

## **Mémoire Perdue : Rituels sacrés**

### **Avant de commencer**

#### Ce qu'il faut savoir de Mémoire Perdue :

Principalement, ce n'est pas le passé mais le futur.

Dans les grandes lignes, imaginons aujourd'hui, un vaisseau extra-terrestre vient nous apporter les technologies qui nous permettent de réaliser les choses les plus folles. L'un dans l'autre, nous aurions créé toutes les choses qui nous passaient par la tête puis on se serait tapé dessus à coup de fusil laser pour savoir qui avait la plus grosse. Voyant tout ce fatras, les extra-terrestres auraient eu des remords à avoir autant été impliqués dans cette évolution de l'espèce humaine et aurait décidé de garder 10 000 humains en vie en effaçant toute trace de civilisation dans leurs cerveaux d'une part et sur Terre de l'autre, permettant un reboot complet de l'espèce. Nous jouons environ 1000 ans après, les humains se sont reconstruits en un temps record un semblant de civilisation, quasiment identique à la période entre la préhistoire et l'antiquité, et essaient de recoller les morceaux entre croyances superstitieuses, manipulations diverses et vérité. Le résultat des années de création démente des humains se balade encore de-ci de-là sous forme d'organismes génétiquement modifiés, d'objets qui ont subsisté au reboot et autres considérations farfelues.

#### Le comment du pourquoi :

Ce scénario est prévu pour faire découvrir l'univers de Mémoire Perdue (de mon cru (je m'aime!)) dans un One-shot qui balaie un portrait assez large de cet univers sans en dévoiler ses secrets. Le but est de donner envie aux joueurs d'en savoir plus et de réitérer l'expérience lors d'une partie suivante et, pourquoi pas, d'une campagne.

Une fois qu'il est fini, celui-ci n'ouvre cependant pas sur une campagne. Contrairement à la majorité des jeux de rôle, plus vous avez de joueurs, mieux c'est car vous ne faites que leur indiquer ce qu'ils voient sans leur donner d'impressions personnelles : ils agiront dans une dynamique de

groupe (en “tribu” justement) pour trouver des solutions à leurs problèmes d’eux-même.

Note : le MJ s’appelle le Guide ici.

#### Résumé rapide de ce scénario :

Incarnant les membres d’une tribu nomade, les joueurs feront face à la vie tribale avec ses complexités et ses difficultés. Leur but sera de trouver la déesse Tuga de leur tribu, raison pour laquelle ils auront quitté leurs huttes et traversé la grande étendue d’eau car leur déesse les aurait rappelés à elle. Au cours de cette quête, ils apprendront à connaître les us et coutumes des tribus qu’ils rencontreront, feront face à d’étranges créatures dont ils ne connaissent rien et découvriront la vérité sur l’origine de leur culte à l’issue de la découverte de la déesse : l’arbre de la vie.

Tout un programme!

Le culte de la tribu se base sur la vie : chaque être vivant, lorsqu’il meurt, se réintègre dans un corps plus grand, plus intelligent ou plus rapide, à la manière d’une réincarnation positive, ou d’un corps plus petit ou plus faible s’il n’a pas suffisamment bien servi la nature. De ce fait, il est interdit de tuer un animal plus grand, plus fort ou plus rapide. Un autre humain n’est pas non plus une proie et doit préserver sa vie comme on doit préserver la sienne.

#### Bon à noter :

Ceci est une version simplifiée. La version originale découpe les régions en biomes, contient un bestiaire précis et un tas de données relatives aux connaissances. Dans l’absolu, faites simplement preuve d’imagination et de cohérence, ignorez la constitution et ce sera parfait.

## Considérations techniques :

### Système de jeu recommandé :

Il n'y a aucune obligation d'adopter ce système de jeu, il a simplement fait ses preuves sur ce type de jeu et c'est pourquoi je le recommande.

Il se base sur des jets de D12 (oui, j'aime le D12) mais s'adapte en réalité aussi au D10, au D20, aux D100...etc.

Dès qu'un joueur tente une action, voici comment cela se décline :

#### - C'est faisable sans connaissance/technique :

Il la fait en la décrivant;

#### - C'est faisable mais un peu technique ou nécessite quelques connaissances :

Le joueur peut tenter de poser des questions, élaborer des plans, s'entraîner à effectuer son action avant de la faire directement ou scruter l'objet de son intérêt après quoi il réussit son action. S'il tente la façon brute de décoffrage "Je fais ça" sans tenter de faciliter narrativement son action, il lance le dé et réussit s'il obtient 7 ou plus;

#### - C'est faisable mais très technique ou nécessite des connaissances précises:

De la même manière que précédemment, le joueur peut rendre favorable son action en effectuant des examens poussés, en consultant un expert... etc, ou lance le dé et doit obtenir une valeur de 9 ou plus;

#### - Ce n'est pas faisable :

Le joueur est dans l'incapacité de faire l'action. Dans ce cas, soit l'objet de l'action résiste, soit le joueur ne sait ou ne peut pas réussir l'action.

Un jet de dé n'est pas nécessaire ou obligatoire : selon la mise en scène imaginée par le joueur, le Guide peut décider purement et simplement qu'il réussisse ou rate son action. La priorité étant donnée à la qualité narrative de l'action. De cette manière, une gradation se verra aussi sur le résultat du dé : une réussite à 11 sera plus impressionnante qu'une réussite à 8.

### Création de personnage :

Rien de bien compliqué. Vous voyez la fiche personnage en annexe? Vous la remplissez avec les informations auxquelles vous pouvez répondre.

Pour les possessions, les personnages peuvent avoir sur eux ce qu'ils veulent du moment que ça reste logique (ce qui l'est ou pas est au choix du Guide) et/ou que les quantités sont transportables.

Pour le rôle, c'est un « poste » à choisir au sein de la tribu qui se décline au final en 5 castes que voici (les doublons sont possibles biensûr):

- Sage : c'est celui qui communie avec les Dieux au-dessus des dieux grâce à la méditation\*. Il interagit avec les autres tribus également, que ce soit en diplomatie ou intimidation;
- Sorcier : lui, manipule les plantes afin d'en tirer des bénéfices. Il peut s'orienter soin, poison, imaginer des applications nouvelles aux plantes qu'il rencontre ou un peu de chaque en différentes proportions;
- Chaman : il ressent les flux mystiques qui n'ont pas de rapport avec les dieux, comme les effets des totems, des rituels, des dieux animaux...etc;
- Guerrier : le combattant mais aussi le chasseur, celui qui sait comment attraper une proie et comment en flairer une autre
- Inventeur : tout ce qui n'existe pas, il peut l'inventer! Selon son âge, il obtient 180 à 220 points d'invention et chaque chose qu'il voudra inventer coûtera quelque chose. Il récupère chaque nuit de sommeil 5pts d'invention.

Par exemple : la fourchette coûterait 20pts quand le pistolet en coûterait 6000 (+ 15000 pour la forge sans oublier la poudre à 4750 au préalable).

Les connaissances sont acquises et chaque personnage connaît de base 2 connaissances en rapport avec sa caste.

(Exemple 1 : le guerrier sait traquer l'ours et fausser compagnie aux loups

Exemple 2 : le sorcier sait concocter un remède puissant à base de lys iriser et sait reconnaître les plantes vénéneuses des forêts.)

\*Concrètement, les extra-terrestres lui envoient des visions pour le guider lui et sa tribu.

## Trame scénaristique :

### Introduction :

« Vous posez pied à terre pour la première fois depuis des jours. La grande étendue d'eau aura eu raison de vos réserves d'eau et de nourriture, mais vous y êtes enfin : la terre des immortels, terre de légende et de mythe, lieu où se trouve la déesse Tuga du culte de votre tribu. Vous prenez armes et outils que vous aviez emportés dans votre bateau et commencez l'exploration. »

Ce qui va suivre est l'ordre logique de ce qui devrait arriver mais surtout des check-points qui vous permettront d'établir la suite de l'histoire.

### Partie 1 : Découverte

Les personnages arrivent par la mer au nord de l'île des immortels.

Look global de l'île :



L'île a clairement un climat tropical, aussi y aura-t-il des fruits (qu'ils ne connaissent pas forcément, faites-leur le coup du "c'est un gros fruit vert" et quand ils l'ouvrent c'est rouge et juteux). Laissez-les se ballader, répondez à toutes leurs questions du type « Qu'est-ce que je vois en grimpaant à cet arbre? Y a-t-il des fruits? », ne dites rien qui les aiderait à savoir dans quoi ils ont mis les pieds ou dans quelle direction ils doivent se rendre. Distribuez les informations au compte goutte au fil des questions.

Ce qu'ils devraient deviner dans les grandes lignes :

- pas la moindre trace d'animal, pas même d'insectes
- des arbres ont été abattus dans une grosse tempête
- il y a une montagne vers l'ouest.

Si vous arrivez jusque là, félicitation! Vos joueurs ne sont pas des tanches en exploration!

Sans leur dire, ils devraient assez naturellement remonter la rivière. Insistez sur son courant fort si vous voyez qu'ils veulent la traverser. Ils devraient là encore déboucher sur le lac. Ils verront un village au loin, sur la rive opposée.

## Partie 2 : le village Tetsou

D'abord désert, il y aura ensuite des gens dansant qui rentrent au village. Le chef avancera prudemment et offrira des fruits en signe de non-hostilité. Une fois cela établi, il les emmènera dans sa hutte où une jeune fille, Terruk, tentera de leur expliquer qu'ils doivent se rendre plein Est, au bout de l'île, pour trouver la chaman Ak-Tei. Jouez sur les imitations et tentatives de poser des mots sur les choses puisque les PJs ne parleront pas la langue du village. Laissez-les se perdre dans leur interprétation aussi, pas parce que ça sert le scénario, mais parce que c'est drôle (il faut bien s'amuser de temps à autre).

Plus vous serez fluide dans votre interprétation, plus le personnage sera intéressant.



Terruk, chaman du village Tetsou

Une fois qu'ils auront compris qu'il faut aller plein Est, invitez-les à la fête de ce soir. Puis, emmenez-les dans une hutte confortable où on les couvrira de dessins avec une peinture beige et où on les habillera d'un vêtement tropical. Des femmes leur demandent très gentiment de rester dans la hutte jusqu'au soir.

Laissez-les mariner un peu, qu'ils découvrent l'effet de la peinture : l'accentuation de la perception mystique. Si chaman ou sage dans votre groupe vous avez, il pourra s'en donner à coeur joie pour scruter mystiquement les environ.

Quand on les invitera à sortir, le rituel aura déjà commencé : les villageois seront en cercle autour d'un grand feu et chanteront en coeur tandis que Terruk dansera dans le cercle. Des danseurs de feu la rejoindront et, au bout de longues minutes de transe communautaire, l'enflammeront dans un cri.

Puis tout le monde fera la fête. Musique, alcool, danse et confection de tatouages pour ceux qui deviendront des adultes commencent alors. Certains Tetsou s'intéresseront aux PJs, essayeront de faire deviner des

mots, les séduiront, expliqueront que le rituel rend sa magie à la nature...etc, jusqu'à ce que la fête s'essouffle d'elle-même.

Si les PJ's observent un peu le mode de vie des villageois, ils verront :

- des figures de femme sculptées avec des voiles à même leurs huttes;
- que chaque villageois porte un tatouage (de plante uniquement);
- que certains tissus décoratifs sont étonnamment bien décorés;
- et pour cause vue qu'ils ont un métier à tisser;
- ainsi qu'une distillerie;
- ils ont gardé la peinture. D'ailleurs l'eau n'enlève pas celle sur les PJ's;
- que la peinture leur permet de faire passer des émotions sans parler;
- 2 villageois portent des arcs (-"Pourquoi?"-"Danger Garguen").

### Partie 3 : Ak-Tei et traque

Au bout de l'île se trouve une chaman très spécial qui se nomme Ak-Tei.

Bon, "spéciale" n'est peut-être pas le bon mot...





Elle fera renifler aux PJs une poudre bleue qui lui permettra de se faire comprendre comme si leurs langues étaient les mêmes. Dans sa hutte, des centaines de porte-bonheurs pendouillent au plafond tandis que le feu brûle mollement dans la cheminée (oui, j'ai bien dit "cheminée". Quoi, ça vous étonne après la poudre bleue?). Elle sait où se trouve Tuga mais ne leur dira que s'ils l'aident. Garguen, une bête immonde, lui a volé un objet très précieux et s'est caché près des sources, au sud-ouest du village. D'ailleurs, ça l'embête car l'eau de cette source est très pure et lui permet de confectionner la peinture beige pour les villageois. Faudrait aller le déloger, hein? N'est-ce pas? Oh, quoique non... Choppez-lui mon crâne sculpté et limitez-le avec cette potion que j'applique sur votre couteau depuis une fiole de verre (oui oui du verre), ça devrait l'empêcher de nuire davantage.

### Héritage de mon peuple



Elle n'en dira pas plus, ni sur elle, ni sur ses origines, ni sur rien.

En chemin, les PJs tomberont peut-être sur le cercle de pierre au sud-est du village. Ils y auront une sensation de “grand danger pas bien qui fait le mal” et, s’ils scrutent les pierres du cercle, ils verront des crânes humains sculptés dans une cavité creusée à même la roche sauf dans l’une d’elle.

Garguen se trouve effectivement dans la grotte d’où provient la source d’eau soi-disant pure. Il s’y est fabriqué une cabane bardée elle aussi de porte-bonheurs.

Bones, what else?



#### Approche agressive :

Les PJs tuent Garguen et ramènent le crâne à Ak Tei qui leur indique le temple dans la montagne, c’est là que se trouve la déesse. Si le cercle de pierre n’est pas détruit au préalable, Ak Tei invoquera le Phénix destructeur qui mettra le monde à feu et à sang pour qu’il renaisse de ses cendres à l’image que la chaman s’en fait. La joie quoi!

La fin du monde, la fiiin du mooonde!!



S'il est détruit, il reste une chance pour les joueurs de filer en douce et vite avant qu'elle ne se rende compte du carnage. Au quel cas, passez directement à la partie "Déesse et rideau".

Approche pacifique :

Il expliquera en petit chinois grognant que le crâne est la clé qui le rend esclave de la chaman, qu'il a été chef du village Tetsou mais qu'il se méfiait d'elle alors elle l'a transformé et esclavagisé. Il aura réussi à voler l'artefact, s'échapper et à se cacher ici. Si la chaman meure, il est libre.

Là, plusieurs choix :

-> convaincre Garguen et rendre son crâne à la chaman quand même :  
se référer à l'approche agressive;

-> Tenter de prendre la chaman par surprise en faisant mine de lui rendre son crâne : elle s'en rendra compte à la seconde où vous croiserez son regard. Combat épique s'ensuit dont le futur du monde en dépend.

Il faudra la tuer 2x pour en venir à bout. La difficulté pour la toucher est de 8 de base et chaque tour elle tuera un PJ ou le mettra hors d'état de nuire donc, autant le dire, c'est le world boss. Néanmoins, le nombre de PJs peut jouer en leur faveur car elle ne possède qu'une action contre autant de PJs qui peuvent attenter à sa vie.

En cas de victoire (haha), La chaumière d'Ak-Tei brûlera d'un coup, ne laissant derrière elle qu'un petit tas de cendres décrépies. Garguen retrouvera sa forme humaine et pourra enfin "retourner chez lui et voir sa petite Terruk".

(Je disais quoi? Ah oui : haha)

Garguen indiquera le chemin dans la montagne qui mène au temple et offrira un couteau en métal (mais arrêtez de vous extasier voyons!) aux PJs en leur disant que "Là où il y a la vie, il y a la mort. Tachez de lui offrir de quoi vous laisser profiter de la votre";

-> S'en battre les steaks et tracer son chemin : Garguen vous indiquera volontiers la montagne, "là où se trouve la vie mais n'oubliez pas de faire également une offrande à la mort".



#### Partie 4 : Déesse et rideau

Le chemin est long mais les PJs trouvent l'entrée du temple creusé à même la montagne sans encombre.

Il n'est qu'un long couloir qui ressemble plus à une grotte qu'à autre chose quand ils débouchent enfin sur...

Wouhouuuuuuu!!!Ah. Il paraît que la mort c'est sexy mais quand même...



Si l'offrande est satisfaisante pour Sok, déesse de la mort, Tuga offre la vie éternelle à ses nouveaux apôtre qui parcourront le monde afin de répandre sa pure parole (si si, elle peut). Sinon, ben euuuuuh...

Merci d'avoir joué!

## **La vérité et rien d'autre (enfin, si...) :**

L'arbre est un arbre génétiquement modifié qui a atteint le niveau d'être conscient.

La chaman est une descendante de l'échantillon d'humains dont la mémoire n'a pas été effacée. Toute manifestation de technologie avancée (le verre, les trucs en métal, les rituels que personne ne comprend...etc) sont donc dus à son patrimoine scientifique.

Il n'y a pas d'animaux parce que la puissance maléfique du cercle de pierre les a tous fait fuir.

Les images sont disponibles en grand et en annexes.

## **Waouh, c'était vraiment cool! Mais t'es qui toi? Et je fais comment si j'ai besoin de plus de détails?**

Je suis le Guide, farouche adorateur de jeu de rôle, d'ambiance et d'originalité. J'élabore actuellement un livre de jeu de rôle basé sur les civilisations tribales dont vous pourrez trouver quelques scénarios de mon cru sur la scénariothèque sous "Mémoire Perdue". Si mes idées plaisent à de pauvres âmes errantes comme les vôtres, sachez qu'il existe moult moyens de m'en réclamer davantage.

Moult, sincèrement.

Mais je vous laisse avec une adresse mail, c'est tout de même beaucoup plus simple :

[diabliessejenny@gmail.com](mailto:diabliessejenny@gmail.com)