

Comptes Rendus de la chronique Undying

Britannia by Night

Contexte général:

Notre club local est plutôt favorable aux one shots et je préfère, quant à moi, le jeu en campagne. Afin de ménager à la fois nos habitudes associatives et mes envies, j'ai proposé de mener (après *Apocalypse World*, *the Regiment-Colonial Marines* et *Ghost Lines*) à un autre hack du système apocalypse mâtiné de Vampire la mascarade, cette fois-ci: Undying.

Il s'agit d'un hack de Paul Riddle à la fois diceless et sans Xp. Ce qui m'a décidé à mener à ce jeu, c'est la possibilité, outre la mécanique originale et mon envie de rejouer à vampire sans devoir me taper les règles superhéroïques, de laisser passer le temps. Le jeu n'invitant pas à une course aux pouvoirs, il est tout à fait envisageable de jouer une campagne où les protagonistes seraient des vampires d'âges différents. Il est également tout à fait pertinents de faire jouer à travers le temps et les époques.

C'est ma proposition: une progression dans le temps, depuis l'époque celtique à nos jours. A chaque époque, une table ouverte aux joueurs motivés et disponibles. Les joueurs créent leur personnage à l'époque à laquelle ils commencent à jouer et peuvent le reprendre s'ils rejouent à une autre époque.

Pour la première époque, aux alentours de -150, dans une Armorique très fantasmée.

Voici ma préparation en amont de la partie.

Quelques vagues recherches historiques et un nominscope de noms Bretonnants ne correspondant pas du tout à la réalité des noms Armoricaïns de l'époque. Quelques coups de dés sur le *Toolbox* d'AEG pour donner un peu de relief aux PNJ...

Comme l'Irlande, l'Armorique est composée de 5 tribus: les Vénètes (Morbihan), les Ossismes (Finistère), les Coriosolites (Côtes d'Armor), les Redones (Ille et Vilaine) et les Namnetes (Loire Atlantique). Je décide que les prédateurs immortels de l'époque celtes sont en quelque sorte les héros des clans auxquels les humains rendent hommage et font des sacrifices par l'intermédiaire de leurs druides. En -150, il y aura plusieurs prédateurs immortels au statut de Liege (statut de 3). En l'occurrence:

- **Orso pour les Vénètes**, un marchand plutôt talentueux dont le clan s'illustre sur toute la côte Atlantique dans le commerce de l'étain venu des îles Britanniques. Il est originaire de loin après avoir été banni (j'ai succombé à la fausse légende selon laquelle il y aurait une parenté entre les Vénètes du Morbihan et la ville de Venise). Lorsque je pense à Orso, j'ai une vilaine image de Lasombra qui me vient en tête. Dans Undying, il aurait plutôt un profil de puppet master spécialisé dans le commerce de l'étain. Orso aime faire la fête et tient tout particulièrement à ne pas perdre la face devant son frère de sang, **Gaidig**, un patricien reconnu pour ses talents de navigateur.

- **Joran pour les Ossismes**, est riche, très riche, il profite du commerce de son rival Vénète en faisant payer un péage aux navires traversant la manche. Il considère que le Vénète est un

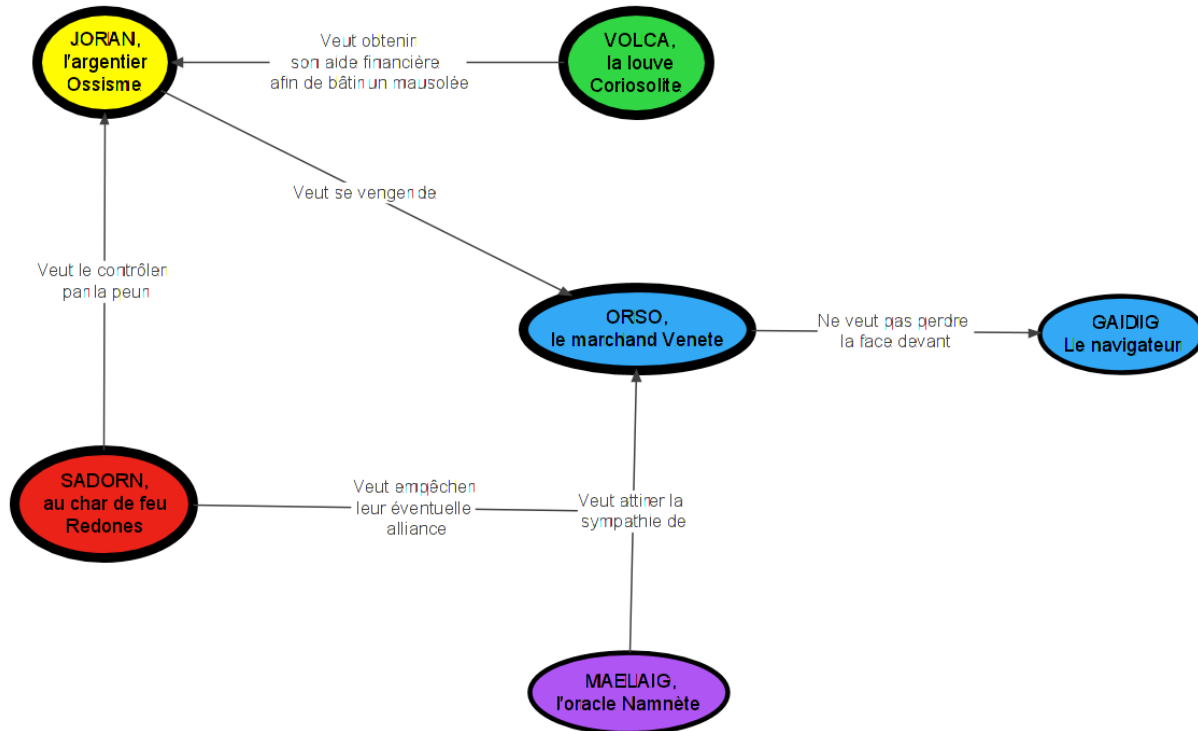
étranger opportuniste sur des terres qui ne lui appartiennent pas. Il veut, en quelque sorte, se venger de ne plus être l'unique gros poisson en Armorique. Il a assis son pouvoir tant sur l'argot que sur l'armor. Il est reconnu pour son appétit insatiable, ce qui fait de lui un dangereux adversaire. Joran aurait également un profil de puppet master spécialisé dans le commerce agricole.

- **Volca pour les Coriosolites**, est surnommée "la louve". Elle a en sa possession un antique et puissant artefact. Elle fait montre d'une ascèse singulière en matière d'ablutions et d'hygiène. Elle compte beaucoup sur l'aide financière de Joran pour bâtir un mausolée. C'est une guerrière ayant réuni autour d'elle plusieurs autres prédateurs. Elle aurait plutôt (et assez logiquement) un profil de Wolf.

- **Sadorn pour les Redones**, "au chariot de feu". C'est lui aussi un guerrier, un pillard rescapé d'une grande bataille (pourquoi pas un ancien mercenaire étreint à Carthage?). Sadorn veut à tout prix empêcher l'alliance entre Orso et Maellaig. Par ailleurs, il veut garder Joran sous contrôle en continuant à lui faire peur. Sadorn aurait un profil de devil.

- **Maellaig pour les Namnetes**, n'est pour l'heure qu'une patricienne. Elle a une réputation d'oracle et sert de mentor à d'autres femmes. Elle pressent la force de Orso et veut forger une alliance avec lui. elle a plutôt un profil de succubus.

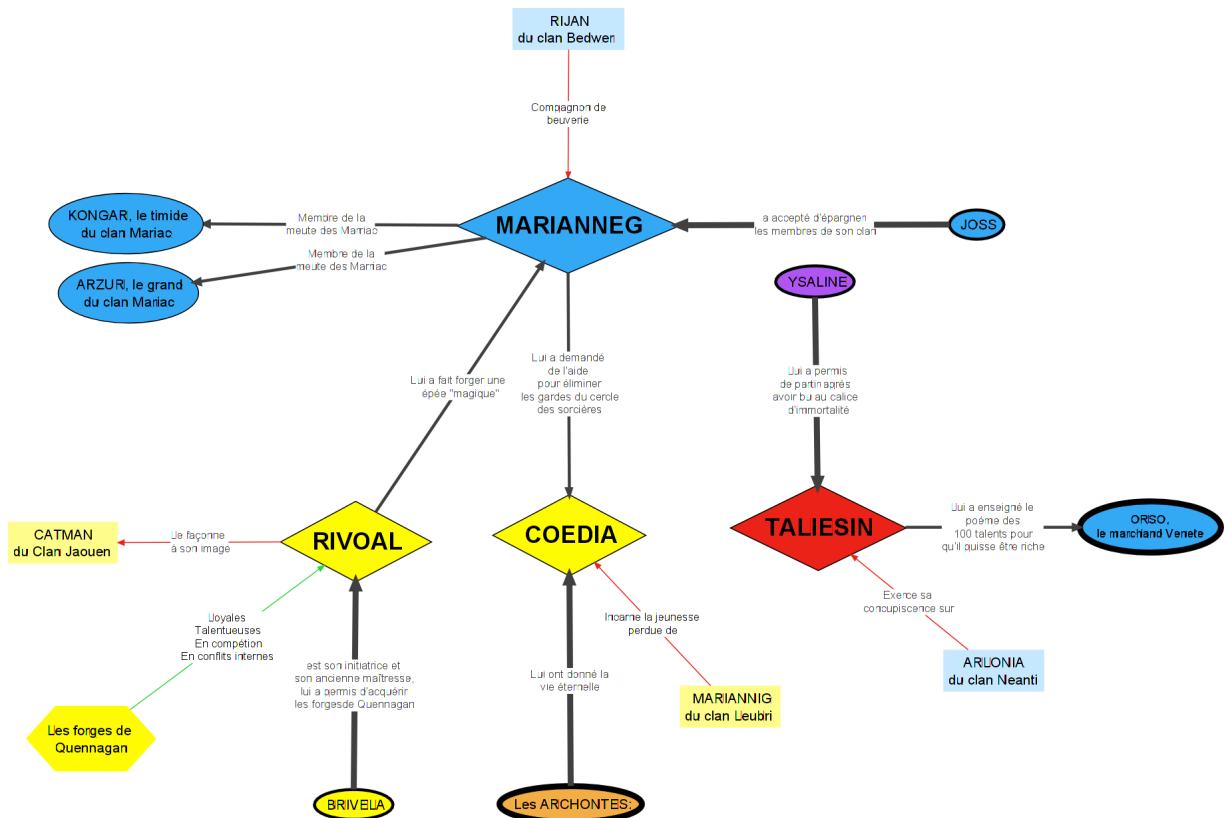
- **Le Monstre**, je le garde dans un coin de ma tête. Je l'imagine bien plus ancien que tous les prédateurs Celtes locaux, je l'imagine très loin de son humanité, complètement en dehors de la hiérarchie sociale et hantant les forêts d'Armorique.



La création des personnages.

Après présentation générale du contexte politique local mes 4 joueurs ont créé leurs prédateurs.

Il y aura ainsi:



- **Taliesin**, le barde. Succubus d'origine Redone, il a beaucoup voyagé, que ce soit en Armorique, dans les îles Britanniques ou en Europe. C'est un lettré qui a appris le grec. En quête de savoirs et d'Avalon, il a découvert le sanctuaire d'**Ysaline** (sorte de dame du lac), une proche de **Maellaig**. Il est devenu vampire en buvant au calice de l'immortalité et en acceptant de se plier à une dette de vie vis à vis d'**Ysaline** qui l'a laissé partir sans châtiement malgré son vol. **Taliesin** aime le sexe et c'est actuellement vers la jeune **Arlonia** que sa concupiscence se tourne. Il a une dette mineure envers **Coedia** à qui il a demandé de lancer la malédiction de l'oubli sur la jalouse **Elena**; cette dernière erre désormais comme une folle dans la forêt. Les "groupies" de **Taliesin** lui octroient du sang et du sexe. Assez orgueilleux, **Taliesin** est plutôt insensible.

- **Coedia**, la sorcière. Nightmare d'origine Ossisme, elle demeure très attachée à sa famille, son clan humain qu'elle continue à superviser. **Coedia** est en quête de la jeunesse éternelle et vit cette jeunesse par procuration grâce à sa petite fille **Mariannig**. Pour obtenir son immortalité, d'un triumvirat de prédateurs étrangers et mystérieux qu'elle surnomme "**les Archontes**",

Coedia a conduit à leur perte l'ensemble de son cercle de sorcières. Pour cela, elle a demandé l'aide du mercenaire, **Marianneg**. Elle est prête encore à bien plus pour satisfaire ses créateurs. Adeptes de la sorcellerie, **Coedia** est assez insensible.

- **Marianneg**, le mercenaire. Wolf d'origine Venete, il était présent avant et a lutté contre la prise de pouvoir par **Orso**. Lorsque, malgré sa bravoure, le clan Marriac a succombé face aux Venetes, **Joss** a proposé à **Marianneg** de se soumettre à **Orso**, de devenir, comme lui, un prédateur immortel et a réclamé son allégeance en échange de la vie des membres de son clan. Deux autres guerriers Marriac ont ensuite rejoints la meute de **Marianneg**: **Kongar** et **Arzur**. **Marianneg** aime garder contact avec les humains en partageant des moments d'ivresse avec eux. En particulier, **Rijan**, le chef du clan Bedwer, son principal compagnon de beuverie. Le mercenaire a fait forger une épée "magique" à **Rivoal**, il lui est redevable pour cela. Avec le temps et l'exercice des armes, **Marianneg** est devenu relativement insensible.

- **Rivoal**, le forgeron. Puppet Master d'origine Ossisme, il fut l'apprenti du grand Quennagan sans jamais pouvoir égaler son talent. **Brivela** devint non seulement sa maîtresse et son initiatrice mais lui permit de prendre le contrôle des forges. Le contrôle, c'est ce dont **Rivoal** souffre le plus. Lié à **Brivela**, par une dette majeure pour ce qu'il est devenu et a obtenu, grâce à elle, il exerce son pouvoir sur un jeune humain du nom de **Catman**, qu'il cherche à façonner à son image. Les forges de Quennagan sont loyales et talentueuses mais aussi en compétition et avec des conflits internes. **Rivoal** a conservé une certaine humanité.

Pour la couleur celtisante, PJ et PNJ sont tous affublés d'un geas tiré de *Pagan Shore*, un supplément *Pendragon*.

Concernant les vampire lore custom moves, je pose d'emblée qu'au regard de l'ouverture de la chronique, les 4 joueurs présents ne peuvent pas décider seuls pour ceux qui suivront. Pour faire compromis, nous partons donc sur des vampires peu ou prou à la *White Wolf*. Des histoires de lignages et leurs spécificités pourront éventuellement s'ajouter plus tard lorsque la chronique aura pris un peu plus de densité mais rien n'est moins nécessaire.

La première partie

Elle a eu lieu dans l'immédiate continuité de la création des personnages, en complète improvisation durant près de trois heures vu que les joueurs ont jugé bon de créer leurs propres PNJ avec lesquels tisser des relations. Le nomoscope aura été vital pour les joueurs comme pour moi.

C'est la fête d'Imbolg à Locmariaquer, le fief politique et religieux d'**Orso**. Toute l'Armorique immortelle est conviée aux festivités. **Mariannig** et **Arlonia** doivent profiter des fêtes du printemps pour se marier. **Coedia** compte bien interférer et **Taliesin** prendre ce qu'il désire tant. **Rivoal** pourrait trouver quelques affaires à faire et **Marianneg**, en tant que vassal de **Orso** doit faire acte de présence avec ses compagnons.

Taliesin ouvre le bal. Il demande l'aide de **Marianneg** afin d'occuper **Guvry**, le futur époux d'**Arlonia** et **Brian**, son père. Il n'y a pas de coup joué par **Taliesin** (ça aurait pu être négocié)

puisque **Marianneg** est parfaitement volontaire pour aller savourer cette fête d'Imbolg bien arrosée.

Coedia part rencontrer la famille de son futur beau fils, le coeur empli de préjugés quant à ses origines Vénètes. Il s'agit de **Fellan** du clan Cannac.

Rivoal remarque un fait étrange. Je joue ici une sorte de coup à la Apocalypse World, j'espère que cette dimension du jeu sera implémentée à Undying dans les futures versions. **Neneg**, une proche de **Maellaig**, la chef des Namnètes, semble passer sa soirée avec **Arzur**, un des compagnon de **Marianneg**. Intrigué, il tente de suivre le couple et met son nez dans les affaires de **Neneg** (Meddle). 1 point de sang dépensé par **Rivoal** pour filer **Neneg**. Cette dernière dépense 2 points de sang (de ses 5 points) pour perdre **Rivoal** dans la foule. Rivoal préfère ne plus les suivre plutôt que d'être repéré. Il dépense donc 2 points de sang pour égaliser le score et mettre fin au conflit.

Lors de la seconde partie, j'utiliserai la version suivante de MEDDLE:

METTRE SON NEZ DANS LES AFFAIRES DES AUTRES. Lorsque vous vous mêlez des affaires d'un autre prédateur et qu'il s'y oppose, vous mettez en branle une partie de poker où l'on joue gros : on y mise du sang et on y risque sa peau. Tous les prédateurs souhaitant intervenir dans la « partie » le déclarent en dépensant 1 point de sang.

Dépenser signifie que le sang est utilisé immédiatement.

Miser signifie que vous vous engagez à dépenser le sang plus tard, lorsque l'on vous demandera de le faire. Vous ne pouvez pas miser du sang que vous n'avez pas.

La mise commence avec une relance du prédateur qui a initié le coup et la main passe ensuite à chaque prédateur impliqué jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de relance. À votre tour de miser, choisissez l'une des options suivantes et décrivez comment vous vous y prenez :

- Relancer : vous montez les enchères. Misez plus de sang que vos concurrents. Si aucune autre mise n'est sur la table, vous devez miser au moins 1 point de sang pour relancer. Si une autre mise est déjà sur la table, vous devez d'abord suivre et ensuite relancer.

- Suivre : vous contrez tous les coups et arbitrez le match. Vous suivez le bluff d'un autre prédateur : s'il ne l'a pas encore fait, il dépense le sang de sa mise. Ensuite, vous égalisez la dépense de sang.

- Se coucher : vous pliez en acceptant les conséquences telles qu'elles sont définies.

- Puise dans ses jetons : au lieu de dépenser du sang pour suivre le bluff d'un prédateur, effacez une dette qu'il vous doit. Cela couvre le sang que vous auriez à dépenser pour suivre son bluff mais ne couvre pas les mises des autres prédateurs en ingénence.

Si vous avez la plus haute mise sur la table quand la poussière retombe, vous êtes parvenus à déjouer vos concurrents. Si c'est un match nul, tous les concurrents gagnent et perdent quelque chose mais rien n'est décidé.

Si plusieurs prédateurs joignent leurs efforts contre d'autres, ajoutez le sang qu'ils ont misé ensemble comme une mise unique. Si **METTRE SON NEZ DANS LES AFFAIRES DES AUTRES** dégénère en **COMBATTRE**, tout le sang déjà dépensé est reporté pour le combat.

Marianneg passe du bon temps avec les humains, alcool et prouesses viriles sont au rendez-vous (course de char en étant bourré, lancé de javelots...)

Coedia rencontre son futur gendre. Mais à la place de l'odieux connard auquel elle s'attendait, elle découvre un jeune homme respectueux des traditions et curieux, ayant entamé l'enseignement druidique. Un peu à regret de ne pas s'être trouvé de prétexte pour interférer, elle bénit leur union.

Taliesin a emmené **Arlonia** sur la plage. Il la comble de mots doux et de poésie. Alors que les amants s'apprêtent à faire l'amour, le barde remarque qu'ils ne sont pas les seuls sur la plage.

Kongar est là aussi... Avec **Thuria**, une autre proche de **Maellaig**! Il s'occupera de ça plus tard, après les "choses sérieuses"...

Rivoal, un peu seul avec **Catman**, laisse traîner ses sens exacerbés dans l'assemblée. Il dépense 1 point de sang et apprend que **Brisan**, celui que l'on surnomme "le grand druide" est absent des festivités. Pourtant, c'est lui qui devait officier aux cérémonies d'Imbolg!

Durant la soirée, **Marianneg** finit par mettre la main sur **Kongar** avec lequel il prend le temps de discuter de sa relation et du fait qu'il la pressent comme un potentiel danger. Un peu embêté avec le coup "MEDDLE" (METTRE SON NEZ DANS LES AFFAIRES DES AUTRES). Il me semble en effet que **Neneg** et **Thuria** ont lancé l'offensive sur le mercenaire depuis le début de la soirée. Je dépense donc 2x1 point de sang pour les deux prédatrices. **Marianneg** suit avec 2 points de sang aussi mais, économe, ne surenchérit pas. **Kongar** l'assure de sa prudence et il apprend, à défaut de mieux, que les deux femmes recherchent des "hommes" valeureux pour découvrir ce qui est advenu du grand druide qui devait officier à l'union (visiblement secrète ou imaginée puisque personne n'était au courant) de leur maîtresse **Maellaig** et de **Orso**.

Tour à tour, **Coedia**, **Taliesin**, **Rivoal** et **Marianneg** rencontrent un proche de **Volca** du nom de **Yeltaz**, un patricien qui semble prendre très sérieusement l'absence de **Brisan** et compte monter une expédition. Perspectives de gains, certes, mais surtout complaisance des joueurs (MJ sans doute moins réactif en fin de soirée pour bousculer ses joueurs avec un peu mieux que ça), ils accompagneront **Yeltaz** au coeur de la forêt et en tireront une dette.

Bilan de la première partie

L'impro quasi totale ne fut vraiment pas facile. Finalement, les PJ n'ont quasiment aucune relations avec les PNJ que j'avais préparé et ceux-ci restent pour l'instant et assez logiquement des figures assez lointaines et inatteignables.

J'ai eu aussi pas mal d'appréhension quant aux nouvelles règles à utiliser... C'est que je ne suis pas particulièrement accoutumé au diceless, moi! Mais aussi, l'absence de moves pour le MC m'a cruellement manqué ainsi que l'absence de conseils (de type menaces et fronts) pour gérer la campagne. J'avais envie de jouer pour voir ce qui allait se passer pas de lancer une campagne trop dirigiste! J'ai un peu manqué de billes.

Quoi qu'il en soit, et malgré les difficultés, la sauce, pour la première partie, a bien pris et la campagne ne s'arrêtera pas pour cause de jeu foireux, loin de là! Par contre, je vais devoir revoir mon timing. Une partie=une époque, c'est juste impossible si l'on veut se donner le temps d'explorer l'univers. Je pense qu'une époque et trois parties, ça peut coller un peu mieux.

Préparation en amont de la seconde partie

Là j'ai dû me pencher sur les PNJ, humains ou prédateurs, inventés par les joueurs ou créés à la volée, leur donner un peu de volume et les mettre en relation. J'ai à nouveau utilisé l'*Ultimate Toolbox* d'AEG et me suis aussi inspiré des résultats donnés par la page "relations between NPCs" de *Vornheim*.

Commençons par les prédateurs:

- **Yeltaz** est un patricien Coriosolite très riche. Il a, entre autre, prêté des fonds à **Volca** et à **Gaidig**. Avec son allure martiale, il passe parfaitement pour un homme mais en fait, c'est une femme fortement impliquée dans le cercle de sorcière avant que **Coedia** n'entraîne ce dernier dans sa chute. La nature de son implication demeure pour l'instant une question en attente de réponse d'autant que **Yeltaz** semble vouloir obtenir la confiance de **Coedia**... Pour mieux la trahir?... Pour construire quelque chose avec elle?... Pourquoi a-t-elle lancé cette expédition au coeur de la forêt afin de savoir ce qui est advenu de **Brisan**? Un rapport avec l'objet mystérieux possédé par **Volca**?... Avec celui que l'on surnomme **le Monstre**?...

- **Neneg** est une plébéienne, suivante de **Maellaig**. Ancienne barde aussi éloquente que grandiloquente, elle a servi le roi Namnète avant d'être choisie pour rejoindre la société immortelle. Aujourd'hui, elle oeuvre afin de donner plus de poids à sa tribu et en particulier, de poids militaire; elle recherche des armes et des guerriers.
- **Thuria** est aussi une plébéienne, suivante de **Maellaig**. Ses ancêtres se sont illustrés en succombant lors de la grande bataille qui a vu la fondation des 5 royaumes Bretons. Après cette bataille, **Ysaline** a joué un rôle crucial pour protéger les descendants de sa lignée. Mais **Thuria** veut à tout prix s'affranchir de cette dette ancestrale. D'autant que, depuis qu'elle a rejoint les immortels, elle semble être en lien mental avec **le Monstre** dont, en rêve, elle voit les crimes et l'armée d'oubliés s'agrandir.
- **Brisan** est un patricien Redones. On le surnomme le Grand Druide et il tient bien le rôle avec sa voix profonde et charismatique, mais lui et le clan Gemal ne sont qu'une bande de voleurs et de tricheurs. Il sait que des monstres rôdent dans les profondeurs de la forêt et il a interprété l'attentat dont il a été victime (**Brivela** a tenté de le faire assassiner) comme une attaque des oubliés. Il ne rêve que d'une chose: partir d'ici très très vite.
- **Brivela** est une patricienne Ossisme qui a su s'attirer les bonnes grâces à la fois de **Joran**, dont elle est l'infante choyée et de **Orso** qui la désire ardemment au point d'avoir favorisé son étreinte par son rival Ossisme. **Brivela** est issue d'un clan aujourd'hui déchu et il ne lui reste que sa corruptibilité et son absence d'honneur pour s'en sortir. **Brivela** a le corps couvert de tatouages et décoré de piercings. Elle ne supporte plus la pression d'être entre ses deux prétendants et souhaite s'en aller très loin après avoir mis fin aux jours de **Brisan** qui a cherché à s'opposer à elle.
- **Joss** est un patricien Vénète, un ancien artisan de grand renom