

Permutation

Méfiez vous des apparences

Ce qui trouble les hommes, ce ne sont pas les choses, ce sont les opinions qu'ils en ont.

Manuel - Épictète

J'ai tous les défauts des autres, et pourtant tout ce qu'ils font me paraît inconcevable.

De l'inconvénient d'être né - Emil Michel Cioran

En se réveillant un matin après des rêves agités, Gregor Samsa se retrouva, dans son lit, métamorphosé en un monstrueux insecte.

La Métamorphose - Franz Kafka

Inspirations :

La Métamorphose (Kafka)

Dans la peau d'un Noir (John Howard Griffin)

Le Monde comme Volonté et Représentation (Arthur Schopenhauer)

Fight Club

La vie est un long fleuve tranquille

Breaking bad

Permutation est un jeu de rôles, ne nécessitant aucune préparation pour être joué. Vous pouvez jouer une partie complète en une seule session d'une heure environ et le jeu propose suffisamment de ressources pour pouvoir jouer à de nombreuses reprises tout en ayant une expérience nouvelle à chaque fois.

Vous aurez besoin de :

- trois joueurs : deux joueurs qui incarnent des personnages et un Meneur qui anime les mondes et leurs habitants
- de trente minutes à une heure

- les fiches de personnage du jeu, regroupées en six mondes différents (Science-Fiction, Western, Horreur, Heroic Fantasy, Post-apocalyptique, Gangster) avec six personnages types pour chacun (et un Monde bonus : Monstres & Héros)
- De quoi écrire et noter
- De l'imagination !

Table des Matières

Introduction

Préparation

1. Choix des rôles
2. Choix du Monde et des personnages
3. Création des objectifs des personnages

Principes de Jeu

1. Ordre et séquence
2. Répartition des rôles : Meneur, Hôte, Parasite
3. Introduire une scène
 - comment commence la scène ?
 - qui est dans la scène ?
 - où sommes nous ?
 - que se passe t-il ?
5. Finir la scène
6. Finir le jeu : épilogue

Variantes

Introduction

Nous sommes limités par les **frontières** que nous oppose le réel et ses contraintes, mais aussi par celles de nos egos, ces bulles d'illusions qui créent un **écran de fumée** entre nous et le réel.

L'Univers se compose d'une multitude de mondes parallèles.

Est ce un *couac* malencontreux dans la trame cosmique ? Une expérience menée par des entités extra-terrestres pour se divertir ? Un caprice d'un dieu facétieux ? Voire de plusieurs d'entre eux ?

Toujours est il que soudainement une collision entre deux mondes parallèles cause la permutation entre l'âme et le corps de deux habitants de chacun de ces mondes.

Afin de réintégrer son monde et son corps d'origine, la victime de ce canular cosmique va devoir accomplir trois épreuves constitutif du **fil du Destin** de son corps d'accueil.

Pour cela, l'aideront les **échos** lointains et incertains des souvenirs de son corps d'accueil mais, pour le reste, il ne peut faire appel qu'à sa propre personnalité et ses propres compétences.

Cela crée une **coupure** entre ce qu'il *pense* être et ce qu'il *doit* être pour survivre, dans un corps et un contexte étrangers: comment va t il résoudre cette incongruence ? En reniant ses valeurs ? En embrassant ce nouveau contexte et ses particularités ? En altérant progressivement sa personnalité pour s'adapter ? Ou peut-être même en accomplissant le destin, mais d'une façon inattendue ?

Par le jeu, nous explorons ces dimensions existentielles, la condition humaine et ses conditionnements, notre liberté et les frontières délimitées par nos représentations et la difficulté d'être soi lorsqu'on est prisonnier d'une apparence et d'un rôle imposés par le destin.

Préparation

Dans *Permutation* les joueurs collaborent en vue de créer des scènes amusantes et déroutantes, via la narration, le jeu d'acteur et la fiction. Nous allons choisir deux personnages issus d'univers différents, dont les corps et âmes ont été permutés temporairement.

Chaque personnage saura t il faire face au quotidien de son nouveau corps d'accueil, dans un univers qui lui est étranger ? Jouons pour le découvrir.

Permutation ne consiste pas à inventer le meilleur plan ou la solution la plus brillante. Il s'agit d'incarner, d'explorer et de voir comment agit

notre personnage, plongé dans un monde insolite et un corps qui n'est pas le sien. Comment réussira-t-il les épreuves envoyés par le Destin, alors que sa mentalité, ses compétences et sa moralité sont radicalement différentes du contexte dans lequel il se retrouve brutalement prisonnier ?

Chaque joueur fait son possible pour incarner au mieux son personnage suite à la "permutation". Le récit créé collectivement va nous surprendre, nous amuser, nous émouvoir et nous faire réfléchir.

[1] Décidez des rôles

Un joueur sera le **Meneur** : il a en charge de décrire et d'animer les univers, et incarne les personnages qui les habitent.

Les deux autres joueurs incarnent chacun un personnage issu d'un monde, dont l'âme va être permuté avec celle de l'autre personnage.

[2] Choisir Monde et personnages

Déterminez un Monde et un personnage qui en provient pour chaque joueur. Vous pouvez le faire aléatoirement en jettant un dé pour le Monde et un dé pour le Personnage. Pour un contraste plus fécond, il est recommandé de choisir un personnage des Mondes 1 à 3, et un personnage des Mondes 4 à 6.

Le joueur décrit le monde dont est issu son personnage, ainsi que son personnage dans les grandes lignes : son quotidien, sa personnalité, ses soucis du moment.

[3] Déterminer les objectifs/épreuves des personnages

D'abord vous déciderez des **trois objectifs concrets** de votre personnage, qui reflètent son tempérament, son quotidien et son Monde. Ce seront les **épreuves** envoyées par le Destin qu'il accepte ou appelle de ses vœux.

Votre personnage souhaite :

- se faire respecter par une action d'éclat
- acquérir un objet particulier
- se venger d'un ennemi
- se confronter à une situation délicate

- surmonter un obstacle
- payer une dette
- protéger quelqu'un
- prouver quelque-chose
- aider quelqu'un
- sauver quelqu'un ou quelque-chose
- découvrir une vérité, un fait
- etc.

Veillez à ce que l'épreuve puisse être résolue en une seule étape, afin que cela puisse faire l'objet d'une scène unique. Décrivez de façon concrète ce qu'il convient de faire pour que l'épreuve soit réussie. Ca servira d'amorce et d'inspiration pour le Meneur et de référence pour déterminer si et quand l'épreuve et donc la scène, est achevée. Ecrivez vos objectifs dans la section "objectifs" de votre fiche de personnage.

Exemple. Morda le barbare se fixe pour objectif de : venger la mort de ses parents, voler le trésor de la Tour du Serpent et forcer le sorcier Zlotar à ressusciter Kalindra la pirate.

Robert Couinard se fixe pour objectif de : boucler le budget avant ce soir, décrocher un rendez vous galant avec Marie-Chantal, obtenir une augmentation de salaire de son patron

Principes de jeu

L'âme qui habite un corps est appelée : Parasite. Le corps d'accueil est appelé : Hôte.

Pour accomplir le destin de son Hôte, chaque personnage Parasite va faire face à trois épreuves et autant de scènes.

Chaque épreuve sera l'occasion pour les joueurs, Meneur compris, d'explorer les réactions d'une âme prisonnière d'un corps dans un univers qui lui est étranger.

On participe au développement d'une scène dont la conclusion est une réussite : ce qui nous intéresse ici n'est pas la victoire en soi, mais les moyens originaux mis en oeuvre pour y parvenir, sachant qu'une âme

habite un corps qui n'est pas le sien et va donc réagir à sa façon, et se confronter à des obstacles moraux, techniques et psychologiques intéressants, cocasses, inattendus.

[1] Ordre de jeu et séquences

On joue six scènes au total : chaque scène est une épreuve dans laquelle un des personnages est central, sous forme de Parasite dans le corps de son Hôte. On va donc réussir au total les trois épreuves du destin assignées à chaque personnage. Lorsqu'une scène s'achève, on change de Monde et de personnage central, le Parasite.

On a donc au total six scènes alternées dans les deux Mondes.

Des scènes ayant lieu dans le même univers ne se suivent pas forcément dans le temps : il peut s'être écoulé un temps significatif entre les deux, que le Meneur raccourcit via une ellipse.

[2] Répartition des rôles

Pour plus de clarté, nous appellerons **Parasite** l'âme qui est incarnée, qui a conservé ses souvenirs, ses compétences et sa personnalité.

L'**Hôte** est son corps d'accueil, qui est contrôlé par le Parasite, qui peut y puiser des bribes de souvenirs, mais n'en a pas les compétences.

Un personnage est alternativement Parasite puis Hôte : il est Parasite lorsqu'il est incarné dans un autre corps, et Hôte lorsque son corps est contrôlée par l'âme d'un autre personnage.

a) Le Meneur

Votre rôle est de décrire le décor, incarner les personnages, proposer des obstacles à surmonter et faire en sorte que, malgré tout, le destin de l'Hôte s'accomplisse à l'issue de la scène.

Quelques conseils :

- N'oubliez pas que l'environnement du personnage Parasite le considère comme il apparaît, c'est à dire sous la forme de l'Hôte. Aussi est il **mis à l'épreuve** régulièrement et traduisez le en jeu : demandez au barbare/secrétaire de faire du café, d'appeler un

coursier, de boucler un powerpoint...Confrontez la secrétaire/barbare à une négociation musclée entre les clans barbares en vue de les unifier contre les incursions de l'Empire.

► Veillez à conserver une **unité de temps, lieu et action** - restez focalisé sur l'épreuve en cours. Faites des ellipses si besoin et commencez au coeur de l'action (*in medias res*). Si le barbare/secrétaire va faire les soldes pour s'acheter une robe, alors commencez la scène directement dans le magasin, et posez l'enjeu : une autre cliente a repéré la dernière robe en vente et le revendique haut et fort...Ne faites pas trop trainer et ne multipliez pas les péripéties secondaires qui éloignent de l'épreuve, sauf si elles entravent ou participent directement à sa réalisation. Ce qui importe c'est la réaction du personnage dans la résolution de l'épreuve, pas de dépeindre des sous-intrigues ou un monde dans le détail.

► Décrivez le monde du **point de vue du Parasite**. Donnez lui des informations incomplètes ou des interprétations décalées, notamment sur la nature et fonction des objets, moeurs, décors. Le tout filtré par son regard et ses perceptions.

► Vous pouvez décider d'**interrompre le lien télépathique (les "échos")** entre l'Hôte et le Parasite à tout moment, et le rétablir quand bon vous semble.

b) Le Parasite

Votre rôle est d'incarner votre personnage (Parasite) dont l'âme est incarnée dans le corps d'accueil (Hôte), dans un monde qui vous est inconnu. Vous gardez souvenirs, personnalité et compétences de votre personnage, et n'avez accès qu'à des bribes de souvenirs de l'Hôte (les "échos").

Voici quelques conseils à ce sujet :

► **Evoquez à voix haute les pensées** de votre personnage pour nous aider à comprendre ses réactions. Interprétez le monde étrange que vous visitez selon les critères du vôtre.

► **Négociez avec l'Hôte** pour avoir des informations et de l'aide. Gardez à l'esprit que vous contrôlez momentanément son corps et sa vie et que lui fait de même avec votre corps : servez vous en pour négocier.

► **Incarnez le tempérament** de votre personnage, montrez comment il s'adapte, évolue, révises ses valeurs et perspectives ou se trouve déchiré par des conflits moraux.

► Tentez de **résoudre les difficultés avec vos compétences**, puisque celles de l'Hôte vous sont inaccessibles. Trouvez des solutions créatives et décalées par rapport au monde où vous vous trouvez, et de rester fidèle à votre personnalité d'origine.

► Montrez nous à quel point vous êtes **désorienté** dans ce monde insolite par : ses objets, ses moeurs, ses décors, ses habitants. Commettez des bévues d'interprétation lorsque vous utilisez des objets, ou lorsque vous interagissez avec des personnes.

c) L'Hôte

Son rôle pendant la scène se borne à répondre aux questions éventuelles du Parasite, et à intervenir quand il le souhaite pour l'aider, en lui soufflant des informations sur la situation et le monde où il se trouve. Il n'a aucune capacité d'influencer autrement la scène en cours, autrement que par la parole, une pensée "écho" qu'entend seule le Parasite.

► **Aidez le Parasite** en lui apportant des informations, en répondant à ses questions, via les "échos", bribes de souvenirs dont vous êtes le dépositaire

► **Etoffe le monde** et aidez le Meneur, en ajoutant des éléments d'explication, de biographie, etc

► **Laissez parfois le Parasite se débrouiller**, pour ajouter du piment au jeu. Le lien télépathique est interrompu momentanément, les "échos" sont muets.

► **Négociez avec le Parasite** lorsqu'il prend des décisions qui vous déplaisent : après tout, il contrôle votre corps et vous aimeriez le récupérer en l'état...Par ailleurs, vous ne souhaitez pas qu'il mette le chaos dans votre quotidien, puisque vous comptez bien le réintégrer à terme.

► Vous avez le **pouvoir de l'information** : vous pouvez vous en servir pour négocier avec le Parasite. S'il refuse d'agir comme vous le souhaitez, coupez lui les vivres en matière d'informations.

[3] Introduire une Scène

Le Meneur introduit une scène en répondant aux questions

- qui est présent

- que se passe t il en début de scène
- où la scène se déroule
- quand se déroule t elle

En début de scène :

- le Parasite contrôle librement l'Hôte
- l'Hôte peut répondre aux questions du Parasite concernant le monde où il se trouve, et le passé de l'Hôte (les “échos”)
- la Scène doit résoudre positivement une des épreuves de l'Hôte

[4] Développer la Scène

Une scène de jeu est comme une scène dans un film : nous voyons une situation se déployer, des événements intéressants se passent, puis on coupe pour passer à autre chose lorsque le plus intéressant est arrivé. Mais comme nous sommes à la fois les co-auteurs et l'audience, chacun de nous peut avoir une idée de ce qui se passe dans une scène, mais nous ne saurons ce qui arrivera avant d'avoir joué.

Il y a une scène par épreuve, et qui dure généralement cinq à dix minutes.

Quand le Meneur cadre une scène, son travail est de dépeindre une image claire afin que chacun puisse visualiser la situation. Si nous sommes tous d'accord à propos d'où nous sommes et de ce qui se passe, jouer nos personnages et faire arriver des événements intéressants est facile. Si l'environnement est flou ou confus, c'est plus difficile. Il importe de décrire une situation qui soit bien claire à tous les joueurs, dont l'enjeu est l'épreuve, et qui puisse être l'occasion de situation cocasse, suscitée par le décalage entre les personnages permutés. Deux ou trois personnages présents par scène est le nombre idéal (et des figurants). Si vous êtes à court d'idées, demandez des suggestions.

Comment commence la scène ?

En début de scène, le Parasite est encore un peu confus et n'a pas forcément accès à tous les souvenirs de son Hôte, aux raisons de sa présence, ni aux informations sur le monde insolite dans lequel il est

soudainement plongé. Au Meneur donc de le mettre dans une situation déroutante, et lui décrire ce nouvel environnement à travers le regard décalé de son personnage. Au Parasite de nous livrer ses premières pensées, l'interprétation erronée devant les êtres, choses et événement de ce nouveau monde.

Exemple :

Le Parasite est Robert Couinard, l'Hôte est Alien.

Meneur *“Tu es dans un couloir sombre avec des lumières aveuglantes le long des murs. Tu es suspendu au plafonds, accroché à bout de membres, pour une raison que tu ignores...tu sens une odeur chaude et enivrante et des vibrations. Il y a de la matière organique non loin...”*

Parasite : *“...ça alors, je dois être au douzième, j'ai du m'égarer après la machine à café...où est mon badge de cantine ? pourquoi je bave abondamment ? c'est quoi cette longue queue reptilienne qui gigote dans mon dos...et pourquoi...je sens une frénésie s'emparer de moi lorsqu'un être vivant est à proximité ?”*

Qui est dans la scène ?

L'Hôte, contrôlée par le Parasite est physiquement présent.

Le Meneur est libre de créer, ajouter, retirer et introduire autant de personnages qu'il le souhaite, à sa convenance, et selon les besoins de l'histoire.

Toutefois, peu de personnages vaut mieux, car cela permet un jeu de rôle plus serré et dense. En général, deux ou trois personnages est l'idéal. Avec plus de personnages, vous risquez de diluer l'intensité de la scène et de vous embourber. Vous pouvez toutefois multiplier les figurants, ayant un rôle très mineur ou sporadique. Même si certains personnages devraient logiquement être présent, vous pouvez choisir de ne pas les inclure. Ils se sont éloignés temporairement ou sont occupés; et peuvent revenir en cours de scène, si besoin est.

Exemple:

Mordana le Barbare, dans le corps de Béatrice Boignolle, est en quête d'une petite jupe noire pour le cocktail de fin d'année. Il/Elle a déjà fait tous les magasins chics de la Capitale, en vain. Or voici qu'elle trouve enfin LA robe qu'il lui faut, mais une autre acheteuse a déjà jeté son dévolu dessus, et la tension est palpable avec cette mégère à caniche. Le Meneur joue la vendeuse, alertée par l'esclandre, ainsi qu'une acheteuse, une mégère à caniche, qui n'a pas l'intention de se laisser faire et compte bien acheter la petite robe noire.

Où sommes nous ?

Décrivez un lieu concret. Inutile d'avoir beaucoup de détails, mais tout le monde devrait être capable de visualiser où la scène prend place. Plus l'environnement est clair, plus il est facile d'y installer une scène et d'y jouer son rôle. Ne jouez pas dans le vide. Dans l'idéal, une scène commence au coeur de l'action, ou au plus près de sa résolution : la réussite d'une épreuve.

Exemple :

Au personnage de Morda le Barbare incarné dans le corps de Béatrice Boignolle la secrétaire, le Meneur raconte : *“Jacques Bompain le directeur t'a convoqué de bonne heure ce matin dans son bureau pour te passer un savon, car tu n'as pas envoyé l'email aux actionnaires comme convenu. Or, ton épreuve consiste à lui demander une lettre de recommandation élogieuse, avant ton départ de stage, le soir même...Tu es face à lui, qui trône derrière son vaste bureau de bois, et te regarde d'un oeil dédaigneux, jubilant déjà à l'idée de t'agonir d'insultes...”*

Que se passe t il ?

Que fait les personnages en ce lieu ? Quelles pensées l'occupent en début de scène ? Parfois c'est évident, mais comprendre ce que les personnages attendent et comptent faire rend le rôle plus facile à interpréter. Le personnage focus doit garder à l'esprit qu'il vise à réussir l'épreuve de son corps d'accueil, sans pour autant négliger sa personnalité authentique dans la résolution.

Exemple :

“Ce patron mou et faible qui ose me parler sur ce ton, il ignore donc à qui il s'adresse !” Morda bout intérieurement dans le frêle corps de Béatrice qu'il habite bien malgré lui. *“Il faut que je récupère cette foutue lettre de recommandation, mais hors de question que je plie le genou devant ce crevard.”*

[5] Finir la scène

La scène se finit lorsque l'épreuve qui en est l'origine est réussie, peu importe les moyens employés pour y parvenir. Le Destin est implacable, et il parvient toujours à ses fins. Aux joueurs de trouver un moyen de résoudre positivement l'épreuve.

Exemple 1 : Morda le barbare menace le Directeur Jacques Bompain avec un coupe-papier et le force à rédiger une lettre de recommandation élogieuse pour Béatrice Boignolle, son corps Hôte.

Exemple 2 :

Franck Burton dans le corps de Robert Couinard, comptable, doit boucler son budget sur tableur au plus tard lundi matin. Pour payer un comptable afin de le faire à sa place (il est incompetent), il braque une banque. Son Hôte, Robert Couinard, lui a en effet donné trop peu d'indications : “pour payer quelqu'un, il faut de l'argent” et “l'argent se trouve dans les banques”. Le Meneur a en effet, pour pimenter le jeu, décider de limiter les échanges entre Parasite et Hôte.

Une fois la scène finie, on change d'univers et on inverse Parasite et Hôte, et on lance une nouvelle scène qui sera résolue à son tour.

Les scènes ne se suivent pas nécessairement, dans l'ordre chronologique de la fiction.

[5] Fin du jeu

Lorsque trois scènes correspondants à trois épreuves sont résolues pour chacun des personnages, soit six scènes au total, le jeu s'arrête.

On discute alors autour des questions :

- souhaites tu réintégrer ton monde d'origine? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi pas ?
- qu'as tu appris de positif, de négatif et de neutre à propos de ton personnage ?
- penses tu que des objectifs de ton personnage ont été mieux résolus ou traités par le Parasite que ne l'aurait fait ton personnage ? Si oui, pourquoi ? Quelle partie de la personnalité de ton personnage mériterait d'être modifiée ?

Variantes

Jeu à deux joueurs

Permutation est conçu pour trois joueurs, mais si vous voulez jouer avec seulement deux joueurs, le personnage Hôte jouera également le rôle du Meneur.

Expérience de pensées solo

Choisissez un personnage parmi ceux du jeu et imaginez qu'il contrôle votre corps. Que ferait il à votre place dans telles circonstances ? Inversement, seriez vous capable d'agir dans son environnement, avec votre tempérament ? Quelle approche auriez vous ? Serait elle meilleure, différente, pire ? Etudiez la part du conditionnement, du tempérament, de la peur et des valeurs dans vos décisions.

Jeu à deux avec personnages non-fictifs : compréhension intersubjective

Choisissez une personne réelle avec qui vous allez jouer. Vous incarnerez fictivement cette personne et elle vous incarnera. Chacun propose trois épreuves/objectifs qui la caractérisent : ils peuvent être quotidiens et triviaux. Bien entendu, vous serez là aussi "guidé" par sa voix, celle de l'Hôte. Ce jeu vous permettra de comprendre la subjectivité d'une personne réelle et de partager la vôtre, et mettre en perspective vos "objectifs", comment vous les percevez et l'importance que vous leur accordez.

1. Soap Horrific

Mike.

Le beau gosse extraverti et déconneur. Toujours prêt à faire la bringue et décapsuler tout ce qui passe. Pas très finaud, pas très courageux, il compense par une grande gueule et le pognon de ses riches et indifférents parents, qu'il claque sans se ménager pour impressionner la galerie.

Stuart.

Amateur de littérature fantastique et d'ésotérisme, il adore faire des farces généralement foireuses et de mauvais goût. Il consomme des stupéfiants pour "libérer sa créativité", laquelle consiste essentiellement à raconter des histoires abracadabrantes qu'il aurait entendu de sa vieille tante qui aurait pratiqué le vaudou.

Ashley.

La blonde souriante, fade, sans aspérités mais dotée d'une physique qui attire la convoitise et les flatteries de la gent masculine. Aussi s'imagine-t-elle fascinante et n'hésite pas de temps à autre à faire un caprice pour tester la loyauté de ses soupirants. Déteste l'inconfort et les imprévus, exaspérante à cotoyer mais finalement très fleur bleue et plutôt gentille.

Derek.

Intello, d'une curiosité qui vire souvent à la fixette obsessionnelle, il revendique une vision pessimiste de l'existence qui est essentiellement une posture, citant à l'envi Cioran ou Schopenhauer pour se donner des airs de blasé, dans le secret espoir de plaire aux femmes par sa maturité de pacotille (et perdre enfin ce qu'il a de moins cher : son pucelage).

Vanessa.

La latino du groupe. Joviale et naïve, colérique et impulsive, elle doute d'elle-même et recherche l'approbation des autres en surjouant l'enthousiasme pour des broutilles.

Se piquant de psychologie, elle élabore des raisonnements complexes pour rendre compte du comportement d'autrui, et se plante le plus souvent.

Gary.

Taciturne et peu causant, on l'invite toujours parce qu'il fait rire avec ses imitations lorsqu'il est saoul et parce qu'il a des stocks de substances illicites qu'il partage généreusement.

Amateur de jeux vidéos, il passe des heures dans sa piaule obscure à démembrer du troll en espérant être un jour classé parmi les meilleurs joueurs de Wizard World III.

2. Vie de Bureau

Chantal Gerbeault.

Cette pétillante secrétaire ne manque pas une occasion de montrer à quel point elle est débordée par les flots d'emails urgentissimes qui déferlent chaque jour. Elle excite la convoitise des mâles du bureau, mais son féminisme militant lui fait prendre tout compliment pour une agression personnelle, tenant ainsi les prétendants à distance.

Robert Couinard.

Toujours prêt à sortir un calembour moisi, il "aime les chiffres", de son propre aveu, ce qui l'a amené à devenir chef comptable, dans une ascension fulgurante. Il s'occupe même de fusion-acquisition et connaît personnellement des gens importants.

Ses airs débonnaires masquent mal son penchant pour l'alcool que ses yeux gonflés trahissent chaque matin.

Béatrice Boignolle.

Stagiaire exemplaire, toujours souriante, elle se demande comment formuler au mieux son expérience sur son CV. Béate d'admiration devant les propos obscurs des chefs, elle fait preuve d'un zèle extrême, s'inventant des tâches inutiles pour rester tard et se faire remarquer. Elle essaie de masquer son accent du Sud, pour faire plus sérieux.

Jacques Bompain Saint Beuvery.

Parachuté Directeur Général par des actionnaires soucieux d'avoir un mou manipulable aux manettes, il n'a aucun pouvoir de décision et compense par de longs discours pompeux et assommants qu'il inflige à ses employés lors de réunions hebdomadaires inutiles où le jus d'orange bas de gamme est offert.

Bernard Fourien.

Jadis recruteur à l'armée, il a peu à peu réussi à se faire une place au soleil dans le privé. Directeur des Ressources Humaines, il est amateur de PNL et se pense un fin connaisseur de l'âme humaine, ce qui se traduit par des analyses psychologiques bidons basées sur ses préjugés les plus abscons.

Patrick Puniasse.

Fraîchement diplômé d'une prestigieuse MBA, il truffe ses considérations d'anglicisme, et n'hésite pas à "remonter les manches" et "aller sur le terrain" s'il le faut. A la cantine, on l'entend débâter sur la politique de gestion des approvisionnements, en faisant rutiler sa montre chic, et lissant sa cravate offerte par son épouse le jour de sa promotion en tant que Manager Adjoint.

3. Malfrats

Paul “Marteau” Gordon

Brute épaisse, il dissimule sa nature sous des costumes chics et une gouaille exubérante. Ses airs de gros bébé cachent un collecteur de fonds efficace par son sadisme calculé. Il travaille en indépendant pour différents gangs, se contentant de prendre une commission sur les sommes récoltées.

Franck “Dentelles” Sullivan

Sa sobriété légendaire ne l’empêche pas de tenir un réseau de maisons closes, où les filles, droguées jusqu’à la moëlle, sont exploitées. Il a réorganisé ce “marché de la viande” avec un service de “passe express” pour les plus pauvres mais aussi des lieux discrets et luxueux, où les politiciens se précipitent pour s’encanailler.

Cindy “Neige” Beauchamps

Elle investit dans les casinos avec la manne de fric que son défunt mari, mort aussi prématurément que mystérieusement, lui a laissé. Ses contacts dans le show-business et les médias assurent un succès considérable au lancement du *Golden Palace*. Mais son addiction à la poudre (d’où son surnom) lui attire des déboires avec les autorités, et elle entend bien ne pas croupir en prison. Pour cela, elle est prête à vendre ses anciens associés...

Louis “Barbelé” Van Huygen

Il délaisse sa carrière de courtier en assurances pour se lancer dans le meurtre sur contrat, et assouvir son goût du sang et de l’argent facile. Il travaille discrètement et méticuleusement, sans laisser de traces. Il a une insolite prédilection pour l’étranglement au fil barbelé, ce qui lui a valu son surnom. Son air affable et timide trompent ses cibles : difficile de détecter en lui l’assassin psychopathe.

Tony “Lune de Miel” Dexter

Celui qui fut comptable puis avocat a été ostracisé par ses pairs pour son traitement “indélicat” de certaines affaires. Ses déboires lui ont toutefois rapporté un petit pécule qu’il fait fructifier dans ses nouvelles activités de “consultant”, consistant à endosser autant de rôle qu’il y a de gogos à plumer.

Roberto “L’Ombre” Vincente

Après avoir orchestré différents braquages astucieux, il décide d’investir dans la pierre : tripots clandestins, bordels, entrepôts de recel. Ses affaires attirent l’attention d’un chef mafieux, avec qui il accepte de partager le gâteau...avant de le liquider et prendre sa place. Cette promotion inattendue est toutefois bien accueillie par le Milieu, et il se fait rapidement une réputation à la hauteur de ses talents d’organisateur machiavélique.

4. Space Opera

Jones Flannagan

Pilote, mécano, aventurier, il fait des petits trafics à bord du *Septimus*. Son vaisseau regorge de denrées de contrebande : drogue, alien exotique, minéral rare, hors-la-loi en fuite...Tout est bon pour faire du pognon, chose dans laquelle il n’excellé paradoxalement pas, ce qui ne fait qu’aiguïser ses ambitions de devenir un jour assez riche pour se payer une retraite anticipée sur un astéroïde de classe V, loin de la furie du monde.

Shlugg Ny’gaarth

Alien insectoïde, son équipement technologique lui permet de survivre dans la plupart des environnements, qui lui sont généralement hostiles. Chasseur de primes, il est très pro-actif, n’hésitant pas à rechercher ou kidnapper des individus, pour les monnayer contre rançon.

Karl l’Invisible

Membre de la société secrète des Invisibles, il en a l’allure dépenaillée et pouilleuse, ce qui garantit sa discrétion. On raconte que les membres seraient des gardiens de l’harmonie cosmique, dotés de pouvoirs psychiques et en lien télépathique constant entre eux. Leur but reste un mystère pour le communs des mortels et plus d’un pense qu’il s’agit d’un mythe destiné à sublimer la vie de clochards ordinaires.

Zorg Voorgh Nahal

Originaire d’Orion IV, ce bipède astucieux fait partie de la diaspora de son peuple qui a eu lieu lors de la Grande Expansion. Ils ont des comptoirs un peu partout et sont solidaires entre eux, quoique n’hésitant pas à se faire quelque croche pattes lorsque le bénéfice l’exige. Sa maladresse, son élocution étrange et sa bonhomie cachent un homme d’affaires redoutable et avisé.

Varko Tarken

Son ascension fulgurante au sein de l’Empire, il le doit à son intransigeance, sa rigueur et sa cruauté inflexible. D’une loyauté totale à l’Empereur, le Guide Suprême, il a une demi douzaine de planètes colonisées à son actif, et la confiance de l’Empereur pour mener à bien les missions les plus complexes et dangereuses au nom de l’Empire.

Horatio Ravenicus III

Héritier directe d’Invictus, le Roi Philosophe, il a été exfiltré de sa planète d’origine lorsque l’Empire est venu y imposer son Ordre Nouveau. Depuis, il est planqué sur Centaurius, la planète exubérante, dans les ruines de civilisations aliens antiques, au coeur d’une jungle hostile.

5. Sword & Sorcery

Zuul Nar'h. Moine guerrier de Zaar, dieu de la Souffrance et de l'Ephémère. Il pratique la marche méditative et parcourt chaque jour des distances considérables à pied. Sa maîtrise du corps et de l'esprit et son intuition des énergies invisibles qui régissent le monde en font un être puissant, en dépit de son apparence frêle.

Gwenaël Shar Al Zourat.

Voleuse. Très habile à endosser tous les rôles, son tempérament fort la pousse régulièrement à enfreindre les lois ou la morale commune. Elle est généralement indépendante mais peut travailler pour le plus offrant, sur des missions ponctuelles.

Prizrak.

Sorcier, connaisseur de secrets occultes, on raconte qu'un démon lui bouffe les entrailles et l'âme. Tour à tour jovial, blasé, taciturne ou mélancolique, il porte le fardeau des secrets de son passé. Sa soif de connaissance le fait souvent prendre des risques inconsidérés.

Zargan.

Enfant prodige, il fuit son village natal après un raid des barbares qui décime son clan. Errant, réduit en esclavage, ses extraordinaires dons de voyance, sa perspicacité hors-norme lui permettent de survivre dans des circonstances épouvantables. Ayant perdu foi en l'humanité, il cherche désormais à éliminer le Mal, dans une conception toute personnelle et quelque peu extrémiste.

Drokken.

Chasseur de primes. On raconte qu'il s'agirait d'un des rarissimes descendant de la race des Tourmentés, ces êtres semi-humains, capables de prouesses physiques étonnantes. Il pourchasse ses proies sans relâche et a un flair surnaturel pour les débusquer.

Morda Slomana. Barbare.

Originaire des Montagnes Solitaires, répudié par le roi Krull pour insubordination, il a bourlingué par le vaste monde. Il aurait été allié, voire amant, d'Arial la chef des pirates. Il a en horreur la sorcellerie et les finasseries des civilisés. Sa soif d'aventures et d'espaces le poussent toujours de l'avant. L'or n'est qu'un moyen éphémère de se distraire.

6. Wild West

James Cortès. Il promène sa nonchalance moqueuse de ville en ville, apparemment sans but précis. Il loue ses bras ici et là, et a la réputation d'être un tireur hors pair. On raconte que ses pérégrinations sont moins oisives qu'il n'y paraît et qu'il chercherait quelqu'un ou quelque-chose de précis : vengeance ou butin planqué....

Pearl Shanon. Elle a un temps proposé ses charmes au saloon, puis une histoire de coeur a fissuré définitivement son cynisme. Elle officie désormais comme serveuse, et ne laisse personne l'approcher.

Les ombres de son passé sont toujours présentes : ses accountances de jadis avec des crapules pourraient bien remonter à la surface, comme autant de cadavres indésirables qu'on croyait noyés pour de bon.

Frank "Shotgun" Burton. Sociopathe naturel, imperméable aux scrupules ordinaires, il a trahi tous ses partenaires de banditisme, mais a eu la présence d'esprit de les refroidir assez tôt pour éviter un retour de flamme. Son bagout et sa force de volonté lui permettent régulièrement de reconstituer une petite bande de hors-la-loi acquis à ses causes : braquer les banques, piller les fermes isolées, et assouvir ses instincts de brute.

Dorothy O'Malley. Jolie poupée au passé obscur, elle semble avoir mis de côté un pactole suffisant pour vivre sans devoir supporter un mari ou louer sa vertu. Dotée d'un fort tempérament, elle a profité de l'arrivée du chemin de fer pour investir dans plusieurs commerces. Femme d'affaires avisée, elle inspire le respect et fera tout pour protéger ses intérêts.

Anthony Bright. Journaliste talentueux mais fatigué de suivre l'actualité économique de la côte Est, il a enfin cédé à son rêve de parcourir l'Ouest sauvage et rencontrer les légendes vivantes qui le peuplent. Il espère écrire un vaste roman-fresque pour témoigner d'une époque épique. Curieux, vif, il sait argumenter vite et bien pour retourner des interlocuteurs agressifs en sa faveur.

William Fisher. La cinquantaine et l'alcool ont eu raison de celui qui fut un brillant et audacieux Sheriff. Il se contente désormais de gérer au mieux la ville, et délègue à son assistant les tâches les plus dangereuses.

Il trouvera rapidement un compromis lâche, si une horde de hors-la-loi venait à s'installer en ville, espérant avant tout sauver sa peau pour pouvoir continuer à s'imbiber le foie de mauvais alcool.

Héros & Monstres

Alien. Il aura fallu des milliards d'années pour que la pression de l'environnement et le hasard des mutations parviennent à créer l'organisme parfait : vous.

Et vous entendez bien assurer le futur de votre progéniture, même si ça implique de sacrifier ces êtres mous et agressifs, en pondant des oeufs dans la chaleur moite de leur corps chétifs.

Troll. Réfugié dans les profondeurs d'une caverne, masquée par les brumes surnoises de montagnes isolées, vous fuyez la haine des hommes, qui vous tueraient pour la gloire ou l'or troqué pour vos organes, ingrédients dont se servent les sorciers lors de leurs rituels infâmes. Parfois quelques orcs idolâtres vous protègent, mais le plus souvent, vous luttez seul pour survivre dans ce monde hostile.

Vampire. Le miroir répugne à renvoyer l'image de ce corps qui fût le vôtre et que hante maintenant un monstre, horrifiant le peu d'humanité encore en vous à l'idée de se ravitailler en sang chaud sur des proies innocentes. Vous êtes pourtant ivre de la promesse des morsures à venir, ponctions de sang frais maintenant cette chose d'apparence humaine dans un épouvantable simulacre de vie.

Mort ambulante. Impossible désormais de communiquer autrement que par grognements. Vos souvenirs et votre empathie se désagrègent, submergés par une faim impérieuse qui occulte votre répugnance lorsque vous plantez vos dents pourris dans les chairs tendres et gorgées de sang d'un vivant. Vous n'êtes plus qu'un pantin avide parmi vos semblables - une horde de mort-vivants en quête de proies.

La Créature du Docteur. Puzzle constitué de morceaux de cadavre, réanimé par la science malsaine d'un savant, vous traînez votre carcasse grotesque dans ce monde qui vous déteste et vous craint, du seul fait que votre apparence dérange. Vous avez mendié un peu d'amour auprès des humains que vous imaginiez être vos semblables. Ce ne furent que pavés et quolibets, et votre frustration se mue en haine meurtrière...

Don Quichotte. Partout où les malotrus outragent la vertu, lorsque les circonstances requièrent courage et audace, il répond toujours présent, coiffé d'un plat à barbe, la lance à son côté et flanqué de son fidèle serviteur, Sancho. Les rumeurs de ses exploits le devançant, et plus d'un moulin tremble à l'idée de l'affronter un jour. Les villageois sont partagés entre l'hilarité et la perplexité, devant cet homme que rien n'effraie.