

Aide de jeu : faire un enfant original

Attention : les conseils suivants ne fonctionnent que pour la création d'un personnage de *Libreté*. N'essayez surtout pas de les appliquer chez vous !

Comme tant d'autres jeux de rôle inspirés par *Apocalypse World*, *Libreté* met fortement l'accent sur l'improvisation de l'Aversaire. Si ce dernier est aidé par les questions qu'il peut poser aux joueurs, par la poignée d'éléments inscrits sur les feuilles d'archétypes et par des règles conçues comme autant de contraintes créatives, il n'en reste pas moins que, parfois, l'inspiration se fait quelque peu désirer.

C'est notamment le cas quand il devient nécessaire d'inventer au pied levé un personnage non-joueur dans le but de peupler un peu l'enclave, de la rendre plus vivante ou simplement de réagir à l'initiative inattendue d'un joueur : un PJ s'introduit dans un territoire interdit et un garde vient lui barrer le passage ; un autre prépare un sale coup et est pris sur le fait par un passant innocent ; un dernier mène une enquête et interroge les voisins sur un enfant disparu... Les joueurs regardent soudain l'Aversaire qui, victime d'une panne d'inspiration, n'a pas le temps de s'arrêter pour réfléchir. Sans aide extérieure, il va sans doute se replier sur les stéréotypes habituels ; sa *Libreté* sera ainsi peuplée de clones sans originalité qui disparaîtront sitôt venus au monde.

Cette aide de jeu a pour but avoué de vous aider à créer un PNJ lorsque vous n'avez ni les idées ni le temps pour le faire correctement. Elle repose sur un principe éprouvé en jeu de rôle, celui des tables aléatoires, et nécessite seulement l'utilisation de dés à six faces comme dans le jeu de base. N'oubliez jamais que ce document est là pour vous aider et pas pour vous contraindre ; vous pouvez parfaitement décider de ne pas l'utiliser, de ne déterminer qu'un ou deux éléments, de mélanger les tables et d'inventer le reste voire même de ne pas lancer de dés et de choisir simplement les options qui vous intéressent le plus. Le tirage ne fournit de toute façon que la moitié des informations : c'est à vous ensuite de vous poser rapidement quelques questions pour broder sur les éléments que vous aurez obtenus. Ne fuyez pas devant l'éventuelle incongruité d'un résultat déterminé aléatoirement, essayez au contraire d'affronter les pires étrangetés et d'en faire le terreau de vos créations les plus originales.

Garçon ou fille ?

Parce que c'est un élément qui a son importance même dans une société aussi recomposée que celle de *Libreté*, vous pouvez si vous le désirez lancer un dé pour déterminer le genre apparent du personnage non-joueur :

1-2	Garçon
3-4	Fille
5-6	Difficile à dire (trop jeune, trans, androgyne, déguisé, etc.)

Catégories de personnages

Ce paragraphe s'intéresse aux grandes catégories de personnages : dans quel archétype global s'insère le PNJ ? Quelle fonction occupe-t-il actuellement ? La plupart du temps, vous n'effectuerez pas de tirage dans ce tableau ; vous sélectionnerez simplement la catégorie appropriée au contexte. Par exemple, si vous avez besoin d'un personnage montant la garde devant une prison, vous opterez a priori pour la catégorie « Soldat » ; si vous voulez savoir quel témoin innocent peut avoir aperçu les PJs, vous choisirez un « Simple passant ».

Si vous n'avez aucune idée, lancez un dé à six faces et consultez la table ci-dessous :

1	Soldat
2	Simple passant
3	P'tit bout
4	Chef de bande
5	Bizarre
6	Pas un enfant

Une fois la catégorie du PNJ déterminée, vous pouvez vous rendre au paragraphe correspondant et lancer un dé par aspect (type, caractère et apparence) afin de lui donner davantage de chair.

1 – Soldat

1D6	TYPE	CARACTÈRE	APPARENCE
1	Mascotte	Zélé.e	Débraillé.e, mal fagoté.e
2	Conscrit.e	Tire-au-flanc	Uniforme impeccable
3	Troufion.ne	Corrompu.e	Équipement improbable (arme lourde, flûte, doudou...)
4	Balèze	Sadique	Couvert.e de « médailles » ou de dessins
5	Troupe	Borné.e	Amputé.e, blessé.e, mutilé.e
6	Gradé.e	Rusé.e	Grosse armure complète

2 – Simple passant

1D6	TYPE	CARACTÈRE	APPARENCE
1	Gamin.e	Curieux.se	Uniforme ou joli costume avec souliers vernis
2	Rondouillard.e	Lâche	Vêtements trop petits ou trop grands
3	Grande perche	Corrompu.e	Trimbale un objet insolite (drap, BD...)
4	Ahuri.e	Perspicace	Nu.e ou presque
5	Balèze	Profiteur.se	Handicapé.e, blessé.e, malade
6	Gros bonnet	Samaritain.e	Costume de fée, de princesse, de chevalier, etc.

3 – P'tit Bout

1D6	TYPE	CARACTÈRE	APPARENCE
1	Bébé	Bavard.e	Vêtements trop grands
2	Morveux.se	Pile électrique	Traîne un doudou ou une peluche
3	P'tite brute	Vicelard.e	Tout.e nu.e ou en couche-culotte
4	P'tit.e bizarre	En mal d'amour	Trimbale un « truc » (couteau, crotte, lettre de sa maman, photo d'adulte...)
5	Essaim de mômes	Traumatisé.e	Dégoûtant.e
6	P'tit chef	Curieux.se	Handicapé.e, malade

4 – Chef de bande

1D6	TYPE	CARACTÈRE	APPARENCE
1	Chef des mômes	Sadique	Uniforme ou joli costume bien repassé
2	Papa/Maman	Hystérique	Vêtements trop grands
3	Collectif	Déprimé.e	Trimbale un objet royal (livre, cape, console...)
4	Chef déclinant	Maternel.le	Nu.e ou presque
5	Figure montante	Ambitieux.se	A une arme princière (épée, pistolet, sceptre...)
6	Grand chef	Sage	Costume de princesse, de roi, etc.

5 – Bizarre

1D6	TYPE	CARACTÈRE	APPARENCE
1	Gamin.e	Curieux.se	Nu.e ou presque
2	Solitaire	Trouillard.e	Trimbale un truc dégueu (crotte, bocal à ongles...)
3	Prêtre.sse	En mal d'amour	Trimbale un truc morbide (os, main momifiée...)
4	Tribu de dingues	Violent.e	Handicapé.e, malade, mutilé.e
5	Conseiller dément	Fanatique	Costume de fou, de personnage de dessin animé
6	Chef de culte	Pervers.e	Uniforme ou joli costume cintré

6 – Pas un enfant

1D6	TYPE	CARACTÈRE	APPARENCE
1	Sirène isolée	Violent.e	Inoffensif.ve ou petit.e
2	Chien, chat, etc.	Sadique	Blessé.e ou malade
3	Ours, loup, etc.	Affamé.e	Effrayant.e voire terrifiant.e
4	Adulte	Dans le besoin	Drôle, enfin... au premier abord
5	Essaim, meute	Méfiant.e	En excellente condition physique
6	Enfant-sirène	En mal d'amour	Terriblement humain.e

Qu'est-ce qu'il fait dans le coin ?

Idéalement, vous avez désormais une vision claire de la fonction que le PNJ occupe actuellement dans Libreté, de son caractère et de ce à quoi il ressemble. Compte tenu du contexte, vous avez sans doute aussi une bonne idée de la raison qui l'a placé dans l'histoire, là, maintenant ; si ce n'est pas le cas, ce doit être votre nouvelle priorité, en lançant un nouveau D6 par exemple :

1D6	IL EST LÀ PARCE QUE
1	Il veut empêcher quelqu'un d'agir
2	Il a besoin de l'aide de n'importe qui ou d'une personne précise
3	Il fait son boulot, tout simplement
4	Il veut que quelqu'un s'explique, le rembourse, lui rende son bien
5	Il recherche une opportunité de s'enrichir ou de faire du mal
6	C'est une raison secrète, ou honteuse. Personne ne doit savoir !

Je fais quoi maintenant ?

Vous n'avez plus qu'à lui donner un prénom et/ou un surnom, à réfléchir à ses éventuels liens avec les autres habitants et surtout avec les PJs ; la citadelle est petite, et les chances sont grandes que les personnages se connaissent déjà.

Poser la bonne question

Si vous êtes toujours en panne, voici un dernier tableau dont le but est de vous fournir une question provocatrice à poser aux joueurs. Lancez deux dés et additionnez-les :

2D6	QUESTION
2	Pourquoi est-ce qu'il/elle t'en veut – spécialement aujourd'hui ?
3	Il/elle a juré de provoquer ta perte, pourquoi ?
4	Vous êtes arrivés ensemble à Libreté alors pourquoi vous ne traînez plus ensemble ?
5	Il/elle t'a piqué quelque chose, quoi ?
6	Qu'est-ce qui vous empêche de vivre cette histoire d'amour ?
7	Vous avez des relations « commerciales », basées sur quoi ?
8	Malgré bien des occasions vous n'avez jamais discuté ensemble, pourquoi ?
9	Il y a quelque chose que t'as toujours admiré chez lui/elle, quoi ?
10	Il/elle a commis quelque chose une fois dont tu te souviens encore, c'était quoi ?
11	Tu lui dois un truc depuis quelques temps, quoi donc ?
12	Il/elle est au courant d'un de tes secrets les plus terribles, lequel et pourquoi ?

Comment tu t'appelles ?

Garçon : Rémi, Jean-Jean, Vincent, Nicolas, Steve, Vivien, Julien, Côme Bobbin, Pierrot, Adam, Yasseen, Momo, Jean-Christophe, Malik, Barbo, Tang, Gégé, Antoine, Romaric, Fabien, Frédéric, Jérôme, Carlo, Seb, Mathieu, Jerem, Stan, Adrien, Billy Boy, Tom, Messi, Salaa, Rafik.

Fille : Qi-Jing, Sophie, Anaïs, Chloé, Nat, Eugénie, Géraldine, Antoinette, Sama, Gaëlle, Alba, Gabriella, Monda, Allissia, Brynhild, Jennyfer, Klio, Carmella, Rosie, Cathy, Josselyne, Saraï, Joy, Serenity, Chéyenne, Ségo, Julietta, Laure, Kitty, Laeti, Caro, Laurie, Julie, Dédée, Léonore, Lilli, Zoé.

Autres : Flipette, Nounouille, La Gifle, La Violence, Gun-Boy ou Girl, Le Crotteux ou La Crotteuse, Prépuce, Peluche, La Trouille, Pif-paf, Qu'un œil, Qui-boîte, Bottes en croco, Le Parrain ou la Parraine, La Ceinture, Chouigomme.

Allô maman bobo Soins et blessures à Libreté

Aversaire, dans cette aide de jeu, nous allons parler mort, blessures, et soins aussi (un peu). Le but n'est pas de vous proposer un système alternatif pour gérer l'état de santé des enfants de Libreté ; il s'agit plutôt de vous donner des billes et de vous aider à mettre en scène décès et maladies pour la plus grande joie des petits personnages mais aussi des grands joueurs qui tirent leurs ficelles.

Elle est dédiée à tous ceux que le quatrième tome du *Peter Pan* de Loisel a traumatisés.

La mort

Commençons par la fin. La mort est bien évidemment un thème crucial dans un jeu qui promet la destruction future de la communauté sous les coups de boutoir de sirènes avides de chair enfantine. Il est entendu que même les personnages des joueurs peuvent mourir, parfois de façon abrupte voire inattendue ce qui va à l'encontre de bien des conventions récentes en jeu de rôle (lesquelles font des protagonistes des êtres surprotégés). Ici, les PJ's n'ont que quelques cases de blessure et il est très facile de toutes les remplir en un instant si vous le souhaitez vraiment.

D'un autre côté, le jeu offre bien des portes de sortie à celui qui veut éviter un tel choix ; vous n'êtes jamais obligé de recourir à des dommages physiques et pouvez aussi capturer, séparer, faire souffrir, isoler les personnages des joueurs... Comment dès lors décider de qui part et de qui reste ?

Le choix vous en revient. À vous d'être à l'écoute du joueur, du tempo de la partie et des arcs scénaristiques que dessine votre chronique pour pouvoir faire le choix le plus éclairé possible. Bien entendu, vous devez éviter si possible de tuer sans avoir laissé une chance au personnage de s'en tirer (ou vous être assuré que le joueur comprenait les risques qu'il encourait) ; c'est là une question de respect.

N'oubliez pas non plus qu'à Libreté un coup de poing (1 coche de blessure) peut déjà constituer un événement marquant et mettre hors d'état un enfant ordinaire. Un coup de couteau (2 coches voire plus) signe d'emblée la fin de la récréation et a de fortes chances de voir tout le monde se carapater en vitesse. Une de vos missions en tant qu'Aversaire est de ne pas passer rapidement sur les actes de violence (comme c'est souvent le cas dans les univers épiques et super-héroïques) mais au contraire de consacrer du temps aux sensations ainsi qu'aux conséquences (physiques, psychologiques et même sociales). Dépeignez la douleur, l'étonnement, la rapidité avec laquelle on passe de simples invectives bien connues à quelque chose de beaucoup plus mystérieux : l'engourdissement, le sang, un ami qui se tait, la mort, et puis l'absence...

Dans le pire des cas, un joueur ayant perdu son personnage pourra en créer un autre ex nihilo ou bien s'emparer d'un PNJ arpenteur déjà Libreté pour le faire sien. L'avantage d'un jeu où l'on joue pour voir ce qui va se passer (par opposition aux campagnes où tout est prévu à l'avance) c'est qu'il n'y a pas de vrai secret auquel les joueurs n'ont absolument pas le droit de toucher ; ils peuvent donc prendre le contrôle de n'importe quel PNJ sans courir le risque de découvrir ce que vous voudriez leur cacher.

La faim et ses problèmes

Carences alimentaires

La nourriture est un vrai problème à Libreté. Les enfants doivent fréquemment mener des expéditions pour en trouver, et les périodes de disette touchent en premier lieu les plus faibles et les moins bien intégrés. Que se passe-t-il quand quelqu'un cesse de s'alimenter ou quand certains nutriments viennent à manquer ?

Grossièrement, on peut considérer qu'un enfant peut survivre deux à trois jours sans boire. Ses urines prennent vite une teinte foncée ; sa peau et sa bouche se dessèchent, les maux de tête et les crampes se multiplient, et il finit par perdre connaissance et mourir.

Pour le seul manque de nourriture, le terme est établi à trente jours maximum. Les premiers jours voient le corps maigrir très rapidement ; pendant une ou deux semaines ensuite, ce sont les muscles qui perdent leur tonus – l'enfant semble évoluer au ralenti, comme pris d'une intense fatigue. Pendant ce temps, l'amaigrissement continue jusqu'à la mort. La victime peut ne plus sentir ses membres, avoir du mal à coordonner ses gestes et voir ses membres inférieurs enfler. Elle peut également être victime d'insuffisances cardiaques (souffle court, crises voire mort).

Le scorbut est lié à une carence en fruits et légumes frais (pleins de vitamine C, depuis le temps qu'on vous le dit) ; il provoque une diminution des défenses immunitaires et de la cicatrisation. Tout commence par des maux de tête, une forte fatigue, un amaigrissement auxquels s'ajoutent des saignements des gencives et du nez, un déchaussement des dents et enfin des hémorragies internes entraînant finalement la mort.

Quatre fruits et légumes par jour !

Trouver des fruits et des légumes frais est relativement difficile dans *Libreté*, mais pas impossible compte tenu de la nature « magique » des Terres humides. Certaines conserves peuvent apporter le minimum nécessaire (mais tout juste) ; il semblerait aussi que la présence de bile noire dans la plupart des aliments exposés à l'air libre ne nuise pas directement à leur concentration en nutriments essentiels.

Si vous le souhaitez, vous pouvez décider que les aliments à forte concentration en bile noire manquent bel et bien desdits nutriments mais qu'ils ont pour « avantage » de transformer le corps des enfants afin de leur permettre de survivre dans un tel milieu. Manger de la nourriture corrompue a alors pour effet d'augmenter le niveau de pourriture des PNJs comme des PJs (une coche par festin, par semaine ou par mois selon votre envie). Lorsque les conserves manquent ou lassent, n'hésitez alors pas à proposer aux enfants affamés de gros fruits aussi noirs que juteux...

Plaies, bosses et infections

Qu'il s'agisse de chutes, d'accidents ou de blessures volontaires, les enfants se blessent souvent à *Libreté*, et la plupart n'ont hélas même pas connaissance des plus élémentaires mesures à prendre pour limiter la propagation des infections et des maladies.

Tomber malade

Les maladies sont innombrables tout comme les moyens de les attraper, je ne vais donc pas en faire un catalogue ici. D'autant que, soyons honnête, le manuel de *Libreté* vous a déjà offert la Goutte pour jouer au petit bioterroriste avec votre communauté, ce n'est peut-être pas la peine de leur coller la peste bubonique ou le choléra en plus ? (enfin si vous voulez le faire, allez-y, je vous soutiendrai quand même). Reste que l'univers de *Libreté* présente certaines particularités qu'il est bon d'évoquer ici.

« Ne sors pas dehors sans ton K-Way, tu vas attraper une pneumonie ! » Quel enfant n'a pas entendu ce genre d'avertissement ? Ne concerne-t-il pas doublement des gosses vivant dans un univers où il pleut continuellement ? En vérité, il y a beaucoup plus de chance d'attraper quelque chose en restant dans un lieu confiné qu'en sortant sous la pluie (ce qui ne veut pas dire que traîner dans le froid sans protection est sans conséquence puisque cela fait aussi baisser la résistance de l'organisme). Considérez que les « petites » maladies, les rhumes et autres gripes, sont assez récurrentes mais sans grandes conséquences – quand elles ne sont pas combinées à la malnutrition ou à autre chose bien sûr ; n'hésitez donc pas à décrire quelques enfants avec la morve au nez.

L'autre souci avec la pluie continue est la quasi-absence de soleil, qui a normalement pour conséquence d'affaiblir les défenses immunitaires. Fort heureusement, il semblerait que ce problème soit limité même si les enfants de *Libreté* ont plus souvent le teint blafard que la peau bronzée. Tout cela a-t-il à voir avec la bile noire elle-même ? Il est bien possible que l'eau de pluie souillée protège des maux les plus ordinaires ceux qu'elle infecte (encore une fois, vous êtes libre de considérer les choses autrement).

N'oubliez pas cependant que les plus jeunes ne disposent pas toujours d'un système immunitaire pleinement développé. Ils sont les plus exposés à enchaîner rhumes, otites, gripes voire à être emportés par quelque chose d'un peu plus fort.

Traiter une plaie

Une plaie mise en contact avec une substance capable de la souiller (comme de la terre, des mains non lavées ou des instruments non stérilisés) risque fort de s'infecter – vous pouvez considérer la pluie tombant directement du ciel comme « vierge » de bactéries ordinaires, ce qui ne sera pas le cas des flaques et autres sources douteuses.

L'idéal serait bien sûr de nettoyer la plaie (avec de l'eau de pluie ou bouillie) puis d'appliquer un désinfectant. Une plaie qui cicatrise correctement affiche une couleur rose et reprend la température tiède du reste de la peau. Elle cesse peu à peu de faire mal et ne présente pas de signes d'inflammation (gonflement et rougissement). Une croûte finit par la recouvrir – les enfants adorent jouer avec, ce qu'il vaut mieux éviter de faire trop tôt.

Une plaie insuffisamment nettoyée risque fort de s'infecter. La douleur persiste tandis que la zone marquée enflé et prend une teinte rouge-violacée ; du pus souvent blanchâtre s'écoule quand on appuie (certaines petites sirènes insectoïdes raffolent de cette substance). La victime est ensuite prise de fièvres parfois violentes. Le tout risque fortement de dégénérer en septicémie (fièvre, teint grisâtre, extrémités froides, rythme cardiaque accéléré, frissons, tâches violacées, fatigue, malaises et difficultés respiratoires). Des antibiotiques peuvent sauver la malheureuse victime, à condition d'être administrés à temps.

La gangrène

La gangrène est souvent causée par une plaie profonde non soignée (ou mal soignée, voir plus haut) ou par des lésions internes liées à un écrasement (par exemple si des membres sont pris sous un objet extrêmement lourd). Elle se développe souvent plus rapidement aux extrémités (qui sont moins facilement alimentées en oxygène).

La zone peut d'abord être pâle et froide mais elle devient rapidement rouge, marron puis noir-vert. Un liquide sombre apparaît et forme de grandes cloques sous la peau, un gaz à l'odeur répugnante se développant à l'intérieur de ces poches qui semblent crépiter quand on les palpe. Les lésions prennent enfin une teinte bleue violacée. Si rien n'est fait, le mal se répand et les organes internes comme les reins ou le cœur sont alors touchés ce qui conduit à une mort inévitable.

Prendre des antibiotiques peut aider mais reste insuffisant. Il faut retirer la chair infectée (plus une marge de sécurité) pour empêcher la progression ; si cela ne suffit pas, l'amputation en amont est la seule solution. Bon courage.

Le tétanos

Cette maladie mortelle peut être contractée en se coupant avec un objet souillé – le risque est plus grand en cas de perforation profonde (par exemple avec une aiguille) ou de brûlure.

Les symptômes peuvent apparaître une voire plusieurs semaines après : la victime a parfois du mal à avaler, se montre nerveuse et irritable, frissonne, a de la fièvre, des maux de gorge ou de tête et sent une raideur au niveau des membres ou de la nuque et de la mâchoire.

Le stade suivant montre une difficulté à ouvrir les mâchoires et/ou des spasmes musculaires dans le dos, la nuque ou l'abdomen. Le regard se fait fixe et le sourire crispé ; le moindre effleurement provoque des spasmes violents, la parole devient difficile voire impossible. Les organes internes se rigidifient, ce qui entraîne l'incapacité de faire ses besoins. Les lèvres deviennent bleues. Le malheureux peut ne plus arriver à dormir horizontalement, la tête et les talons touchant seuls le lit.

Si la victime fait partie des plus vernies (une sur cinq), les spasmes sont limités à la plaie ; elle a alors de bien meilleures chances de s'en sortir.

En plus des pneumonies, fractures, lésions cutanées et déchirures pouvant advenir, le malade peut mourir de faim ou, le plus souvent, d'insuffisance respiratoire.

La plupart des enfants sont vaccinés contre le tétanos. Dans le cas contraire, il faudra sans doute pratiquer une trachéotomie (insertion d'un tube dans la gorge pour aider à respirer) et nourrir le malheureux par intraveineuse, sans parler des problèmes de vessie. Des antispasmodiques et antibiotiques se révéleront particulièrement utiles.

Les infections en jeu

Tout cela est bien gentil mais comment mettre en pratique les charmants détails que vous venez d'apprendre? En infligeant des infections mortelles à chaque combat?

Non. Comme la maladie et la mort, les plaies infectées doivent être utilisées avec parcimonie. Je vois plusieurs raisons à leur application en jeu :

- **Faire briller une Victime** qui a des notions de médecine ou pourrait en acquérir.
- **Encourager les PJs à mener une expédition** à la recherche de médicaments ou de quelqu'un capable de les aider.
- **Montrer la conséquence d'un enfantillage raté** ou trop bien réussi, surtout si la personne est un PNJ infecté à cause du personnage d'un des joueurs.
- **Adresser un avertissement brûlant** aux joueurs dont les personnages se comportent comme si les plaies ouvertes étaient sans conséquences. Faites durer l'infection, insistez sur les détails répugnants, mais ne les tuez pas à moins qu'ils continuent d'agir inconsidérément.
- **Vers la fin d'une chronique**, montrer que les choses ne vont pas en s'améliorant, bien au contraire (mais seulement si vous décidez de ne pas utiliser la Goutte qui remplit déjà cet office).
- **Utiliser une infection non pas pour elle-même** mais comme symbole de la progression (sous-jacente) de la Goutte. Les symptômes ne seront ici pas dus à des carences en vitamines ou à des bactéries anaérobies mais à la rancœur qui se développe au sein de la victime.

Archétype avancé : l'Adulte

Avertissement : l'Adulte fait partie des archétypes avancés, qu'il vaudrait mieux introduire dans votre chronique sur le tard ou utiliser pour renouveler l'intérêt lors de la création d'une deuxième Libreté.

Comment utiliser l'Adulte ?

On ne choisit pas l'archétype de l'Adulte comme on choisit un autre archétype, même avancé. Lors d'une chronique « ordinaire » de Libreté, un enfant qui dépasse l'âge de 15 ou de 16 ans ne devient pas pour autant automatiquement un « grand », même si l'on peut considérer qu'il s'avance inexorablement sur la voie de la responsabilité et du sérieux (d'aucuns diraient de l'ennui). À moins d'un phénomène surnaturel quelconque ou d'une ellipse particulièrement brutale, un enfant ne pourra tout bonnement pas devenir un adulte pendant votre chronique, et un adulte n'a aucune chance de redevenir un enfant.

Un joueur ne pourra donc tester l'archétype de l'Adulte qu'au tout début de la chronique ou en changeant entièrement de personnage. Il lui faudra également se mettre d'accord avec l'Aversaire concernant les origines de cet être unique (voir le chapitre sur les Nuées dans le livre de base pour quelques idées) : on introduit pas un grand dans l'univers de Libreté sans que cela soulève des questions auxquelles il faudra peut-être répondre.

Autre problème potentiel, l'archétype de l'Adulte tend à isoler un personnage du reste du groupe et à le placer dans la peau de LA personne responsable au milieu d'une bande de gamins livrés à eux-mêmes. Il ne sera jamais vraiment l'un des leurs et ses tentatives pour se mêler au groupe seront souvent vues comme autant de démonstrations pathétiques.

L'Adulte est enfin un être relativement puissant mais pas invincible ; il sera aisément mis à bas par une alliance bien organisée, et bien des enfants verront d'un mauvais œil la présence de ce vestige de l'ancien monde.

Explication des apprentissages de l'Adulte

La majorité des apprentissages de l'Adulte fonctionne sur un principe simple : celui-ci reçoit des avantages dès lors qu'il est face à des enfants isolés ou mal organisés, et perd tout une fois confronté à une bande coordonnée et bien décidée à mettre un terme à son règne.

- **ADULTE :** cet apprentissage montre combien un adulte est naturellement plus fort qu'un enfant mais aussi combien le monde qui les sépare est grand.
- **FIGURE PATERNELLE/MATERNELLE :** pour bien des raisons, l'adulte devient très naturellement un repère moral sur lequel les enfants se basent pour juger de ce qui est autorisé et de ce qui ne l'est pas. Un enfant se lançant dans une action clairement interdite par la figure morale aura tendance à saboter de lui-même sa tentative, que le grand soit présent ou non.
- **IL Y A UNE EXPLICATION LOGIQUE :** à l'heure actuelle, les sirènes ne mangent pas d'adultes, pas plus qu'elles ne mangent de viande de bœuf ou de haricots verts ; elles s'efforcent donc de ne pas les attaquer à moins de n'avoir pas le choix. De leur côté, les adultes ont tendance à rejeter le surnaturel et tout ce qui échappe à leur conception du monde ; leur bile noire réagit différemment peut-être de celle des enfants, les empêchant de vraiment voir les monstres et engourdisant les souvenirs qu'ils en ont.

je suis l'Adulte

Je suis la seule grande personne de ce monde de fous, la seule. Le seul être responsable au milieu de toute une bande d'enfants livrés à eux-mêmes, évoluant en toute insouciance, en toute arrogance, sans prêter la moindre attention à demain. Ou même à maintenant si on y pense.

Que dois-je faire? Suivre cette folie et me prendre pour un des leurs? Les guider pour donner un semblant de raison à leur monde? Ou tout essayer pour trouver une sortie à cet enfer, quitte à tous les sacrifier au passage?

Et si j'étais en enfer? Et si la seule sortie possible, c'était la mort?

Comment on m'appelle

Léon, Silver, Sean, Papa Jack, McAllister, Jeff, Monsieur, Vitalis, Michèle, Sunshine, Laurelei, Madame, Maman Louise, Marie Jolie.

Autre :

Comment on me voit

Homme, femme, vieux, vieille, ambiguïté bizarre, couleur de peau effrayante, culture incompréhensible, noble intimidant.e, clochard.e répugnant.e, monsieur-tout-le-monde, madame-tout-le-monde.

Embonpoint, muscles noueux, grosse brute, visage ridé, cheveux blancs, cheveux rares, chauve, cheveux longs, boucle d'oreille, tatouage, bouche rieuse, bouche cruelle, bouche pincée, parfum entêtant, parfum agressif, sueur abondante, peau ridée, peau mouchetée, vieilles cicatrices, yeux blancs, immense, bossu.e, ratatiné.e. Froid.e, colérique, susceptible, violent.e, patient.e, impatient.e, méprisant.e, très intelligent.e, ne comprend rien à rien, borné.e, perdu.e dans ses pensées, embarrassant.e, ne supporte pas la contrariété, cruel.le.

Autres :

Ce que je possède

Une montre, des livres de cours, un pendentif mystique, un costume, un tailleur, de vieilles fringues rapiécées, des vêtements impeccables, une cravate, un chapeau, un

nerf-de-bœuf ou un martinet, un vieux roman écorné, des lunettes.

Autres :

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Le chaos et le bruit m'entourent,
- Les enfants ne suivent pas mes consignes,
- Je comprends que je ne partirai jamais d'ici.

Rappel des Enfantillages ordinaires

- Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose de force, je dois **AGRESSER** quelqu'un.
- Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocents.e.s, je dois **FUIR**.
- Lorsque je veux grimper aux arbres, sauter par-dessus un trou ou faire un truc dangereux, je dois **JOUER LES CASSE-COUS**.
- Si je tente de persuader quelqu'un de me croire ou de faire quelque chose pour moi, je dois le **CONVAINCRE**.
- Si j'essaie de me faire reconforter ou de tirer les vers du nez d'un.e enfant, je dois **ME CONFIER**.
- Lorsque je pense qu'un danger se cache dans les environs, je dois **FAIRE GAFFE**.
- Si j'ai 5 bile noire et que l'Adversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas **CRAQUER**.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Ce que j'ai gagné ou appris

- **ADULTE** : je bénéficie d'un avantage supplémentaire pour **AGRESSER** un enfant, et j'inflige un désavantage automatique aux enfants essayant de m'**AGRESSER**.
Je subis un désavantage supplémentaire lorsque j'essaie de **ME CONFIER** à un enfant.

À la création, je choisis un apprentissage supplémentaire dans la liste ci-dessous :

QUAND LES GRANDS PARLENT : je bénéficie d'un avantage supplémentaire gratuit pour **CONVAINCRE** des enfants ; j'inflige un désavantage supplémentaire aux enfants essayant de me **CONVAINCRE**.

TOUT MARCHE COMME PRÉVU : quand tout fonctionne exactement comme je l'avais prévu, je peux défausser au choix 1-3 bile noire.

GRANDE BRUTE : lorsque j'inflige des blessures à mains nues, je peux faire 2 coches de blessure si je suis en situation de force ou si mon adversaire est en situation de faiblesse.

COLOSSE : lorsque je suis blessé, je peux réduire de 1 les coches de blessure subies si je suis en situation de force ou si mon adversaire est en situation de faiblesse.

RESPONSABLE : je subis un désavantage supplémentaire aux tests de **CRAQUER** devant des enfants mais je choisis si j'applique l'éventuel -1 de situation de faiblesse.

FIGURE PATERNELLE/MATERNELLE : je peux infliger un désavantage supplémentaire à tout enfant allant contre ma volonté (et ce même si je ne suis pas présent, il suffit que l'enfant sache qu'il va contre ma « loi »).

Attention : cet apprentissage ne fonctionne pas quand l'enfantillage me vise directement (les apprentissages **ADULTE** ou **QUAND LES GRANDS PARLENT** sont faits pour cela).

IL Y A UNE EXPLICATION LOGIQUE : les sirènes tendent à m'éviter et ne m'attaqueront que si je les agresse. De mon côté, j'ai du mal à les remarquer ou à concevoir leur existence, et reçois un désavantage supplémentaire à mes tests de **FAIRE GAFFE** les impliquant.

JE NE SUIS PAS QU'UN ADULTE : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

JE NE SUIS PLUS UN ADULTE (suite à un événement surnaturel) : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages d'Adulte sauf un, au choix.

Autres apprentissages :

Pourriture

Niveau :

(5 coches = +1 niveau)

Expérience

(5 coches = 1 apprentissage)

Blessures

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit
- j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos
- adieu responsabilités, travail, famille, économies...

Ceux que je crois connaître

Je choisis une ou plusieurs connaissances dans la liste ci-dessous :

- Un.e lieutenant.e un peu (trop) zélé.e :
- Un.e enfant innocent.e que je veux protéger :
- Un.e chef de bande jaloux.se de mon pouvoir :
- Quelqu'un sur qui je sais pouvoir compter :
- Une relation amoureuse moralement discutable :

Autres :

Bile noire

je prends 1-3 jetons de bile noire quand je souffre, me sens seul.e, ou quand j'ai peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = je risque de **CRAQUER**.

Archétype avancé : le Ravagé

Avertissement : les archétypes avancés n'ont pas été inclus dans le manuel de jeu de *Libreté* pour de bonnes raisons ; ils sont en effet réservés à des joueurs ayant déjà exploré le monde des Terres humides pendant quelques séances et ont pour objectif d'offrir un nouveau regard sur l'univers.

Le Ravagé est avancé à plus d'un titre car il introduit des dynamiques plus extrêmes encore que celles traitées dans le livre de base. Il est impératif que toute la table donne expressément son accord pour l'introduire dans la chronique et soit disposée à aborder en profondeur un sujet comme la drogue et la dépendance. N'oubliez pas la règle optionnelle de la carte X (voir *Libreté*) qui permet aussi à n'importe quel participant d'arrêter une scène le mettant trop mal à l'aise.

Comment utiliser le Ravagé ?

Il est très facile d'introduire le Ravagé dans votre chronique – les substances susceptibles d'exercer une forte influence sur un enfant sont légion. Un des joueurs peut ainsi opter pour cet archétype avancé dès la création, ou bien se tourner vers lui au moment où son personnage sombre dans la dépendance et change d'archétype (via l'apprentissage « Je ne suis plus un... »).

Explication des apprentissages du Ravagé

- **ACCRO À LA POISCAILLE** : le personnage a dépassé les bornes et goûté au sang de sirène, découvrant au passage que l'équivalent d'un verre entier permettrait de faire apparaître des mutations temporaires. Si tous les pouvoirs sont possibles, il s'agit de formes amoindries qui offrent concrètement un avantage supplémentaire à certaines actions. Des yeux captivants pourront par exemple aider à **CONVAINCRE**, des griffes à **AGRESSER**, etc.
- **JE NE SUIS PLUS UN RAVAGÉ** : pour guérir véritablement de sa dépendance, le Ravagé doit se sevrer avant de choisir cet apprentissage. Tant que le

PJ conserve son archétype, il est condamné à retomber tôt ou tard dans ses anciens travers.

Substances et dépendances

Utilisez cette règle si vous n'acceptez pas de Ravagé à votre table mais voulez tout de même aborder le thème de la dépendance. L'Aversaire devra toujours éviter d'infliger une véritable dépendance à un personnage sans l'accord du joueur concerné (prendre le Ravagé implique nécessairement de vouloir jouer un personnage dépendant).

Les effets d'une prise de drogue dépendront de la nature de la substance. L'alcool aura souvent tendance à engourdir les sens, à rendre euphorique ou au contraire violent – l'Aversaire pourra proposer au joueur de défausser de la bile noire, imposer un désavantage aux enfantillages ou bien un avantage aux tests de **CRAQUER** (en cas de situation de force, le +1 sera par contre obligatoire). Le cannabis pourra avoir le même genre d'effet, engourdir ou provoquer des crises de paranoïa (avantage et +1 de situation de force obligatoire pour **FAIRE GAFFE**).

D'autres drogues pourront au contraire apporter une énergie nouvelle et offrir un avantage lors des tests. Après une prise un peu trop importante cependant, le PJ se verra obligé d'appliquer le +1 de situation de force.

La drogue pourra parfois désensibiliser l'enfant et lui permettre d'ignorer les effets secondaires d'une deuxième voire d'une troisième coche de blessure, pendant un temps (pas de test à effectuer pour rester debout tant que la substance fait effet).

N'hésitez pas à modifier les effets de la drogue de temps en temps pour refléter le caractère instable du corps humain et les dangers de la dépendance. Tout se passera parfois très bien, pour devenir insoutenable le lendemain sans explication logique.

En état de manque, l'Aversaire devra s'attacher à décrire les symptômes au joueur concerné : fièvre, tremblements, froid glacial, dépression, apathie, paranoïa, hallucinations, rejet brutal d'amis bien intentionnés, tentation, mensonge, repli sur des produits de substitution absurdes, humiliation, etc.

Au joueur de prendre de la bile noire en conséquence, mais cela peut aussi se traduire par des désavantages aux tests ordinaires et des avantages aux tests de CRAQUER (+1 de situation de force obligatoire).

Dans l'ensemble et comme souvent dans *Libreté*, la gestion de la dépendance et de la drogue reste entre les mains de l'Aversaire et du joueur concerné. C'est à eux de décider ensemble, dans le respect du plaisir de chacun, quand un personnage plonge dans la dépendance et quand il parvient à en sortir.

Si vous acceptez le Ravagé dans votre chronique, tout PJ sombrant durablement dans la dépendance devra endosser cet archétype pour refléter sa nouvelle nature.

Enfantillage spécial : Dire « non » à la drogue.

Utilisez cet enfantillage si vous avez un Ravagé à votre table ou si vos joueurs sont d'accord pour aborder les thématiques de la dépendance et de la tentation.

Lorsqu'un PJ souffrant de dépendance se retrouve face à la tentation mais refuse d'y céder, il teste :

si le joueur obtient un résultat inférieur ou égal à 7 (échec) l'Aversaire peut frapper aussi fort qu'il veut – a priori l'enfant craque et prend une dose importante, mais ce n'est sans doute là que le début des ennuis.

sur un résultat entre 8 et 10 (réussite parfaite) le PJ réussit à résister pour le moment.

sur un résultat de 11 ou plus (réussite excessive) le PJ résiste mais l'Aversaire choisit pour lui une option dans la liste ci-dessous :

Il révèle sa dépendance aux autres.

Il se défoule sur le tentateur.

Il détruit la source de la tentation mais cause des dégâts.

Il entre dans une autre forme de dépendance.

je suis le Ravagé

J'ai aucun problème. C'est plutôt le contraire, c'est eux qui voient du mal dans tout ce que je fais. Mais ils comprennent pas qu'on retrouvera jamais le monde d'avant, que les règles des adultes eh bien elles s'appliquent plus ici. Et puis les grands ils faisaient rien qu'à créer des lois pour nous empêcher de nous éclater, alors je vois pas pourquoi on referait pareil sans eux.

De toute façon, faudrait être un fou ou un saint pour tenir sans un petit coup de main de temps en temps. J'ai vu un gosse une fois se faire arracher la tête par une bestiole, le genre de scènes qui vient vous refilet des haut-le-cœurs tous les soirs quand les autres pioncent comme des angelots, et vous venez me faire chier parce que je me fais tout seul mon coin de paradis?

Comment on m'appelle :

Jack, Daniel, Sam, Raf, Messie, Christiane, Britney, Jessica, Sérène, Chastity, La renifle, La descente, La seringue, La boutanche.

Autre :

Comment on me voit :

Bébé, gamin.e, garçon, fille, ambiguïté répugnante, drôle de couleur de peau, accent inquiétant, culture déviante, gros bourge décadent, sale pauvre sans éducation.

Obésité morbide, odeur de vomi, transpiration abondante, yeux cernés de noir, yeux injectés de sang, teint blafard, rougeaud, maigreur cadavérique, cheveux gras, cheveux rares, pas de cheveux, respiration sifflante, voix rauque, voix nasillardes, beauté angélique.

Nerveux/nerveuse, agressif/agressive, pile électrique, apathique, sans émotion, engourdi.e, sociopathe, sadique, manipulateur/manipulatrice, fêtard.e, bout-en-train, zombie, la violence à fleur de peau.

Autres :

Ce que je possède :

Seringue à moitié bouchée, collection de bouteilles vides, tabac à rouler, vêtements en partie déchirés, vêtements sales, couteau papillon, cuillère rouillée et briquet, aspirine.

Autres :

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je suis en état de manque ou en plein bad trip,
- Les autres ne m'acceptent pas comme je suis,
- Je suis confronté aux conséquences de ma dépendance.

Rappel des enfantillages ordinaires

- Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose de force, je dois **AGRESSER** quelqu'un.
- Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocents.e.s, je dois **FUIR**.
- Lorsque je veux grimper aux arbres, sauter par-dessus un trou ou faire un truc dangereux, je dois **JOUER LES CASSE-COUS**.
- Si je tente de persuader quelqu'un de me croire ou de faire quelque chose pour moi, je dois le **CONVAINCRE**.
- Si j'essaie de me faire reconforter ou de tirer les vers du nez d'un.e enfant, je dois **ME CONFIER**.
- Lorsque je pense qu'un danger se cache dans les environs, je dois **FAIRE GAFFE**.
- Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas **CRAQUER**.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Ce que j'ai gagné ou appris

DÉPENDANCE : je suis accro à quelque chose. En état de manque ou soumis.e à la tentation, je tends à prendre rapidement de la bile noire; je reçois de plus un avantage supplémentaire à mes tests de **CRAQUER** mais je dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force.

À la création, je choisis un apprentissage supplémentaire dans la liste ci-dessous :

- DÉLICES DE L'OUBLI** : lorsque je prends assez de drogue pour oublier temporairement mes problèmes, je peux défausser au choix 1-3 bile noire.
- SALEMENT ACCRO** : en état de manque, je bénéficie d'un avantage supplémentaire aux tests visant à me procurer de la drogue, mais je dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force.
- ANTISOCIAL** : lorsque je rabaisse violemment quelqu'un, je peux défausser au choix 1-3 bile noire.
- LA TÊTE AILLEURS** : en manque ou sous l'influence de la drogue, j'ignore 1 coche de blessure sur le premier coup que je subis dans un affrontement (les autres coches sont subies normalement).
- PATHÉTIQUE** : je bénéficie d'un avantage supplémentaire aux tests visant à attirer la pitié des autres enfants ou à les persuader de mon insignifiance.
- ACCRO À LA POISCAILLE** : je suis dépendant au sang de sirène. Quand j'en prends une bonne dose, je gagne 2 coches de pourriture ainsi qu'un pouvoir temporaire (un avantage gratuit) pour une journée.
- JE NE SUIS PAS QU'UN RAVAGÉ** : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).
- JE NE SUIS PLUS UN RAVAGÉ** : le seul moyen pour me libérer véritablement de ma dépendance. Je choisis un nouvel archétype; je perds tous mes apprentissages de Ravagé sauf un, au choix.

Autres apprentissages :

Pourriture

Niveau :

(5 coches = +1 niveau)

Expérience

(5 coches = 1 apprentissage)

Blessures

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit
- j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos
- je crois que je ne reverrai jamais mes parents...

Ceux que je crois connaître

Je choisis une ou plusieurs connaissances dans la liste ci-dessous :

Un.e enfant qui manque de confiance en lui/elle et qui me défend malgré tout le mal que je lui fais :

Un.e complice de débauche qui croit contrôler sa vie :

Quelqu'un dont je connais le secret et que je fais chanter :

Quelqu'un qui entretient ma dépendance, pour un certain prix :

Quelqu'un qui compte encore sur moi à cause de ce que j'étais mais qui risque de bientôt m'abandonner :

Autres :

Bile noire

je prends 1-3 jetons de bile noire quand je souffre, me sens seul.e, ou quand j'ai peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = je risque de **CRAQUER**.

Archétype avancé : la Sirène

Avertissement : la sirène fait partie des archétypes avancés, qu'il vaudrait mieux introduire dans votre chronique sur le tard ou utiliser pour renouveler l'intérêt lors de la création d'une deuxième Libreté.

Certains monstres, à force de consommer la chair des enfants perdus, finissent par gagner une forme d'intelligence (certains diraient une âme, je leur laisse la responsabilité d'une telle affirmation) ; d'autres naissent spontanément d'une pluie exceptionnellement pure comme autant de « miracles » inexplicables.

Quelques-unes de ces créatures uniques en leur genre ont la capacité de se faire passer pour un enfant, soit qu'elles aient conservé le talent polymorphique de leur espèce, soit qu'elles se retrouvent « piégées » pour quelque raison étrange dans un corps chétif. De telles choses se faufilent parfois dans Libreté où elles ont tout loisir de se gaver de chair humaine avant d'être repérées et tuées. Certains enfants parlent enfin de sirènes si évoluées qu'elles pourraient se nourrir d'émotions au lieu de viande, et même de malheureuses entités tellement perturbées qu'elles seraient persuadées d'être de vrais petits enfants.

Comment utiliser la Sirène ?

La sirène peut être introduite dans votre chronique de plusieurs façons :

Un joueur peut tout simplement décider dès la création de son personnage d'incarner une sirène à visage humain, que celle-ci ait conscience de sa véritable nature ou non.

Il est aussi possible qu'un personnage découvre en cours de jeu qu'il est une sirène et change alors d'archétype. Cela peut arriver suite à un choix du joueur, à une discussion avec l'Aversaire ou à une décision unilatérale de ce dernier.

Cette dernière option est cependant risquée ; mieux vaut avoir discuté de cette possibilité avec la table et avoir en amont obtenu l'accord des

participants (c'est généralement le cas dans une partie en mode « Elles sont parmi nous ! », voir plus bas).

Explication des apprentissages de la Sirène

- **SIRÈNE** : la sirène comprend mal les émotions humaines et ne peut recevoir de la bile noire qu'en expérimentant ces émotions à travers une source extérieure. Elle devra donc ingérer sa substance d'affection ou se trouver très proche de la source de l'émotion dont elle a besoin.
Comme toujours, le joueur reste seul juge in fine du nombre de jetons à prendre dans la réserve mais il peut s'aider du guide suivant : 1-3 jetons pour un enfant isolé, 3-5 pour une foule en proie à une émotion forte ou pour l'ingestion de sang ou de chair d'enfant.
Option : l'Aversaire peut parfois donner des jetons de bile noire à la sirène pour refléter le manque de contrôle de cette dernière sur les émotions des autres.
- **LIRE LES PENSÉES** : la sirène affine son don pour capter les émotions fortes et devient capable de lire les émotions plus subtiles et même les pensées superficielles en touchant la peau de sa cible (en réalité, en entrant en contact physique avec la bile noire de celle-ci).
- **LES MONSTRES SOUS LA SURFACE** : en faisant appel à son inhumanité, la sirène peut recevoir un « pouvoir » temporaire et clairement surnaturel (des griffes, des écailles, des yeux rouges pour effrayer, une voix capable d'hypnotiser, prendre l'apparence de quelqu'un d'autre, etc.). Le joueur décide, avec l'accord de l'Aversaire, de la forme que cela prend ; le « pouvoir » disparaît généralement une fois l'action résolue ou au bout de quelques heures (au choix de l'Aversaire).
- **SENSIBILITÉ NOUVELLE** : cet apprentissage permet à la sirène de piocher de la bile noire comme un PJ humain, à condition que ses émotions aient un rapport avec la source de bile noire choisie. Par exemple, si la sirène se nourrit habituellement de la colère des autres, elle peut maintenant prendre de la bile en ressentant elle-même de la colère.

■ **JE NE SUIS PLUS UNE SIRÈNE** : cet apprentissage a été conservé pour ne pas forcer un joueur qui ne le voudrait plus à continuer sur les problématiques de la sirène. Cesser d'être une sirène, c'est être devenu si proche des autres enfants qu'il devient impossible d'être distingué d'eux.

Craquer et pourrir

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, une sirène à visage humain peut bel et bien pourrir. Il s'agit en réalité d'un retour à sa nature fondamentale, primaire et bestiale, plutôt que d'une métamorphose nouvelle.

Une telle créature a beau se nourrir de bile noire, elle n'en est pas moins sensible aux effets intoxicants de la substance. Les sirènes des joueurs doivent donc effectuer des tests de CRAQUER exactement comme les PJs humains.

Se nourrir

Une sirène se nourrit de la bile noire qui l'entoure. L'air d'une ville comme Libreté contient largement de quoi la faire survivre (elle devra cependant trouver des sources plus importantes pour gagner des jetons de bile noire), vous n'aurez donc pas à vous poser la question de son alimentation, à moins qu'elle ne se retrouve en extérieur et en petit comité pendant plusieurs jours.

Même si cela ne leur apporte aucun nutriment essentiel, certaines sirènes sont capables de manger comme des enfants. Au joueur de décider si c'est le cas pour son personnage.

Elles sont parmi nous!

Je vous conseille de proposer ce mode de jeu en début de chronique : il signifie que les sirènes à visage humain sont beaucoup plus nombreuses que ce que l'on pourrait croire, qu'elles se cachent au sein de la population de Libreté et que les joueurs eux-mêmes ne sont pas complètement sûrs

de l'identité de leur propre personnage. Ceux qui ont vu l'*Invasion des profanateurs de sépultures* et surtout *Battlestar Galactica* sauront de quoi je parle.

Certains joueurs peuvent accepter la possibilité que leur personnage soit une sirène sans qu'ils le sachent ; d'autres refuser cette option ; d'autres enfin forceront le destin en changeant d'archétype pour celui de la Sirène. Les trois choix sont évidemment à respecter.

Bien sûr, si au départ les joueurs sont au courant, leurs personnages ont de fortes chances de nager dans l'ignorance la plus béate à l'exception des quelques paranoïaques dont la société se moque ouvertement. L'Aversaire aura ainsi tout loisir d'injecter des révélations par petites touches et de semer le trouble.

Il faudra également se poser quelques questions : que veulent ces sirènes ? Tuer les enfants ? Ce serait un peu simple. Peut-être souffrent-elles de solitude, peut-être fuient-elles quelque chose ?

Il serait plus intéressant de jouer sur le paradoxe de monstres à visage humain voulant s'intégrer mais souffrant à la fois du rejet des autres et de leurs propres pulsions meurtrières. Vous pouvez aussi ménager plusieurs camps au sein des sirènes, entre celles qui veulent se mêler à la population et celles qui sont prêtes à prendre le contrôle de Libreté et à réduire ses habitants à l'état de bétail – avec si possible un ou deux PJs pris entre plusieurs allégeances.

Option : si vous voulez garder l'effet de surprise, vous pouvez annoncer le mode « Elles sont parmi nous ! » au moment même où les PJs découvrent l'existence de plusieurs sirènes cachées au sein de la population. Vous aurez à ce moment l'occasion de demander aux joueurs lesquels acceptent la possibilité que leur personnage soit une sirène.

je suis la Sirène

Je ne suis pas une enfant comme vous. Je suis fille de l'averse et fils de vos angoisses ; pourtant, c'est sans père et sans mère que je suis née, sans personne pour me guider à travers les flaque de cette nouvelle existence. De ma vie à l'état de gouttes, je n'ai aucun souvenir. Certains disent même que je n'ai pas d'âme ; comme j'ignore ce que c'est et qu'ils ont l'air sûrs d'eux, c'est que ce doit être vrai.

Combien je souhaite, pourtant, vous comprendre, vous toucher. Ressentir ce que vous ressentez, vivre ce que vous vivez. Et faire taire cette faim qui toujours me déchire, pour ne pas me diluer à nouveau dans les eaux boueuses de l'oubli.

Comment on m'appelle :

Roy, Kay, César, Oskar, Seth, Adam, Viktor, Perronne, Ondine, Charisma, Pris, Gerda, Onze, Élie, Énoia, Lilith, Eve.

Autre :

Comment on me voit :

Bébé, gamin.e, petit garçon, petite fille, ambiguïté troublante, couleur de peau inhabituelle, culture inconnue, irréel.le, d'une autre sphère.

Cheveux gras, cheveux huileux, cheveux bleus, cheveux rouges, pas de cheveux, sueur abondante, peau lisse, peau blanche, peau squameuse, yeux noirs, yeux violets, yeux rouges, dents pointues, dents en moins, mains palmées, doigts frippés. Distant.e, enthousiaste, froid.e, curieux.se, déconcerté.e, ahuri.e, inquiétante.e, silencieux.se, violent.e, ignorant.e, changeant.e, fuyant.e, capricieux.se, évanescent.e, lâche, indécis.e, fantasque, sadique, masochiste, tordu.e.

Autres :

Ce que je possède :

Une fleur séchée, un pendentif en forme de larme, absolument rien, une perruque, un nécessaire à maquillage, un crâne d'enfant, de petits os assemblés en pendentif, un animal empaillé, un tableau représentant un.e adulte.

Autres :

Je gagne souvent de la bile lorsque

Les sirènes ne gagnent pas de la bile noire comme les enfants humains (voir l'apprentissage SIRÈNE). Indiquez ci-dessous les sources que vous avez sélectionnées :

Je consomme la chair ou le sang d'un enfant,

Rappel des enfantillages ordinaires

Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose de force, je dois **AGRESSER** quelqu'un.

Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocent.e.s, je dois **FUIR**.

Lorsque je veux grimper aux arbres, sauter par-dessus un trou ou faire un truc dangereux, je dois **JOUER LES CASSE-COUS**.

Si je tente de persuader quelqu'un de me croire ou de faire quelque chose pour moi, je dois le **CONVAINCRE**.

Si j'essaie de me faire reconforter ou de tirer les vers du nez d'un.e enfant, je dois **ME CONFIER**.

Lorsque je pense qu'un danger se cache dans les environs, je dois **FAIRE GAFFE**.

Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas **CRAQUER**.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Ce que j'ai gagné ou appris

SIRÈNE : je commence avec 1 niveau de pourriture et le « pouvoir » qui va avec. Je dois aussi choisir deux sources de bile noire dans la liste suivante – en plus de la faim de petits enfants que toutes les sirènes partagent :

- le sang et la chair de sirènes.
- les rêves et cauchemars d'autrui.
- la colère et la haine d'autrui.
- la tristesse et la solitude d'autrui.
- la peur d'autrui.
- l'amour et le désir d'autrui.

Me trouver en contact avec une telle source me permet de piocher 1-5 bile noire selon l'intensité de l'émotion.

À la création, je choisis un apprentissage supplémentaire dans la liste ci-dessous :

LIRE LES PENSÉES : lorsque je touche un enfant et essaie de lire ses sentiments ou ses pensées, je teste.

sur 8-10 je perçois ce qu'il ressent et ce à quoi il pense, et ce tant que je maintiens le contact charnel.

sur 11+ comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

J'accède à un souvenir gênant ou dangereux.

Il accède aussi à mes émotions ou mes pensées.

Ma véritable nature se révèle.

Je lui fais du mal ou je change quelque chose en lui.

UN VRAI PETIT ENFANT : lorsque je vis un moment agréable en compagnie d'autres enfants, je peux défausser au choix 1-3 bile noire.

LE VISAGE D'UN ANGE : je reçois un avantage supplémentaire à mes tests de CONVAINCRE quand il s'agit de prouver mon innocence ou ma bonne foi.

LE MONSTRE SOUS LA SURFACE : pour 1 coche de pourriture, je reçois un avantage à un enfantillage donné ou des armes naturelles infligeant 2 coches de blessure. L'effet est visible et je dois utiliser l'éventuel +1 de situation de force.

FURIE : je reçois un avantage aux tests de CRAQUER et je dois appliquer l'éventuel +1 de situation de force mais je bénéficie en échange d'un avantage aux enfantillages directement liés à mon craquage.

CRUAUTÉ NATURELLE : je reçois 1 avantage supplémentaire pour CONVAINCRE en usant de torture ou de menaces, mais je dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force.

SENSIBILITÉ NOUVELLE : je peux générer de la bile noire en expérimentant par moi-même les émotions liées à l'une de mes sources de bile noire. Je peux prendre cet apprentissage plusieurs fois avec à chaque fois une source différente.

Sources :

JE NE SUIS PAS QU'UNE SIRÈNE : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

JE NE SUIS PLUS UNE SIRÈNE : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Sirène sauf un, au choix.

Autres apprentissages :

Pourriture

Niveau :

(5 coches = +1 niveau)

Expérience

(5 coches = 1 apprentissage)

Blessures

j'ai besoin de quelques heures pour souffler

j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit

j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos

je ne serai jamais un vrai petit enfant...

Ceux que je crois connaître

Je choisis une ou plusieurs connaissances dans la liste ci-dessous :

Un.e enfant un peu solitaire qui me considère comme un.e ami.e :

Un.e enfant avec qui je suis arrivé.e à Libreté et à qui j'ai sauvé la vie :

Un.e enfant qui est fasciné.e par mon étrangeté mais ignore ma véritable nature :

Quelqu'un qui sait que quelque chose ne va pas chez moi et m'utilise :

Un.e sinérophile convaincu.e qui m'aide par croyance ou par intérêt :

Autres :

Bile noire

je prends 1-5 jetons de bile noire quand je suis en contact avec une source à laquelle je peux m'abreuver.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = je risque de CRAQUER.