

MILLEVAUX MANTRA

Guerre & contagion entre univers forestiers

par Thomas Munier

Crédits

Écrit par Thomas Munier, avec l'aide de Batronoban.

Ce texte est dans le domaine public.

Polices de caractères : Day Roman, Powderfinger Type, gratuit pour un usage non commercial.

Photomontages par Thomas Munier.

Crédits image : Mike Kempenich, PacificKlaus, publicenergy, TheoJunior, Vince O'Sullivan, cc-by-nc & WD 45, cc-by & anonymes, Costa Acsinte, Lewis Hickes, domaine public & Antoine Pierre Nobilet, par courtoisie.

Mis en page par Intyzlah, d'après un design de Tony Martin.

Relecteurs : Batronoban, Felix "kF" Beroud, Emmanuël Hennebert.

Présentation

Millevaux Mantra est à la fois un jeu de rôle autonome et une aide de jeu pour le jeu de rôle *Mantra* ou les jeux dans l'univers de Millevaux (la lecture de ces deux gammes peut donc consolider l'expérience de jeu).

<http://batrogames.blogspot.fr/p/mantra.html>

<http://outsider.rolepod.net/millevaux/>

Vous trouverez l'essentiel des règles de *Mantra* dans *Mantra Zero*. *Mantra Zero* est disponible gratuitement et sous licence libre sur batrogames.blogspot.com.

Matériel requis

Des gemmes ou des jetons de deux teintes différentes, un à trois dés à six faces, des feuilles et des crayons.

Ressources en ligne

Playlist Millevaux en écoute libre : <http://bit.ly/1ORAqtE>

Comptes-rendus de partie : <http://bit.ly/25hiqAj>

Sommaire

Fusionner les univers de Millevaux et de Mantra

Contagion et bascule

Les forêts limbiques

Millevaux Mantra, le jeu de rôle

Tables aléatoires

FUSIONNER LES UNIVERS DE MILLEVAUX ET DE MANTRA

Le multivers Mantra

Ceci est une interprétation personnelle de la mythologie Mantra.

Au commencement des temps, il y a d'abord l'Hommonde. Le premier dieu, le premier monde. Suspendu au milieu du vide noir, homme blanc roulé en boule. Puis il donne naissance au Serpent noir, par la bouche et par l'anus. Le Serpent le trahit, l'enserme jusqu'à le faire éclater. Des millions de boules blanches expulsées dans l'infini, les plus grosses donnent des enfants-mondes, les plus petites donnent des enfants-êtres, nus et blancs.

Les enfants-êtres tournent autour d'une sphère blanche, planète-univers. Ils sont des milliards, formant un anneau autour de la planète. Sous leurs yeux, une infinie mare de pétrole, la mare de l'inconscient-collectif fruit de la mort des êtres. Bientôt, c'est tout un anneau de cadavres qui tourne, et les cadavres tombent les uns après les autres dans le pétrole.

- + L'**Hommonde** concentrait la totalité des univers. Il est mort, tué par le Serpent.
- + Le **Serpent** fut un temps le maître des univers engendrés par la mort de l'Hommonde.
- + Il engendra **Androgyne-Roi** et le **Lion**, qui le jetèrent hors de son trône.
- + **Androgyne-Roi** règne désormais sur le **Sous-Monde**, enfer et poubelle où s'écoule la substance des mondes qui sont morts, devenus **pétrole**.
- + Les **Jasmins**, êtres végétaux exilés d'un monde mourant, sont au service d'Androgyne-Roi. Pour l'instant.
- + Les **Mères-pétroles**, têtes géantes aux bouches-matrices, récoltent le pétrole pour le compte d'Androgyne-Roi. Mais certaines sont passées sous le contrôle du Lion.
- + Entre les univers et le Sous-Monde, le **Puits des Âmes**, passage entre les mondes.
- + Le **Lion**, aussi nommé selon les mondes **W**, ou le **Psychopompe**, ou le **Passeur entre les Mondes**, règne désormais sur une partie des mondes. Il a déclenché une **guerre des univers** pour les contrôler tous.
- + Le **Minotaure**, fils du Lion, garde l'accès au Puits des Âmes depuis son labyrinthe. Il sert son père. Jusqu'à quand ?
- + Le **Serpent**, incarnation suprême de la vie dans ce qu'elle a de plus bénéfique et de plus terrible, prépare son retour.
- + Quand l'Hommonde est mort, il a engendré des **mondes**, des **êtres**, et des **perles de conscience**.
- + Parmi ces êtres, les plus âgés et les plus puissants sont les **Anciens**. Eux aussi prennent part à la guerre des univers.
- + Les plus jeunes, qui commencent à peine à réaliser leur filiation avec l'Hommonde, ce sont les **personnages**.
- + Ils sont plus faibles que les Anciens mais renferment la conscience de l'Hommonde. Ils représentent un **focus de pouvoir**, donc ils intéressent chaque faction de la guerre des univers.
- + **Les perles de conscience sont la vie**. Personnages, Anciens et seigneurs de la guerre des univers en ont besoin pour prolonger leur espérance de vie.
- + **Tout ce qui meurt devient du pétrole** : les pensées, les mondes, les habitants des mondes, les Anciens, et les personnages. Le **pétrole**, résidu de la conscience de l'Hommonde, est à la fois **source d'énergie** (il peut alimenter les plus puissantes machines de guerre), **source de vie** (les nouveaux mondes naissent de lui), **source de pouvoir** (qui contrôle la conscience de l'Hommonde contrôle le monde), **source de savoir** (le pétrole est la matière de l'inconscient collectif) et **source de mort** (les Anciens et les personnages retournent au pétrole s'ils sont en contact avec lui).
- + Seuls **Lion** et **Androgyne-Roi** savent contrôler le pétrole. Pour l'instant.
- + Influence du pétrole ou de la guerre des univers ? **Sensualité décadente, ultraviolence et bizarrerie envahissent les mondes**. Comme si Jodorowski, Dalí, Fellini, Cronenberg, Brian de Palma, Ziggy Stardust et le film *Rollerball* avaient pris le pouvoir.

Le monde de Millevaux

- + C'est notre monde, en ruines depuis un **cataclysme**.
- + La **forêt** a tout envahi. Elle est apparue après le cataclysme. Elle en est en partie à l'origine.
- + Les personnes sont soumises à l'**oubli** : elles perdent la **mémoire**.
- + Cette mémoire perdue, tout comme les émotions une fois qu'elles ont été ressenties, alimentent une trame psychique, l'**égrégore**. L'égrégore façonne la magie, qui façonne le monde.
- + **L'égrégore est une forme aérienne du pétrole**. Dans les lieux riches en égrégore, l'air est brouillé et donne la migraine, comme au-dessus d'un incendie, d'un désert ou d'un puits de pétrole.
- + Tôt ou tard, l'égrégore perd sa volatilité et s'infiltre dans l'épais **humus** qui recouvre la forêt.
- + Les cadavres, riches en égrégore, retournent aussi à l'humus.
- + L'humus, tôt ou tard, devient du **pétrole**. À Millevaux, tous les cycles sont accélérés. Ce monde cache donc dans ses sous-sols de prodigieux gisements de pétrole qui restent à découvrir et à exploiter.

- + Ce monde cache aussi des **perles de conscience**, noyaux d'égrégore qui ont échappé à la transformation en pétrole.
- + Comme Millevaux est riche en égrégore et en perles de conscience, **c'est un lieu stratégique dans la guerre des univers**. Chaque faction de la guerre veut s'y rendre et s'en arroger le contrôle, et les personnages peuvent aussi s'y rendre pour récupérer des perles de conscience.
- + Cette force qui accélère les cycles, c'est l'**emprise**. Les êtres et les choses, tout se transforme. Les humains, animaux, végétaux, et minéraux se transmutent les uns en les autres. La vie et la mort sont devenues folles.
- + L'emprise et l'égrégore créent des monstres, les **horlas**, à partir des êtres et des choses ou à partir de rien.
- + L'emprise et l'égrégore provoquent la **contagion** : l'apocalypse forestière se répand dans les autres univers. Les êtres qui voyagent entre les mondes la véhiculent.
- + Les plus puissants des horlas sont les **Déités Horlas**. On peut les rapprocher des Anciens et des Mères-pétroles.
- + Au plus profond des souterrains de Paris, dans une nécropole antédiluvienne reliée à un énorme gisement de pétrole, règne le **Roi en Jaune**, un titan drapé dans un voile jaune qui masque ses traits et sa silhouette. Déité Horla de la folie, Ancien bloqué à Millevaux, incarnation d'Androgyne-Roi ? Le débat reste à trancher, mais il a son rôle à jouer dans la guerre des univers.
- + Est-ce que la nécropole du Roi en Jaune est un accès vers **l'Au-Delà**, vers le **Puits des Âmes** ou vers le **Sous-Monde** ? Ces trois dimensions seraient-elles une seule et même : celles des Enfers antiques ? Seraient-elles d'ailleurs confondues avec une autre dimension : les **forêts limbiques**, monde astral qui se surperpose à la forêt de Millevaux ?
- + **Shub-Niggurath** est Père et mère de Millevaux, de l'emprise, de l'égrégore et des horlas. Ce dieu suprême et incompréhensible vit sous la terre, réparti dans toute la sphère de Millevaux. Il est fait de pétrole, à moins qu'il lui ait donné naissance. Shub-Niggurath crée toute vie et toute mort dans l'univers. Il y a tout lieu de croire qu'*elle* et le Serpent sont la même entité.

CONTAGION ET BASCULE

La contagion

Millevaux envahit les univers. Pour traduire cette contagion, importez des éléments de Millevaux dans des scènes ou des scénarios qui ont lieu dans d'autres univers. Cela peut être de tous petits détails ou de nouveaux paradigmes qui bouleversent complètement la donne. On peut aller jusqu'à penser qu'au lieu d'avoir un Millevaux, il y en a des milliers, qu'il s'agisse de mondes parallèles où l'apocalypse forestière a bien eu lieu, ou des mondes touchés par la contagion. Pour mettre en œuvre la contagion, trois tables utiles : la **table des thèmes**, la **table des détails forestiers** et la **table des mondes forestiers**.

- + *Forêt* : Dans le labyrinthe du Minotaure en Crète, des branches et des racines commencent à pousser sans contrôle.
- + *Oubli* : Les personnages commencent à perdre leurs souvenirs. Ils doivent se gaver de perles de conscience pour endiguer le mal. Les perles de conscience contiennent les souvenirs d'autres personnes.
- + *Emprise* : Au contact d'Androgyne-Roi, les personnages fusionnent entre eux ou deviennent androgynes. C'est une étape vers leur transformation en Ancien. Sous cette forme de chrysalide, ils représentent une ressource magique encore plus cruciale dans la guerre des univers.

Mais l'emprise et l'égrégore sont loin de fonctionner en sens unique, elles sont comme des éponges qui absorbent l'ADN des mondes. **Mantra envahit aussi Millevaux.** Pour traduire cette contagion-ci, importez des éléments de Mantra dans des scènes ou des scénarios qui ont lieu dans Millevaux. Retenez que **sensualité décadente, ultraviolence et bizarrerie envahissent les mondes**.

- + *Jasmins* : Les personnages se transforment en végétaux. Entrer en contact avec les Jasmins leur permettra-t-il de trouver un remède à leur mal ? Ou vont-ils embrasser cette nouvelle forme ?
- + *Le Puits des Âmes* : Dans les souterrains de Millevaux, on trouve des galeries chthoniennes, des ascenseurs antiatomiques et des trous de vers géants qui communiquent avec le Sous-Monde et les autres univers.
- + *Le labyrinthe du Minotaure* : La forêt se transforme en dédale. Les ruines forment des complexes où l'on se perd. Un immense horla cornu et mugissant donne la chasse aux personnages.

La bascule

Avec l'emprise qui envahit le multivers Mantra, le passage d'un univers à un autre se fait de façon plus organique. Avant, seul le personnage changeait de monde. À la rigueur, il possédait son alter ego dans le monde d'arrivée. Mais avec l'emprise, c'est davantage le monde qui change avec le personnage que le personnage qui change de monde : c'est le phénomène de la **bascule**. Au lieu de changer d'aventure en changeant de monde, on vit toujours la même aventure, mais le décor a changé.

*Supposons qu'un personnage vive dans un univers préhistorique vénitien : des grottes organisées dans un réseau de rivières, tout le monde porte des masques chamaniques en bois. Il s'appelle Roméo, il est vêtu de peaux de bêtes rares et il aime Juliette. Il a un rendez-vous secret avec elle quand des tueurs du clan ennemi lui tombent dessus. Soudain, il change d'univers. Il **bascule** dans un univers de verre où tout le monde a un corps de robot. Certains éléments de l'univers vénitien préhistorique demeurent, par contagion : les robots vivent dans des grottes en verre cernées par des rivières d'informations, et ils portent des masques de chair humaine. Roméo s'appelle désormais Rom 1.0, il aime toujours Juliette, sauf qu'elle est en verre. Les tueurs du clan ennemi sont toujours là. Ils prennent en chasse Rom 1.0 sur les canaux d'informations à bord de leurs hors-bord antiparadoxes.*

Si on connaît à l'avance les mondes qui peuvent être explorés, les mondes encore inexplorés peuvent avoir déjà **contaminé** les premiers mondes explorés. *Ainsi, dans les rivières de la Venise préhistorique coule déjà une eau riche d'informations.*

La bascule peut s'opérer à sens unique, en passant par des portails bien délimités, sans jamais revenir en arrière. *Début de séance dans la Venise préhistorique, milieu de séance dans le monde des robots de verre, fin de séance dans Millevaux.*

Tout comme on peut basculer en permanence, dans tous les sens, de façon frénétique.

On peut ainsi jouer la même scène en alternant trois mondes différents, commencer un combat dans un monde et le finir dans un autre, on peut faire des bascules à l'échelle d'une seconde...

Oedipos, une aventure ramifiée sur trois mondes

Voici une aventure que les personnages pourront vivre sur au moins trois mondes, avec des phénomènes de bascule et de contagion.

L'aventure, neutre :

Œdipe est un Ancien. Il est le fils des souverains de Thèbes : Laïos, le plus ancien enfant de l'Hommonde, et Jocaste, fille du Serpent. Le Roi en Jaune a prophétisé que si Œdipe tue son père, il acquerra sa force, et si ensuite il couche avec sa mère, elle engendrera Hermaphrodite, un Ancien si puissant qu'il détiendra le sort de la guerre des univers entre ses mains. Un oracle au service d'une faction ennemie a averti les parents d'Œdipe. Ils ont alors cloué leur enfant par les pieds à un arbre sur le mont Cithéron. Mais les souverains de Corinthe ont sauvé l'enfant d'une mort atroce et l'ont recueilli pour l'élever comme leur fils.

Une fois Œdipe devenu adulte, les agents du Roi en Jaune mettent un plan en marche pour le conduire vers son destin. Quelqu'un l'accuse d'avoir usurpé sa place d'héritier de Corinthe. Il se rend dans le Sous-Monde pour y consulter un oracle. Elle lui prophétise qu'il tuera son père et fera un enfant à sa mère. Se croyant l'héritier biologique des souverains de Corinthe, Œdipe s'exile pour éviter que la prophétie ne s'accomplisse. Son errance le conduit à Thèbes, où il rencontre son vrai père sans apprendre son identité. Il se dispute avec lui, un combat éclate et il le tue. Il apprend ensuite que le trône de Thèbes est vacant. La personne digne d'en hériter sera celle qui vaincra la Sphynx, être à moitié femme et à moitié animal. Œdipe tente sa chance, il rencontre la Sphynx et résout l'énigme qu'elle lui soumet. Il hérite alors du trône de Thèbes et épouse Jocaste. Malgré la différence d'âge, tous deux se découvrent une vraie correspondance d'âme. Ils tombent passionnément amoureux et consomment l'amour charnel. Jocaste va alors engendrer Hermaphrodite, le fruit de leur inceste. Le Roi en Jaune se présente le jour où cet enfant vient au monde, il détruit la psyché d'Œdipe en lui révélant son forfait et tue Jocaste, puis il enlève l'enfant pour en faire l'instrument de sa suprématie.

L'aventure ici racontée est ce qui se passera si les personnages ne font rien ou font exactement ce qu'on leur dit de faire. S'ils font autre chose, l'aventure en sera forcément transformée. Ils seront tour à tour sollicités par Œdipe, qui peut être leur ami ou leur financeur, par les agents du Roi en Jaune ou par ceux de la faction ennemie. Ils seront donc invités à jouer un rôle dans la tragédie d'Œdipe, et à prendre parti, à leurs risques et périls.

Monde 1 : Millevaux

- + Dans ce monde, les protagonistes de la tragédie s'appellent Œuf, Lame et Jouvence.
- + Tous trois sont frappés par l'oubli, ce qui rend l'accomplissement de la tragédie plus probable.
- + Vision de cauchemar : supplice d'être cloué par les pieds à un arbre immense et noueux.
- + Royaumes : Pays de Terre, Pays de Corps, Souterrains Limbiques.
- + Décor : apocalypse forestière antique, temples en ruines couverts d'arbres sacrés et de lianes.
- + Agents secrets de la guerre des univers : chamanes-oracles, corbeaux intelligents, chasseuses assoiffées de sang.
- + Épreuve de la Sphynx : La Sfange, être moitié-femme moitié horla dans un complexe souterrain datant de l'Âge d'Or, décryptage du Cypher, la formule suprême de l'égrégoire.

Monde 2 : Terre, Présent, Moyen-Orient

- + Protagonistes : Orson, Lamjed, Jovana.
- + Lamjed et Jovana sont les maîtres d'une monarchie pétrolière, le royaume de Thebeyn. Leur enfant s'appelait Osman, mais il a été adopté par les maîtres d'une multinationale basée aux États-Unis : la Corporation. Osman, renommé Orson, est devenu un grand reporter et il dispose des moyens financiers illimités de ses parents adoptifs. Orson est révolté par la gérance du royaume de Thebeyn mais s'il a l'opportunité d'en hériter, il la saisira pour changer les choses.
- + Royaumes : Monarchie pétrolière de Thebeyn, la multinationale de la Corporation, la ville grecque de Delfi et ses caves secrètes.
- + Vision de cauchemar : un accouchement monstrueux.
- + Décor : gratte-ciels américains, ville grecque pauvre, polluée et mystique, puits de pétrole et déserts de sable.
- + Agents secrets : grands détectives utilisant la Kabbale, vieilles femmes illuminées, agents de la CIA
- + Épreuve de la Sphynx : Sadjia, Ancienne ou agent double ? Ne se sépare jamais d'une lionne. Propose à Orson de réussir un « faux test ADN » pour prouver sa filiation à Lamjed et hériter du Royaume de Thebeyn.

Monde 3 : Planète-pétrole

+ Protagonistes : Onyx, Lave, Joviane.

+ Onyx sillonne l'espace à bord d'un vaisseau d'exploration, à la recherche de la perle de conscience suprême. Les planètes se font la guerre, chacune contrôlée par une faction différente de la guerre des univers. Planète-Pétrole est le centre de toutes les convoitises.

+ Royaumes : Planète-pétrole, vaisseau-monde de Corpo Genesis, Infra-monde oraculaire.

+ Vision de cauchemar : des milliards de mondes asservis par des êtres masqués en jaune.

+ Décor : espace intersidéral, stations abandonnées où errent des fantômes, épaves en perdition, planète en pétrole soumise à une exploitation massive, planète-nécropole entourée d'anneaux de cadavres, vaisseaux baroques et felliniens, familles nobles décadentes et consanguines qui se disputent l'univers.

+ Agents secrets : prêtresses psioniques, tueurs temporels, horreurs stellaires aux mille formes.

+ Épreuve de la Sphinx : La Synfaune, omnisciente femme-sphère-organes-tentacules-bêtes-pulsions. L'énigme : décoder l'origine astrale et physique des mondes.

LES FORÊTS LIMBIQUES

Les forêts limbiques ressemblent à la forêt qu'on vient juste de quitter, sauf que les arbres et la terre sont encore plus noirs et que derrière il y a comme un horizon d'un blanc aveuglant. **Ici, tout est en négatif**. Les corps sont noirs, l'obscurité est blanche, le ciel aussi est en négatif, les cavernes et les montagnes sont inversées. L'égrégore en grande concentration brouille l'air comme s'il y avait un incendie. Il est facile de s'égarer, des silhouettes aperçues en bordure nous attirent, des échos familiers nous appellent et nous trompent. Parfois, on arrive dans des **endroits qui ressemblent à nos souvenirs**, les plus tristes ou les plus heureux.

Des feuilles commencent à bourgeonner sur le corps des personnages, symbolisant leurs ressources intérieures, à présent exposées à la vue des autres et aux dangers de ce monde.

Dans les forêts limbiques, les morts parlent aux vivants, les vivants couchent avec les morts pour se réchauffer d'un hiver sans température.

Après une errance qui dure une minute ou cent ans, on trouve son chemin. On sort en passant dans un nouvel arbre, dont le creux est organique et humide, une matrice. Et si l'on a de la chance, on arrive exactement où on voulait être. Si l'on a de la chance...

Malgré ces dangers, des braves et des fous tentent l'aventure de passer dans les forêts limbiques, pour parler à leurs proches disparus, retrouver un ami égaré, subir une initiation, avoir des visions rituelles, se cacher d'un prédateur ou tenter un voyage impossible. Et les **horlas** qui naissent dans la froideur de cet endroit passent à leur tour dans la nature et dans les rêves.

Les forêts limbiques sont un monde fait d'égrégore, de cauchemars et de fantômes. On raconte qu'on peut y accéder en entrant par des **arbres creux**, que l'on trouve pour peu qu'on soit assez sensible à l'égrégore.

Les **chamanes** connaîtraient des **potions** pour s'y rendre, et certains **passeurs** prétendent pouvoir vous les faire traverser. Les forêts seraient un **raccourci** pour se rendre dans n'importe quel endroit vers lequel se dirige notre **volonté**. La **traversée** est rapide, mais périlleuse. Parfois, il faut payer son entrée en **sacrifiant** des souvenirs. Des **horlas** hantent ce monde, certains sont faits de vos plus grandes peurs, d'autres sont plus génériques ; des **raies manta** qui se nourrissent de vos pensées, ou ce **grand cerf livide** dont les bois sont faits de bras entremêlés.

MILLEVAUX MANTRA, LE JEU DE RÔLE

Ceci est un jeu de rôle entier inspiré de *Mantra*. Une personne mène le jeu (incarnant **décor** et **figurants**) et les autres joueuses incarnent chacune un **personnage**. On y reprend les règles de *Mantra* avec quelques réinterprétations de la lettre et de l'esprit, et le rajout d'une résolution d'actions difficiles par un lancer de dé à six faces. C'est cette nouvelle règle de résolution qui va apporter la touche Millevaux.

Dans *Millevaux Mantra*, on joue des enfants de l'Hommonde qui vont se retrouver impliqués dans une guerre des univers marquée par la contagion et la bascule. C'est un jeu de **collaboration** (les personnages ont tout intérêt à se serrer les coudes parce que leur destin est lié), de **tactique** (les personnages doivent survivre à des défis et choisir le meilleur camp) et de **vertige logique** (la réalité est devenue folle).

Il est prévu d'y jouer **sans préparation** : règles de résolution, conseils de maîtrise et tables aléatoires permettent d'improviser les situations au fur et à mesure. **Si vous voulez préparer**, procédez à quelques tirages au préalable et préparez une liste de mondes, de protagonistes et de situations. Gardez à l'esprit que les personnages doivent rester libres de leurs décisions. Chacun de leurs choix doit avoir du poids. Votre seule manière de les influencer est la façon dont vous déployez votre adversité.

Mise en scène

Tout d'abord, expliquez aux joueuses comment vous allez mettre en scène :

- + **Flou sur les vies antérieures** : on ignore si les **déjà-vus** sont des souvenirs de cette vie-ci ou de vies antérieures.
- + **Flou sur les dates** : on ignore si l'apocalypse forestière a eu lieu hier ou il y a des siècles ou si elle a lieu maintenant ou si elle n'a pas encore eu lieu.
- + **Flou sur les réalités** : on ignore si les situations relèvent du réel, d'un rêve, d'une hallucination, du présent, du passé ou du futur.
- + **Flou sur les lieux** : on ignore si les situations ont lieu dans Millevaux, dans d'autres univers, dans les forêts limbiques, dans l'au-delà ou dans le Sous-Monde (l'au-delà pouvant être associé aux forêts limbiques et/ou au Sous-Monde).
- + **Montage cut** : on passe d'une scène à une autre sans expliquer ce qui s'est passé durant l'ellipse. Cette technique est inspirée du scénario *White Trash*, par Johan Scipion, paru dans la revue *Sombre* N°4.

Même si MJ et joueuses ont chacune leur propre interprétation, en tant que MJ n'expliquez jamais la vôtre. Cette mise en scène permet le **vertige logique**, et ce vertige logique permet d'amplifier le **jeu tactique**, transformant les aventures en puzzles magiques et déments. C'est aussi un tour de passe-passe pour limiter le besoin de **cohérence**, toujours difficile à maintenir dans un jeu tactique joué en improvisation.

Les personnages se réveillent dans un vaisseau spatial en ruines, labyrinthique, envahi par les lianes. Le Minotaure les prend en chasse. De désespoir, ils s'expulsent dans l'espace.

Nouvelle scène. Les personnages sont réunis dans une étrange salle de contrôle couverte de champignons et de cloportes. Un homme avec un scaphandre à tête de lion leur demande de rejoindre leur camp. Il veut une de leurs perles de conscience pour faire redémarrer le vaisseau. Derrière lui, le Minotaure. Il lui sert de garde du corps.

Quel est le lien entre ses deux scènes ? Les personnages ont-ils été récupérés in extremis dans l'espace par l'homme au scaphandre à tête de lion ? Ou sont-ils toujours en dehors du vaisseau, en proie à l'ivresse de l'espace ? Ou sont-ils dans le passé, avant que le Minotaure ne les pourchasse ?

Création de personnage

Le personnage démarre l'aventure nu, avec un seul objet et un seul souvenir.

La joueuse va le définir avec :

- + Un **nom** ou un surnom
- + Une **description** physique
- + Un **idéal**
- + Un **objet** : il peut être une arme et il peut être magique.
- + Un **déjà-vu** : le seul souvenir que le personnage possède. Il lui est impossible de savoir s'il s'agit d'un souvenir de sa vie actuelle, ou d'une vie antérieure. La joueuse peut inventer ce souvenir de toutes pièces, ou le tirer d'un film, d'un livre ou d'une aventure de jeu de rôle déjà jouée.

Le groupe des personnages

- + Le **groupe** des personnages forme une **entité**.
- + Tous les personnages sont en **connexion télépathique permanente** entre eux.
- + Le groupe dispose d'un stock commun : **2 points de karma + 2 perles de conscience par personnage**. Les points de karma et les perles sont représentées par des gemmes ou des jetons de deux teintes différentes.

Jeu en table ouverte

Il est possible de jouer en table ouverte : les joueuses restent à la table le temps qu'elles veulent, elles peuvent repartir en milieu d'aventure, d'autres peuvent prendre le train en marche... Les personnages apparaissent et disparaissent comme par enchantement, ce qui amplifie la sensation de vertige logique.

Quand une joueuse arrive à table et crée un nouveau personnage, on joue une **scène du passé** impliquant tous les autres personnages afin de créer un lien. Si possible, le nouveau personnage doit avoir le beau rôle dans cette scène : il a l'opportunité de sauver les anciens personnages, de les aider...

Stock de perles à zéro

Quand le stock de perles tombe à zéro, les personnages sont plongés dans une Réminiscence, un monde forestier en miniature, et doivent y trouver une perle de conscience, sachant qu'ils ont un chrono de 6 minutes pour ce faire. Vous pouvez remplacer le chrono par un morceau de musique, par exemple tiré de la playlist Millevaux. <http://bit.ly/1ORAqtE>.

Pour définir la Réminiscence, vous pouvez tirer un décor sur la **table des mondes forestiers** et un défi sur la **table des périls** ou la **table des aventures** ou **l'Almanach**, une compilation de 365 historiottes pour Millevaux <http://outsider.rolepod.net/millevaux/almanach/>.

Vous pouvez aussi utiliser une Réminiscence de *Mantra* ou du supplément *Rêves & Cauchemars* pour *Mantra*, en appliquant la **contagion** Millevaux, par exemple en la modifiant avec un détail issu de la **table des détails forestiers**.

Une fois le chrono terminé, les personnages sont éjectés de la Réminiscence. S'ils ont trouvé la perle de conscience, le niveau de karma augmente de 1. S'ils ont échoué à la trouver, il diminue de 2. Dans tous les cas, le stock de perles remonte au même score que le karma.

Quand le karma tombe à zéro, tous les personnages meurent définitivement et retournent au pétrole.

Quand un personnage meurt alors qu'il reste au moins un point de karma, la conscience du personnage se réincarne dans un alter-ego d'un autre monde, si possible celui du monde où se trouvent actuellement les personnages, et donc la mort d'un personnage n'exclut en rien la joueuse. S'il est impossible que l'alter-ego de ce monde soit disponible rapidement, un figurant parmi les plus proches se transforme physiquement jusqu'à prendre l'apparence du personnage décédé, et la conscience du personnage décédé le possède.

Perte de perles

Douleur (cf. *Action difficile, réussite hasardeuse*) = -1 perle (sauf s'il s'agit d'une Mort : -1 karma).

Utilisation d'un déjà-vu pour réussir automatiquement une action difficile : -1 perle.

Perte de karma

Mort d'un personnage (y compris dans le cadre d'une Douleur) = -1 karma.

Mort dans une Réminiscence = -1 karma.

Échec à trouver la perle dans une Réminiscence = -2 karma.

Réussite à trouver la perle dans une Réminiscence = +1 karma.

Possession

À tout moment, un personnage peut en posséder un autre, et utiliser ses propres capacités (objet, idéal, déjà-vu...) pour permettre au corps qu'il possède de relever le défi en cours. Mais lorsqu'il possède un autre corps, son propre corps tombe inerte ! Il est impossible de posséder un figurant sans son consentement, sauf si vous permettez une possession définitive pour redonner un corps à un personnage mort.

Déjà-vu

À tout moment, un personnage peut utiliser son déjà-vu pour relever le défi en cours. Si la situation présente ressemble à son déjà-vu, il met à profit son expérience passée pour s'en sortir dans le présent. En terme de mise en scène, transformez le décor actuel jusqu'à se rapprocher de celui de son déjà-vu : vous allez le faire revivre au personnage pendant une minute. Rajoutez une touche de contagion puis retransformez le décor jusqu'à revenir à la situation actuelle.

Action possible

Une action possible est une action que le personnage a **des chances de réussir** pour diverses raisons :

- + L'action est triviale (ouvrir une porte, parler à un figurant...).
- + La joueuse amène des arguments qui vous convainquent que son personnage peut gérer la situation.
- + Le personnage utilise son idéal, son objet ou son déjà-vu.

Action impossible

+ Quand une joueuse **échoue à vous convaincre** que son personnage peut accomplir une certaine action, annoncez que l'action lui est **impossible**. Faites-le avant que le personnage ait tenté sa chance, surtout si les conséquences d'un échec pourraient s'avérer désastreuses.

+ Une à deux fois par scénario, permettez-vous, pour l'exemple, de laisser le personnage tenter sans lui avoir précisé que c'était impossible et mortel. Il va perdre son personnage en essayant, consommant le stock de perles.

+ Décrêtez une action impossible seulement si vous avez la certitude que fermer ainsi une option formera une contrainte tactique intéressante.

+ Soyez juste.

On peut concevoir que le Roi en Jaune soit impossible à tuer, on admettra moins qu'une porte soit impossible à ouvrir.

Action possible sous conditions

Dans la plupart des situations délicates, aux actions impossibles préférez annoncer des actions possibles sous condition :

- + Récupérer le matériel, un figurant-ressource ou un savoir nécessaire.
- + Trouver une façon d'aborder le problème par la bande.
- + Encaisser une blessure ou une conséquence douloureuse (ce peut être un tirage automatique sur la **table des douleurs**)
- + Perdre ou sacrifier une ressource ou un figurant-ami.
- + Voir sa situation modifiée (capture, folie...).

Un personnage veut traverser la mer de ronces venimeuses. L'action est possible seulement par la voie des airs ou la voie souterraine.

Un personnage veut dérober la tiare qui est sur la tête d'Androgyne-Roi. L'action est possible seulement si le personnage meurt en essayant. Les personnages survivants pourront alors s'échapper avec la tiare.

Action facile, réussite automatique

Une action est **facile** si elle est **possible** et que le personnage est **assuré de réussir**, pour diverses raisons :

- + L'action est triviale
- + Pour accélérer le rythme ou parce que vous avez déjà assez géré d'actions semblables en difficile, vous préférez accorder une réussite automatique pour cette fois.
- + La joueuse vous convainc que le personnage a mis toutes ses chances de son côté.

Action difficile

Une action est **difficile** quand elle est **possible** mais qu'elle présente un **risque** que le personnage échoue ou subisse une conséquence douloureuse.

Action difficile, réussite automatique

Il existe deux façons d'obtenir une réussite automatique pour une action difficile :

- + Utiliser un **déjà-vu**. Coûte une perle. Barrer le déjà-vu.
- + Utiliser un **pouvoir** gagné en cours de jeu. Entraîne un jet sur la **table des douleurs**.

Action difficile, réussite hasardeuse

- + Quand un personnage tente une action difficile sans utiliser son déjà-vu ou un pouvoir, il jette un dé et doit viser un score inférieur ou égal au **seuil de réussite**.
- + **Seuil de réussite** = nombre de personnages impliqués dans l'action et pour qui l'action est possible + un bonus de 1 si au moins un **objet** est utilisé et un bonus de 1 si au moins un **idéal** est utilisé.
- + Si plusieurs personnages sont impliqués dans l'action, c'est la joueuse dont le personnage a initié l'action qui lance le dé, effectue les choix et détermine qui écope des conséquences, entre son personnage ou un autre.
- + **Annoncez toujours les conséquences de l'échec et seuil de réussite avant que le personnage tente l'action.**
- + Le résultat dit si l'action réussit ou échoue, et annonce aussi un effet collatéral qui déclenche à la fois des scènes typiques de *Mantra* et de *Millevaux*.

Table de résolution des actions difficiles :

S = seuil de réussite = nombre de personnages impliqués + bonus d'idéal ou d'objet

X = résultat du dé

Quand la table indique « ou », c'est au choix de la joueuse.

X=S Réussite douloureuse ou échec qui rend plus fort (= le personnage se découvre un **pouvoir** dans l'échec, la joueuse l'imagine, vous validez, elle le reporte sur sa feuille de personnage).

X<S Réussite

X = S Réussite douloureuse ou échec

X = S+1 Échec mémorable (= la joueuse ajoute un nouveau déjà-vu sur la feuille de personnage, ravivée par cet échec)

X > S+1 Échec douloureux

Table des douleurs :

+ Toute réussite douloureuse ou échec douloureux entraîne un jet sur cette table.

+ Toute douleur s'accompagne d'une perte d'une perle.

+ Vous avez toute licence pour interpréter à quoi correspond la douleur (c'est avec l'échec la seule occasion que vous avez de dire des choses au sujet des personnages), mais ce doit être en lien direct avec l'action, que ce soit un lien logique ou un lien magique.

+ Une joueuse peut faire une proposition de douleur, mais c'est vous qui la validez. Si elle vous semble trop bénigne, vous pouvez la refuser ou la modifier.

1 Perte d'une ressource

2 Vision flash = Faites une révélation aussi horrible qu'utile pour le personnage. C'est une vision horrible du passé ou d'une vie antérieure du personnage, mais qui lui apporte une information importante pour démêler sa situation présente.

3 Blessure thématique (retirer sur la table des thèmes)

4 Possession par un Ancien

5 Changement de zone de jeu (retirer sur la table des zones de jeu)

6 Mort (perte d'un point de karma et non d'une perle)

Table des thèmes

1 Ruines

2 Forêt

3 Oubli

4 Emprise

5 Égrégore

6 Horlas

Table des zones de jeu

1 Sous-Monde

2 Autre univers (tirer sur la table des mondes forestiers)

3 Futur

4 Passé

5 Rêve

6 Au-delà ou forêts limniques

Un personnage veut tuer un Jasmin en combat singulier. Il utilise son objet (un couteau) et son idéal (supprimer les monstres). Son seuil est de 3. En cas d'échec, le Jasmin le capturera. Il obtient un 1 = réussite douloureuse ou échec qui rend plus fort. La joueuse choisit l'échec qui rend plus fort : le personnage échoue à tuer le Jasmin et il est capturé. La joueuse raconte que dans le combat, elle se transforme en végétal, et c'est cela son pouvoir. La proposition est validée, on verra plus tard si ce pouvoir permet de lancer des lianes, de se faire passer pour un Jasmin ou de se nourrir de la lumière du soleil.

Trois personnages veulent convaincre le Roi en Jaune qu'ils ne sont pas des enfants de l'Hommonde. Le seuil est de 3. En cas d'échec, le Roi en Jaune ne leur accordera plus aucune confiance : toute future action de diplomatie avec lui sera impossible. La joueuse dont le personnage a initié l'action lance le dé. Elle obtient un 5. C'est un échec douloureux. Elle tire à nouveau sur la table des douleurs et obtient 3, une blessure thématique. Elle tire à nouveau sur la table des thèmes et obtient un 2, Forêt. Le Roi en Jaune force le personnage à avaler un petit bourgeon jaune, un arbre-espion. L'arbre étend ses branches et ses racines dans les poumons, le système sanguin et le système nerveux du personnage. Désormais, il espionnera ses gestes et ses pensées.

Un personnage veut ouvrir un portail vers un monde plus sûr. Il utilise son objet (une boîte à outils universelle) pour trafiquer la porte des mondes et son idéal (fuir vers une vie meilleure). Le seuil est de 3. Pour savoir si le traficage de la porte des monstres a fonctionné, il faut franchir la porte. Sur un échec, elle conduit vers un monde cauchemardesque, et le retour en arrière est impossible. La joueuse lance le dé. Elle obtient un 4, un échec remémorant. Son personnage échoue dans un monde cauchemardesque, qui correspond aux recoins les plus noirs de sa propre psyché, un monde de placards, de trophées de chasse et de pleurs où son père le poursuit pour le frapper à coups de badine. La joueuse gagne un nouveau déjà-vu, elle choisit de raconter comment elle a jadis échappé à l'emprise de son père. Elle compte bien se servir plus tard de ce déjà-vu pour soustraire son personnage à la colère des horlas qui vivent dans ce monde et ressemblent à son père, ou pour qu'il s'échappe d'un endroit clos.

Trois personnages veulent s'échapper d'un labyrinthe végétal en trois dimensions. Le seuil est de 3. En cas d'échec, ils seront tous trois fécondés par la Passiflore-Mère, une plante horla qui vit au centre du labyrinthe. La joueuse dont le personnage a initié la fuite lance le dé. Elle obtient un 3 : réussite douloureuse ou échec. Elle choisit réussite douloureuse et annonce que c'est le personnage à sa gauche qui encaissera la douleur. La joueuse du personnage de gauche lance un dé sur la table des douleurs et obtient une vision-flash. Son personnage a alors une hallucination : il se voit en train d'être fécondé par la Passiflore-Mère. Puis il se voit accoucher d'un bébé Jasmin qui peut leur ouvrir un portail vers un monde chargé d'une perle de conscience. Le personnage se dit qu'il aurait peut-être intérêt à laisser faire la Passiflore-Mère, à moins qu'un autre personnage se dévoue pour la bonne cause...

Plusieurs solutions au même problème

Dans une situation épineuse, proposez toujours deux solutions qui semblent également difficiles, mais également valables, si possible sur des types de défis différents. Et acceptez que les personnages puissent trouver une troisième solution.

Démarrer l'aventure

Démarrez toujours l'aventure *in media res* : les personnages se réveillent dans un endroit insolite et dangereux, avec leur objet comme seul matériel, et sans souvenir de ce qu'ils font ici. Vous-même, vous pouvez commencer dans le flou, et vous vous servirez des hypothèses des joueuses et des tables aléatoires pour bâtir une cohérence. **L'historique des personnages et votre grande intrigue, c'est ce qui va se passer pendant les premières heures de jeu.**

L'objectif des personnages

Structurez l'aventure en proposant un objectif aux personnages. Ils peuvent se l'approprier ou préférer autre chose, mais votre proposition va constituer un squelette.

1-2 Enquête : Fournissez des pistes pour expliquer ce qui s'est passé, et sur les secrets de la guerre des univers : les personnages voudront peut-être en apprendre plus.

3-4 Échapper à un danger : Les personnages sont au mauvais endroit au mauvais moment, ou alors ils sont un enjeu dans le cadre de la guerre des univers, et font alors l'objet d'une traque.

5-6 Mission : Un Ancien, le Lion, Androgyne-Roi, le Serpent, le Roi en Jaune ou de simples mortels confient une mission aux personnages, en lien avec la guerre des univers.

Vous pouvez aussi faire un tirage sur la **table des aventures**.

Des péripéties sur le chemin

Si on veut que la résolution de l'objectif prenne toute une séance ou une série de séances aux personnages, il convient d'y intercaler des péripéties. Ce sont des obstacles, des imprévus, des objectifs secondaires ou des étapes sur la résolution de l'objectif.

Vous pouvez imaginer des péripéties à partir de la **table des périls** ou de la **table des aventures**.

Une aventure de *Millevaux Mantra* est donc une succession d'objectifs à résoudre, avec des péripéties sur le chemin, qui impliquent tous un tas d'actions, faciles ou risquées, dont les conséquences emmèneront de l'imprévu ! Enfin, songez à faire monter les enjeux et les révélations sur l'univers *Millevaux Mantra* au fur et à mesure !

TABLES ALÉATOIRES

Pour les tables numérotées de 1 à 6, lancez un dé à 6 faces. Pour les tables numérotées de 11 à 66, lancez un dé pour les dizaines et un pour les unités.

Si le résultat obtenu vous gêne, passez au résultat suivant, ou encore faites votre choix dans la liste sans lancer le dé.

Si vous avez déjà votre propre idée, abstenez-vous de tirer sur la table, ou alors faites un tirage pour le fusionner avec votre idée de départ.

TABLE DES THÈMES

1 Ruines

Notre monde en ruines, cataclysme, vestiges, reliques, matériel pourri, mœurs barbares, insécurité, pollution, loi du plus fort, société à reconstruire, retour à l'état primal.

2 Forêt

Invasion végétale, arbres, monde obstrué, faune et flore dantesque, détails forestiers, chasse, bûcheronnage, survivalisme.

3 Oubli

Amnésie, corrosion de la mémoire, souvenirs, passé, erreurs, mensonge, magie des souvenirs, perles de conscience, déjà-vus, Réminiscences, les souvenirs et les histoires valent de l'or.

4 Emprise

Transformation de l'humus en pétrole, décomposition accélérée, mutation, accélération des cycles, les êtres et les choses se transforment, les humains, animaux, végétaux, et minéraux se transmutent les uns en les autres, la vie et la mort sont devenues folles.

5 Égrégore

Nos émotions forment la magie, la magie transforme le monde, l'égrégore est du pétrole liquide, le pétrole est de l'égrégore solide, égrégore agrégée en perles de conscience, l'inconscient-collectif, cadavres riches en égrégore, contagion, bascule, peurs, superstitions, croyances, hantises.

6 Horlas

Créatures fruits de l'emprise et de l'égrégore, humains se transformant en horlas, êtres hermaphrodites, Jasmins, Satyres, Anciens, Détés Horlas, Mères-pétroles, Minotaure, Shub-Niggurath.

TABLE DES PÉRILS

Pour imaginer des péripéties ou des défis durant les aventures. Tirez sur les 3 tables à la fois avec 3 dés différents, ou ne sélectionnez qu'une ou deux des tables.

Table 1 : Nature du défi

- 1 Mission
- 2 Passage ou Gardien
- 3 Challenge d'interprétation de personnage ou Énigme
- 4 Piège, surprise, événement inattendu, course après la montre
- 5 Antagoniste, course-poursuite
- 6 Récompense, révélation, retournement de situation

Table 2 : Thème

- 1 Ruines
- 2 Forêt
- 3 Oubli
- 4 Emprise
- 5 Égrégoire
- 6 Horlas

Table 3 : Style

- 1 Eau
- 2 Feu
- 3 Air
- 4 Terre
- 5 Pétrole
- 6 Mouvement

Inspiration : *La technique du Donjon en 5 pièces*, par John Four

TABLE DES DÉTAILS FORESTIERS

Pour typer un figurant, un monstre ou un décor, combiner le résultat de la table avec son idée initiale.

1 Mammifère

- 11 Sanglier / Cochon
- 12 Cerf / Chevreuil / Cheval / Mouton / Bouc
- 13 Loup / Chien / Ours / Glouton
- 14 Chat sauvage / Lynx
- 15 Renard / Blaireau / Belette / Putois
- 16 Hérisson / Mulot / Taupe / Écureuil / Souris / Rat

2 Végétaux supérieurs

- 21 Arbre / Souche / Tronc / Chêne / Bouleau / Sapin / Orme / Saule
- 22 Lianes grimpantes ou rampantes
- 23 Buisson / Aubépine / Bruyère
- 24 Plante
- 25 Arbuste
- 26 Ronces / Orties

3 Partie de végétal supérieur

- 31 Fleur / Rose / Orchidée / Pétales
- 32 Fruit / Châtaigne / Gland / Cocotte / Baies
- 33 Branches / Rejets
- 34 Feuille / Feuilles mortes / Épines
- 35 Écorce / Peau / Sève / Résine
- 36 Racines / Radicelles

4 Oiseau

- 41 Hibou / Chouette
- 42 Corbeau
- 43 Bécasse / Moineau
- 44 Faisan / Grive / Perdrix
- 45 Faucon / Buse / Aigle
- 46 Chauve-souris

5 Rampants, vermine

- 51 Asticot / Ver / Larve / Chenille
- 52 Scolopendre / Mille-pattes / Serpent
- 53 Araignée / Acariens
- 54 Mouches / Papillon / Fourmis
- 55 Cloportes / Sauterelle / Scarabée
- 56 Tique / Puce / Gale

6 Végétaux inférieurs

- 61 Mousse / Sphaigne
- 62 Humus / Tourbe / Marais
- 63 Lichen
- 64 Guy / Cuscute / Orobanche / Autres parasites végétaux
- 65 Dionée / Droséra / Népenthès / Autre plante carnivore
- 66 Champignon / Mycose / Spores / Mycélium

TABLE DES MONDES FORESTIERS

1 Ruines

- 11 Un monde englouti sous une forêt d'algues.
- 12 Une apocalypse chrétienne où brûlent des centaines de bûchers. Thot-Hermès l'assassin arpente le monde pour procéder aux châtiments.
- 13 Un monde maya en ruines éclaté sous forme de milliers d'îlots aériens reliés par des lianes, hanté par des Mères-pétroles volantes.
- 14 Une apocalypse marécageuse, les immeubles s'enfoncent sous la terre, des Jasmins sortent des eaux.
- 15 L'apocalypse forestière couve. Seules quelques-uns se doutent de quelque chose et personne ne les croit.
- 16 Des chutes de météores ou de bombes forestières ravagent la terre.

2 Forêt

- 21 Une forêt qui pousse sous la mer et les lacs de pétrole.
- 22 Un monde en plein réchauffement climatique, ravagé par les feux de forêts.
- 23 Un monde où l'on vit dans les arbres, qui sont si hauts qu'on ne sait pas à quel niveau est le sol, s'il y en a un.
- 24 Un monde souterrain envahi par les racines et les végétaux phosphorescents qui cachent des perles en leur sein.
- 25 Deux types de forêts sont en guerre ; les humains vivent dans la zone de combat. Le Lion recrute pour son armée.
- 26 Les arbres sont vivants et se déplacent en permanence.

3 Oubli

- 31 La mémoire est dans l'eau, celle-ci devient l'objet de toutes les convoitises : les puissants ont des savoirs colossaux, les pauvres meurent de soif.
- 32 Un monde totalitaire où l'on brûle tous les livres et les arbres parce qu'ils contiennent une mémoire maudite.
- 33 Il faut vivre en scaphandre parce que l'air qu'on respire contient de faux souvenirs. Euridyce, la fille du Lion, est recherchée car elle serait capable d'enfanter la vérité.
- 34 Une grande variété de virus vampiriques a contaminé l'humanité. Il faut s'enterrer dans la terre pour dormir ou mourir.
- 35 L'oubli est une maladie véhiculée par des spores, la piqûre de ronces, la morsure d'insectes et d'animaux ou l'accouplement avec Giton le Satyre.
- 36 L'oubli est une masse qui se déplace et se déploie à travers la planète. Convois de réfugiés, courses contre la montre.

4 Emprise

- 41 Les précipitations et les inondations sont un grand danger, car l'eau transforme tout.
- 42 L'apocalypse forestière est maintenue sous contrôle par un ordre d'inquisiteurs qui brûlent toutes les sources d'emprise et font vivre la population dans la terreur. On raconte qu'Androgyne-Roi en serait le maître occulte.
- 43 Les forêts et les roches deviennent de plus en plus légères et s'élèvent dans les airs.
- 44 Tout se pétrifie avec le temps ; la chair des enfants est une source de longévité et devient l'enjeu d'objets trafics. Mais les enfants se raréfient. Le Serpent se meurt, il faut le revitaliser pour guérir ce monde.
- 45 Une technologie très avancée et prospère à base d'arbres polymorphes ; ils causeront l'apocalypse forestière si l'on n'y prend garde. Ces arbres seraient des fragments de l'Hommonde.
- 46 Un monde envahi par de dangereuses créatures qui ne se déplacent qu'en se transformant : la métamorphose est le mouvement. Elles sont une nouvelle forme d'enfants de l'Hommonde.

5 Égrégore

- 51 Les sorciers sont infiltrés dans toute la société, menés par le Roi en Jaune. La seule façon de les démasquer est de les noyer : seuls les sorciers survivent à la noyade.
- 52 Les émotions fortes peuvent faire entrer en combustion spontanée. La société est plongée dans une apathie volontaire. Un groupe de personnes immunisées à ce fléau va changer la donne. Elles recherchent Euridyce, fille du Lion et mère de toutes les émotions.
- 53 Personne ne se sépare de son détecteur d'égrégore qui mesure la quantité de hantise dans l'air.
- 54 Des créatures et des choses issues de nos peurs remontent du monde souterrain. Elles se regroupent sous la bannière de Ziggy Stardust dans son château baroque.
- 55 Les arbres produisent des fruits issus de nos émotions : du sang, de la nourriture, des armes. Une économie de cueillette s'organise.
- 56 Les rêves, les fantômes et les enfers personnels de chacun sont accessibles par des portails. De curieux trafics et voyages en perspective.

6 Horlas

61 L'humanité est en guerre contre des créatures qui se déplacent par l'eau, sous forme de larves et sous forme adulte.

62 On contrôle les humains par une marque au fer rouge. De plus en plus de horlas naissent au sein de la société. Ils s'organisent pour échapper à la traque. Les Anciens leur proposent une alliance.

63 Un monde aérien d'avions rétrofuturistes, de horlas volants, et de forêts cachées dans les nuages.

64 Il faut manger des terres rares pour éviter de se transformer en horla. La première étape de la transformation est l'androgynie.

65 L'humanité vit ses derniers instants. Les horlas ont tout envahi. Quel espoir reste-t-il ? Le Lion a-t-il une solution ? À quel prix ?

66 Chaque personne est pourchassée par son cauchemar personnel. La société entière est fugitive.

TABLE DES AVENTURES

Personne : personnage ou figurant

Faction : personne ou groupe de personnes ou de créatures poursuivant un intérêt commun, avec de possibles dissensions. Il peut s'agir de partis connus de la guerre des univers.

Menace : phénomène non-intelligent qui peut faire pression (maladie, incident climatique, danger magique, technologie...)

Pour des aventures subtiles, effectuez deux tirages et mélangez les résultats.

Combinez aussi avec d'autres tables ou avec des éléments de contexte récupérés dans un autre livre de Millevaux.

11 Amnésie

Des personnes se réveillent sans souvenir récent, dans une situation délicate. Qui leur a effacé la mémoire, et comment ? Comment sont-elles arrivés là ? À qui peut-on se fier ? Comment se dépêtrer de cette situation ? Est-ce une mise en scène ? Est-ce qu'une révélation sur le phénomène de l'oubli se cache derrière tout ça ? Est-ce lié à leur nature d'enfants de l'Hommonde ?

12 Base cachée

Des personnes découvrent un endroit secret où se prépare quelque chose de grave. Quelle rôle cette base joue-t-elle dans la guerre des univers ? Faut-il contrer ou détruire cet endroit, s'allier à leurs habitants, prévenir quelqu'un ou leur voler leurs ressources ?

13 Capturer

Des personnes doivent s'emparer d'un endroit, d'un objet ou d'une personne au cœur de la forêt qui est convoitée ou protégée par une faction ennemie. Quelles ressources ? Les informations sont-elle fiables ? Y a-t-il des innocents sur place ?

14 Chantage

Une faction détient les souvenirs compromettants d'une personne et réclame de plus en plus de choses en échange de son silence. La faction est-elle liée à ce souvenir ? Y a-t-il d'autres chantages ? Le souvenir est-il réel ? Est-ce le souvenir d'une vie antérieure ? Comment la faction se l'est-il procuré ?

15 Chasse à l'homme

Une faction pourchasse une personne, à travers ce monde et les autres. Est-ce pour l'appréhender, la juger, la tuer, la protéger ou pour le plaisir de la chasse ? Quels sont les moyens de la faction et de la proie ? Les motivations exactes de chacun ?

16 Concours

Un grand tournoi où tous les moyens sont bons. Quel est l'enjeu du concours ? A-t-il lieu dans un lieu grandiose, comme le palais d'Androgyne-Roi ou l'Empire du Lion ? Qu'arrivera-t-il au perdant ? Qu'espère le gagnant ? Quel est le piège ?

21 Course au trésor

Plusieurs factions sont en compétition pour mettre la main sur un trésor. Où se trouve-t-il ? Quelle est sa nature exacte ? Une relique de l'Âge d'Or, une perle de conscience ou un gisement de pétrole en premier ? Quelles sont ses propriétés cachées ? Qu'espère chaque faction ? Qui garde le trésor ?

22 Défense

Une faction doit défendre un passage ou un endroit contre une autre faction ou une menace. Pourquoi cette défense est-elle cruciale ? Est-ce un passage entre deux univers ? Quelles sont les motivations de l'attaquant et des défenseurs ? Quels sont les moyens de chacun ?

23 Déplacement

Des personnes se retrouvent dans un endroit inconnu. Qui les amènées là ? Pour quelle raison ? Comment s'en échapper ? Est-ce le vrai monde, ou un autre univers, ou les forêts limbiqes, ou un rêve, ou un enfer personnel créé par l'égrégore ?

24 Détournement

Des personnes sont à bord d'une caravane qui traverse la forêt, quand cette caravane est détournée par une faction. Quelle est la motivation exacte de ce détournement ? Y-a-t-il un autre danger au sein de la caravane ? Comment se comportent les passagers ? Cette caravane se rendait-elle dans un autre monde ?

25 Diplomatie

Des personnes doivent négocier avec une faction, mais elles sont mal préparées, et les coutumes et les attentes de la faction sont étranges. Y a-t-il une taupe au sein de l'équipe de négociation, comme des Jasmins métamorphes ? L'échec de la négociation est-il programmé, et pourquoi ? Que leur cache-t-on ?

26 Effraction

Des personnes doivent entrer dans un domaine protégé ou dangereux, s'emparer d'un trésor ou d'une personne, et repartir. Ce trésor ou cette personne sont-elles une forme de perle de conscience ? Ou ne vaut-il mieux pas détruire ou transformer l'objet de l'effraction ? Quelles sont les défenses adverses ? La motivation exacte des personnes ? Leur commanditaire ? Quelle surprise les attend ?

31 Enquête

Des personnes enquêtent sur un crime ou une atrocité. Qui peut les renseigner ? Quels indices ? Quelles sont les fausses pistes ? Qui instrumentalise cette enquête ? Quel rôle l'oubli et l'égrégore jouent dans cette affaire ? Le crime en est-il vraiment un ? En quoi l'infinité des mondes parallèles complique-t-elle la donne ?

32 Escorte

Des personnes doivent faire traverser la forêt à un objet ou une personne en toute sécurité. Quelle est la nature de leur précieuse cargaison ? Du pétrole, des perles de conscience, un Ancien, autre chose ? Que se passera-t-il si elle est détruite ? Que leur cache-t-on ? Quelles sont les motivations des assaillants ?

33 Étrange

Un phénomène inexplicable perturbe la vie des gens, des personnes sont chargées de l'élucider. Est-ce lié à l'oubli, l'emprise ou l'égrégore ? Ou le fait d'une faction mystérieuse ? De quoi ce phénomène est-il le symptôme ? En quoi est-il lié aux personnes ?

34 Exploration

Des personnes explorent la forêt. Dans quel monde sont-elles ? Qu'espèrent-elles atteindre ? Ruines de l'âge d'or, horla légendaire, lieu hanté ? Qui veut les en empêcher ? Qui veut les prendre de vitesse ? Quels sont les dangers sur la route ? À travers quels mondes faudra-t-il passer ? Quelle surprise les attend ?

35 Fauteurs de troubles

Une faction sème le désordre et l'anarchie. Une communauté charge des personnes de s'en débarrasser. Quelles sont ses libertés d'action ? Qui protège la faction ? Qui tire les ficelles ? De quoi cette menace est-elle un signe avant-coureur ?

36 Gestion

Des personnes doivent gérer une communauté, un clan ou une équipe de mercenaires. Sont-elles les fusibles d'une autorité occulte ? Pourquoi leur a-t-on confié cette responsabilité ? Quelles sont les menaces, sont-elles liées à la guerre des univers ? Comment la communauté voit-elle ses nouveaux dirigeants ?

41 Grain de sable

Des personnes ont compris qu'une faction ennemie ourdit un plan machiavélique. Comment vont-elle gérer cette information ? Que va faire cette faction pour les faire taire ? En quoi consiste le plan ?

42 Harcèlement

Des personnes sont la cible d'une attaque. De quelle nature est cette attaque ? Comment se protéger ? Pourquoi leur en veut-on ? Peut-être sont-ils porteurs sains d'un virus horla, transportent-ils un remède contre l'oubli à leur insu, sont-ils de précieux enfants de l'Hommonde, ou veut-on les empêcher de couper des arbres sacrés.

43 Nettoyer la zone

Des personnes sont chargées de purger entièrement une forêt de ses horlas. Est-ce pour faciliter un défrichage ? Est-ce pour masquer la destruction d'une cible en particulier ? Quels sont les moyens de défense des horlas ? Les motivations des commanditaires ? La destruction aura-t-elle lieu à l'échelle d'un monde entier ?

44 Portail

Un grand portail s'est ouvert vers les forêts limbiques, déversant horlas et autres menaces sur le monde. Des personnes sont chargées de gérer l'invasion et de refermer le portail. Qui a ouvert le portail ? Où mène-t-il exactement ? Que se passera-t-il de grave si on le referme ?

45 Pourchasser

Des personnes doivent pourchasser à travers la forêt et les mondes une personne ou une faction ennemie après qu'elle ait commis un forfait, et la rattraper avant qu'elle ait rejoint sa base protégée. Quels sont les dangers auxquels les pourchassants ne sont pas préparés ? Quelles sont les protections et les complicités des fugitifs ? À qui profite le crime ? À qui profite le châtement ?

46 Prison

Des personnes sont captives d'une poche de forêt limbique, du Sous-Monde, d'une prison ou d'un cauchemar. Elles doivent s'en échapper. Pourquoi sont-elles là ? Avec qui peut-on s'allier parmi les autres prisonniers et gardiens ? À qui ne faut-il surtout pas faire confiance ? Quelles sont les sécurités de la prison ? Qu'y a-t-il à l'extérieur ?

51 Quête

Des personnes doivent à tout prix trouver un objet rare et mystérieux (une perle, une relique, une espèce végétale, un horla unique) pour permettre à une faction d'endiguer une menace (une marée de pétrole, l'emprise, l'égrégore, l'oubli, les horlas). Comment savoir où se trouve cet objet, et quelles sont ses véritables propriétés ? Que leur cache-t-on ? Quelles sont les factions ennemies ou concurrentes ?

52 Refuge

Des personnes se réfugient dans un abri au cœur de la forêt pour échapper à une menace. Mais cet abri cache une autre menace. Les deux menaces sont-elles liées ? Quelle est leur nature ? Qui est déjà dans l'abri ? Ont-elles échoué ici par hasard ?

53 Ruines récentes

Des personnes découvrent qu'une communauté est tombée en ruines du jour au lendemain. Qu'est-il arrivé aux habitants ? Pourquoi ? Est-on toujours dans le bon monde ? Reste-t-il des fantômes ou des témoins ? En quoi ces ruines sont-elles liées aux personnes ? Avec l'égrégore, rien n'arrive jamais par hasard.

54 Safari

Des personnes chassent un animal, un Ancien, un horla ou une créature à travers la forêt. Quelles sont leurs motivations exactes ? Les dangers sur la route ? La nature exacte du gibier, ses capacités ? Que se passera-t-il si le gibier est tué ou capturé ? Qui chasse les chasseurs ?

55 Secours

Des personnes ont reçu un message d'alerte d'une communauté isolée en forêt, et partent à sa rescousse. Qu'y a-t-il de trompeur avec ce message ? Quel danger pense courir la communauté ? En a-t-elle seulement conscience ? Quel danger réel court-elle ? Pourquoi les personnes sont-elles si motivées à voler au secours de la communauté ?

56 Survie

Des personnes sont perdues dans une forêt inconnue, peut-être hors de leur monde d'origine. Elles doivent chercher confort et nourriture dans un environnement mystérieux et hostile. Comment vont-elles retrouver leur chemin ? Quelles sont les autres factions présentes dans cette forêt ? Quelles menaces ? Que risque-t-on la nuit quand on monte un bivouac ? Que risque-t-on lorsqu'on se déplace ?

61 Trésor !

Des personnes explorent une forêt inconnue à la recherche d'un trésor, pour leur fin personnelle. Quelle fausse idée se font-elles sur le trésor ? Quels sont les dangers en route, comment le trésor est-il protégé, y a-t-il des factions concurrentes à leur insu, comme des troupes du Lion lourdement armées ? Comment réagiront les personnes rencontrées sur la route à l'annonce que la forêt cache un trésor ? Comment les personnes réagiront si on les bombarde de questions ?

62 La Zone

Des personnes doivent traverser une forêt particulièrement dangereuse, qui grouille de menaces qui s'en prennent indifféremment à tout intrus. Que cherchent-elles à atteindre ? Pourquoi la Zone est-elle si dangereuse ? La Zone est-elle un monde à part entière ? Qui faudra-t-il secourir en chemin ? Avec quelle faction louche faudra-t-il s'associer pour survivre ?

63 De l'autre côté de la barrière

Jetez à nouveau sur la table, mais inversez les rôles.

64 Faux souvenirs

Rejetez sur la table. Mais certaines personnes ont des motivations qui leur ont été implantées : souvenirs trafiqués, sorcellerie, oubli... Elles réaliseront plus tard qu'elles sont dans le mauvais camp.

65 Glissement d'opinion

Rejetez sur la table. Tout se transforme. Au cours de l'aventure, une menace va devenir un atout, un allié va devenir un ennemi, certaines factions vont sortir de leur neutralité ou de leur passivité.

66 Le mal, c'est le bien

Rejetez sur la table. Au cours de l'aventure, les factions qui semblaient bénéfiques cachent en fait de noires motivations. Les méchants sont en fait les gentils. Certains font du mal avec les meilleures intentions du monde, ou à leur insu. Et inversement, certaines menaces pourraient en réalité constituer un bienfait.

Inspirations :

La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle

Copyright ©1999, 2002 S. John Ross