

LA PENSION

UNE ENQUETE DES SPECTROCHOCS, DEBUNKERS DU PARANOMAL

TAGS

Contemporain •

Surnaturel • Horreur



SOMMAIRE

P.3 Fiche Technique

P.4 Presentation

P.5 La Vérité

P.8 La Mécanique

P.10 L'Evolution de la Menace

P.12 Violaine Dutronc

P.14 Erika Neuville

P.16 Laurent Delaunay

P.17 Les Indices



FICHE TECHNIQUE

Scénario de jeu de rôle adaptable à n'importe quel système horrifique contemporain (testé sur Liminal Horror)

Type de scénario : Contemporain, horreur, enquête surnaturelle

Nombre de joueurs conseillé : 2 à 4 PJ + 1MJ

Durée estimée : Environ 2h30 à 4h

Synopsis pour le MJ

Les Spectro-Chocs sont missionnés par une partie de la famille Dubois pour enquêter dans une vieille pension aux allures de manoir. Pourquoi ? Car Arthur Dubois, vingt-huit ans, passionné de lieux hantés, y a été vu avant de disparaître purement et simplement. La famille est divisée : une majorité croit à une cause paranormale, tandis que le commanditaire veut une preuve rationnelle pour convaincre les siens de mener une véritable enquête.

Ce que personne ne sait encore, c'est qu'Arthur n'a plus besoin qu'on le cherche. Piégé de l'autre côté des miroirs, dans un monde terrifiant et gris, il a fini par disparaître, dévoré lentement par un endroit qui l'a consumé. Son reflet, lui, a pris sa place et est parti dans notre monde. Depuis combien de temps ? Difficile à dire. Les miroirs de la Pension du Sablier d'Or ne font pas que refléter. Ils attendent. Et quand votre propre reflet cesse de reproduire exactement vos mouvements, quand il semble vouloir tendre la main vers vous

depuis l'autre côté, il est peut-être déjà trop tard.

Le manoir n'est pas hanté au sens traditionnel du terme. C'est un piège vieux de deux siècles, bâti par un occultiste convaincu d'avoir trouvé le point de contact entre deux mondes. Malheureusement pour lui, et pour bien d'autres après lui, il avait raison.

Les joueurs arrivent sceptiques. Et si, par chance, ils arrivent à repartir, une vidéo à succès sera bien la moindre de leurs préoccupations.

Trigger Warnings

Ce scénario contient ou peut contenir :

- Disparitions
- Body horror léger
- Perte d'identité / remplacement
- Créatures monstrueuses
- Mort
- Paranoïa et isolement
- Thématiques existentielles (double, effacement de soi)

PRÉSENTATION

Les Spectro-chocs

Les personnages joueurs incarnent les membres de la chaîne YouTube Spectro-Chocs, spécialisée dans le débunk de phénomènes paranormaux. Leur réputation repose sur leur capacité à trouver une explication rationnelle à tout. Ils viennent armés de caméras, de détecteurs en tout genre et d'un scepticisme à toute épreuve. Ce soir pourrait bien ébranler leurs certitudes.

Création de personnages libre, du moment qu'ils collent au concept.

Synopsis pour les PJ

Un membre de la famille Dubois est venu vous trouver il y a quelques jours. Arthur, vingt-huit ans, passionné de paranormal et de maisons hantées, a disparu il y a deux semaines. Sa dernière trace connue : un séjour à la Pension du Sablier d'Or, nichée au fond d'une forêt.

La famille est divisée. Une partie est convaincue qu'il s'est passé quelque chose de surnaturel. L'autre trouve cela ridicule et estime qu'Arthur a simplement fugué. C'est cette partie de la famille qui vous a engagés, vous, les Spectro-Chocs, pour prouver qu'il n'y a rien de paranormal là-dedans et remettre la raison à sa juste place afin de pouvoir enfin partir à la recherche d'Arthur.

La mère du jeune homme, quant à elle, a engagé une médium, Érika Neuville, qui est déjà sur place. Une séance pour tenter de contacter l'esprit d'Arthur est prévue ce soir

même. Érika, prévenue de votre présence, dit n'avoir rien à cacher et vous a invités à y assister si vous le souhaitez.

C'est l'occasion rêvée pour votre prochaine vidéo à succès.

Note au meneur

Favorisez l'immersion dès le départ. Décrivez le trajet, la pluie, le chemin de terre pour accéder à la pension, la sensation d'isolement progressif. Les joueurs doivent arriver à la pension avec l'impression d'avoir coupé le monde derrière eux.

« Cela fait maintenant quatre heures que vous roulez et vous avez hâte d'arriver. Depuis cinq minutes, vous êtes engagés sur un chemin de terre plus ou moins entretenu. Vous passez un vieux pont enjambant un bras de rivière dont la pluie continue a fait monter le niveau.

Enfin, vous apercevez les lumières d'un bâtiment : la Pension du Sablier d'Or, une sorte de manoir, se dresse dans une clairière entourée de bois.

Devant, le parking ressemble davantage à un espace caillouteux criblé d'ornières qui se sont remplies d'eau avec l'orage qui se prépare qu'à un véritable parking. Pourtant, un nombre relativement important de véhicules est garé là : certains ont l'air d'être présents depuis longtemps, d'autres semblent avoir été garés plus récemment, à l'image de la Ferrari rouge flamboyante stationnée au plus près de l'entrée. »

LA VÉRITÉ

Cette section est réservée au Meneur

Elle contient tout ce que les joueurs ne savent pas encore et ce qu'ils ne découvriront peut-être jamais entièrement.

Histoire du Manoir

La pension occupe un manoir bâti en 1847 par Éliophas Lévi, occultiste réputé, qui croyait que ce lieu se situait à l'intersection de plusieurs lignes d'énergie, un point où le voile entre les mondes serait particulièrement mince. Lévi disparut sans laisser de traces quelques années après l'achèvement de la construction (il a été lui aussi remplacé par son reflet et a fini par mourir dans le monde gris). Le manoir resta à l'abandon pendant des décennies avant d'ouvrir en tant que pension au début du XXe siècle. Depuis, il jouit d'une réputation trouble : des témoignages de phénomènes inexplicables, des pensionnaires qui ne repartent pas...

Celle qui gérait la pension à l'origine, Violaine Dutronc, a fini également par être remplacée par son reflet, mais celui-ci a décidé de rester pour que des gens continuent à venir à la pension et que d'autres reflets puissent s'échapper. Elle est un reflet depuis très longtemps et agit presque comme une humaine classique.

Les Deux Mondes

La réalité se compose de deux couches superposées qui coexistent dans le même espace.

Le Monde des Vivants est coloré, chaud, tangible. C'est le monde ordinaire des personnages.

Le Monde Gris est une copie délavée, aux contours flous et aux formes approximatives, avec quelques centimètres d'une sorte d'eau noire qui en recouvrent le sol. Ceux qui y sont piégés peuvent voir le monde des vivants à travers les miroirs, qui apparaissent là-bas dans leurs vraies couleurs. En dehors des miroirs, les deux mondes occupent le même espace, mais le Monde Gris est nébuleux. Les objets et les personnes de l'autre côté y sont difficiles à saisir, les sons y parviennent étouffés.

Des jets seront demandés si les PJ dans le Monde Gris veulent bouger un objet dans le monde réel, toucher une épaule ou même



crier quelque chose. Et même si cela réussit, l'effet reste minime : faire tomber un verre, oui, mais jamais ils ne pourront le soulever et le faire tranquillement traverser la pièce. De même, un cri se traduira en murmure ressemblant au vent, mais avec des mots plus ou moins audibles.

Les Reflets

Les Reflets sont des créatures du Monde Gris, de vague forme humanoïde et sans visage, superposées à chaque être humain présent dans le manoir. Ils suivent leur humain comme une ombre, incapables de s'en détacher spontanément (cela demande un effort considérable). Chaque Reflet cherche à échanger sa place avec son humain correspondant, à traverser le miroir pour vivre dans le monde réel.

Tant que quelqu'un les observe dans un miroir, les Reflets imitent parfaitement leur humain. Dès qu'ils ne sont plus regardés directement, ils peuvent se déplacer légèrement, tendre la main, frapper la vitre ; les personnages pourront en apercevoir du coin de l'œil. Dans ce lieu, la barrière entre les mondes est particulièrement fine. Si un humain s'approche suffisamment d'un miroir et le touche au même moment que son Reflet le touche de l'autre côté, l'échange s'opère.

Une fois dans le monde des vivants, le Reflet paraît humain aux yeux de tous sauf qu'il n'a pas de reflet dans les miroirs. Seul le Reflet peut voir son humain d'origine à travers le verre.

Dans le Monde Gris, l'humain piégé est libre de se déplacer mais s'affaiblit inexorablement.

Il perd de sa consistance en partant de ses extrémités, qui commencent à disparaître jusqu'à ce qu'il s'évapore complètement au bout de quelques jours. Tout contact avec un Reflet dans le Monde Gris (un reflet d'un autre humain duquel le Pj coincé dans le monde gris s'approcherait un peu trop pourrais essayer de la saisir) accélère le processus à l'endroit du contact : le Reflet lui vole sa couleur et gagne en consistance. Lorsque l'humain meurt, le Reflet dans le monde réel récupère toute sa force vitale et acquiert enfin toutes les capacités d'un être humain.



Les Lignes d'Énergie

La pension du Sablier d'Or est bâtie à l'intersection de plusieurs lignes d'énergie tellurique, un point de convergence unique qui amincit le voile entre le Monde des Vivants et le Monde Gris jusqu'à le rendre quasi inexistant. C'est cette propriété particulière du lieu qui permet aux Reflets d'opérer les échanges : partout ailleurs dans le monde, la barrière est trop épaisse pour qu'un contact avec une surface réfléchissante suffise à provoquer un basculement.

Cette contrainte a plusieurs implications concrètes. Un Reflet ayant réussi à passer dans le monde réel conserve sa forme humaine où qu'il aille, y compris loin de la pension. En revanche, il ne peut être renvoyé dans le Monde Gris que s'il touche une surface réfléchissante à l'intérieur du manoir ou de ses abords immédiats. Dehors, l'échange inverse est impossible.

Violaine le sait mieux que quiconque. C'est pourquoi elle ne quitte jamais la pension, non par incapacité, mais parce qu'elle n'en a aucune raison. Sa mission est ici.

Si les PJ parvenaient à détruire la pension, plus personne ne viendrait et il n'y aurait plus d'échange. Ils peuvent aussi se contenter de fuir pour sauver leur vie, car Violette est immortelle (les reflets ne peuvent pas mourir).

Note au meneur

Dans le Monde Gris, les Reflets apparaissent comme des silhouettes sombres et floues, enchaînées à leur humain par un lien invisible. Ils sont entraînés dans leurs déplacements, contraints de les suivre partout où ils vont dans le monde réel. Si un Reflet croise un humain piégé dans le Monde Gris, il tentera de tendre la main vers lui, de l'agripper, de l'attaquer.

Un Reflet ne peut pas se séparer complètement de son humain. Il peut tirer sur le lien pour s'en éloigner légèrement, mais c'est tout. Et plus il s'approche d'un miroir, plus ce lien se resserre, jusqu'à ce qu'il soit contraint d'imiter parfaitement les mouvements de son humain de l'autre côté du verre.

Pourquoi agissent-ils ainsi ?

Ce scénario n'apportera pas de réponse. Certaines choses n'ont pas à être expliquées.



LA MECANIQUE

Pour qu'un échange ait lieu, un Reflet et un humain doivent toucher simultanément une surface réfléchissante (miroir, vitre, eau calme, métal poli, etc.) à l'intérieur du manoir ou dans ses abords immédiats.

L'échange peut théoriquement fonctionner dans les deux sens. Cependant, une fois qu'un Reflet est passé dans le monde réel, il fera tout pour éviter de toucher une surface réfléchissante afin de ne pas être renvoyé dans le Monde Gris. D'ailleurs, il semblera avoir peur des miroirs.

Dans le Monde Gris, un humain piégé peut tenter d'interagir avec le monde réel. Cela demande un effort considérable et nécessite un jet approprié. La manipulation reste limitée : déplacer légèrement un objet, provoquer une vibration, troubler une surface liquide, provoquer un frôlement sur une épaule, etc.

Les humains présents dans le Monde Gris ne sont pas visibles depuis le monde réel à travers les miroirs. En revanche, un Reflet ayant pris place dans le monde réel ne possède plus de reflet dans les surfaces réfléchissantes. Cette absence peut alerter les PJ attentifs.

NB : *Les Reflets peuvent mettre plus ou moins longtemps à réaliser qu'ils peuvent traverser dans ce lieu, ce qui explique qu'ils n'essaient pas de traverser immédiatement quand les PJ arrivent, mais quelques heures après (à partir de la séance par exemple).*

Le MJ peut décider du moment où a lieu la bascule afin de faire monter la pression en fonction des actions des joueurs ou de l'ambiance à table.



Note au meneur

Une personne coincée dans le Monde Gris qui touche un miroir au même moment qu'un Reflet présent dans le monde réel peut échanger sa place avec lui, même si ce Reflet n'est pas celui de son corps d'origine. Il est donc possible qu'un PJ se retrouve dans un autre corps. Par exemple, un personnage pourrait se retrouver dans le corps de Violaine si l'échange se produit avec son Reflet.

De même, un PJ ayant déjà perdu une partie de son corps dans le Monde Gris (par exemple une main qui se serait évaporée) conservera cette perte après son retour dans le monde réel. La main sera physiquement présente, mais il n'en aura plus aucun usage : elle restera inerte, comme morte.

Étapes d'un Reflet une fois passé dans le monde réel

Phénomène qui peut prendre plusieurs heures, jours, voire plusieurs semaines

Stade 1 : Il ne parle pas, bouge à peine et reste inexpressif.

Stade 2 : Il imite des gestes humains sans les comprendre — porter une fourchette vide à sa bouche, tendre la main vers quelqu'un sans raison. Il sourit, mais de manière non naturelle.

Stade 3 : Il gagne progressivement en imitation humaine. Il commence à parler, mais d'une manière pas toujours cohérente ou adaptée à la situation.

Stade 4 : Il finit par parler presque normalement.



L'EVOLUTION

DE LA MENACE

Le scénario n'est pas structuré en scènes mais en tension croissante. Le Meneur dispose d'une horloge narrative qu'il fait avancer à son rythme selon les actions des joueurs.

L'orage bloque les personnages pour la nuit. Toute tentative de fuite avant le lendemain matin est impossible : les chemins sont impraticables, la rivière a débordé sur le pont.

*

À l'arrivée, les personnages croisent, dans l'encadrement de la porte d'entrée, un homme en blouson Ferrari, vraisemblablement le propriétaire du véhicule garé devant. Il ne répond pas, sourit de manière fixe et s'éloigne sous la pluie battante. Au lieu de se diriger vers sa voiture, il part tout droit en direction de la route sans jamais se retourner. Son Reflet a déjà pris sa place.

*

Découverte des lieux, rencontre avec les PNJ. Violaine, la gérante prépare le dîner mais ne mange pas.

*

La séance avec Érika Neuville, la "medium". Un Reflet profite de sa boule de cristal pour opérer l'échange et prendre sa place pendant la séance, qui se déroule en compagnie des PJ.

*

À partir de là : les autres Reflets, avec l'aide discrète et rusée de Violaine, multiplient les tentatives pour piéger les personnages.

*

Pendant la nuit, le Reflet de l'écrivain Laurent Delaunay prend sa place. Au matin, il se comporte bizarrement : le Reflet en est encore au stade de l'imitation maladroite.

*

Si les joueurs tentent de partir avant qu'au moins l'un d'entre eux soit passé de l'autre côté, la pluie s'arrête, créant des flaques d'eau parfaitement immobiles qui reflètent le ciel. Le Meneur peut alors piéger un personnage en le faisant marcher dans une flaque, le basculant subitement dans le Monde Gris.

*

La partie se termine lorsque tous les personnages sont piégés dans le Monde Gris, ou lorsque la majorité des personnages encore du bon côté quittent définitivement la pension.

Variante

Intensifier la pression dans le Monde Gris

Si un PJ passe dans le Monde Gris trop tôt, ou si le MJ sent qu'un joueur commence à s'ennuyer faute d'interactions, il peut introduire une menace active afin de maintenir la tension.

Le MJ peut faire intervenir un Reflet-Araignée : une masse informe composée de membres humanoïdes épars, fusionnés en une entité instable. Contrairement aux Reflets classiques, cette créature n'est pas rattachée à un humain dans le monde réel. Elle est donc libre de se déplacer et de chasser les humains piégés dans le Monde Gris.

Si elle parvient à attraper une victime, elle aspire progressivement sa couleur et sa force vitale, accélérant son effacement.

Cependant, les PJ coincés dans le Monde Gris ne sont pas condamnés à fuir sans cesse.

Ils peuvent :

- tenter de prévenir les autres en manipulant leur reflet ;
- découvrir la véritable nature de Violaine (un PJ dans le Monde Gris peut voir qu'elle est un Reflet) ;
- interagir avec d'autres victimes déjà passées de l'autre côté (Érika, Laurent, etc.) ;
- chercher un moyen de retourner dans le monde réel.

Cette variante permet d'éviter les temps morts et de transformer le Monde Gris en espace actif, dangereux et dramatique.



VIOLAINE DUTRONC

Nature : Reflet ancien ayant remplacé l'humaine d'origine

Rôle : Gérante de la pension / antagoniste dissimulée

Violaïne est l'une des premières personnes à avoir été remplacées lorsque le manoir est devenu une pension, au début du XXe siècle. Depuis, elle entretient la pension afin d'attirer de nouveaux visiteurs et permettre aux Reflets du Monde Gris de continuer à passer dans le monde réel.

C'est un Reflet très ancien, stabilisé depuis longtemps. Elle se fait passer pour une humaine avec un certain talent, mais quelques détails peuvent la trahir.

Particularités

- Elle ne mange pas (elle peut le faire si cela s'avère absolument nécessaire).
- Elle n'est pas sensible à la douleur : elle peut porter un plat brûlant à mains nues ou se couper sans réagir.
- Elle ne possède pas de reflet dans les miroirs.
- Elle porte une tenue désuète, une robe de style victorien.
- Elle est d'un calme constant, presque anormal, même dans les situations inquiétantes.

- Elle ne peut pas mourir (comme tous les Reflets).
- Elle considère les autres Reflets qu'elle libère comme ses enfants.

Objectif : Maintenir le cycle

Elle cherche à :

- rassurer les visiteurs afin de les garder le plus longtemps possible ;
- favoriser les conditions permettant aux Reflets de prendre leur place.



Moyens d'action

Violaïne agit de manière subtile, jamais frontalement. Elle tente par tous les moyens de créer des opportunités pour les Reflets de traverser.

Elle peut notamment :

- couper les lignes téléphoniques pour empêcher les départs ;
- mentir ;
- provoquer des inondations (salles de bain, canalisations) afin de créer des surfaces réfléchissantes ;
- nettoyer constamment les carreaux ;
- guider discrètement les PJ vers des pièces propices aux échanges ;
- piéger un personnage pour l'amener à toucher une surface réfléchissante au moment opportun.

Elle ne combat pas directement, sauf en dernier recours. Son arme principale est la patience.

Si les PJ la confrontent et qu'elle n'a plus le choix, elle cherchera par tous les moyens à les pousser vers une surface réfléchissante, y compris par la force physique. Elle ne craint pas la mort et peut encaisser des blessures sans broncher. Cependant, elle reste vulnérable à une immobilisation prolongée (car elle n'est pas plus forte qu'un humain classique) : l'attacher ou la neutraliser physiquement suffit à la mettre hors d'état de nuire.



ERIKA NEUVILLE

Nature : Humaine

Rôle : Fausse médium/première victime majeure

Erika Neuville est une médium célèbre, connue pour ses séances spectaculaires et son charisme. En réalité, c'est une escroque talentueuse, experte en manipulation émotionnelle et en mise en scène.

Elle a été engagée par la famille d'Arthur pour entrer en contact avec lui lors d'une séance organisée à la pension.

Personnalité en surface :

- Charismatique, assurée, théâtrale.
- Très attentive aux réactions des autres.
- Toujours dans le contrôle.
- Utilise un vocabulaire flou mais impressionnant.

Elle fera tout pour convaincre les PJ de ses dons et les invitera à assister à la séance. Elle insistera pour qu'ils participent activement : lumières tamisées, table ronde, mains jointes...

La séance

Pendant la séance, elle prétend sentir la présence d'Arthur puis vient le basculement.

Lorsqu'elle saisit sa boule de cristal pour « canaliser l'esprit », elle semble soudain troublée. Pour la première fois, son assurance se fissure.

Elle paraît réellement effrayée : Elle dit voir quelque chose qu'elle ne comprend pas.

En réalité, son Reflet tente de prendre possession de son corps. Elle lâche alors la boule et se fige. Son Reflet a pris sa place.

Après l'échange :

- Erika paraît vide, figée ;
- son regard est trop fixe ;
- toute émotion semble absente.

Dans le Monde Gris (si un PJ l'y retrouve) :

La véritable Erika est paniquée. Elle abandonne toute façade. Elle commencera à se déliter avec le temps.

Elle peut supplier les PJ de l'aider s'ils passent de l'autre côté.

Objectifs

Avant l'échange :

- convaincre tout le monde qu'elle est une grande médium ;
- protéger sa réputation.

Après l'échange (si les PJ la rencontrent dans le Monde Gris) :

- survivre ;
- trouver un moyen de revenir
- échapper aux créatures



LAURENT DELAUNAY

Laurent Delaunay est un écrivain venu passer trois semaines à la pension pour terminer son roman. Il cherchait le calme, l'isolement et une atmosphère inspirante.

Dès la première rencontre, il se montre chaleureux, curieux et bavard. Il discute volontiers avec les PJ, pose des questions sur leur chaîne, parle de son livre en cours et semble sincèrement heureux d'avoir un peu de compagnie.

Durant la nuit, il est échangé avec son Reflet. Le lendemain, quelque chose a changé :

- Il ne parle plus.
- Il sourit en permanence, d'un sourire figé.
- Son regard semble légèrement décalé.
- Il casse un verre en le serrant trop fort et se coupe... sans réagir.

Ce n'est plus Laurent. C'est son Reflet qui apprend.

Objectif

Avant l'échange :

- Terminer son roman et sympathiser avec les PJ.

Après l'échange (Reflet) :

- S'adapter à sa nouvelle réalité. Observer. Imiter. Comprendre les comportements humains.

Dans le Monde Gris, le véritable Laurent peut (au choix du MJ) :

- être aperçu brièvement en train de se faire agripper par un Reflet ou une créature avant de se dissoudre ;
- être encore vivant et aider les PJ ;
- être introuvable, renforçant l'angoisse.



LES INDICES

Parking

Au moins 10 voitures, dont certaines visiblement abandonnées depuis longtemps. Pourtant à l'intérieur il n'y a que 3 personnes (Violaine, Erika et Laurent)

Hall d'entrée

Profil d'Éliophas Lévi sculpté dans le bois d'une colonne. Date : 1847. (La maison a été construite par un occultiste qui y cherchait un passage entre les mondes).

N'importe quel miroir

Du coin de l'œil, une forme qui ne correspond pas tout à fait à ce qu'on voit dans le reflet. Quelque chose observe depuis l'autre côté, bouge en décalé, etc.

Cave

Des vêtements soigneusement pliés de toutes les époques du XIXe siècle jusqu'à aujourd'hui. Des gens ont disparu ici sur plus d'un siècle.

Miroir

Inscription à l'envers : AIDEZ-MOI. Quelqu'un est piégé de l'autre côté et essaie de communiquer.

Salle de bains / eau

Dans le reflet de l'eau sur le sol, la silhouette d'un joueur ne reproduit pas exactement ses mouvements. Le Reflet commence à s'autonomiser.

Pensionnaires/Violaine

Un pensionnaire/Violaine se coupe légèrement. Il ne saigne pas. Il observe la coupure avec curiosité. Certains pensionnaires ne sont plus vraiment humains.

Vieilles photos (salon)

Des photos encadrées de la pension, floues mais reconnaissables. Madame Dutronc y figure, il y a cent ans. Madame Dutronc n'est pas humaine.

Miroir (bis)

Les pensionnaires installés ici depuis longtemps n'ont pas de reflet dans les miroirs. Preuve directe que l'échange a déjà eu lieu pour certains.

Les écrits d'Éliophas Lévi

Dans le hall d'entrée, caché sous une gravure de bois représentant un sablier. Appuyer et tourner la gravure du sablier ouvre la trappe. Derniers écrits de Lévi : Parle de "choses dans les miroirs" et de la possibilité de passer entre les mondes en ce lieu, en raison des lignes d'énergie qui y circulent. L'auteur semble terrifié.



Mention relative à l'outil rédactionnel

Ce scénario de jeu de rôle a été entièrement imaginé, conçu et écrit par mes soins. Il est le fruit d'un travail créatif humain, nourri par l'imagination, l'expérience et la passion du jeu de rôle.

Toutefois, de l'intelligence artificielle a été utilisée lors de la rédaction de ce document, **exclusivement comme outil d'assistance rédactionnelle** (reformulation, clarification et mise en forme du texte).

L'IA n'est intervenue à **aucun moment** dans la création du contenu, de l'univers, de l'intrigue ou des personnages. Cette précision est apportée par souci de transparence et d'honnêteté intellectuelle à l'égard des lectrices et lecteurs.