LE JEU

Enfin, une fois la partie terminée, chaque joueuse peut décrire ce qu'il advient de son personnage. Il n'y a plus de jet de dés, c'est un moment où chacun peut volontairement laisser filer sa narration, et imaginer la fin idéale pour son personnage. Faites vous plaisir.

DROITS IMAGE

Toutes les images sont faites par Dak à partir d'images libres de droit retravaillées, ou parties de zéro.

Elles sont sous licence CC0 – Domaine publique.

DROITS POLICE

Montserrat

<https://fonts.google.com/specimen/Montserrat>

OPEN FONT LICENSE

Bebas Neue

<https://www.dafont.com/fr/bebas-neue.font>

SIL OPEN FONT LICENSE