

Contes Interdits: Le guide de démarrage

Bienvenue dans ce petit guide **à destination des meneurs (uniquement!!!)**, et merci de vous être intéressé à Project: Eris! Dans les quelques pages qui vont suivre, réservée au Conteur exclusivement, vous découvrirez les éléments essentiels pour vous lancer rapidement dans la Chronique prévue pour ce jeu: les Contes Interdits. Au menu du jour, les grandes lignes du scénario, les éléments importants à savoir avant de se lancer et quelques conseils pour gérer au mieux cette longue histoire.

Rien que le nécessaire pour se lancer dans un monde peuplé de criminels et de démons en tous genres.

L'Histoire: Synopsis général

Pour bien comprendre notre histoire, il faut remonter près de 150 ans en arrière. A cette époque, les dernières grandes guerres entre pays se terminent, à la suite d'un combat d'une ampleur jamais connue encore: la bataille de Valkharta, qui a conduit les nations civilisées au bord de la ruine. Les horreurs commises à l'époque pour le contrôle d'armes spirituelles et de pouvoirs mystiques traumatisent profondément les survivants. L'organisation Renaissance apparaît à cette époque, avec pour objectif d'avoir des agents un peu partout dans le monde, présents à tous les niveaux de la vie civile, pour mieux contrôler et empêcher la survenue d'une nouvelle guerre.

A cette même époque, les armes spirituelles sont détruites, les mystiques traqués et toute trace du surnaturel enterrée afin que le monde, pense-t-on, soit en paix. L'énergie spirituelle ne sera plus employée qu'à travers la technologie Sephirah. L'organisation Obscurantis, qui regroupe des intellectuels et des connaisseurs en matière d'occulte, sombre petit à petit dans l'illégalité, alors qu'elle avait participé activement à la création de Renaissance.

De nos jours, la persécution des mystiques a conduit Obscurantis à continuer son combat en radicalisant ses actions. D'autre part, la disparition de l'énergie spirituelle qui circulait librement, et son exploitation au travers de la technologie Sephirah, rend le monde spirituel de plus en plus hostiles: les rares daevas parvenant à traverser les frontières des deux mondes sont de plus en plus agressifs, des catastrophes naturelles se produisent, avec une fréquence de plus en plus grande (et qui ira croissante au fur et à mesure de la Chronique). Quelques scientifiques commencent à remarquer ces discordances, sans pour autant en prendre la pleine mesure.

L'histoire que nous suivrons sera celle de l'affrontement entre Renaissance et Obscurantis. Tous deux ont un projet différent pour Eris:

Obscurantis cherche à provoquer un retour massif de l'énergie spirituelle, ce qui provoquerait un bouleversement sans précédent. Une véritable anarchie est à craindre, mais ces mesures rééquilibreraient à terme les choses. Pour cela, ils souhaitent pratiquer le Rituel d'Eveil, nécessitant une quantité d'énergie spirituelle phénoménale. Ils réunissent donc des mystiques, en créent artificiellement afin de cumuler le pouvoir nécessaire. A ce titre, les personnages leur seraient d'une grande utilité: Ephraïm, Eirika et Mathias disposent de pouvoirs hors norme, et Mikahil est un démon. Scarlett est quant à elle l'héritière de la lignée ayant créé le rituel, et la seule à pouvoir le manipuler au mieux.

Renaissance, à l'inverse, est une organisation immense, comportant quelques idéaliste, des requins égoïstes et dont beaucoup de membres sont persuadés malgré tout d'agir pour le bien commun, tout autant que pour leur profit personnel. L'organisation souhaite avant tout que les choses restent en l'état. Même si le déséquilibre du monde se fait de plus en plus voyant, que des drames surviennent à cause des démons de plus en plus hostiles, la paix générale reste à leurs yeux le plus important.

Il faut bien comprendre que les Contes Interdits ne vous proposent pas un affrontement entre le bien et le mal, mais un choix bien plus difficile. Les Arcanes majeurs d'Obscurantis considèrent que la fin justifie les moyens: ils savent que le déséquilibre causé par l'absence d'énergie spirituelle finira par détruire Eris. Dès lors, ils emploient n'importe quel moyen, et sont prêts à faire un grand nombre de victimes, pour que le monde continue de tourner. Une part d'entre eux sont également motivés par la vengeance et la rancœur, et de nombreux drames seront causés au cours de la Chronique par les agissements d'Obscurantis.

De l'autre côté, les membres les plus avertis de Renaissance se doutent que les choses ne vont aller qu'en empirant. Mais, si la fin doit arriver (ce dont personne n'est absolument sûr), ils préfèrent que ce soit en préservant la paix et en faisant le moins de victimes possible. Vivre au mieux en attendant que quelque chose survienne, plutôt que de provoquer le chaos directement sans garantir que quelque chose de positif puisse en ressortir. Pour cela, leurs méthodes peuvent également être brutales, et leurs combattants d'élite ne sont guère plus sympathiques que ceux qu'ils affrontent.

Et au milieu de tout ça, l'immense majorité des protagonistes ne fait que poursuivre ses objectifs personnels, essayer de vivre, et se retrouve à servir une vision plutôt qu'une autre bien malgré eux...

Parmi les protagonistes qui sont impliqués malgré eux dans ce conflit, nous trouvons nos personnages, les membres du B.A.S, pour lesquels la Chronique est conçue. Ces héros sont d'une importance capitale pour la suite des événements, bien qu'ils ne l'apprendront que par la suite. En effet, Obscurantis est une organisation de petite taille, ne pouvant pas rivaliser avec un dixième de la puissance globale de Renaissance.

Les pouvoirs des personnages pourraient véritablement faire pencher la balance en faveur des sorciers et leur chef, Adrian T. Fahrenheit, héros de la bataille de Valkharta, a décidé de prendre un risque important: réunir ces personnalités aux capacités hors normes, et les cacher au plus près des yeux de l'ennemi. Sous l'identité du Prince de Shandara, Siegfried Reinhardt, qu'il a usurpé depuis des années, l'Empereur d'Obscurantis a fait accepter au cercle intérieur de Renaissance l'idée de la création d'une unité spéciale chargée de lutter contre le surnaturel: le Bureau des Affaires Spéciales. Ainsi, il peut réunir ces talents précieux pour son plan, en évitant qu'ils soient considérés comme des ennemis par Renaissance... pour un temps.

Les personnages vont donc se retrouver à combattre le surnaturel, et même à affronter Obscurantis dès le départ de la Chronique. Les Arcanes majeurs de l'organisation ne leur feront pas de cadeaux, et les combattront comme de véritables ennemis: d'une part parce qu'une majorité d'entre eux ne connaissent pas les véritables intentions de leur chef, et d'autre part parce que ce n'est qu'au prix de véritables combats et d'épreuves que nos héros développeront assez leurs pouvoirs pour faire face le jour où ce sera nécessaire.

Ainsi, Obscurantis prend un véritable risque: celui d'investir des ressources, d'impliquer les personnages dans leurs histoires, de perdre des agents, tout cela pour les endurcir et les initier petit à petit aux enjeux de cette histoire... avec le risque qu'ils choisissent malgré tout le camp d'en face. Toute la stratégie des sorciers ne repose bien sûr pas sur les personnages, mais il s'agit d'un pari risqué, qui pourrait à terme offrir à l'organisation des alliés plus que précieux.

Enfin, il faut garder à l'esprit que beaucoup d'autres acteurs interviendront: tous les personnages de l'histoire ne sont pas affiliés à une des organisations, et très peu ont en réalité pleinement conscience de ces enjeux. Parmi les outsiders les plus notables, il reste le docteur Richard Marcus James. Le tueur de la miséricorde a un temps été chargé de recherches dans la création de mystiques artificiels, et il a abouti à la création d'un certain nombre. Élément brillant et autonome, il a décidé de suivre sa propre voie, et a massacré ses créations pour absorber petit à petit leurs pouvoirs.

Le docteur a développé depuis longtemps déjà un pouvoir bien particulier: il possède le don d'utiliser un corps mort comme le sien. C'est pour cette raison que les personnages pourront le croiser et le voir mourir à plusieurs reprises, sans pour autant

se débarrasser de lui: le véritable corps du docteur se trouve à des milliers de kilomètres, bien loin du théâtre des opérations.

James sera présent régulièrement au cours de l'histoire, comme un fil rouge. Il attend lui aussi le jour du rituel d'Eveil, et prépare ses armes pendant ce temps: il en viendra à voler l'énergie accumulée, pour en disposer lui-même. Mais il entretient aussi une relation étrange avec Mathias et Joana, qu'il estime comme les seuls à pouvoir le rechercher, et s'amusera parfois à les provoquer.

L'Histoire: Résumé des Chapitres

Archives: Moonlight drive / End of the night

Une introduction destinée à expliquer la rencontre entre les membres du B.A.S. Pendant que Mathias, Joana et Ephraïm rencontrent pour la première fois le docteur James, et pensent le tuer, Eirika est invitée dans la demeure de Scarlett Dawnhive pour une soirée quelque peu explosive.

Ces histoires courtes permettront aux joueurs de se familiariser un peu avec leurs personnages, sans trop de risques, et de se plonger dans leurs histoires respectives.

Prologue: Sweet dreams

Un jeune garçon mal dans sa peau se découvre de nouveaux pouvoirs grâce à un jeu de cartes d'un genre un peu particulier, et en profite pour faire le ménage tout autour de lui. Cette nouvelle technologie, baptisée Hollow, sera ensuite présentée au cours d'une conférence de presse qui tournera mal, bien entendu.

Une première enquête pour nos agents du B.A.S, qui introduit l'utilisation de la technologie Hollow, capable de créer des illusions semi-réelles. Ce prologue vous invite ensuite à jouer en direct la mort de Mark Dext, le frère de Nathan, agent de liaison du B.A.S. C'est le début, pour celui-ci, d'une descente aux enfers.

Chapitre I: Evil

Des meurtres sanglants ont lieu un peu partout dans la ville, et les personnages assistent bien malgré eux au premier au cours d'une réception. Leur enquête les mènera à découvrir des expériences pratiquées sur les patients d'un asile, et sur les jeunes élèves d'une pension, devenus des spectres violents et instables.

Cette histoire confronte les personnages à des pratiques ignobles, qui permettront aux joueurs de se frotter aux questions éthiques, et leur permet de découvrir les Spectres, créatures mortes-vivantes créées par la sorcellerie. Ils ne le savent pas encore, mais ce ne sera pas la dernière fois qu'ils entendront parler de ces êtres.

Chapitre II: Highway to Hell

Des catastrophes et attentats se produisent, qui entravent les actions des personnages en suivant exactement les plans qu'ils avaient prévu de mettre en place. Ce qui

ne manque pas d'attirer l'attention sur eux. Pendant ce temps, Nathan, perturbé par le décès de son frère, devient de plus en plus étrange, jusqu'à ce que les personnages découvrent que c'est lui qui provoque tout ce chaos, bien involontairement...

Au cours de ce Chapitre, les joueurs découvriront que le criminel qu'ils cherchent est en réalité Nathan, avec lequel ils collaborent depuis un petit moment, ce qui devrait leur causer un certain nombre de dilemmes. De plus, ils seront la cible d'une tentative d'assassinat de la part d'un membre dissident de Renaissance, ce qui amènera des premières pistes sur cette organisation.

Enfin, ce chapitre voit apparaître un flic chargé d'enquêter sur les personnages: John Anders, qui se concentrera rapidement sur Joana et, au fur et à mesure du temps, mettra le doigt sur quelque chose qui cloche chez elle...

Chapitre III: Showbiz

Ou la triste histoire d'Anthony Mitchell, un jeune chanteur de rock qui vole le talent des autres en les assassinant. Pendant ce temps, alors que le célèbre carnaval de Lucèn se prépare, les faits divers plus ou moins tragiques continuent de s'accumuler.

Si l'assassin n'est affilié à aucun mouvement ou groupuscule, les assassins de Renaissance n'ont pas l'intention de laisser en vie un tueur versé dans l'occulte, et les personnages pourront se frotter à eux une fois leur enquête résolue. Et dans le même temps, celle qui les concerne poursuit son chemin.

Chapitre IV: City of delusion

Les personnages sont sollicités pour assurer la surveillance au cours du Carnaval, et un certain nombre d'indices les amène à penser que quelque chose pourrait mal tourner. Ca ne manquera pas: le jour J, Obscurantis fera son premier véritable coup d'éclat en transformant cette fête bon enfant en un cauchemar survolté et halluciné.

Ce chapitre a un double intérêt pour la suite de la Chronique: il introduit pour de bon le conflit entre Obscurantis et Renaissance, et constitue une "répétition" de ce que sera le Rituel d'Eveil, l'année d'après. C'est aussi l'occasion de changer d'ambiance, et de proposer aux joueurs de laisser leur travail d'enquête pour vivre une nuit sous acide, à mi-chemin entre réalité et surnaturel.

Chapitre V: 25 to life

Valkharta, il y a 150 ans. Sur fond d'intérêts politiques et de vieilles rancœurs, plongez au cœur du conflit le plus sanglant de l'histoire, qui a amené à la création de

Renaissance pour éviter que ce traumatisme ne se répète. Et suivez les aventures d'un groupe de soldats, impliqués jusqu'au cou, lorsqu'ils découvrent quelles raisons ont motivé ce massacre.

Un chapitre unique au sein de la Chronique, car il est en majorité composé d'un énorme flashback. Les personnages apprendront ce qu'est Renaissance et le pourquoi de sa création, et pourront même en découvrir un peu plus que prévu. Au cours de cette histoire, les joueurs seront amenés à prendre le contrôle d'Adrian T. Fahrenheit et Simon Schneider, deux membres d'Obscurantis.

Ce qu'ils ignorent encore à ce moment, c'est que ces deux personnages clés ne sont pas morts aujourd'hui. Vos joueurs découvriront ainsi, sans le savoir, le passé mouvementé de ceux qui dirigent l'organisation de sorciers à leur époque.

Chapitre VI: Broken promise

Six protagonistes se tuent les uns les autres, à tour de rôle, pour des raisons à première vue obscures. Du moins, jusqu'à ce que les personnages découvrent qu'ils sont tous impliqués dans la mort de la famille Heartfell, une vingtaine d'années plus tôt, et qu'ils ont été piégés par un rescapé de ce drame.

Un chapitre d'enquête, qui offre des possibilités d'interprétation intéressantes pour Ephraïm et Eirika, car cette histoire les replonge dans le meurtre de leurs proches. Et leur permet de découvrir que, à l'inverse de ce qu'ils avaient toujours cru, ces derniers étaient liés de près à Obscurantis.

Chapitre VII: Soledad

Un faux crime créé de toutes pièces, puis un autre conçu pour piéger les personnages et en faire de véritables ennemis publics. De grands changements s'annoncent alors que le B.A.S n'a désormais plus la cote auprès de Renaissance, mais ce sera l'occasion pour nos héros de découvrir l'envers du décor, et d'aller voir de près ce que cette organisation leur cache.

Ce Chapitre marque un tournant dans la Chronique. En effet, c'est la fin de la première partie de l'histoire, au cours de laquelle les personnages étaient relativement protégés par leur statut d'agents du B.A.S. Désormais, ils en ont appris suffisamment, et il est temps de passer à la vitesse supérieure: ils deviennent une menace pour Renaissance, qui cherche à s'en débarrasser, et les chefs d'Obscurantis ont besoin de savoir ce qu'ils valent et s'ils sont assez forts: ils n'interviendront donc pas pour leur sauver la mise.

La fin de ce chapitre amènera les personnages dans un laboratoire, où ils pourront en apprendre un peu plus sur l'enjeu du conflit dans lequel ils sont impliqués.

Chapitre VIII: Clubbed to death

Désormais bien loin de Lucèn, nos héros doivent se cacher de tout le monde. Pas de chance: où qu'ils soient, des événements sordides surviennent, et un Spectre a décidé de massacrer des personnes qu'il a connues, dans l'espoir de retrouver des documents importants pour la suite des événements... attirant à lui l'attention des tueurs de l'Hadès, pour le plus grand malheur des personnages. Mais est-ce vraiment un hasard?

Nouvelle enquête, mais la méthode change radicalement, car les personnages ne peuvent plus compter sur la police, et doivent s'en cacher, pour éviter d'attirer l'attention de Renaissance. Mais en retrouvant ce que le Spectre cherche en vain à récupérer, ils vont en apprendre un peu plus sur les projets d'Obscurantis, et sur le risque qu'il y a à laisser le monde continuer sur cette voie.

Pendant ce temps, la santé mentale de Joana semble se dégrader, et le passé de Mikahil commence à refaire surface, par petites touches.

Chapitre IX: The unforgiven

Dans la ville de Sion, les gens tombent malades plus facilement, et l'on parle d'une étrange malédiction due à une momie. Sans prêter attention au cirque à côté, dont personne ne sait vraiment depuis combien de temps il est là, et qui se trouve être peuplé de fantômes gardant un secret enfoui depuis plus d'un siècle.

Alors qu'Obscurantis guide les pas des personnages vers ce nouveau mystère, ils feront la connaissance des Arcanes majeurs du siècle dernier, et apprendront comment ceux-ci sont morts en s'opposant à Renaissance, à cette époque. A l'issue de ce chapitre, les personnages disposeront de presque toutes les cartes pour comprendre le conflit qui oppose les deux organisations, et pourront se préparer à faire leur choix.

Chapitre X: A tout moment

6 mois avant les événements, les préparatifs du Carnaval de Lucèn battent déjà leur plein. Rapidement, pour les personnages, il apparaîtra qu'Obscurantis a l'intention de remettre en place le même chaos que l'année dernière, et il leur faudra revenir dans leur ville d'origine pour mieux comprendre à quel point, sous des dehors festifs, la guerre a déjà commencé. De chaque côté, les deux camps se préparent et s'attaquent, à grands renforts d'intimidations, de manœuvres sounoises et de diversions complexes.

Les choses se précisent et s'intensifient dans ce chapitre. Les joueurs seront amenés à découvrir comment nos deux organisations se battent déjà dans l'ombre, au travers de quelques faits divers a priori sans lien avec elles. Petit à petit, alors que les phénomènes climatiques se dégradent toujours, et que les préparatifs battent leur plein, l'agitation gagne la population et l'atmosphère se charge en électricité.

Chapitre XI: Les écorchés

Bien décidés à continuer leurs investigations, les personnages en apprennent plus sur le rituel d'Eveil au cours d'une opération pas vraiment rondement menée. A l'hôpital, pris sans le savoir dans un rêve de plus en plus étrange, ils seront confrontés à la nécessité de faire un choix pour l'avenir d'Eris. Puis, sonnera l'heure de la confrontation finale avec la Mort d'Obscurantis, le redoutable Ethan Dawnhive, qui les croit morts.

Un chapitre dense, qui contient une partie "exploration d'un rêve" qui permettra aux joueurs d'en apprendre encore un peu plus sur les enjeux et de les préparer au choix qu'ils devront très bientôt faire.

Le point d'orgue de ce chapitre est la confrontation finale avec Ethan Dawnhive, au cours de laquelle la pauvre Joana apprendra qu'elle est un Spectre au service du vieux sorcier, chargé d'espionner les personnages. Cette scène devrait être riche en émotions pour vos joueurs, et une fois terminée, rien n'est encore réglé: en effet, il sera temps pour eux de se confronter au choix qui les guette depuis le début. Quel camp choisiront-ils lors de la dernière bataille?

Chapitre XII: The passenger

Voici enfin venu le jour du Carnaval: ce chapitre suivra les aventures de nos héros, depuis les derniers préparatifs jusqu'aux dernières heures de cette nuit d'apocalypse. A eux de choisir le rôle qu'ils souhaitent avoir dans ce moment historique, mais une chose est sûre: chacun d'entre eux y sera confronté à ses propres démons.

Ce Chapitre, vous l'aurez compris, détaille le moment du Carnaval, où le rituel d'Eveil sera pratiqué. Au milieu du tumulte de cette nuit, l'Acte II éloignera un temps les personnages de la bataille, les plongera dans le monde spirituel pour y découvrir la nature profonde de Mikahil, sous la surveillance d'un esprit ancien.

Enfin, de retour dans une bataille qui bat son plein, nos héros devront se battre pour leur survie, pour celle d'Eris, en évitant d'y perdre leur âme, jusqu'à ce que le rituel s'interrompe net. Le docteur James est intervenu, s'emparant de l'énergie accumulée, et laissant les deux camps dans l'incompréhension.

Chapitre XIII: The man who sold the world

Alors que les conséquences du rituel d'Eveil bouleversent Eris, le docteur James est encore en liberté, porteur d'une énergie jamais vue jusque là, et dont il a bien l'intention de se servir, à sa manière, pour améliorer le monde... par la terreur. C'est l'heure pour nos héros, et particulièrement pour Mathias et Joana, de se confronter une dernière fois au tueur de la miséricorde, et de conclure cette histoire.

Ce dernier chapitre s'ouvre sur les conséquences du rituel d'Eveil au niveau mondial, mais son véritable objectif est de conclure l'histoire sur une histoire bien plus intime: affronter une dernière fois le docteur James, celui que seuls les personnages peuvent encore retrouver. Et ainsi permettre aux joueurs de Mathias et Joana de se frotter directement aux tourments de leurs personnages.

Conseils: Comment maîtriser les Contes Interdits?

Notions cinématographiques : Tout d'abord, vous l'aurez compris en lisant le résumé de toute la Chronique, celle-ci a pour vocation d'être épique. Il y est question de fin du monde, les personnages qui émaillent l'histoire se battent pour de grands idéaux, ont des destins tragiques et les enjeux sont immenses. C'est voulu: cette histoire a pour vocation d'être crédible, mais pas d'être réaliste.

Gardez en tête que, dans Project: Eris, une action qui enrichit la narration est toujours bonne à prendre. Si, lors d'une scène d'action, un joueur veut tenter quelque chose qui n'est pas très réaliste, mais qui donne une classe indéniable à la scène, encouragez-le. Si, dans une scène d'interprétation, il prend une décision qui n'est pas la plus stratégique, voire contraire à ses intérêts, parce qu'elle est conforme à l'état émotionnel de son personnage, ou au déroulement de l'histoire, ne le sanctionnez pas. Bien au contraire, il vous offre une opportunité d'enrichir votre récit!

Il ne s'agit pas d'encourager les joueurs à faire n'importe quoi, mais à les amener à prendre part au récit et à s'emparer des enjeux dramatiques. Après tout, vous n'êtes pas en train de jouer à un jeu de stratégie, mais à un jeu de rôle où le but est avant tout de raconter une histoire: ce sont les conflits, les faiblesses et les erreurs de ses héros qui la créent et qui les rendent attachants.

Au bord de la folie : En dehors des moments épiques, une bonne partie de la Chronique mettra les personnages dans la situation d'enquêteurs. Leur objectif sera souvent, au cours d'un Chapitre, de comprendre et de résoudre une affaire criminelle.

Les intrigues proposées dans les Contes Interdits sont relativement sombres: les protagonistes ont tous une part d'ombre, le taux de mortalité parmi les personnages non joueurs est élevé, et il peut être intéressant de jouer sur la partie psychologique de l'intrigue. Après tout, les personnages sont confrontés à des actes violents et cruels, il y a de quoi faire réfléchir même les plus endurcis.

Quoiqu'il en soit, n'envisagez pas cette Chronique comme une histoire de super-héros. Ni les personnages des joueurs, ni ceux qu'ils rencontrent, ne sont invincibles et omnipotents. Ils ont des doutes, des lacunes, et doivent prendre des décisions difficiles, sans jamais savoir si ce sont les bonnes. C'est leur aspect humain qui les rendra intéressants.

Un peu d'humour : Certains personnages non joueurs, certaines situations sont volontairement là pour intégrer un peu de légèreté à la Chronique. Ne vous l'interdisez pas: vos parties n'ont pas besoin d'être tout le temps graves et sérieuses! Les personnages peuvent à certains moments être ridicules, ou une bonne blague peut tomber. La plupart du temps, c'est inoffensif, ça détend et ça permet d'être frais quand

arrive un moment où il faut vraiment se concentrer. C'est justement en alternant les ambiances que vous parviendrez à insuffler du rythme dans les parties.

De la narration partagée : Les règles de Project: Eris ont été conçues avec un objectif simple: donner le plus de latitude possible aux joueurs et favoriser la prise d'initiative. Les Contes Interdits poursuivent cette logique. La structure est finalement assez simple: l'histoire donne aux joueurs un défi à relever, et ils doivent utiliser les capacités de leur personnage pour y arriver... comme ils l'entendent, du moment que ça a des chances de marcher!

Il en résulte que la Chronique n'est pas divisée en une série de scènes fixes qui s'enchaînent: vous avez l'énigme, les différentes informations à trouver et des pistes pour enrichir le scénario, ainsi que quelques scènes clés à caser. Mais pour tout le reste, vos joueurs vous surprendront. Leurs personnages possèdent des aptitudes puissantes, et ils peuvent faire mille choses que vous n'avez pas prévues. Ils peuvent interroger des personnages, les hypnotiser, utiliser la violence, la sorcellerie, et plein d'autres choses encore. Peu importe: vous savez d'où ils partent, vous savez où vous voulez en venir et avez de quoi relancer l'intrigue en chemin si nécessaire. Laissez-les choisir comment ils parviendront à leurs fins, et participer à la création de l'histoire plutôt que de la suivre bêtement!

Guider vos joueurs : Le point précédent ne signifie pas qu'il faut toujours laisser les joueurs se débrouiller. Rappelez-vous toujours qu'ils ont beaucoup moins de temps pour résoudre les enquêtes que n'en ont leurs personnages. Il n'y a pas de mal à les aider à récapituler, à comprendre, sans leur donner la solution pour autant. Les histoires des Contes Interdits sont souvent denses, il est logique qu'ils oublient un ou deux éléments d'une séance sur l'autre.

Intrigues personnelles : Une bonne partie de l'intérêt des Contes Interdits repose sur ses personnages prêtirés. L'intrigue est conçue pour aller avec eux, car leur histoire personnelle y est profondément imbriquée. Si vous souhaitez jouer l'ensemble de la Chronique, il est fortement conseillé de la faire avec ces personnages, ce qui vous épargnera du travail d'adaptation.

Cela dit, si vous souhaitez simplement faire un ou deux séances en One shot, les intrigues du Prologue, des Chapitres I à VI, VIII et IX s'y prêtent, si vous retirez les éléments propres aux personnages prêtirés. Les autres sont trop liés au déroulement de la Chronique pour être intéressants seuls.

Intégrer vos idées : Il se peut que vous ayez des idées à la lecture des Contes Interdits, et que vous souhaitiez intégrer vos propres intrigues au sein de la Chronique. Dans ce cas, n'hésitez pas! Néanmoins, deux trois précautions sont à prendre:

Si vous avez lu ce guide, et toute la Chronique avant de vous lancer (quel courage!), vous aurez une idée des conséquences de tel ou tel changement, et vous pouvez librement modifier ce que vous souhaitez. Si vous n'en avez lu qu'une partie, mieux vaut sans doute rajouter des choses qu'en retirer ou transformer celles qui sont déjà présentes, au risque de créer des incohérences dans l'histoire. Pour des raisons scénaristiques, des éléments sont introduits dans l'histoire qui ne prennent sens qu'un peu plus tard (souvent, deux ou trois Chapitres en avance).

Mais même dans ce cas, vous êtes encouragé à rajouter des détails, des personnages ou des intrigues secondaires, voire à développer celles proposées!

Et surtout: Amusez-vous!!!