

# Souls Askew

Un jeu de rôle pour raconter nos agonies, par kF

Police "Broken Ghost" par Segments Design

## Déroulement de la partie

Pour jouer une partie de Dream Askew :

1. Répartissez les Cadres en fonction des envies, un pour chaque joueuse. Le Feu, la Malédiction et le Royaume sont cruciaux pour faire une partie-type.
2. Choisissez la Quête de groupe, et définissez vos Quêtes personnelles en fonction des cadres des participantes.
3. Terminez la création des personnages.
4. Présentez les personnages chacun son tour. Posez des questions pour typer et comprendre les personnages en jeu, notamment leurs caractères, leurs envies, les liens qu'ils entretiennent entre eux.
5. Faites quelques tours de world-building pour répondre aux questions suivantes, en prenant soin d'écouter les joueuses référentes pour chaque sujet :
  - + A quoi ressemblait l'architecture du Royaume autrefois ? comment la ville est-elle ruinée par les années qui passent ?
  - + Comment était le Culte du Soleil ? De quoi se souvient-on ?
  - + A quoi ressemblent les Damnés ? Que sait-on de la Malédiction ?
  - + De quel démon avons-nous entendu parler ? Que savons-nous, ou croyons-nous savoir, d'eux ?
6. Choisissez une situation initiale, lors de laquelle les personnages arrivent dans le Royaume qu'ils ne connaissent probablement pas.

*Suggestion : en pleine nuit, les personnages sont chargés dans une barque, à partir d'un navire en pleine mer, au large du Royaume. On leur donne une rame, quelques affaires de base, et les personnages atteignent le continent.*

7. Décrivez les premiers abords du Royaume : ce que l'on voit depuis la situation initiale. Une fois que toutes les joueuses sont à l'aise avec le cadre, on commence à jouer.

Tout le monde joue en même temps. Il vaut mieux faire des interventions courtes, pour laisser la place à chacune de s'exprimer, notamment de jouer son cadre. On peut, et on doit, poser des questions sur le positionnement des personnages dès qu'une action, une décision paraît étrange.

Chaque joueuse peut s'investir plus largement dans son personnage ou dans son cadre, au choix. Il est possible de ne pas jouer de personnage du tout.

# Souls Askew

Avant de créer votre personnage, répondez avec les autres joueuses à la question : **Quelle est notre Quête commune ?** Choisissez ensuite votre **Quête personnelle**. Celle-ci doit être en rapport avec le Cadre de la joueuse à votre gauche.

Quêtes : -  
-

Déterminez l'aspect de votre personnage en choisissant des éléments dans les listes suivantes, ou en vous en affranchissant. Souvenez-vous que **la Malédiction vous a transformé**, et demandez à la joueuse qui s'en charge en quoi elle vous a changé.

**Genre exprimé** : homme, femme, perdu, androgyne, dissimulé

**Corps** : squelette, maigre, massif, déformé, mutilé, sec, arachnéen, noyé, recourbé

**Habits** : cuir, armure d'écailles, toile simple, habits cérémoniels, couleurs fades, blason brodé, cotte de maille, pourpoint riche

**Regard** : impassible, fatigué, nerveux, passionné, troublant, dangereux

**Vous avez 3 Estus** : ce sont les choses auquel vous vous raccrochez pour garder quelques lambeaux de conscience. Lorsque vous les perdez tous, vous risquez de devenir un Déchu : un mort qui marche sans nom, sans but, sans raison d'être. Décrivez chaque Estus : il peut s'agir de souvenirs, d'objets chers, de principes, blasons, armes, pouvoirs, titres, espoirs, etc. Lorsqu'un Estus est perdu, il n'est pas forcément détruit ou sacrifié mais votre lien émotionnel est brisé.

**Tant que vous restez soumis à votre destin**, vous pouvez explorer le Royaume mais face à tout obstacle ou adversaire, vous réagissez par une action du type :

- Se débattre et se faire blesser
- Arracher une victoire dérisoire, mais mourir et sacrifier 1 Estus
- Fuir un danger en abandonnant ce qui pourrait être sauvé
- Se soumettre à une autorité violente
- Rester paralysé, incapable de se révolter
- Mourir, sans résister

**Lorsque vous agissez contre votre destin**, jetez un dé à six faces.

Si le résultat est au moins 4, vous parvenez à éviter temporairement le sort qui vous était promis, et à remporter une victoire. Sinon, vous vous retrouvez dans une situation pire que si vous aviez suivi votre destin, et vous perdez 1 Estus. Vous mourrez probablement, et les autres joueuses vous disent ce que vous avez perdu.

Lorsque ce n'est pas évident, votre Cadre de référence tranche pour savoir si oui ou non une action mérite un jet de dé, et jusqu'où votre succès peut vous emporter.

# Le Feu

Vous jouez le Feu, la chaleur humaine, la force intérieure qui anime les damnés et leur donne la force de faire le prochain pas. Vous êtes également la référente des restes de l'ancien culte du Soleil, une religion douce et réconfortante. Dans la partie, vous donnez l'opportunité de montrer la part d'humanité des personnages. Vous pouvez amener des obstacles et des adversaires aux personnages, mais ce n'est pas votre fonction principale.

## Principes :

Aimer les personnages et les aider à garder espoir

Construire autour du feu une symbolique de réconfort, d'apaisement, de réconciliation

## Actions :

Montrer que le monde garde une forme de douceur et de tendresse derrière l'horreur

Dévoiler une beauté cachée

Décrire la lumière du soleil, des étoiles, de la lune, des flammes

Accorder à un objet les restes d'un pouvoir mystique et bienveillant

Esquisser les souvenirs heureux des Damnés (et laisser la joueuse l'expliquer)

## Personnes :

A la recherche d'un proche, inlassablement, depuis tant d'années

D'un enthousiasme contagieux, pour quelque chose qui paraît complètement impossible

Qui ont abandonné une quête absurde pour enfin trouver la paix

Prêtes à partager d'utiles ressources, sans contrepartie sérieuse

Engagées dans un culte chaleureux pour le Soleil

Gardant un vieux métier (aubergiste, cordonnier... ?) même si le Royaume est désert

Encore vivantes, miraculeusement épargnées par la Malédiction

*Noms. Sol, Lucien, Elius, Sélène, Farane, Lueur, Constance, Théophile*

## Lieux :

Une vieille cathédrale au plafond effondré, prise dans la végétation

Une vaste place, un ciel étrangement dégagé, le soleil éclatant

Un grand feu de joie toujours allumé, autour duquel se regroupent parfois quelques damnés

## Spécial :

?

# Le Royaume

Vous jouez le Royaume, ou plutôt les ruines qui subsistent encore, désertes la plupart du temps. Vous êtes le premier en charge de décrire l'environnement des personnages, et vous êtes la référente quand se pose la question des anciennes traditions, de ce qu'était le Royaume il y a fort longtemps.

## Principes :

Voir les personnages comme des miséreux qui traitent de choses qui les dépassent  
Accentuer le contraste entre les ruines actuelles et la magnificence perdue du Royaume

## Actions :

Montrer des mystères immobiles et inexplicables, mais n'en jamais donner la clé, peut-être perdue à jamais  
Décrire des ruines imposantes, silencieuses, inquiétantes et qui enferment les personnages dans leur solitude  
Donner des indices sur ce qui a précipité la chute du Royaume  
Montrer les quelques restes encore fonctionnels de la société, dans toute leur vanité  
Donner la mesure du pouvoir disparu du Roi déchu  
Révéler des vérités tragiques qui échappent aux personnages

## Personnes :

Une chevalière immortelle, sans âge, qui a abandonné son épée et son serment derrière elle  
Un chevalier taciturne, à la recherche de ses ancêtres  
Un garde immortel qui patrouille à jamais le long d'un rempart  
La statue d'un ancien héros au nom effacé, qui semble pouvoir parler  
*Noms : Lina, Rose-d'Or, Royal, Rhamus, Oscar, l'Ancêtre, Flore, Maud, Magya*

## Lieux :

Un grand palais qui a été somptueux ; l'écusson du Roi est partout  
Un jardin aux allées bien délimitées, peut-être encore entretenu  
Des remparts qui se dressent encore, miraculeusement  
Une porte scellée par un procédé incompréhensible  
Une grande crypte solennelle, à la mémoire d'ancêtres innombrables  
Un parc qui a débordé au-delà de ses frontières désignées  
Une grande bibliothèque dans un bâtiment stylisé, défi architectural impensable

## Spécial :

?

# La Malédiction

Vous jouez la Malédiction, un mal étrange qui vaut aux concernés – les Damnés – d'être rejetés de la société. Ils ne meurent jamais, revenant encore et encore hanter leur propre carcasse jusqu'à en perdre la tête et devenir des Déchus. Les survivants du Royaume sont pour la plupart affligés par la Malédiction, même si personne ne sait si elle a un lien avec sa Chute. Vous êtes référente des vérités concernant la Malédiction, ses effets et ses causes, et vous gérez notamment les Déchus.

## Principes :

Regarder les personnages avec une ironie cynique et amère, comme des condamnés qui secouent inutilement leurs chaînes

Rendre palpable et omniprésente l'angoisse ultime des Damnés : la folie qui les attends tous

## Actions :

Ramener à la vie un Damné, d'une façon ou d'une autre, au lieu de lui accorder le repos éternel

Atteindre un personnage encore vivant, en suggérant sans expliciter la cause qui lui vaut d'être maudit

Montrer le futur des personnages à travers les Déchus rencontrés, incapables de se souvenir de leur nom

Rendre des souvenirs aux Damnés, mais seulement les plus durs, les plus déplaisants

Assombrir les lieux, les personnages, les événements, le monde, et décrire ce que l'ombre cache

## Personnes :

Un Déchu qui semble reconnaître les personnages et les agresse pour un crime horrible dont elles ne se souviennent pas

Une cohorte de Déchus cousus ensemble, horriblement déformés

Une Damnée sur le point de basculer, qui décrit des horreurs imaginaires et se raccroche au peu qui lui reste

Le spectre d'un roi oublié, impérieux, assoiffé de vengeance

Un Déchu en armure qui garde à jamais une entrée, un trésor oublié, un secret important

## Lieux :

Une fosse commune profonde où l'on jette des morceaux de corps broyés, pour empêcher les Déchus de revenir

Une église de fortune où l'on vouait un culte violent à la Malédiction

## Spécial :

?

# Les DémonS

Vous jouez les DémonS, d'anciennes légendes devenues réalités. Certains sont des monstres puissants et agressifs, à peine plus sensés que des animaux ; d'autres sont plus réfléchis et font d'étranges échanges avec celles et ceux qui croisent leur chemin. On dit que les DémonS viennent des profondeurs, ou bien de la noirceur du coeur des vivants, ou encore de contrées lointaines. On dit aussi qu'ils ont causé la Chute du Royaume, ou bien qu'ils sont arrivés après. Qui sait ? Pendant la partie, vous êtes référente de tout ce qui a trait aux DémonS et à leur influence, et des éventuelles vérités cachées qui seront découvertes à leur propos.

## Principes :

Traiter les personnages avec cruauté et violence, comme des pions dans un jeu plus grand qui leur échappe  
Dépeindre un monde agonisant, brutal, sans aucun espoir, hostile à l'humanité

## Actions :

Montrer les signes de la présence d'un monstre massif  
Faire surgir un adversaire terrible au pire moment  
Proposer des opportunités difficiles à saisir, des dilemmes déchirants, des sacrifices nécessaires

## Personnes et démons :

Une sorcière qui en sait beaucoup mais n'apporte aucune aide  
Un diable qui propose de guider un personnage jusqu'à la conclusion de sa Quête, mais pour un prix horrible  
Un hybride entre un humain et un animal, gigantesque, grotesque, malformé  
Une gargouille solennelle, qui hait les humains mais obéit à des principes rigides  
Un dragon noir et terrifiant dont l'ombre menaçante plane partout  
Une ogresse rouge de fureur, à la recherche d'un voleur  
Une légionnaire démoniaque à l'armure rutilante, qui se fait passer pour chevalière par jeu  
Une démons ailée qui garde un lieu important, peut-être elle-même l'incarnation d'une ancienne Reine  
*Noms : Xael, Ythrym, Drask, Charogne, Coeur-Noir, Ailes-de-Cuir, Regret*

## Lieux :

Un autel de fortune consacré aux DémonS, tentatives dérisoires de les apaiser  
Une tour sombre, bizarrement organique, qui semble avoir poussé d'elle-même  
Un dédale de couloirs et de grandes grottes souterraines, qui n'étaient peut-être pas là avant la Chute

## Spécial :

?