

LA BOUCLE DE RETROACTION



Scénario : Jean-Michel Abrassart
Paru dans SF Mag n°40
Le Donjon du Dragon

LA VEILLE DU JOUR J

Tout commence dans l'auberge favorite de vos aventuriers. Nos héros y fêtent leurs récents exploits. Ils rentrent chez eux à la fin de la soirée et rencontrent sur le chemin un vieux mendiant du nom de Sedros. Ce mendiant est en réalité un puissant magicien, spécialisé dans la magie temporelle, qui adopte ce déguisement afin de passer inaperçu à Laelith. Il a perçu une perturbation temporelle dans l'énergie magique et a décidé d'intervenir : il cherche un groupe d'aventuriers qui pourrait changer le cours des choses. Lorsqu'il croise les PJ, il sait qu'il a trouvé la perle rare. Sedros agit véritablement comme un doux dingue et annonce la fin des temps pour le lendemain. Il lance négligemment un sort sur le groupe de héros, qui n'a apparemment aucun effet. En fait, Sedros a lancé ce sort afin que le groupe d'aventuriers soit immunisé face aux effets de la boucle de rétroaction temporelle qui va s'abattre sur l'univers le lendemain...

LE JOUR J

Le jour "J" (le quatorze du mois de Findefroid, qui tombe cette année un Aquaria) sera occupé par les actions de vos aventuriers, en fonction de la campagne que vous dirigez. Prévoyez des événements pour chacun d'eux, en fonction de leurs profils et des arcs d'histoire de votre campagne. Il faut que les heures de réveil soient les plus variées possibles, afin de complexifier les choses.

Un personnage part au travail à quatre heures du matin, par exemple pour pêcher sur le lac d'Altalith. Un autre part à six heures du matin pour travailler à la Schlitte. Le magicien du groupe se réveille pour sa part vers midi, car il est très fatigué par ses investigations ma-

giques récentes. Pour que le scénario fonctionne, il faut que le programme de la journée soit le plus précis possible. Votre magicien mange un morceau avant d'aller au Pic des Mages suivre le cours de démonologie d'un de ses professeurs, qui dure de quatorze heures à seize heures. Le barde va se présenter à quinze heures à une audition au Grand Théâtre. Votre prêtre se rend dans le temple auquel il est affilié pour prier son dieu durant plusieurs heures. Le voleur du groupe se fait prendre la main dans le sac par la garde à dix heures trente du matin et est jeté sans ménagement dans une cellule, etc. Préparez bien votre programme. De plus, au fur et à mesure de la journée, tuez certains de vos personnages. Par exemple, l'embarcation où se trouve le personnage qui part à la pêche sur le lac d'Altalith se fait attaquer par un monstre marin et il décède en se noyant dans les eaux du lac. Un accident terrible se produit à la Schlitte et votre ouvrier se fait écraser sous une caisse qui descend la pente à pleine vitesse, etc. Apprenez la nouvelle de la mort aux personnages survivants et faites-les réagir à ce qui se passe.

Continuez la soirée de la même façon : qui va à quelle auberge, à la maison des Mille Fleurs, au Grand Théâtre, etc. Les personnages s'endorment de toute manière avant que minuit ne sonne...

A NOUVEAU LE JOUR J

A partir de là, la boucle de rétroaction va se mettre en place et le temps va se répéter : les aventuriers se réveillent donc au matin du jour "J", toujours l'Aquaria quatorze de Findefroid ! Le temps se répète de telle façon que personne ne se rend compte que la population de l'univers vis encore et encore la même journée. Nos héros vont être une exception grâce au sort de protection temporelle que Sedros leur a lancé. Faites faire un jet d'INT avec 6d6 à tous vos joueurs.

Avec un malus pareil, seuls des personnages "Gros Bill" peuvent le réussir et encore uniquement avec énormément de chance. Il est probable que ce ne sera pas le cas. La journée se répète donc sans que les personnages ne s'en rendent compte.

Vous ne la rejouez évidemment pas puisqu'elle se répète exactement de la même façon ! Passez directement à un nouveau jet d'INT (5d6). Si un personnage réussit le jet, il se rend compte qu'il a un problème de déjà vu. Sinon la journée se passe une nouvelle fois et vous faites refaire le jet d'INT avec un d6 en moins à chaque fois. Faites faire les jets en diminuant le malus jusqu'à ce qu'un joueur réussisse. Comptabilisez ainsi le nombre de fois que le jour "J" se répète avant qu'un personnage ne s'en rende compte... Une fois qu'un joueur réalise que le temps se répète, rejouez la journée : cette fois-ci il peut intervenir pour changer le cours des choses. Attention, tant que les autres joueurs n'ont pas réussi leurs jets, ils n'ont pas conscience de la répétition : ils

vont donc agir exactement comme lors de leur journée "J" initiale, sauf si le personnage qui a pris conscience que quelque chose ne tournait pas rond les convainc d'agir autrement. Évaluez bien le temps que prend le personnage conscient de la répétition pour chacune de ses actions. Il est peu probable qu'il résout le problème du premier coup.

Pas de problème : il s'endort le soir et hop le jour "J" est de nouveau là. Les joueurs qui sont toujours non conscients de la répétition ont droit à un nouveau jet avec un d6 en moins. De plus en plus de personnages joueurs auront conscience que quelque chose ne va pas au fur et à mesure des répétitions et pourront tenter d'intervenir sur la ligne du temps. N'hésitez pas à agacer vos joueurs avec des gags à répétition ! Attention, il faut d'un côté rétablir la ligne du temps et d'un autre côté sauver les personnages qui meurent durant le jour "J" afin que leurs morts ne soient pas définitives une fois que la ligne du temps sera rétablie.

Autant dire que ce n'est pas une mince affaire !

RÉTABLIR LA LIGNE DU TEMPS

Le fautif de toute cette machination n'est autre que Trevelian, L'Empereur-Démon. Ce dernier a décidé de frapper un grand coup en faisant assassiner simultanément dans leur temple respectif, à 15 heures précise, les quatre grands prêtres des quatre temples : Xeniphys (du Poisson d'Argent), Anemates (de l'Oiseau de Feu), Valdenath (du Crâne) et Mitrias (du Nuage). Les assassins sont des prêtres elfes noirs du temple de la Taupe, aidés de deux Zorns (voir "Laelith", p. 80). Malgré la puissance des grands prêtres, l'attaque foudroyante eut raison d'eux. Le complot de Trevelian fut un immense succès : Laelith pouvait enfin chuter sous les assauts des forces du mal !

Oui, sauf que le dieu que vénère Mitrias, décida d'intervenir et changea donc la structure de la réalité afin que le jour "J" se répète inlassablement, jusqu'à ce que des héros empêchent les assassinats. Aux joueurs donc d'empêcher les quatre meurtres simultanés. Le groupe devra comprendre ce qui se passe, puis intervenir soit en se divisant en plusieurs petits groupes soit en convainquant d'autres héros de les aider...