

Qu'on leur coupe la tête

Adapter Shattered City à la Révolution française (1789-1794)

Table des matières

La Révolution Dévorante — Introduction	5
Pitch	5
Ton et Atmosphère	5
Agenda du MJ	5
Principes	5
Session Zéro	6
La Boucle de Jeu	6
Structure des 4 Ères	7
Points de Départ	7
Qu'on leur coupe la tête	8
Objectif du Document	8
Agenda	8
Principes	8
Pitch	8
Ton et Atmosphère	8
Comment jouer ce document	9
Structure	9
Les Factions	10
Mécaniques locales	10
Les Protagonistes	11
Module optionnel : La Révolution Dévorante	11
Horizon	11
Les Factions — Vue d'Ensemble	12
Le Pool de Ressources	12
Surplus et Besoins par Faction	12
Matrice de Relations Croisées	12
Fichiers par Faction	13
La Cour	14
Surplus et Besoins	14
Arc par Ère	14
Rôles	14
PNJ	15
Menace Émergente — La Résistance Armée	15
Lien au Surnaturel [<i>Module</i>]	16
Relations (1789)	16
La Garde Nationale	17
Surplus et Besoins	17
Arc par Ère	17

Rôles	17
PNJ	18
Menace Émergente — La Réorganisation	18
Lien au Surnaturel <i>[Module]</i>	19
Relations (1789)	19
Le Clergé	20
Surplus et Besoins	20
Arc par Ère	20
Rôles	21
PNJ	21
Menace Émergente — La Vendée	22
Lien au Surnaturel <i>[Module]</i>	22
Relations (1789)	22
Le Club	23
Surplus et Besoins	23
Arc par Ère	23
Rôles	23
PNJ	24
Menace Émergente — Le Comité de Salut Public	24
Lien au Surnaturel <i>[Module]</i>	24
Relations (1789)	25
La Section	26
Surplus et Besoins	26
Arc par Ère	26
Rôles	26
PNJ	27
Menace Émergente — Les Enragés	27
Lien au Surnaturel <i>[Module]</i>	28
Relations (1789)	28
Le Comptoir	29
Surplus et Besoins	29
Arc par Ère	29
Rôles	29
PNJ	30
Menace Émergente — Le Club Massiac	30
Lien au Surnaturel <i>[Module]</i>	31
Relations (1789)	31
PNJ — Montclair et Liens Croisés	32
Montclair — PNJ Transversal	32
Liens Croisés entre PNJ	32
PNJ par Ère d'Introduction	33
Légitimité, Opprobre et Rôles de Faction	34
Le Système Couplé	34
Légitimité	34
Opprobre	35
Les Rôles de Faction	35
Les Jauges	38
Jauges Core	38
Jauges Module	39

Tiers — Transformation et Rupture	40
Tiers 2 — Livrets de Transformation	40
Tiers 3 — Livrets de Rupture	41
Ère I — L’Embrassement	42
Portrait de l’Ère	42
Le Conseil	42
Phase de Cité	43
Moments Charnières	44
Tournant des Cycles — Ère I	47
PNJ Actifs en Ère I	47
Ère II — Les Faux Espoirs	48
Portrait de l’Ère	48
Le Conseil d’Ère II	48
Phase de Cité	49
Moments Charnières	50
Tournant des Cycles — Ère II	54
PNJ Actifs en Ère II	55
Ère III — La Bascule	56
Portrait de l’Ère	56
Le Conseil d’Ère III	56
Phase de Cité	57
Moments Charnières	57
Le Voyage à Ouidah	62
Tournant des Cycles — Ère III	63
PNJ Actifs en Ère III	64
Ère IV — La Terreur (1793–1794)	65
Portrait	65
La Menace Automatique — Fouquier-Tinville	65
Le Conseil d’Ère IV	66
Phase de Cité — État au début de l’Ère IV	66
Les Moments Charnières	67
Le Tournant Final — 9 Thermidor	74
Personnages en Focus	76
Connexions	76
Module — La Logique de la Malédiction	77
Pourquoi ce module existe	77
Les Trois Principes Fondateurs	77
La Structure Éthique — Qui est touché et pourquoi	77
Activation en Session Zéro	78
Connexions	79
Module — Les Jauges et la Progression Surnaturelle	80
Jauge Voile↔Révélation	80
Jauge Culpabilité↔Justice	80
Progression Surnaturelle par Ère	81
Connexions	82
Module — Les Cabals	83
Cabal 1 — Mambo Cécile	83
Cabal 2 — Ti-Jean	84
Cabal 3 — Houngan Dessalines	85
Dynamiques Inter-Cabals	85

Connexions	86
Module — Les Loas	87
Papa Legba	87
Ogou Feray	88
Baron Samedi	88
Erzulie Dantor	89
Connexions	89
Module — La Traversée	90
Le Réseau Informel d’Occultistes	90
La Traversée — La Merveille Finale	91
Les 5 Fortunes	92
Les 5 Épreuves	92
Connexions	93

La Révolution Dévorante — Introduction

Pitch

La nuit du 4 août 1789, des nobles montent à la tribune pour abolir leurs propres privilèges — aux applaudissements de leur propre classe. Le 14 juillet 1790, 300 000 personnes célèbrent la Fête de la Fédération sur le Champ-de-Mars : unité de façade, fractures déjà présentes. Le 21 janvier 1793, la Convention vote la mort du roi à 361 voix contre 360. En thermidor an II, la guillotine tombe sur ceux qui l'ont construite. Six factions se disputent cinq ans d'histoire. Aucune n'en sortira intacte.

La Révolution Dévorante est une campagne complète Shattered City, jouable directement. Le module surnaturel optionnel s'active en session zéro.

Ton et Atmosphère

La Révolution n'a pas de camp du bien. La Garde tire sur la foule — et croit défendre l'ordre nécessaire au prix du sang. Le Club envoie ses alliés à la guillotine — et croit purifier la République. Le Clergé se déchire entre serment constitutionnel et fidélité à Rome, et chaque curé de province choisit seul, sans secours. La Section mobilise les faubourgs — et la foule qu'elle libère lui échappe. Le Comptoir finance la Révolution depuis Nantes et Saint-Domingue — et voit ses routes coloniales devenir des chefs d'accusation. La Cour résiste — par conviction, par peur, par calcul, rarement par les trois ensemble. Chaque faction a une logique interne. Chaque faction commet l'impardonnable en croyant faire ce qu'il faut.

Le foisonnement est la matière de ce jeu. Un même homme peut rédiger une constitution le matin, condamner un ami l'après-midi, se faire arrêter le soir. Les idées circulent dans les pamphlets, les clubs, les sermons, les procès — et dans les couloirs des prisons. Ce n'est pas l'exceptionnalité des personnages qui les broie : c'est la vitesse. La Révolution n'attend pas que les gens aient le temps de comprendre ce qu'ils font.

L'histoire réelle est le cadre, pas le rail.

Agenda du MJ

Rendre un monde en changement constant. Ce qui est vrai en Ère I — Lafayette commande, le roi règne constitutionnellement, les clubs sont légaux — est faux en Ère III. Vous n'annoncez pas les changements : vous les jouez.

Couvrir leurs vies d'espoirs et de déceptions. Les Héros croient en leur faction. Montrez ce que la faction accomplit — et ce qu'elle coûte à ceux qui la servent.

Jouer pour Découvrir ce qui Arrive. Pas de fin préécrite. Pas de faction victorieuse désignée. Ce que la France sera en Ère IV s'écrit à chaque Moment charnière.

Principes

Montrer une France en crise, pas en ruines — l'ancien ordre résiste, le nouvel peine à s'imposer. L'Assemblée vote des décrets à Paris. Le curé de Vendée ne les appliquera pas avant un an, et peut-être jamais.

Chaque faction croit en ses idéaux — les montrer sincèrement, sans désigner le bon camp. Le Club n'est pas "les méchants" — il est la République telle qu'elle se rêve, avec ses contradictions. L'incorruptible Robespierre meurt en croyant sauver la Révolution.

Entre Paris et la province : les décrets existent, la réalité met des mois à suivre. Un Héros du Clergé en province vit dans un monde différent d'un Héros de la Section à Paris, même en Ère II.

La Révolution n'a pas de statu quo : ce qui est vrai en Ère I ne l'est plus en Ère III. La Garde domine en 1789. En 1794, elle n'existe plus comme institution.

Nommer les gens, savoir pour qui ils ont voté, qui ils ont dénoncé, à qui ils doivent quelque chose. Les PNJ ont un passé. Fouquier-Tinville n'est pas interchangeable — il a une mémoire, une comptabilité, et des dettes.

Appliquer les conséquences ailleurs. Ce qu'un Héros fait au Comptoir lors d'un Moment charnière resurgit chez le Clergé deux Ères plus tard. Rien ne disparaît.

(Si module actif) Révéler ce que la Révolution refuse de regarder. La malédiction n'est pas l'ennemi — elle est le révélateur. Ne pas la traiter comme un complot : la traiter comme une conséquence.

Session Zéro

Avant la première session, trois questions orientent la campagne.

Question 1 — La faction

Quelle faction vos Héros servent-ils — et pourquoi cette faction plutôt qu'une autre ?

La réponse définit les Surplus/Besoins de départ disponibles, les Rôles accessibles, et quels Moments charnières auront du poids pour le groupe. Plusieurs Héros peuvent servir des factions différentes — c'est une source de tension, pas un problème à éviter.

Voir **monde/factions/** pour les Surplus/Besoins de départ et les arcs narratifs par faction. Voir **système/profils.md** pour les 14 Profils jouables et leurs factions naturelles.

Question 2 — Le surnaturel

Y a-t-il quelque chose d'inexplicable dans ce monde, ou la violence de la Révolution suffit-elle à tout expliquer ?

- **Réponse non** → Jauges actives : Ordre↔Chaos et Raison↔Terreur uniquement. Les Moments charnières marqués [module] sont ignorés ou remplacés par des Moments politiques de l'Ère correspondante.
- **Réponse oui** → Module activé. Les 4 Jauges sont actives. Les Cabals bokors entrent en jeu dès l'Ère II. Voir **module/**.

Note MJ : Présentez les deux options sans hiérarchie. La campagne sans module est complète — cinq ans de Révolution française suffisent. La campagne avec module l'est également. Ce n'est pas l'option "avancée" : c'est une option différente.

Question 3 — Le désir des Héros

Qu'est-ce que vos Héros veulent encore que la Révolution ne leur a pas donné ?

Chaque réponse pointe vers un arc de Légitimité — monter dans sa faction — ou un arc personnel (Tiers 2-3). Notez les réponses. Elles reviendront.

Ces trois réponses définissent quels Moments charnières pèseront le plus lourd à table.

La Boucle de Jeu

Le Conseil → Phase de Cité → Moments charnières → Tournant des Cycles

Le Conseil ouvre chaque Ère. Chaque faction annonce une Crise qu'elle ne peut résoudre seule et l'assigne à une autre. La friction démarre là, pas dans un scénario imposé. Exemple : la Garde assigne au Club la gestion des émeutes du pain (Besoin : Pain). Le Club assigne à la Section l'encadrement des milices populaires. Chacun hérite d'un problème qui n'est pas le sien.

Phase de Cité : les factions dépensent leurs Décrets (Conquérir, Négocier, Conspirer). Surplus et Besoins bougent. Alliances et Conflits se nouent et se défont. Le monde change entre les Moments charnières.

Moments charnières : quand les factions ont agi à l'échelle macro, les Héros entrent dans une scène concrète. Vous ne suivez pas une liste — vous piochez dans le menu de l'Ère selon ce qui est devenu critique en Phase de Cité.

Tournant des Cycles : bilan de l'Ère. Évolution des Héros (Tiers, changement de Rôle). État des factions. Ellipse vers l'Ère suivante. Si la Merveille *La Traversée* est en cours (module), elle se résout ici.

Note MJ : Les Moments charnières ne s'enchaînent pas automatiquement. Attendez que la Phase de Cité produise une Crise — puis choisissez le Moment le plus pertinent pour ce qui s'est passé. Le menu de chaque Ère (voir **campagne/**) est une réserve, pas un ordre de marche.

Structure des 4 Ères

Ère	Période	Climat
I — L'Embrasement	Été-fin 1789	Euphorie et peur. La Bastille est tombée, tout semble possible.
II — Les Faux Espoirs	1790-mi-1791	La Constitution, l'Église divisée. Les fissures s'élargissent.
III — La Bascule	Mi-1791-1793	La guerre, les massacres de Septembre, la Terreur approche.
IV — La Terreur	1793-1794	Robespierre. La guillotine. Le point de non-retour.

Entre les Ères, des ellipses de mois ou d'années — l'histoire du groupe est continue, la Révolution est étalée. Les détails de chaque Ère sont dans **campagne/**.

Points de Départ

Trois entrées possibles selon les factions choisies en session zéro :

- **Paris, les faubourgs** — La Section, le Club, la Garde : les factions politiques centrales.
- **Versailles** — La Cour, la Garde : le cœur du pouvoir royal en Ère I.
- **Nantes** — Le Comptoir, le Clergé : le commerce colonial, et les premiers signes inexplicables si module actif.

Le démarrage n'est pas fixé : c'est la session zéro qui le détermine.

Qu'on leur coupe la tête

Objectif du Document

Qu'on leur coupe la tête est une campagne complète pour jouer la Révolution française avec Shattered City. Un MJ qui lit ce document peut faire jouer directement en appliquant les règles et en piochant dans les ressources disponibles.

Ce que ce document doit accomplir :

- **Une campagne jouable immédiatement.** Factions prêtes à l'emploi, Flashpoints utilisables à la session, Profils jouables sans préparation complémentaire.
- **Fidélité à Shattered City.** L'agenda et les principes du système s'appliquent : le MJ prépare un monde en mouvement, pas une histoire. Les antagonistes émergent des arcs faction — le MJ ne les convoque pas, il les reconnaît quand ils arrivent.
- **Fidélité à la Révolution.** Aucune faction entièrement bonne ou mauvaise. Les positions contradictoires ont toutes une logique interne. La violence et l'idéal coexistent dans les mêmes personnages, parfois dans le même acte.
- **Surnaturel optionnel.** Le module *La Révolution Dévorante* s'active en session zéro. Son absence ne crée pas de vide — la campagne est complète sans lui.

Critère de réussite : un MJ qui ne veut pas de surnaturel et un MJ qui veut la malédiction coloniale dès l'Ère I peuvent tous deux faire jouer ce document sans adaptation majeure.

Agenda

1. Rendre un monde en changement constant
2. Couvrir leurs vies d'espoirs et de déceptions
3. Jouer pour Découvrir ce qui Arrive

Principes

- Montrer une France en crise, pas en ruines — l'ancien ordre résiste, le nouvel peine à s'imposer
 - Chaque faction croit en ses idéaux — les montrer sincèrement, sans désigner le bon camp
 - Entre Paris et la province : les décrets existent, la réalité met des mois à suivre
 - La Révolution n'a pas de statu quo : ce qui est vrai en Ère I ne l'est plus en Ère III
 - Nommer les gens, savoir pour qui ils ont voté, qui ils ont dénoncé, à qui ils doivent quelque chose
 - Appliquer les conséquences ailleurs
 - (*Si surnaturel actif*) Révéler ce que la Révolution refuse de regarder
-

Pitch

La Révolution française, 1789-1794. Une idée traverse le pays comme une fièvre : l'ordre ancien peut être défait. La nuit du 4 août, des nobles abolissent leurs propres privilèges à l'Assemblée nationale. En juillet 1790, 300 000 personnes prêtent serment au Champ-de-Mars. En janvier 1793, la même assemblée vote la mort du roi. En 1794, la Révolution guillotine ses propres fondateurs.

Six factions se disputent cinq ans d'histoire. Aucune n'en sortira intacte.

Ton et Atmosphère

La Révolution n'est pas manichéenne. Chaque faction a une logique interne qui se tient — de l'intérieur. La Garde nationale tire sur la foule et croit défendre l'ordre nécessaire. Le Club envoie ses alliés à la guillotine et croit purifier la République. La Section use de violence qu'elle juge juste. La Cour résiste et appelle les armées étrangères qu'elle considère comme son droit légitime.

Le même homme peut rédiger une constitution le matin, condamner un ami l'après-midi, et se faire arrêter le soir. Les idées circulent vite — dans les pamphlets, les clubs, les sermons, les procès. Les positions s'affrontent, se réfutent, s'allient et se retournent les unes contre les autres avec une vitesse que l'histoire retient à peine. C'est ce foisonnement — parfois purement intellectuel, parfois très meurtrier — qui donne au jeu sa matière.

L'histoire réelle est le cadre, pas le rail. Les événements se produisent, les figures historiques agissent selon leur caractère — mais les Héros y ont leur place, et ce qu'ils font compte.

Comment jouer ce document

Le MJ ne prépare pas une histoire — il prépare un monde en mouvement, et joue pour découvrir ce qui se passe.

Session zéro — trois questions

Avant la première session, ces questions orientent la campagne :

- *Quelle faction vos Héros servent-ils — et pourquoi cette faction plutôt qu'une autre ?*
- *Y a-t-il quelque chose d'inexplicable dans ce monde, ou la violence de la Révolution suffit-elle à tout expliquer ?*
- *Qu'est-ce que vos Héros veulent encore que la Révolution ne leur a pas donné ?*

La deuxième question active ou non le module surnaturel *La Révolution Dévorante*. Les réponses aux trois définissent quels Flashpoints auront du poids, quelles factions exerceront la pression principale, et ce que les Héros risquent vraiment.

La boucle de jeu

Chaque Ère suit la boucle Shattered City :

Le Conseil → Phase de Cité → Moments charnières → Tournant des Cycles

Le Conseil ouvre l'Ère : chaque faction annonce une Crise qu'elle ne peut résoudre seule, et l'assigne à une autre. C'est là que la friction démarre.

Phase de Cité : les factions dépensent leurs Décrets (Conquérir, Négocier, Conspirer). Surpluses et Besoins bougent. Les Alliances et Conflits se forment et se défont entre les Moments charnières. Le monde agit pendant que les Héros respirent.

Moments charnières : quand les factions ont agi à l'échelle macro, les Héros entrent dans une scène concrète. Le MJ pioche dans le menu de Moments charnières de l'Ère selon ce qui est devenu critique en Phase de Cité — pas selon un ordre préétabli.

Tournant des Cycles : bilan de l'Ère, évolution des Héros et des factions, passage à l'Ère suivante. La Merveille *La Traversée* se résout ici — si le groupe l'a activée.

Structure

Format : 4 Ères non continues dans le temps, chacune comprenant un menu de 3 à 5 Moments charnières. Entre les Ères, des ellipses de mois ou d'années.

Ère	Période	Climat
I — L'Embrasement	Été-fin 1789	Euphorie et peur. La Bastille est tombée, tout semble possible.
II — Les Faux Espoirs	1790-mi-1791	La Constitution, l'Église divisée. Les fissures s'élargissent.
III — La Bascule	Mi-1791-1793	La guerre, les massacres de Septembre, la Terreur approche.
IV — La Terreur	1793-1794	Robespierre. La guillotine. Le point de non-retour.

Le démarrage n'est pas fixé à Paris. Nantes (commerce colonial, premiers signes surnaturels si le module est actif), Versailles (cœur du pouvoir royal en Ère I), ou les faubourgs parisiens sont tous des entrées valides selon les factions choisies.

Moments charnières détaillés par Ère : `.docs/flashpoints-revolution.md` Architecture complète de la campagne : `.docs/structure-shattered-city-revolution.md`

Les Factions

Six factions incarnent les forces qui se disputent la France. Chacune a une doctrine, des Surplus et des Besoins, et un arc à travers les 4 Ères — certaines montent, d'autres s'effondrent. Aucune n'est condamnée d'avance : ce que les joueurs font influe sur la trajectoire de toutes.

Les factions produisent leurs propres antagonistes. Robespierre et le Comité de Salut Public ne sont pas des ennemis préconçus — ils émergent mécaniquement quand Le Club accumule assez de pouvoir sans contrepoids. Fouquier-Tinville apparaît quand l'Opprobre d'un Héros atteint 5 sous la Terreur. Les Chouans émergent quand la Cour n'a plus d'autre option que la guerre civile. Les Enragés sont ce que la Section devient quand le Club la trahit. Ces Menaces ne se convoquent pas — elles arrivent.

Terminologie complète (correspondances anglais/français) : `shattered-city/.docs/terminologie.md`

Faction	Doctrine
La Garde Nationale	Ordre et réforme mesurée (Lafayette)
Le Club	République et vertu civique (Jacobins)
La Section	Justice sociale immédiate (peuple de Paris)
Le Comptoir	Libéralisme économique, commerce colonial
Le Clergé	Divisé entre jureurs et réfractaires
La Cour	Monarchie — absolue ou constitutionnelle

Fiches complètes (doctrines, Surplus/Needs, arcs par Ère, Rôles, Menaces émergentes) : `.docs/factions-revolution.md` PNJ principaux : `.docs/pnj-revolution.md`

Mécaniques locales

La Révolution crée une pression que le système Shattered City core ne modélise pas seul : monter en influence dans sa faction attire automatiquement la méfiance des autres — et sous la Terreur, la méfiance se règle à la guillotine. Trois adaptations locales gèrent cette dynamique :

- **Légitimité (0-5)** : position d'un Héros au sein de sa faction — accès aux ressources, Rôles, vulnérabilité politique. Monter coûte.
- **Opprobre** : pression externe des factions rivales — monte avec la Légitimité. En Ère IV, l'Opprobre à 5 signifie la mort.
- **Rôles de faction** : 18 postes formels (3 par faction), disponibles à Légitimité 2+, chacun avec une capacité et une contrainte narrative.

Deux jauges mesurent l'état du monde — et ce que les Héros font au monde :

Jauge	Tension
Ordre ↔ Chaos	Institutions fonctionnelles vs. fragmentation totale de l'État
Raison ↔ Terreur	Délibération politique vs. paranoïa institutionnalisée — quand la suspicion devient loi

Si le module *La Révolution Dévorante* est activé, deux jauges supplémentaires entrent en jeu :

Jauge	Tension
Voile ↔ Révélation	Le surnaturel noyé dans le bruit vs. visible, impossible à nier
Culpabilité ↔ Justice	La dette coloniale ignorée vs. reconnue et adressée

Règles core Shattered City : `shattered-city/.rules-files/shattered-city.md` Adaptations locales complètes : `.docs/document-rules.md`

Les Protagonistes

Les Héros sont affiliés à une faction et définis par un Profil (14 disponibles, en 3 cercles sociaux). Ils s'empilent avec des Tiers au fil de la campagne — les Tiers 2 et 3 marquent les transformations irréversibles que cinq ans de Révolution impriment sur un personnage.

Profil et Tiers : `.docs/profils-revolution.md` Prétirés historiques : `.docs/pretires-revolution.md`

Module optionnel : La Révolution Dévorante

Si le groupe répond oui à la deuxième question de session zéro, une couche supplémentaire entre en jeu.

Quelque chose s'installe dans la Révolution — une malédiction venue des colonies, nourrie du sang du commerce triangulaire, ignorée depuis des décennies. Elle prospère dans le chaos des factions, des pamphlets et de la guillotine. Le surnaturel n'est pas l'ennemi : il est le révélateur de ce que la Révolution refuse de regarder.

Trois bokors (prêtres-sorciers vodun) agissent comme Cabals distinctes, actives dès l'Ère II. Ils exercent une pression sur la fiction tout au long de la campagne — pas une confrontation unique et préparée.

Bokor	Posture
Mambo Cécile — camp de marrons, Saint-Domingue	Elle a lancé la malédiction et peut l'arrêter. Elle veut une preuve irréversible, pas un discours. Elle négocie — froidement, sans appel.
Ti-Jean — avec les insurgés de Toussaint	Il veut la justice totale, et il sait que la France n'est pas capable de la donner. Il continue.
Houngan Dessalines — temple vodun isolé	Il sait que la malédiction a dépassé son but. Il teste la sincérité, pas les promesses.

La résolution prend la forme d'une Merveille — *La Traversée* — construite au cours de l'Ère IV. Ce que la traversée rend possible dépend de l'état des quatre jauges et des Liens tissés depuis l'Ère I.

Fiches Cabal des bokors : `.docs/cabals-bokors.md` Structure du Wonder : `.docs/wonder-la-traversee.md`

Horizon

Quelques questions que le système pose naturellement, sans réponse imposée :

- Les Héros peuvent-ils servir une faction et rester des individus moraux ?
- Jusqu'où une faction peut-elle aller au nom de ses idéaux avant de devenir ce qu'elle combat ?
- La France peut-elle reconnaître la dette du commerce triangulaire — et agir en conséquence ?

Ce que la France sera en Ère IV — et ce qu'elle laissera derrière elle — s'écrit à chaque Flashpoint.

Les Factions — Vue d'Ensemble

Le Pool de Ressources

Vingt tags circulent entre les factions. Aucun n'appartient à une faction — ils sont disputés. Quand une faction contrôle un tag qu'une autre convoite, une tension mécanique naît automatiquement.

Catégorie	Tags
Militaire	Troupes, Milice
Social	Légitimité populaire, Foule, Orateurs, Presse
Politique	Doctrines, Charges, Noblesse
Économique	Argent, Commerce colonial, Terres, Pain
Diplomatique	Diplomatie étrangère
Religieux / Occulte	Sacré, Occultisme, Médecine
Informationnel	Savoirs, Réseau colonial, Correspondants

Principe : un Surplus pour une faction est un Besoin pour une autre. La Garde a Troupes en Surplus. Le Club a Troupes en Besoin. En Ère I, le Club dépend de la Garde pour sa force armée. En Ère III, il crée sa propre armée révolutionnaire — et la Garde perd son levier.

Note MJ : Les tags Réseau colonial et Correspondants apparaissent principalement dans le module surnaturel. Dans une campagne sans module, ils peuvent être omis ou traités comme Savoirs généraux.

Surplus et Besoins par Faction

Faction	Surplus	Besoins
La Garde	Troupes, Milice, Noblesse	Légitimité populaire, Pain, Doctrine
Le Club	Doctrines, Charges, Légitimité populaire	Troupes, Argent, Pain
La Section	Foule, Orateurs	Pain, Argent, Charges, Doctrine
Le Comptoir	Argent, Commerce colonial, Diplomatie étrangère	Légitimité populaire, Foule, Sacré
Le Clergé	Sacré, Occultisme, Médecine, Terres	Charges, Milice, Argent
La Cour	Noblesse, Diplomatie étrangère, Argent	Légitimité populaire, Foule, Presse

Matrice de Relations Croisées

État initial des relations en 1789. Chaque relation évolue à chaque Moment charnière.

	Garde	Club	Section	Comptoir	Clergé	Cour
Garde	—	Alliance fragile	Tension	Coopération	Neutralité	Allégeance ambiguë
Club	Alliance fragile	—	Manipulation	Méfiance	Hostilité croissante	Ennemi
Section	Tension	Alliance asymétrique	—	Hostilité	Proximité	Ennemi

	Garde	Club	Section	Comptoir	Clergé	Cour
Comptoir	Coopération	Méfiance	Hostilité	—	Commerce	Alliance d'intérêt
Clergé	Neutralité	Hostilité croissante	Proximité	Commerce	—	Alliance traditionnelle
Cour	Allégeance ambiguë	Ennemi	Ennemi	Alliance d'intérêt	Alliance traditionnelle	—

Note MJ : Ces relations sont le point de départ. Une alliance fragile peut devenir un conflit en un seul Moment charnière (Garde / Section après le Champ-de-Mars). Une hostilité peut devenir une coopération forcée (Clergé / Club si la Vendée explose). Ce tableau représente l'Ère I, pas la campagne entière.

Fichiers par Faction

- **garde.md** — La Garde Nationale
- **club.md** — Le Club
- **section.md** — La Section
- **comptoir.md** — Le Comptoir
- **clerge.md** — Le Clergé
- **cour.md** — La Cour

La Cour

Ils ont régné mille ans. Ils n'imaginent pas que ça puisse finir.

Doctrine : Monarchie — absolue pour les durs, constitutionnelle pour les modérés. La Révolution est une maladie qui passera. Et si elle ne passe pas, les armées étrangères la guériront.

Qui en fait partie : La famille royale, la noblesse de cour, les émigrés, les agents royalistes, les militaires fidèles au roi, les diplomates de l'Ancien Régime. Après 1792 : les réseaux clandestins royalistes, les agents de l'étranger, la Vendée.

Surplus et Besoins

Tags

Surplus	Noblesse, Diplomatie étrangère, Argent
Besoins	Légitimité populaire, Foule, Presse

La Cour a les réseaux aristocratiques et les contacts étrangers mais elle a perdu le peuple. Elle partage des Surplus avec d'autres factions (Noblesse avec la Garde, Diplomatie et Argent avec le Comptoir) — ce qui crée des alliances naturelles mais aussi des rivalités pour le contrôle de ces tags.

Arc par Ère

Ère I — Assiégée

Le roi est ramené de Versailles aux Tuileries. La Cour négocie, temporise, espère que ça passe. La Noblesse fuit (émigration).

Pivot : La marche des femmes (5-6 octobre 1789) — le roi est captif à Paris. La Cour perd son espace physique (Versailles) et symbolique.

Ère II — Complotiste

La Cour mise sur l'étranger. Déclaration de Pillnitz (août 1791).

Pivot : Varennes (juin 1791) — le roi tente de fuir, échoue. La confiance est rompue définitivement. La Cour est désormais identifiée comme trahissant la France.

Ère III — Renversée

Le 10 août 1792, les Tuileries sont prises. La monarchie est abolie.

Pivot : L'exécution du roi (21 janvier 1793) — la Cour n'existe plus comme institution. Les Héros de la Cour doivent choisir : émigration, clandestinité, ou ralliement forcé.

Ère IV — Fantôme

Les émigrés complotent depuis Coblenz et Londres. La Vendée se soulève. La Diplomatie étrangère est le dernier Surplus réel.

Pivot : *La Cour ne peut plus gagner, mais elle peut faire perdre tout le monde. La Diplomatie étrangère comme dernier levier : est-ce de la résistance ou de la trahison ?*

Rôles

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte narrative
Agent du Roi	2	Transmet un message ou un ordre au nom de la couronne — force un PNJ royaliste à agir	L'ordre doit venir du roi ou s'en réclamer — si le roi est captif ou mort, chaque usage est un risque
Conspirateur	2	Monte un complot contre une faction (sabotage, faux documents, provocation)	Le complot peut être découvert — le MJ décide de la discrétion
Émigré-relais	3	Active les réseaux d'émigrés (Coblence, Londres) — obtient Argent ou soutien diplomatique de l'extérieur	Chaque contact avec l'étranger est une preuve de trahison si trouvée — Opprobre +2 dans toutes les factions révolutionnaires

Note MJ : En Ère IV, la Cour n'existe plus comme institution. Les Rôles sont suspendus ou pires : des marques de danger. L'Agent du Roi qui révèle son Rôle en Ère IV ne mobilise plus personne : il s'expose. Préparez la question pour les Héros de la Cour : *qu'êtes-vous encore capable de faire quand votre faction n'existe plus ?*

PNJ

Le Baron de Breteuil (*historique*) — *Le dernier ministre*

Ancien ministre de Louis XVI, exilé en Suisse. Il coordonne la politique des émigrés — le roi est la marionnette, lui est le cerveau. Il croit que les armées étrangères restaureront la monarchie, sans comprendre que chaque coalition étrangère pousse les Français vers plus de radicalisme.

Usage : Leader de facto de la Cour en exil. Inaccessible directement — les Héros passent par des intermédiaires.

La Marquise de Tourzel (*historique*) — *La gouvernante des enfants royaux*

Gouvernante du Dauphin. Présente aux Tuileries, à Varennes, au Temple. Elle voit tout de l'intérieur. Le petit Dauphin a des terreurs nocturnes depuis l'arrivée aux Tuileries — il décrit des “hommes noirs qui pleurent”. La Marquise ne sait pas quoi en faire.

Usage : Source d'information sur la famille royale. Point d'entrée humain (pas politique) pour les Héros intéressés par la Cour.

Le Chevalier de Maison-Rouge (*légerendaire — peut-être fictif*) — *L'agent fantôme*

Agent royaliste qui organise des tentatives d'évasion de la famille royale. Personne ne connaît son vrai nom. Personne ne sait s'il existe. Chaque évasion réussie qu'il facilite durcit la Terreur pour ceux qui restent.

Usage : Conspirateur parfait (Rôle). Pour les Héros de la Cour : allié. Pour les autres factions : un fantôme qui sabote.

Menace Émergente — La Résistance Armée

Si la Cour concentre sa Diplomatie étrangère sans que les Héros ne contraignent ses contacts, les coalitions européennes (Prusse, Autriche, Angleterre) entrent en France avec son assentiment. La guerre défensive devient

une guerre totale. Parallèlement, les Chouans se soulèvent en Bretagne et en Normandie — contre-révolution rurale, armée, diffuse.

Lien au Surnaturel [*Module*]

La Cour ne comprend pas le surnaturel et ne cherche pas à le comprendre. Pour elle, les manifestations sont soit un complot, soit une superstition de paysans. Mais la reine, entourée de spirites et de magnétiseurs, pourrait être plus réceptive que le roi — tension interne à creuser si les Héros y ont accès.

Relations (1789)

Avec	Relation
La Garde	Allégeance ambiguë — Lafayette sert le roi mais veut le réformer
Le Club	Ennemi — le Club veut abolir la monarchie
La Section	Ennemi — le peuple veut la tête du “boulangier”
Le Comptoir	Alliance d'intérêt — les privilèges commerciaux dépendent de la couronne
Le Clergé	Alliance traditionnelle — le trône et l'autel

La Garde Nationale

Ils ont les armes et la légitimité de l'ancien monde. Mais l'ancien monde s'effondre.

Doctrine : Monarchie constitutionnelle, ordre public, réformes mesurées — la Révolution est légitime mais doit être contenue dans un cadre légal.

Qui en fait partie : Officiers de la Garde nationale, vétérans de la guerre d'Amérique, nobles libéraux, membres de la maréchaussée reconvertis. Ceux qui croient qu'on peut changer le pays sans le détruire.

Surplus et Besoins

	Tags
Surplus	Troupes, Milice, Noblesse
Besoins	Légitimité populaire, Pain, Doctrine

La Garde a la force armée mais pas de projet politique au-delà de “maintenir l'ordre”. Sa dépendance au Club pour la Légitimité populaire et la Doctrine est sa vulnérabilité structurelle — quand le Club la lâche, elle perd sa légitimité sans perdre ses fusils. Ce décalage produit le Champ-de-Mars.

Arc par Ère

Ère I — Dominante

Lafayette commande la Garde nationale de Paris. La Noblesse est encore un atout, pas une tare. C'est le pic de puissance.

Pivot : La marche des femmes sur Versailles (5-6 octobre 1789) — la Garde escorte le roi jusqu'aux Tuileries, humiliée mais intacte. La relation Cour reste : allégeance maintenue mais fragilisée.

Ère II — Fragilisée

La Légitimité populaire s'érode. La Noblesse commence à devenir un handicap visible. La fracture Garde / Section se creuse.

Pivot : La Fusillade du Champ-de-Mars (17 juillet 1791) — la Garde tire sur des pétitionnaires. Relation Section : tension → conflit. Relation Club : alliance fragile → rupture.

Ère III — Effondrée

Lafayette fuit (août 1792). La Garde nationale est réorganisée sous contrôle du Club. Les anciens membres sont suspects. Noblesse = danger mortel.

Pivot : Le 10 août (chute des Tuileries) — chaque membre de la Garde doit choisir individuellement : rejoindre le Club, fuir, ou entrer dans la clandestinité.

Ère IV — Clandestine

Le Surplus Troupes n'existe plus comme structure. Les survivants agissent en réseau informel. La Garde n'est plus une faction politique — c'est un fantôme.

Question pour les Héros de la Garde : Qu'est-ce qu'on sert encore ?

Rôles

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte narrative
Capitaine	2	Mobilise une unité armée pour un Moment charnière	Doit maintenir l'ordre — ne peut pas participer à une émeute sans perdre 1 Légitimité
Émissaire	2	Négocie au nom de la Garde avec une autre faction sans coût de Légitimité	Doit rapporter fidèlement — mentir à sa faction coûte double
Enquêteur	3	Accès aux archives, mandats, perquisitions — peut forcer une révélation lors d'un Moment charnière	Chaque enquête doit avoir un rapport officiel — l'information ne peut pas rester secrète

PNJ

Colonel Desmarais (*fictif*) — *Le dernier officier loyal*

Vétéran de la guerre d'Amérique, commandant d'un bataillon. Loyal à Lafayette, loyal à la Constitution, loyal à un monde qui n'existe plus. C'est lui qui transmet l'ordre de tirer au Champ-de-Mars — ou qui refuse. Son dilemme est le dilemme de la Garde.

Arc : Fidèle (Ère I) → Doute (Ère II, Champ-de-Mars) → Fuite ou clandestinité (Ère III).

Usage : Leader militaire de la Garde. Il valide ou invalide les décisions des Héros de faction.

Louise Fusil (*historique*) — *L'actrice-espionne*

Comédienne et chanteuse, maîtresse de plusieurs officiers. Elle circule entre les salons, les casernes et les faubourgs. Personne ne soupçonne l'actrice. Ses informants sont dans des camps opposés — chaque information transmise trahit quelqu'un qu'elle aime.

Usage : Agent informel. Source de renseignement inter-factions. Idéale pour les Héros qui cherchent à tisser des liens entre camps opposés.

Commandant Gérard (*fictif*) — *La taupe pragmatique*

Officier de la Garde qui travaille secrètement pour la Cour. Il trahit la Garde par fidélité au roi — mais le roi est un homme faible et la Garde est son seul foyer.

Usage : Menace interne pour les Héros de la Garde ; ressource pour les Héros de la Cour. Sa découverte est un Moment charnière en soi.

Menace Émergente — La Réorganisation

Si la Garde perd sa Légitimité populaire sans que les Héros ne reconstruisent un contrepoids, elle se transforme en force répressive pure. Les Moments charnières de l'Ère III produisent alors la Garde révolutionnaire — milice armée qui n'est plus la Garde constitutionnelle de Lafayette mais un bras de la Terreur. Ce glissement n'est pas annoncé : il se constate dans les Jauges.

Lien au Surnaturel [*Module*]

La Garde veut étouffer les manifestations pour maintenir l'ordre. C'est la faction la plus susceptible de couvrir les incidents — et donc de retarder la compréhension du phénomène. Mais Lafayette, via les Amis des Noirs, est le premier à soupçonner une origine coloniale. Desmarais a vu les possédés du Champ-de-Mars — il sait que la Garde a peut-être tiré sur autre chose que des pétitionnaires.

Relations (1789)

Avec	Relation
Le Club	Alliance fragile — unis contre l'Ancien Régime, divergences sur les méthodes
La Section	Tension — la Garde maintient l'ordre, la Section le perturbe
Le Comptoir	Coopération — le Comptoir finance la Garde, la Garde protège le commerce
Le Clergé	Neutralité — pas d'enjeu direct
La Cour	Allégeance ambiguë — Lafayette sert le roi mais veut le réformer

Le Clergé

L'Église était une. La Révolution l'a coupée en deux. Et dans la faille, quelque chose s'est glissé.

Doctrines : Divisée. Les jureurs veulent une Église nationale au service du peuple. Les réfractaires restent fidèles à Rome. Les deux camps revendiquent le même Sacré. C'est la seule faction en guerre civile interne dès le départ.

Qui en fait partie : Curés de paroisse, religieuses, aumôniers, directeurs d'hôpitaux, enseignants des écoles religieuses — et en marge : occultistes, magnétiseurs, spirites. Tous ceux qui touchent à l'invisible.

Surplus et Besoins

	Tags
Surplus	Sacré, Occultisme, Médecine, Terres
Besoins	Charges, Milice, Argent

Le Clergé a le réseau le plus étendu de France — 40 000 paroisses, les hôpitaux, l'état civil, l'éducation. Mais il n'a pas de force armée et la Révolution lui confisque ses Terres (biens nationaux) et ses Charges (état civil laïcisé). Son pouvoir s'érode mécaniquement à chaque Ère. En Ère IV, il ne lui reste que le Sacré — et l'Occultisme que personne d'autre n'a voulu prendre.

Arc par Ère

Ère I — Puissant mais fissuré

L'Église possède 10 % des terres de France. Mais la Constituante abolit les ordres religieux et nationalise les biens du clergé.

Pivot : La Nuit du 4 août (abolition des dîmes) — le Clergé perd son revenu régulier. Sa dépendance à l'État commence.

Ère II — Déchiré

La Constitution Civile du Clergé (juillet 1790) force chaque prêtre à choisir. Jureurs vs réfractaires. Les couvents sont fermés.

Pivot : La fracture est définitive — le Clergé perd la moitié de sa cohésion interne, et les Terres passent à l'État.

Ère III — Persécuté

La déchristianisation commence. Les églises sont fermées, les cloches fondues, le calendrier républicain remplace le calendrier chrétien.

Pivot : La Vendée (mars 1793) — le Clergé réfractaire devient acteur armé au côté des contre-révolutionnaires. Jureurs et réfractaires ne peuvent plus dialoguer.

Ère IV — Catacombes

Le Clergé réfractaire est clandestin. Le Sacré survit dans l'ombre. L'Occultisme — méprisé par tous — devient paradoxalement la seule grille de lecture qui fonctionne face au surnaturel.

Pivot : Le Clergé est la seule faction qui peut potentiellement comprendre la malédiction — et la seule dont personne n'écouterait la parole.

Rôles

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte narrative
Confesseur	2	Obtient un Secret d'un PNJ par la confession ou la confiance — information fiable garantie	Lié par le secret sacramental — utiliser l'info publiquement coûte 2 Légitimité dans le Clergé
Exorciste	2	Tente un rituel face à une manifestation surnaturelle — donne un indice sur sa nature	Le rituel chrétien ne marche pas sur le vaudou — chaque échec fragilise l'autorité du Sacré
Hospitalier	3	Soigne un PJ ou PNJ (blessure, possession légère, épuisement) pour le prochain Moment charnière	Les hôpitaux du Clergé sont menacés de confiscation — chaque soin attire l'attention de ceux qui veulent les Terres

Note MJ : Les Héros du Clergé choisissent implicitement en session zéro leur position face au serment constitutionnel : *prêtre jureur* (serment prêté, opère légalement) ou *prêtre réfractaire* (serment refusé, clandestinité). Ce n'est pas un Rôle formel. Le jureur a accès aux ressources officielles. Le réfractaire a accès aux réseaux de la Cour — mais sans Légitimité formelle. En Ère III-IV, être découvert comme réfractaire = Opprobre 5 immédiat dans toutes les factions révolutionnaires.

PNJ

L'Abbé Morellet (*inspiré de l'abbé historique*) — *Le théologien trouble*

Philosophe, ami de Voltaire et de Turgot, jureur par conviction. Il peut négocier avec le Club ET le Clergé — ce qui en fait la passerelle la plus précieuse et la plus fragile. Le Club interdit maintenant les messes : son serment le lie à ceux qui détruisent ce qu'il a juré de servir.

Arc : Jureur convaincu (Ères I-II) → Doute (Ère III) → Rupture ou compromis (Ère IV).

Usage : Interlocuteur du Clergé pour les Héros du Club ou de la Section.

Sœur Marguerite (*fictive*) — *L'hospitalière obstinée*

Religieuse de l'Hôtel-Dieu. Son couvent est dissous mais elle refuse de quitter l'hôpital. Elle soigne tout le monde — révolutionnaires, royalistes, possédés. Elle voit les possédés tous les jours et a développé ses propres critères de diagnostic — pas chrétiens, pas médicaux, empiriques. Elle est la plus avancée de tous les PNJ sur la compréhension pratique du surnaturel. Elle connaît Montclair — elle l'a soigné après son dernier voyage.

Usage : Hospitalier naturel (Rôle). Point de rencontre neutre. Refuge pour les blessés et les PNJ en danger.

Le Père Ignace (*fictif*) — *L'exorciste raté*

Exorciste diocésain. Envoyé sur les cas de possession. Échoue à chaque fois. Son cadre chrétien ne fonctionne pas face au vaudou et il commence à le comprendre. Le Colonel Desmarais lui envoie les cas "bizarres" de la Garde.

Arc : Confiant (Ère I) → Doute (Ère II) → Crise de foi (Ère III) → Illumination ou effondrement (Ère IV).

Usage : Allié pour les Héros qui cherchent à comprendre le surnaturel.

Menace Émergente — La Vendée

Si le Clergé réfractaire n'a aucun contrepoids et que la Jauge Ordre↔Chaos dépasse 6, la guerre de Vendée éclate comme Menace géographique. Ce n'est pas une faction jouable — c'est une zone où les règles normales ne s'appliquent plus. Les Héros du Clergé peuvent en être les acteurs (de quel côté?). Les Héros des autres factions la vivent comme une crise externe qui absorbe les ressources.

Lien au Surnaturel [*Module*]

Le Clergé est la faction-passerelle. Les prêtres connaissent les exorcismes, les religieuses ont vu des “miracles”, les occultistes en marge de l'Église ont des outils de compréhension. Mais le cadre chrétien est inadapté au vaudou — les exorcismes ne marchent pas, les prières ne protègent pas. Le Clergé doit accepter que son savoir est incomplet pour progresser. C'est sa transformation la plus difficile — et la plus intéressante.

Relations (1789)

Avec	Relation
La Garde	Neutralité — pas d'enjeu direct
Le Club	Hostilité croissante — le Club veut une France laïque
La Section	Proximité — le curé de village est proche du peuple
Le Comptoir	Commerce — l'Église a des Terres, le Comptoir a de l'Argent
La Cour	Alliance traditionnelle — l'Église soutient la monarchie, mais le bas-clergé hésite

Le Club

Ils parlent au nom du peuple. Le jour où le peuple les contredira, ils parleront plus fort.

Doctrine : République souveraine, droits de l'homme, vertu civique — les ennemis de la liberté doivent être éliminés, d'abord par la loi, puis par la terreur.

Qui en fait partie : Avocats, députés, intellectuels politiques, membres des clubs jacobins, cordeliers, feuillants. Le Club n'est pas un seul club — c'est l'ensemble du mouvement politique organisé, avec ses factions internes qui se déchirent.

Surplus et Besoins

Tags

Surplus	Doctrines, Charges, Légitimité populaire
Besoins	Troupes, Argent, Pain

Le Club contrôle le récit et les institutions mais n'a pas de force armée propre et pas d'argent. Son pouvoir est immense mais fragile — il repose sur la parole. La Terreur naît du moment où il cherche à compenser cette fragilité par la violence systématique plutôt que par la politique.

Arc par Ère

Ère I — Émergent

Club de débat, minoritaire à l'Assemblée. La Légitimité populaire monte vite.

Pivot : La Nuit du 4 août (abolition des privilèges) — le Club obtient sa première grande victoire institutionnelle. Relation Garde : alliance renforcée pour l'instant.

Ère II — Ascendant

Prend les Charges — commissions, comités, présidences. Guerre interne Girondins / Montagnards. La Doctrine se radicalise.

Pivot : La Fuite à Varennes (juin 1791) — le Club exige la déchéance du roi. Relation Cour : ennemi déclaré. Relation Garde : la fracture commence.

Ère III — Dominant

Contrôle l'Assemblée et le Comité de Salut Public. Purge les Girondins (juin 1793).

Pivot : Vote de mort du roi (21 janvier 1793) — acte irréversible. Relation Section : manipulation → trahison (les Enragés sont guillotins par le Club).

Ère IV — Totalitaire puis effondré

Le Club EST l'État. La Terreur dévore ses propres enfants — Danton guillotiné (avril 1794), puis Robespierre.

Pivot : 9 Thermidor (27 juillet 1794) — ce qui semblait indestructible s'effondre en un jour.

Ce qu'un Héros du Club a soutenu, a couvert, a ignoré — la question de Thermidor est la sienne aussi.

Rôles

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte narrative
Tribun	2	Déclenche un mouvement populaire (manifestation, pétition, boycott)	Doit prendre position publiquement — pas de neutralité possible
Censeur	3	Accuse formellement un individu (PJ ou PNJ) de trahison envers la Révolution	L'accusation doit tenir — une accusation infondée coûte 2 Légitimité
Commissaire	3	Réquisitionne des ressources au nom de la République	Chaque réquisition crée un ennemi — quelqu'un paie toujours

PNJ

Augustin Lebon (*fictif*) — *Le député modèle*

Jeune avocat provincial, élu à la Convention. Il croit en la vertu comme d'autres croient en Dieu — un Robespierre en miniature, sans le génie ni les doutes. Il envoie des gens à la guillotine par conviction. Le jour où il doute, il est perdu.

Arc : Montée (Ères I-II) → Zèle (Ère III, Censeur) → Piège de Thermidor.

Usage : Interlocuteur principal du Club pour les Héros. Antagoniste latent.

Manon Phlipon (*inspirée de Manon Roland*) — *La stratège invisible*

Épouse d'un député girondin. Elle écrit ses discours, négocie ses alliances. Personne ne la cite mais tout le monde la consulte. Elle sait que les Girondins perdent — avant eux.

Arc : Influente (Ère II) → Menacée (Ère III) → Guillotinée (novembre 1793). Si sauvée par les Héros : alliée majeure, source sur les fractures internes du Club.

Usage : Passerelle Club ↔ autres factions.

Le Citoyen Fouquier (*inspiré de Fouquier-Tinville*) — *L'accusateur*

Accusateur public du Tribunal révolutionnaire. Il ne juge pas — il accuse. Pas un monstre : un fonctionnaire qui fait son travail avec une efficacité terrifiante.

Usage : **Menace automatique** si l'Opprobre d'un Héros atteint 5 en Ère IV. Il n'est pas convoqué — il apparaît.

Menace Émergente — Le Comité de Salut Public

Si le Club accumule les Charges, absorbe la Légitimité populaire et contrôle les Troupes sans contreponds des Héros, le Comité de Salut Public n'a plus besoin d'être nommé — il existe comme résultat mécanique. La Terreur n'est pas une décision narrative du MJ : c'est l'état final de la Jauge Raison ↔ Terreur quand le Club opère sans opposition. Quand la Jauge atteint 8+, poser la question : *qui dirige le Club maintenant ?*

Lien au Surnaturel [*Module*]

Le Club voit dans les phénomènes étranges un complot — aristocratique, étranger, religieux. Il instrumentalise la peur. Nommer le surnaturel pour ce qu'il est = trahir la Raison = suspect = guillotine. C'est la faction la plus dangereuse pour un Héros qui cherche à comprendre le vaudou.

Relations (1789)

Avec	Relation
La Garde	Alliance fragile — le Club a besoin des Troupes de la Garde
La Section	Manipulation — le Club canalise la colère de la rue
Le Comptoir	Méfiance — le Club a besoin d'Argent mais déteste les riches
Le Clergé	Hostilité croissante — la Raison contre le Sacré
La Cour	Ennemi — le Club veut abolir la monarchie

La Section

Ils n'ont rien sauf le nombre. C'est la seule chose que personne ne peut leur prendre.

Doctrine : Justice sociale immédiate — pain, travail, prix justes, égalité réelle. Pas de théorie, pas de constitution. Méfiance envers tous les puissants, y compris les révolutionnaires bourgeois.

Qui en fait partie : Artisans, ouvriers, blanchisseuses, bouchers, marchandes des Halles, journaliers — les 48 sections de Paris. La Section n'est pas un parti : c'est un tissu social. Massif, informel, volatile.

Surplus et Besoins

	Tags
Surplus	Foule, Orateurs
Besoins	Pain, Argent, Charges, Doctrine

La Section a le nombre mais manque de tout le reste. Elle est manipulable par le Club — mais pas indéfiniment. Son Besoin Doctrine la rend structurellement dépendante de factions qui ont des mots là où elle n'a que des bras. Quand elle se retourne contre ses manipulateurs, c'est un raz-de-marée.

Arc par Ère

Ère I — Force brute

La Bastille, la marche sur Versailles. La Section fait la Révolution physiquement. Elle ne contrôle rien.

Pivot : La marche des femmes (5-6 octobre 1789) — victoire de la Section, mais la Garde encadre la victoire et en récolte les bénéfices politiques.

Ère II — Instrumentalisée

Le Club utilise la Foule comme levier. La Section obtient des miettes — pas le Pain.

Pivot : La Fuite à Varennes — la Section veut la République maintenant. Le Club tempore. La déception commence à s'installer.

Ère III — Co-dominante et trahie

Les sans-culottes arrachent le Maximum des prix. Mais le Club garde les Charges.

Pivot : Jacques Roux (les Enragés) est arrêté et guillotiné par Robespierre — le Club broie ses propres alliés populaires. Les Héros de la Section doivent choisir : suivre encore, ou rompre ?

Ère IV — Chair à canon

Hébert guillotiné (mars 1794). La Foule est épuisée, affamée, terrorisée.

Pivot : Thermidor — la Section a perdu ses leaders, sa Doctrine, et ses illusions.

Qu'est-ce qui reste quand on a été utilisé et jeté ?

Rôles

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte narrative
Meneur de section	2	Mobilise un quartier entier de Paris pour une action (barricade, fouille, émeute)	La foule est imprévisible — le MJ ajoute toujours une complication non prévue
Guetteur	2	Première alerte sur tout événement à Paris — information avant les autres factions	Doit partager l'info avec la Section — garder un secret coûte de la Légitimité
Justicier	3	Organise un tribunal populaire — jugement informel qui force un PNJ à agir	La justice populaire fait peur — chaque tribunal éloigne les factions modérées

PNJ

Rose Lacombe (*inspirée de Claire Lacombe*) — *La furie des faubourgs*

Actrice devenue meneuse révolutionnaire, fondatrice de la Société des Républicaines Révolutionnaires. Elle porte un bonnet rouge et un pistolet. Elle fait peur aux Jacobins. Elle ne supportera pas longtemps d'être l'outil des autres.

Arc : Militante (Ère II) → Radicale (Ère III) → Emprisonnée (Ère IV, son club est interdit par le Club).

Usage : Leader informelle de la Section. Meneuse de section potentielle.

Le Père Marcel (*fictif*) — *Le curé de faubourg*

Prêtre jureur, curé de Saint-Antoine. Il vit avec ses paroissiens, partage leur misère, bénit leurs morts. Il a tenté un exorcisme sur un possédé du faubourg — ça n'a pas marché. Il est le premier PNJ à dire que "ce n'est pas le diable".

Usage : Passerelle Section ↔ Clergé. Point d'entrée pour les incidents des faubourgs.

Citoyenne Audu (*historique, alias Reine Audu*) — *La Dame de la Halle*

Marchande des Halles, vétérane de la marche sur Versailles. Elle a l'oreille du marché — qui est l'oreille de Paris. Elle a vu des choses qu'elle ne sait pas nommer. Mais elle les sent.

Usage : Guetteur naturel (Rôle). Source d'information terrain. Si les Héros veulent savoir ce qui se passe dans les faubourgs avant tout le monde, c'est elle.

Menace Émergente — Les Enragés

Si le Club trahit la Section (Besoins Pain et Charges non satisfaits, radicalisation sans contrepoids), les Enragés émergent comme faction dissidente — Jacques Roux, Hébert, les Bras Nus. C'est une Menace pour toutes les factions, y compris le Club. Le MJ ne crée pas les Enragés : il constate que la Section a atteint un seuil de trahison et pose la question — *qui parle encore pour eux maintenant ?*

Lien au Surnaturel [*Module*]

La Section est la première témoin des manifestations — morts étranges dans les faubourgs, comportements bizarres aux marchés. Mais la parole du peuple ne compte pas. Quand un artisan parle de “possédés”, on le traite de superstitieux. La Section accumule un savoir pratique sur le surnaturel — sans cadre pour le nommer.

Relations (1789)

Avec	Relation
La Garde	Tension — la Garde tire quand la Section marche
Le Club	Alliance asymétrique — le Club a les mots, la Section a les bras
Le Comptoir	Hostilité — les riches affament le peuple
Le Clergé	Proximité — le curé de paroisse est souvent du côté du peuple
La Cour	Ennemi — “Autrichienne” et “boulangier” aux Tuileries

Le Comptoir

Ils ont financé la Révolution. Ils pensaient que ça les protégerait.

Doctrine : Libéralisme économique, propriété privée, commerce international — la prospérité résout les problèmes que la politique crée.

Qui en fait partie : Négociants, armateurs nantais et bordelais, banquiers, planteurs coloniaux, industriels naissants. La bourgeoisie qui a de l'argent — pas celle qui a des idées (ça, c'est le Club).

Surplus et Besoins

	Tags
Surplus	Argent, Commerce colonial, Diplomatie étrangère
Besoins	Légitimité populaire, Foule, Sacré

Le Comptoir a l'argent et les réseaux internationaux mais aucune légitimité populaire. Personne ne descend dans la rue pour un banquier. Et leur richesse coloniale — le sucre, le café, le coton — est bâtie sur l'esclavage. La malédiction les frappe en premier.

Arc par Ère

Ère I — Financeurs

Le Comptoir finance tout le monde — la Garde, le Club, la Cour en sous-main. Indispensable à tous.

Pivot : Nantes, automne 1789 — les premiers armateurs commencent à dépérir. Le Comptoir est encore puissant, mais quelque chose a commencé.

Ère II — Ciblé

Le Commerce colonial se tarit. Les assignats remplacent l'or. Le Club commence à parler de réquisitions.

Pivot : La Constitution Civile du Clergé (juillet 1790) — le Comptoir perd son allié Clergé traditionnel, les Terres de l'Église passent à l'État et non au marché.

Ère III — Pressé

Les biens sont confisqués. Le Surplus Argent passe au Club par réquisition.

Pivot : La Déclaration de guerre (avril 1792) — les routes coloniales sont coupées. Le Commerce colonial disparaît comme Surplus actif.

Ère IV — Décimé

Les fermiers généraux sont guillotins (mai 1794). L'abolition de l'esclavage (février 1794) et l'insurrection à Saint-Domingue achèvent la liquidation.

Pivot : La chute des Girondins (juin 1793) avait déjà signé l'arrêt de mort.

Les Héros du Comptoir en Ère IV n'ont plus de faction — ils ont une dette et des secrets.

Rôles

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte narrative
Négociant	2	Achète n'importe quel tag de ressource en dépensant le Surplus Argent du Comptoir	La transaction est connue — les factions hostiles au commerce savent que tu as payé
Correspondant	2	Obtient des informations de l'étranger (Angleterre, Amériques, Afrique) en un Moment charnière	L'information met du temps — pas d'effet immédiat, résultat au Moment charnière suivant
Armateur	3	Organise un voyage hors de France (colonies, étranger) — indispensable pour les Moments charnières hors-métropole	Chaque voyage expose le Comptoir au surnaturel colonial — une manifestation survient [module]

PNJ

Armateur Bréard (*fictif, inspiré des armateurs nantais*) — *Le dernier négociant*

Armateur nantais, président du Club Massiac. Riche, puissant, effrayé. Ses collègues meurent les uns après les autres. Il sait que quelque chose vient des colonies — mais admettre d'où = admettre le commerce triangulaire = perdre tout. Il est le portrait du déni.

Arc : Puissant (Ère I) → Malade (Ère II, dépérissement) → Ruiné (Ère III) → Guillotiné ou en fuite (Ère IV).

Usage : Leader du Comptoir nantais. Source d'argent, de contacts coloniaux, et de résistance à la vérité.

Zélie Bréard (*fictive*) — *La fille de l'armateur*

Vingt ans, éduquée, curieuse. Elle a grandi dans le luxe du commerce colonial et commence à comprendre d'où vient ce luxe. Lectrice d'Olympe de Gouges. Elle a trouvé dans les réserves de son père un objet ramené de Saint-Domingue — quelque chose qui pulse.

Usage : Pont Comptoir ↔ Club. Point d'entrée pour les Héros qui cherchent à comprendre la malédiction [module].

Le Capitaine Hervé (*fictif*) — *Le marin hanté*

Ancien capitaine de navire négrier. Retraité. Alcoolique. Il a vu des morts bouger dans les cales. Il ne parlera qu'à quelqu'un qui a vu.

Usage : Source d'information sur la traversée et sur ce qui se passe en mer. Si Montclair est perdu, Hervé est la clé de secours.

Menace Émergente — Le Club Massiac

Si le Comptoir préserve ses Surplus Argent et Commerce colonial sans les redistribuer, le Club Massiac — lobby colonial pro-esclavage — monte en puissance comme contre-révolution économique. Il ne combat pas avec des armes : il achète des votes, infiltre les comités, ralentit l'abolition. Ce n'est pas une faction distincte — c'est ce que le Comptoir devient quand personne ne le surveille.

Lien au Surnaturel [*Module*]

Le Comptoir est la cible principale de la malédiction. Les armateurs dépérissent, les entrepôts sont hantés, les navires reviennent avec des équipages égarés. Le Comptoir sait que quelque chose vient des colonies — mais admettre d'où signifie admettre ce qu'il a fait. C'est la faction du déni.

Relations (1789)

Avec	Relation
La Garde	Coopération — le Comptoir paie, la Garde protège
Le Club	Méfiance réciproque — le Club a besoin d'argent, le Comptoir a besoin de légitimité
La Section	Hostilité — le peuple accuse les riches de spéculer sur le pain
Le Clergé	Commerce — l'Église a des Terres, le Comptoir a de l'Argent
La Cour	Alliance d'intérêt — le commerce colonial dépend des privilèges royaux

PNJ — Montclair et Liens Croisés

Montclair — PNJ Transversal

Montclair n'appartient à aucune faction. Il les traverse toutes.

Qui : Capitaine de la marine marchande, ancien officier de la Royale reconverti dans le commerce colonial. La quarantaine. Visage buriné, boiterie d'une blessure ancienne. Il boit trop. Il sait trop.

Ce qu'il sait : Montclair a fait la traversée — pas une, des dizaines. Il a transporté des esclaves. Il a vu ce qui se passait dans les cales. Et lors de son dernier voyage, quelque chose s'est passé qu'il refuse de décrire mais qui l'a fait quitter la mer définitivement.

Ce qu'il veut : L'oubli. Mais la malédiction le cherche — pas pour le punir, mais parce qu'il est le seul Français à avoir vu les bokors et à avoir survécu. Il est le témoin que les loas veulent faire parler.

Arc par Ère

Ère I : Les Héros le croisent à Nantes ou à Paris. Marin défait, vaguement louche, qui boit dans les tavernes portuaires. Il nie tout lien avec le surnaturel. Premier indice si les Héros insistent.

Ère II : Il cherche les Héros cette fois — ou les fuit, selon leurs actions à Nantes. Il commence à craquer. Des cauchemars partagés avec d'autres. Il accepte de parler un peu.

Ère III : Il est la clé du Voyage à Ouidah / Saint-Domingue. C'est le seul qui connaît la route ET les bokors. Mais il est arrêté (Moment charnière *Sauver Montclair*) — pas pour le surnaturel, pour commerce avec l'étranger en temps de guerre.

Ère IV : Sauvé = il guide la Traversée finale. Perdu = les Héros doivent trouver un autre chemin (plus dur, plus long, plus dangereux).

Mécaniques

Avoir Montclair comme allié = accès direct au Moment charnière *La Traversée*. Le perdre = nécessite le Rôle Armateur du Comptoir pour organiser le voyage final — et même ainsi, le voyage est plus difficile.

Covenants possibles : - Confiance — il s'ouvre au Héros - Dette — le Héros l'a sauvé - Culpabilité partagée — le Héros est lié au commerce colonial - Méfiance — Montclair ne fait confiance qu'à ceux qui ont vu

Liens Croisés entre PNJ

PNJ	Connaît / Lié à
Montclair	Capitaine Hervé (anciens collègues), Sœur Marguerite (elle l'a soigné), Armateur Bréard (ex-employeur)
Sœur Marguerite	Montclair (patient), Père Ignace (collègue), Rose Lacombe (blessés des faubourgs)
Père Ignace	Sœur Marguerite (confidente), Abbé Morellet (supérieur intellectuel), Colonel Desmarais (cas "bizarres")
Zélie Bréard	Armateur Bréard (père), Manon Phlipon (modèle), Louise Fusil (mêmes salons)
Rose Lacombe	Citoyenne Audu (alliée), Père Marcel (curé de son quartier)
Augustin Lebon	Le Citoyen Fouquier (il lui fournit les accusés), Manon Phlipon (rivaux au Club)

PNJ par Ère d'Introduction

Ère I

- *Colonel Desmarais* (La Garde) — actif dès la Bastille
- *Louise Fusil* (La Garde) — active à Paris
- *Citoyenne Audu* (La Section) — active pendant la Marche des Femmes
- *Père Marcel* (La Section / Clergé) — à Paris
- *Armateur Bréard* (Le Comptoir) — actif à Nantes
- *Zélie Bréard* (Le Comptoir) — active à Nantes
- *Père Ignace* (Le Clergé) — actif aux Meurtres de Nantes
- *Augustin Lebon* (Le Club) — à l'Assemblée, arrière-plan
- *Montclair* (transversal) — à Nantes, discret

Ère II

- *Manon Phlipon* (Le Club) — entre en jeu dans l'entourage des Girondins
- *Rose Lacombe* (La Section) — entre en jeu dans les clubs féminins
- *Lafayette* (La Garde) — au sommet à la Fête de la Fédération

Ère III

- Tous les PNJ précédents actifs, en tensions différentes
- *Le Citoyen Fouquier* (Le Club) — Menace, pas avant l'Ère IV

Ère IV

- *Le Citoyen Fouquier* — Menace automatique à Opprobre 5

Légitimité, Opprobre et Rôles de Faction

Le Système Couplé

La Révolution récompense et punit au même rythme. Monter en Légitimité — être reconnu comme l'un des siens, obtenir des Rôles, mobiliser des ressources — attire automatiquement l'attention des factions rivales. L'Opprobre mesure cette attention hostile. Ces deux mécaniques forment un système couplé : les gérer séparément, c'est mal comprendre la Révolution.

Note MJ :

Légitimité ↑ → Rôles accessibles, ressources faction
→ Opprobre ↑ (automatiquement ou par déclencheur)
Opprobre ↑ → Menaces actives, factions rivales mobilisées
→ Mort potentielle en Ère IV (seuil 5)

Un Héros ne peut pas éviter ce couplage : être visible est risqué, être invisible est inefficace.

Légitimité

La Légitimité mesure comment la Révolution vous perçoit — pas votre opinion sur elle. Un Héros peut croire sincèrement à la cause et avoir une Légitimité de 1 si la foule ne le reconnaît plus comme l'un des siens.

Légitimité	Position	Ce que ça donne	Ce que ça coûte
0	Inconnu	Anonymat	Aucun accès aux ressources faction
1	Membre	Accès Surplus (actions mineures)	Identifié par factions rivales
2	Voix	Initier des actions, voter	Factions en tension te surveillent
3	Pilier	Accès complet, mobiliser ressources	Factions en conflit te ciblent
4	Figure	Redéfinir priorités, influencer Besoins / Surplus	Symbole — ta chute affaiblit la faction
5	Meneur	Contrôle total — tu ES la faction	Cible prioritaire de toutes les factions rivales

Les Rôles de faction sont disponibles à Légitimité 2+. Un seul Héros peut occuper un Rôle donné à la fois. Perdre des points en dessous du seuil requies suspend l'accès au Rôle — il n'est pas perdu, il est inactif.

Déclencheurs de gain : - Réussir un Moment charnière au nom de sa faction (+1) - Accomplir un acte public reconnu par la faction (+1, ou +2 selon l'ampleur) - Prendre un Rôle formel (+1 automatique à la prise de poste) - Alliance narrative décisive avec un PNJ clé de la faction

Déclencheurs de perte : - Échouer un Moment charnière de façon publique (-1) - Agir contre les intérêts de la faction (-1 à -2 selon la gravité) - Opprobre atteint 5 et le Héros survit — sa faction le lâche (-2) - Tournant des Cycles : réajustement selon l'état des Jauges et l'arc de la faction

Note MJ : La Légitimité par Ère :

- Ère I — Légitimité 4-5 possible pour plusieurs factions simultanément. L'euphorie est partagée.
- Ère II — Premières fractures. La Légitimité dans une faction commence à s'exclure de celle d'une rivale.

- *Ère III* — Radicalisation. Être à Légitimité 5 dans une faction signifie être à 0 pour une autre.
- *Ère IV* — Légitimité 5 sous la Terreur = cible prioritaire de Fouquier-Tinville.

Opprobre

L'Opprobre n'est pas la honte — c'est la pression que les factions rivales exercent sur un Héros visible. Il monte avec la Légitimité, pas contre elle.

Opprobre	Niveau	Effet narratif	Effet mécanique
1-2	Méfiance	Les factions rivales surveillent. Les PNJ neutres hésitent.	La faction méfiante refuse de partager son Surplus
3-4	Hostilité	Arrestations tentées, dossiers constitués, alliés qui prennent leurs distances.	Les factions adverses peuvent dépenser des Décrets contre lui en Phase de Cité
5+	Ennemi	En <i>Ère IV</i> : Fouquier-Tinville. Avant : exil ou emprisonnement probable.	Déclencheur automatique de la Menace correspondante

Montée de l'Opprobre : - Chaque point de Légitimité gagné peut déclencher +1 Opprobre dans les factions en tension ou en conflit - Actes publics visibles — discours, victoires au Conseil, mobilisations - Phase de Cité : une faction adverse peut dépenser un Décret *Conspirer* pour cibler un Héros

Baisse de l'Opprobre : - Fournir le Besoin d'une faction méfiante (-1) - Sacrifier quelque chose de visible à son bénéficiaire (-1) - Trahir sa propre faction en leur faveur — risqué, souvent définitif (-1 à -2)

L'Opprobre par Ère : - *Ères I-II* — Opprobre 5 = arrestation possible, exil probable. La mort n'est pas automatique. - *Ère III* — Opprobre 5 = danger grave. La mort dépend de la faction adverse et des Jauges actives. - *Ère IV* — Opprobre 5 = Fouquier-Tinville entre en scène. Mort.

Les Rôles de Faction

Les Rôles formalisent la position d'un Héros dans sa faction. Ce ne sont pas des titres honorifiques : chacun donne une capacité concrète et impose une contrainte narrative. Un Héros sans Rôle agit librement mais sans ressources institutionnelles.

Condition d'accès : Légitimité 2+ pour le premier Rôle. Un seul Héros par Rôle à la fois.

La Garde Nationale

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte
Capitaine	2	Mobiliser une unité armée pour un Moment charnière	Ne peut pas participer à une émeute
Émissaire	2	Négocier avec une autre faction sans perdre de Légitimité	Mentir à sa faction coûte double

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte
Enquêteur	3	Accès archives, mandats, perquisitions. Forcer une révélation	Chaque enquête doit avoir un rapport officiel

Le Club

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte
Tribun	2	Déclencher un mouvement populaire (manifestation, pétition, boycott)	Pas de neutralité possible — prise de position publique obligatoire
Censeur	3	Accuser formellement un individu de trahison	Accusation infondée = -2 Légitimité
Commissaire	3	Réquisitionner des ressources au nom de la République	Chaque réquisition crée un ennemi

La Section

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte
Meneur de section	2	Mobiliser un quartier entier (barricade, fouille, émeute)	La foule est imprévisible — le MJ ajoute toujours une complication
Guetteur	2	Première alerte sur tout événement à Paris	Garder un secret coûte de la Légitimité
Justicier	3	Organiser un tribunal populaire — force un PNJ à agir	Chaque tribunal éloigne les factions modérées

Le Comptoir

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte
Négociant	2	Acheter n'importe quel tag de ressource via le Surplus Argent	La transaction est connue des factions hostiles au commerce
Correspondant	2	Obtenir des informations de l'étranger en un Moment charnière	Résultat au Moment charnière suivant — pas d'effet immédiat
Armateur	3	Organiser un voyage hors de France (colonies, étranger)	Chaque voyage déclenche une manifestation surnaturelle [module]

Le Clergé

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte
Confesseur	2	Obtenir un Secret d'un PNJ — information fiable garantie	Secret sacramentel : l'utiliser publiquement = -2 Légitimité
Exorciste	2	Rituel d'exorcisme → indice sur la nature du phénomène	Ne fonctionne pas sur le vaudou — chaque échec visible fragilise le Sacré
Hospitalier	3	Soigner un PJ ou PNJ — opérationnel pour le prochain Moment charnière	Attire l'attention sur les terres du Clergé

Note MJ : Les Héros du Clergé choisissent implicitement en session zéro leur position face au serment constitutionnel : *prêtre jureur* (serment prêté, opère légalement) ou *prêtre réfractaire* (serment refusé, clandestinité). Ce n'est pas un Rôle formel — c'est une position narrative. Le jureur a accès aux ressources officielles. Le réfractaire a accès aux réseaux de la Cour. En Ère III-IV, être découvert comme réfractaire = Opprobre 5 immédiat dans toutes les factions révolutionnaires.

La Cour

Rôle	Légitimité min.	Capacité	Contrainte
Agent du Roi	2	Transmettre un ordre au nom de la couronne — force un PNJ royaliste	Si le roi est captif ou mort, chaque usage est un risque
Conspireur	2	Monter un complot (sabotage, faux documents, provocation)	Peut être découvert — le MJ tire pour la discrétion
Émigré-relais	3	Activer les réseaux émigrés (Coblence, Londres) — obtenir Argent ou soutien diplomatique	Contact étranger découvert = preuve de trahison → Opprobre +2 dans toutes les factions révolutionnaires

Note MJ : En Ère IV, la Cour n'existe plus comme institution. Les Rôles sont suspendus ou pires : des marques de danger. Préparez la question pour les Héros de la Cour : *qu'êtes-vous encore capable de faire quand votre faction n'existe plus ?*

Les Jauges

Les Jauges ne sont pas manipulées directement par les joueurs. Elles bougent en réponse à ce que les factions font en Phase de Cité et aux résultats des Moments charnières. Elles mesurent l'état du monde — les Héros n'agissent pas *sur* les Jauges, ils agissent *dans* un monde que les Jauges définissent.

Comment les Jauges bougent : - Résultats des Moments charnières : chaque fichier d'Ère indique les impacts par événement - Phase de Cité : certains Décrets dépensés par les factions font bouger une Jauge - Ellipses entre Ères : l'état historique s'accumule — les Jauges ne reviennent pas à une valeur neutre

Note MJ : Les Jauges ne s'équilibrent pas automatiquement entre les Ères. Si Raison↔Terreur atteint 7 en Ère III, elle commence à 7 en Ère IV. L'histoire s'accumule. C'est voulu.

Jauges Core

Toujours actives, quelle que soit l'option surnaturelle choisie en session zéro.

Jauge	Tension	Pôle 0	Pôle 10
Ordre ↔ Chaos	Institutions fonctionnelles vs. fragmentation de l'État	État centralisé opérationnel	Fragmentation — la loi n'existe que localement
Raison ↔ Terreur	Délibération politique vs. paranoïa institutionnalisée	Débat ouvert, décisions collectives	Suspicion comme loi — la dénonciation suffit

Ordre ↔ Chaos — Effets par Seuil

Seuil	Effet
0-2	L'État fonctionne. Les décrets s'appliquent. Les factions jouent selon les règles établies.
3-5	Lacunes dans l'autorité. Certains districts échappent à Paris. Les règles s'appliquent inégalement.
6-8	Pouvoir local. Les factions qui contrôlent un territoire ignorent les décisions centrales.
9-10	Fragmentation. Chaque faction opère indépendamment. La Vendée n'est plus une exception — c'est le modèle.

Raison ↔ Terreur — Effets par Seuil

Seuil	Effet
0-2	Politique délibérative. Les accusations nécessitent des preuves. L'Opprobre monte lentement.
3-5	Suspicion croissante. Être associé à une faction perdante suffit à attirer l'attention.
6-8	Paranoïa active. Des listes circulent. Les Héros à Légitimité 4-5 deviennent des cibles prioritaires.
9-10	Terreur institutionnalisée. Opprobre 5 = mort. Fouquier-Tinville entre automatiquement en jeu.

Note MJ : Les deux Jauges Core définissent ensemble le contexte de chaque Moment charnière. Raison↔Terreur à 9 et Ordre↔Chaos à 2 : c'est la Vendée — paranoïa sans État central pour la canaliser, violence locale sans procès. Raison↔Terreur à 9 et Ordre↔Chaos à 7 : c'est Paris en Ère IV — la Terreur est organisée, centralisée, efficace. Ce ne sont pas les mêmes périls.

Jauges Module

[Module — La Révolution Dévorante uniquement]

Ces deux Jauges s'ajoutent aux Jauges Core si le module surnaturel a été activé en session zéro. Elles sont absentes des campagnes sans module — les sections marquées *[module]* dans les fichiers d'Ère peuvent être ignorées sans perte de cohérence.

Jauge	Tension	Pôle 0	Pôle 10
Voile ↔ Révélation	Le surnaturel noyé dans le bruit vs. visible et impossible à nier	Incidents attribuables à d'autres causes	Le surnaturel est public — les Cabals bokors sont connues
Culpabilité ↔ Justice	La dette coloniale ignorée vs. reconnue et adressée	Le commerce triangulaire est une réalité économique, rien de plus	La France reconnaît la dette — et doit agir

Les effets complets par seuil de ces deux Jauges, leurs déclencheurs par Moment charnière, et leurs interactions avec les Cabals bokors et la Merveille *La Traversée* sont dans **module/jauges.md**.

Tiers — Transformation et Rupture

Tiers 2 — Livrets de Transformation

Le Tiers 2 n'est pas une montée en puissance. C'est une fracture. Un événement irréversible — survenu entre l'Ère I et l'Ère III — change durablement ce qu'un Héros est capable de faire et ce qu'il ne peut plus ignorer. Il se superpose au Profil de Tiers 1 sans le remplacer.

Déclencheur : Au Tournant des Cycles d'une Ère, si un événement narratif de l'Ère le justifie. Le MJ et le joueur choisissent ensemble quel Tiers correspond à ce qui s'est passé.

Tiers 2	Déclencheur narratif	Surplus	Need	Ce qui change
Témoin	Vu le surnaturel sans pouvoir le nier	Lucidité	Preuve	Voit ce que les autres refusent — avantage aux jets d'observation politique ; ne peut plus ignorer les signes
Renégat	Rompue avec sa faction ou ses idéaux déclarés (y compris dissidence interne)	Perspective	Appartenance	Libéré des contraintes de faction ; Légitimité ne remonte plus naturellement dans l'ancienne faction
Hanté	Subi une atrocité dont il porte les traces — ou contact surnaturel [module]	Résonance	Ancre	Peut rejouer un échec une fois par Moment charnière ; le MJ décide comment la hantise ressurgit
Deuilleur	Perdu quelqu'un de central — pas un allié, quelqu'un qui comptait vraiment	Détermination	Raison	Bonus aux actions menées au nom du disparu ; la perte peut être exploitée par les factions adverses
Compromis	Passé un accord qu'il ne peut pas défaire — avec une faction, un PNJ, ou [module] un bokor	Résolution	Rédemption	Accès à une ressource inaccessible autrement ; la dette est réelle et sera appelée

Note MJ : Exemples ancrés dans la campagne :

- *Hanté* — après les Massacres de Septembre (Ère III), un Héros de la Section qui n'a pas pu arrêter la foule. Ce n'est pas de la culpabilité abstraite : c'est un visage, un nom, une rue.
- *Compromis* — un Héros du Comptoir qui a négocié avec Mambo Cécile [module] en Ère II. Elle n'a pas oublié. La dette ne disparaît pas.
- *Renégat* — un prêtre jureur qui rejoint les réfractaires en Ère III. Il perd tout dans sa faction officielle ; il gagne une porte dans les réseaux de la Cour. La dissidence interne (Girondins restant dans le Club mais rompant avec la ligne montagnarde) ouvre aussi ce Tiers — sans changement de camp.

Note MJ : Les Tiers 2 se déclenchent typiquement :

- Ère I → Ère II : rares. La Révolution est encore possible. Les fractures existent mais on peut encore les nier.
- Ère II → Ère III : fréquents. Les illusions commencent à tomber.
- Ère III → Ère IV : presque inévitables si le groupe a joué activement. La Terreur produit des Hantés et des Deuilleurs en série.

Tiers 3 — Livrets de Rupture

Le Tiers 3 est l’empreinte définitive. Pas une transformation — une rupture avec ce que le Héros était avant 1789. Il répond à une question que la campagne pose depuis l’Ère I : *qu’est-ce que cinq ans de Révolution ont fait de vous ?*

Déclencheur : En Ère IV uniquement, au Tournant des Cycles final ou juste avant. Requiert un Tiers 2 actif. Irréversible.

Tiers 3	Prérequis	Surplus / Need	Capacité finale
Passeur	T2 Témoin ou Hanté + origines vaudou comprises	Pont / Sacrifice	Peut faire traverser un autre Héros d’un état à un autre : exil, réconciliation, survie improbable
Survivant	T2 Deuilleur + survécu à 3+ Moments charnières en Ères III-IV	Endurance / Humanité	Immunité à la première mort narrative de l’Ère IV ; ne peut plus initier d’action collective
Prophète	2+ Tiers 2 actifs + majorité des indices surnaturels collectés	Vision / Voix	Ce qu’il dit sur une faction ou un PNJ devient vrai — une fois. Il n’a aucun contrôle sur quand c’est entendu.
Sacrifice	T2 Hanté + T2 Compromis ou Deuilleur	Don / Retour	Sa mort ou sa disparition résout automatiquement une Crise active — il choisit la Crise, pas le moment
Législateur	T2 Compromis ou Renégat + Légitimité 4+ + Charges comme Surplus actif	Autorité / Solitude	Peut inscrire un fait dans le monde du jeu qui existera après la campagne — une loi, un texte, une trace

Note MJ : Les Tiers 3 sont des fins de personnage, pas des niveaux de puissance supplémentaire. Présentez-les comme la réponse à l’arc du Héros, pas comme un bonus de fin de campagne.

Exemples historiques : Saint-Just (Sacrifice — meurt à 26 ans en croyant que son sacrifice suffit). Condorcet (Prophète — prédit les droits des femmes et des esclaves dans un monde qui refuse de les entendre). Olympe de Gouges (Prophète ou Sacrifice selon l’arc joué). Talleyrand (Passeur — traverse tous les régimes, toutes les frontières). Charlotte Corday (Sacrifice — choisit la Crise, pas le moment).

Le Législateur est le seul Tiers 3 sans dimension surnaturelle. Il reste pleinement jouable dans une campagne sans module.

Ère I — L’Embrassement

Été-fin 1789

Portrait de l’Ère

La nuit du 4 août 1789, des nobles montent à la tribune pour abolir leurs propres privilèges — aux applaudissements de leur propre classe. Le 14 juillet, une foule prend la Bastille : 7 prisonniers libérés, 98 morts du côté des assaillants, le gouverneur Launay lynché dans la rue. Le 5 octobre, 6 000 femmes partent de Paris vers Versailles et ramènent le roi à Paris comme un prisonnier dont il ne comprend pas encore la nature. En trois mois, l’Ancien Régime s’est effondré. Tout le reste — la Constitution, la République, la Terreur — reste à inventer.

En 1789, il n’y a pas encore de camps. La Garde et le Club sont alliés. La Section et le Club se comprennent. La Cour cherche encore à négocier. La Grande Peur ravage les campagnes en août, mais Paris ne l’aperçoit qu’en rumeurs. Le Clergé n’a pas encore choisi — il est encore puissant, encore légitime, encore indivisible. Le Comptoir finance tout le monde et croit que ça suffira à le protéger. C’est le seul moment où toutes les factions peuvent encore croire qu’elles vont gagner.

À Nantes, des armateurs meurent dans des circonstances que les médecins ne peuvent pas expliquer. Les corps portent des signes — des marques sur la peau, une rigidité avant l’heure, une expression figée. Le Comptoir veut étouffer l’affaire. Le Clergé est appelé. Dans les faubourgs de Paris, des artisans murmurent sur des « possédés » aperçus une nuit de décembre. [Module] Ce sont les premiers signes d’une malédiction qui remonte les routes du commerce triangulaire. Mais dans l’euphorie de 1789, personne ne regarde.

Note MJ : Les faits du premier paragraphe sont historiques et précisément datés — ne pas les fictionnaliser. Le deuxième paragraphe est une synthèse fidèle à l’état réel des relations en 1789. Le troisième mélange historique (Nantes comme premier port négrier de France) et fiction (les morts inexplicables). La frontière est signalée dans le texte ; maintenir cette distinction dans le jeu.

Enjeux de l’Ère : - *Enjeu politique* : Qui contrôle le récit de la Révolution naissante — monarchistes constitutionnels, républicains, ou le peuple de la rue? - *Enjeu surnaturel [module]* : Premiers signes, encore noyés dans le chaos révolutionnaire. Le surnaturel n’est pas encore visible — il est attribuable à d’autres causes. Personne ne cherche vraiment.

Le Conseil

Le Conseil ouvre l’Ère I. Chaque faction annonce une Crise qu’elle ne peut résoudre seule et l’assigne à une autre. En Ère I, les factions ne sont pas encore en guerre les unes contre les autres. Le MJ choisit 2-3 Crises selon les factions représentées à table.

Faction	Crise qu’elle annonce	Peut l’assigner à
La Garde	L’ordre public à Paris — les émeutes se multiplient et les milices sont insuffisantes.	La Section (encadrer les milices populaires) ou le Club (légitimer les interventions)
Le Club	La Doctrine — la Constitution n’est pas encore écrite et les factions royalistes ralentissent tout.	La Garde (protéger les rédacteurs) ou le Clergé (obtenir son soutien au projet)
La Section	Le Pain — Paris a faim et les armateurs de Nantes spéculent sur le blé.	Le Comptoir (lever le blocage commercial) ou la Garde (escorter les convois)
Le Comptoir	La sécurité des routes — la Grande Peur en province coupe les approvisionnements.	La Garde (patrouilles) ou le Club (décrets d’ordre économique)
Le Clergé	Les biens nationaux — l’Assemblée menace de nationaliser les terres de l’Église.	Le Club (négocier un accord) ou la Cour (soutien politique)

Faction	Crise qu'elle annonce	Peut l'assigner à
La Cour	La légitimité du roi — l'Assemblée légifère sans lui. Comment le roi reste-t-il utile ?	La Garde (maintenir le roi visible et respecté) ou le Comptoir (financer la communication royale)

Questions d'ouverture : - *Pour chaque Héros :* Pourquoi votre faction vous a-t-elle choisi pour gérer cette Crise ? Qu'est-ce que vous y risquez personnellement ? - *Pour le groupe :* Si deux Héros de factions différentes se trouvent affectés à la même Crise — coopèrent-ils ou se méfient-ils ?

Note MJ : Ce tableau est un menu, pas un script. Un groupe sans Comptoir ni Clergé n'entend pas parler de Nantes au Conseil — la Crise existe, elle est simplement résolue hors-champ.

Phase de Cité

État initial des factions (entrée Ère I) :

Faction	Surplus	Besoins	Position
La Garde	Troupes, Milice, Noblesse	Légitimité populaire, Pain, Doctrine	Dominante — pic de puissance en 1789
Le Club	Doctrine, Légitimité populaire	Troupes, Argent, Pain	Émergent — minoritaire mais qui monte vite
La Section	Foule, Orateurs	Pain, Argent, Charges, Doctrine	Force brute sans structure
Le Comptoir	Argent, Commerce colonial, Diplomatie étrangère	Légitimité populaire, Foule, Sacré	Indispensable — finance tout le monde
Le Clergé	Sacré, Occultisme, Médecine, Terres	Charges, Milice, Argent	Puissant mais fissuré
La Cour	Noblesse, Diplomatie étrangère, Argent	Légitimité populaire, Foule, Presse	Assiégée — temporise

Mouvements attendus : - **La Garde et le Club** échangent Troupes contre Doctrine — l'alliance tient mais chaque échange crée une dette qui deviendra visible en Ère II. - **La Section** presse **le Comptoir** sur le Pain — le Comptoir peut payer ou ignorer. Ignorer monte l'Opprobre de la Section. - **Le Clergé** résiste à la nationalisation de ses Terres — il a besoin du soutien de la Cour ou d'une entente avec le Club. - **La Cour** cherche à maintenir son Surplus Noblesse visible — chaque décret de l'Assemblée l'érode silencieusement.

Tableau de déclenchement des Moments charnières :

Si en Phase de Cité...	Le Moment qui s'active
La Garde ou la Section prennent une initiative publique à Paris	La Prise de la Bastille — question de contrôle du récit
Le Comptoir subit des pertes ou cherche à étouffer une information	Les Meurtres de Nantes — enquête ou dissimulation
La Section mobilise la Foule et la Cour ne peut pas répondre	La Marche des Femmes sur Versailles
[Module] La jauge Voile↔Révélation dépasse 3	La Nuit des Possédés — incident dans les faubourgs

Note MJ : Trois Moments sur quatre est une Ère pleine. Deux suffisent si le groupe a peu de sessions. La Nuit des Possédés est module uniquement. Ce qui compte : chaque Moment activé doit avoir une cause directe dans la Phase de Cité.

Moments Charnières

Moment 1 — La Prise de la Bastille

(Historique — 14 juillet 1789)

Enjeu : Qui s’empare du symbole ? Qui contrôle le récit de la victoire ?

Le 14 juillet 1789, une foule prend d’assaut la Bastille — 7 prisonniers libérés, 98 morts, le gouverneur Launay lynché dans la rue. La prison royale était presque vide. Sa valeur est symbolique. Ce qui compte ce n’est pas qui a tenu l’assaut — c’est qui raconte quoi.

Questions pour les Héros : - *Héros de la Garde* : Lafayette arrive après la prise. Il faut encadrer la foule, protéger les survivants de la garnison. Qu’est-ce que la Garde fait de cette victoire — et à qui l’attribue-t-elle ? - *Héros de la Section* : La Section a pris la Bastille. Comment s’assure-t-elle que ce soit bien elle qui reçoive la légitimité ? - *Héros du Club* : La Bastille est tombée avant que le Club ait pu rédiger la moindre Doctrine. Comment transforme-t-on une émeute populaire en acte politique fondateur ? - *Héros de la Cour* : Le roi est à Versailles. Est-ce la fin — ou une opportunité de négocier d’une position de faiblesse calculée ? - *Héros du Comptoir* : Si les émeutes se propagent, les marchés ferment. Qui paie la reconstruction — et qui récupère l’argent ?

Conséquences par faction :

Faction	Si les Héros agissent en leur faveur	Si les Héros échouent ou s’y opposent
La Garde	Légitimité populaire +1 — récit « gardiens de la Révolution »	Légitimité populaire 0, perçue comme force d’occupation royale
Le Club	Doctrine renforcée — « la prise de la Bastille, c’est la Constitution »	Perd le récit au profit de la Section ou de la Garde
La Section	Foule consolidée, Opprobre à la Cour +2	La victoire est attribuée à la Garde — le Besoin Charges s’approfondit
La Cour	(aucun avantage possible ce jour-là)	Noblesse -1, Diplomatie étrangère fragilisée
Le Comptoir	Argent intact, positionné comme « financeurs de la liberté »	Commerce colonial perturbé par les émeutes qui s’étendent
Le Clergé	Si les prêtres de paroisse participent : Légitimité populaire +1	Sacré perçu comme allié de l’Ancien Régime

Complications possibles : - La Garde reçoit l’ordre de tirer sur la foule avant la prise — décision de *Desmarais* ou de Lafayette. Les Héros de la Garde sont présents. Que font-ils ? - Le gouverneur Launay tente de négocier. Les Héros sont-ils en position d’intervenir ? Peuvent-ils empêcher le lynchage — et veulent-ils le faire ? - Des documents trouvés dans les archives de la Bastille compromettent un PNJ ou une faction.

Option surnaturelle [Module] : Dans les caves de la Bastille, parmi les derniers prisonniers, un homme refuse de partir. Il dit quelque chose en créole. Ses yeux ne cillent pas. L’odeur de la cale est sur lui — et il n’a jamais navigué.

Note MJ : La Bastille est l’événement le plus iconique — résister à la tentation d’en faire une scène épique. C’est une question de contrôle du récit, pas de bravoure militaire.

Moment 2 — Les Meurtres de Nantes

(Semi-historique — contexte réel, incidents fictifs — automne 1789)

Enjeu : Des armateurs négriers meurent dans des circonstances inexplicables. Enquête ou étouffement ?

Nantes, automne 1789. La ville est le premier port négrier de France — 44 % du commerce triangulaire passe par ses quais. Plusieurs armateurs meurent. Les médecins ne peuvent pas établir de cause. Les corps présentent des signes — des marques sur la peau, une rigidité avant l'heure, parfois une expression de terreur figée. (*Les morts inexplicables sont fictifs. Nantes comme premier port négrier, l'île Feydeau, les armateurs — historique.*)

L'Armateur Bréard veut étouffer l'affaire. Le Père Ignace, appelé par la famille d'un défunt, tente un exorcisme. Il échoue. Zélie Bréard, la fille de l'armateur, a trouvé un objet dans les réserves de son père. Elle cherche quelqu'un à qui le montrer.

Questions pour les Héros : - *Héros du Comptoir* : Qui enquête? Qui étouffez-vous? Combien ces morts coûtent-ils en Argent et en réputation? - *Héros du Clergé* : L'exorcisme a échoué. Qu'est-ce que le Père Ignace fait de cet échec? - *Héros de la Garde* : Enquêter sur des armateurs, c'est menacer les intérêts du Comptoir — qui finance la Garde. - *Héros de la Section* : « Les riches meurent à Nantes et Paris dépend de leur blé. » Opportunité politique ou menace?

Conséquences par faction :

Faction	Si les Héros enquêtent et remontent la piste	Si les Héros étouffent l'affaire
Le Comptoir	Commerce colonial fragilisé — mais gain d'informations sur la source	Commerce préservé à court terme, mais la malédiction continue
Le Clergé	Sacré fragilisé (exorcisme échoué publiquement), mais premiers indices sur la nature du problème	Fragilisation identique, sans les indices
La Garde	Enquêteur accède aux archives du Comptoir — informations utilisables en Ère II	Garde perçue comme complice du Comptoir par la Section

Sans module actif : Les morts restent inexplicables mais interprétables — empoisonnement, épidémie, règlement de comptes. La piste coloniale est disponible mais pas confirmée. L'enquête révèle des pratiques commerciales illégales, des dettes, des réseaux que personne ne voulait voir.

Option surnaturelle [Module] : Les corps portent des traces que le Père Ignace reconnaît comme des signes de contact avec un rituel qu'il ne connaît pas. Premier contact possible avec Mambo Cécile ou Ti-Jean — indirect, via un messenger ou un objet. La Jauge Voile↔Révélation monte de 1.

Note MJ : Ce Moment est le pivot entre histoire et fiction — maintenir la frontière visible. L'exorcisme qui échoue est le premier indice du cadre chrétien inadapté face au vaudou. Ne pas le résoudre : le poser.

Moment 3 — La Marche des Femmes sur Versailles

(*Historique — 5-6 octobre 1789*)

Enjeu : Le roi est ramené à Paris. La monarchie est captive. Qui a gagné — et qui le sait?

Le 5 octobre 1789, 6 000 femmes partent de Paris vers Versailles. Elles viennent chercher du pain et le roi. Le lendemain, Louis XVI signe les décrets révolutionnaires qu'il avait refusés et accepte de revenir à Paris — escorté par Lafayette. *Citoyenne Audu* est l'une des meneuses de la marche.

Questions pour les Héros : - *Héros de la Section* : Comment s'assurer que le crédit revient bien à la Section — et pas à la Garde qui arrive après, ni au Club qui va rédiger des décrets? - *Héros de la Garde* : Desmarais a dû suivre la foule ou voir la Garde marginalisée. Comment gère-t-il l'humiliation? - *Héros de la Cour* : Le roi a signé sous contrainte. Marie-Antoinette a failli être tuée. Comment la Cour survit-elle à cette nuit? - *Héros du Club* : La Section a agi sans doctrine. Comment transformer cette victoire brute en avancée politique structurée?

Conséquences par faction :

Faction	Résultat de la Marche
La Section	Foule consolidée, Légitimité populaire +1.
La Garde	Légitimité populaire -1 — perçue comme ayant encadré une émeute.
La Cour	Captive aux Tuileries. Diplomatie étrangère devient la seule option. Noblesse -1 à Paris.
Le Club	Doctrine renforcée — la Constitution peut inclure les décrets signés sous contrainte.
Le Comptoir	Neutre à court terme — mais les routes commerciales changent.
Le Clergé	Les prêtres de paroisse qui ont rejoint la marche gagnent en Légitimité populaire. Les évêques qui l'ont condamnée perdent.

Complications possibles : - *Citoyenne Audu* est accessible pendant la marche — si un Héros veut créer un Lien avec elle, c'est le moment. - Pendant la marche, des courtisans tentent de fuir Versailles — parmi eux, peut-être un contact de la Cour ou du Comptoir. - La Garde doit choisir : escorter la foule victorieuse, ou protéger les membres de la Cour qui tentent de partir ?

Option surnaturelle [Module] : Dans la foule, plusieurs femmes décrivent la même chose le lendemain : un moment où tout s'est arrêté, où elles ont su exactement quoi faire. Le Père Marcel l'entend en confession et ne sait pas quoi en faire.

Note MJ : Résister à la tentation d'en faire un moment de bravoure féminine généralisée — la marche est une crise de la faim d'abord.

Moment 4 — La Nuit des Possédés

[Module — *La Révolution Dévorante uniquement*] (Fiction — hiver 1789)

Enjeu : Un incident surnaturel dans un quartier populaire de Paris. Émeute, panique, témoins — et deux morts dont personne ne parle.

Une nuit de l'hiver 1789. Plusieurs personnes dans le faubourg Saint-Antoine présentent des comportements inexplicables. Pas des fous — ils parlent, agissent, répondent. Mais ce ne sont pas eux qui parlent. L'incident dure quelques heures. Quand ça passe, personne n'a de souvenirs nets. Il y a deux morts. *Ce Moment ne se déclenche que si Voile↔Révélation a dépassé 3.*

Questions pour les Héros : - *La Garde* veut rétablir l'ordre. Comment encadrer quelque chose qu'on ne comprend pas ? - *Le Club* y voit un complot aristocratique — c'est une explication pratique. Combien de temps ? - *La Section* a vu. Qui peut aider les artisans du faubourg à mettre des mots sur ce qu'ils ont vu ? - *Le Clergé* est appelé pour exorciser. Le Père Ignace échoue à nouveau — et cette fois il y a des témoins. - *Le Comptoir* nie tout lien avec les colonies. Mais un de leurs représentants était présent cette nuit-là.

Conséquences par faction :

Faction	Impact
La Garde	Ordre maintenu sans explication. <i>Desmarais</i> a vu quelque chose qu'il ne mettra pas dans son rapport.
Le Club	Récit du complot aristocratique tenu — pour l'instant.
La Section	A vu. Les artisans ont des témoignages précis.
Le Clergé	Échec public de l'exorcisme. Sacré fragilisé. Père Ignace en crise.
Le Comptoir	Lien établi entre les incidents de Nantes et Paris.

Jauge affectée : Voile↔Révélation +2. La malédiction est à Paris.

Note MJ : La Nuit des Possédés est totalement fictive. Le surnaturel est traité au conditionnel et par questions ouvertes, jamais affirmé directement. Les conséquences politiques (qui contrôle le récit?) sont aussi importantes que les conséquences surnaturelles.

Tournant des Cycles — Ère I

Questions par Héros : - Qu'avez-vous accompli pour votre faction? Qu'est-ce que ça vous a coûté personnellement? - La Révolution tient encore ses promesses pour vous — ou avez-vous vu quelque chose qui vous fait douter? - *Pour les Héros du Comptoir ou du Clergé :* Avez-vous trouvé une explication à ce qui s'est passé à Nantes — ou avez-vous choisi de ne pas chercher?

Évolution des factions : - La Garde est-elle encore alliée du Club? Ou la première fracture est-elle déjà visible? - La Section a-t-elle obtenu des Charges — ou reste-t-elle force brute sans structure? - Le Comptoir est-il encore indispensable à toutes les factions? - Le Clergé est-il encore uni — ou la fracture jureurs / réfractaires est-elle visible en fin d'Ère I?

Avancements disponibles : - *Légitimité +1* pour les Héros qui ont servi leur faction au moins une fois pendant l'Ère. - *Tier 2 (rare) :* Si un Héros a vécu un événement irréversible — perte, trahison, acte impardonnable. Rare en Ère I, mais possible.

Ellipse vers l'Ère II :

Entre l'Ère I (fin 1789) et l'Ère II (1790), plusieurs mois passent. La Constituante travaille. La Fête de la Fédération approche. Le Clergé est en train de choisir — ou de refuser de choisir. Le MJ résume deux ou trois choses qui se sont passées hors-champ — il ne les joue pas, il les décrit.

Note MJ : L'Ère I se termine. La Révolution commence. Tout ce qui était encore possible en juillet 1789 a déjà un bord de précipice.

PNJ Actifs en Ère I

En jeu direct : - *Colonel Desmarais* (La Garde) — actif dès la Bastille - *Louise Fusil* (La Garde) — active à Paris, témoin potentielle de la Nuit des Possédés [module] - *Citoyenne Audu* (La Section) — active pendant la Marche des Femmes - *Père Marcel* (La Section / Clergé) — à Paris [module] - *Armateur Bréard* (Le Comptoir) — actif à Nantes pour Les Meurtres - *Zélie Bréard* (Le Comptoir) — active à Nantes - *Père Ignace* (Le Clergé) — actif aux Meurtres de Nantes et à la Nuit des Possédés [module] - *Montclair* (transversal) — à Nantes, visible si les Héros cherchent

Non encore actifs — entrent en Ère II : - *Manon Phlipon* (Le Club) - *Rose Lacombe* (La Section) - *Fouquier-Tinville* (Le Club) — Menace, pas avant l'Ère IV

Ère II — Les Faux Espoirs

1790–Mi-1791

Portrait de l'Ère

Le 14 juillet 1790, 300 000 fédérés sont réunis au Champ-de-Mars pour célébrer le premier anniversaire de la Bastille. Lafayette commande. Le roi prête serment à la Constitution. Talleyrand célèbre la messe. Il pleut. Personne ne part. Les journaux parlent de réconciliation nationale. C'est le moment où la Révolution semble avoir réussi — et cette impression sincère n'est pas entièrement fausse.

Sous l'apparent consensus, les fractures travaillent. Le Club compte ses voix à l'Assemblée et prépare l'étape suivante. La Constitution Civile du Clergé votée deux jours avant la Fête fracture l'Église entre jureurs et réfractaires. Le roi prête serment à la Fête en sachant qu'il prépare sa fuite. La Cour négocie en secret avec les cours européennes.

Il n'y a pas de compromis stable entre une monarchie constitutionnelle et les exigences de la Révolution — chaque camp le sait sans le dire. La question n'est pas « la Constitution va-t-elle fonctionner ? » mais « quand l'effondrement aura-t-il lieu ? ».

[Module] La malédiction s'est installée à Paris depuis l'hiver 1789. Les cas de possession passent pour de la folie, les dépérissements pour des maladies. Les enquêteurs qui regardent de près commencent à assembler des pièces qui ne s'imbriquent dans aucune explication rationnelle.

Note MJ : Les faits du premier paragraphe sont historiques et précisément datés. Le deuxième est une synthèse fidèle aux positions réelles de 1790. Le troisième mélange historique (l'impasse institutionnelle) et fiction (la malédiction) — signaler la frontière en jeu si des joueurs posent la question.

Enjeux de l'Ère : - *Enjeu politique* : La monarchie constitutionnelle peut-elle tenir — ou est-elle déjà morte sans que personne ne l'ait officiellement enterrée ? - *Enjeu surnaturel [module]* : Les Signes discrets de l'Ère I deviennent des Manifestations troublantes. Encore explicables — mais de moins en moins facilement.

Le Conseil d'Ère II

Les Crises disponibles reflètent l'état des factions héritées du Tournant de l'Ère I.

Crise	Factions concernées	Enjeu immédiat
Déficit budgétaire de l'État	Comptoir / Club / Garde	Qui finance les dettes nationales — et à quel prix politique ?
Recrutement de la Garde nationale	Garde / Section	Qui contrôle les milices dans les quartiers populaires ?
Prêtres réfractaires en campagne	Clergé / Section / Cour	Les premières résistances rurales — enquête ou tolérance ?
Retour des émigrés	Cour / Garde / Club	Les nobles partis reviennent-ils sans conditions — et qui décide ?
Presse et opinion publique	Club / Section / Comptoir	Qui contrôle le récit révolutionnaire à l'échelle nationale ?
Commerce colonial perturbé	Comptoir / Club / Clergé	Les routes atlantiques se ferment. Pourquoi — et qui ment ?

Le MJ choisit 2 Crises selon les factions jouées. Chaque Crise produit une transaction entre factions — Surplus cédé, Pacte établi, Opprobre distribué — avant que les Moments ne se déclenchent.

Questions d'ouverture : - Depuis la fin de l'Ère I, un an s'est écoulé. Qu'est-ce que votre Héros a fait de ce temps ? - Quelle faction lui semble, en juillet 1790, la plus solide — et pourquoi se trompe-t-il ? - Quel Covenant s'est renforcé pendant l'ellipse ? Lequel s'est fragilisé ?

Phase de Cité

État initial des factions (début Ère II) :

Faction	Surplus actifs	Besoins actifs	Tendance vs. Ère I
La Garde	Milice, Troupes, Légitimité populaire	Doctrine, Charges	↑ Apogée — Lafayette est au sommet.
Le Club	Doctrine, Orateurs, Charges	Troupes, Commerce colonial	↑ Croissance — siège à l'Assemblée, presse active.
La Section	Foule, Légitimité populaire	Pain, Argent	= Stable mais frustrée — représentée mais pas décisionnaire.
Le Comptoir	Argent, Commerce colonial, Diplomatie étrangère	Charges, Légitimité populaire	↓ Inquiet — les morts de Nantes, l'instabilité politique.
Le Clergé	Sacré, Archives, Terres	Argent, Légitimité populaire	↓ Division croissante — jureurs et réfractaires coexistent encore, pas pour longtemps.
La Cour	Noblesse, Diplomatie étrangère, Secrets	Légitimité populaire, Charges	↓ Isolement — le roi joue la Constitution ; la Cour joue le temps.

Mouvements attendus : - **La Garde** cède de la Légitimité populaire à la **Section** quand elle tarde à protéger les droits populaires. - **Le Club** accumule des Charges ; ses échanges Doctrine contre Troupes avec la Garde créent des dettes exigibles en Ère III. - **Le Clergé** perd des Terres (vente des biens d'Église) et son Sacré se fragilise à chaque exorcisme raté. - **La Cour** transfère de l'Argent et des Secrets vers des réseaux d'évasion qu'elle prépare en silence.

Tableau de déclenchement des Moments charnières :

Si en Phase de Cité...	Le Moment qui s'active	Timing conseillé
Disponible dès le début de l'Ère	La Fête de la Fédération	Tôt dans l'Ère — poser l'illusion avant de la démolir
Contemporain de la Fête	La Constitution Civile du Clergé	Juillet 1790 — peut être joué en parallèle ou en bifurcation
Le Comptoir ou le Clergé subissent des pertes inexplicables <i>[module]</i>	Le Dépérissement des Armateurs	Hiver 1790
Disponible en fin d'Ère, déclenche automatiquement le Tournant	La Fuite à Varennes	20-21 juin 1791 — clôture obligatoire

Note MJ : La Fête de la Fédération et la Constitution Civile du Clergé sont quasi-simultanées (14 et 12 juillet 1790). Le MJ peut les traiter comme un seul Moment bifurqué. La Fuite à Varennes clôt obligatoirement l'Ère II.

Moments Charnières

Moment 1 — La Fête de la Fédération

(Historique — 14 juillet 1790)

Enjeu : Lafayette prête serment devant 300 000 personnes. Le roi prête serment. La question n'est pas si la cérémonie réussit — elle réussit. La question est ce que chacun entend dans ce serment.

La Fête est organisée pour célébrer le premier anniversaire de la Bastille. Talleyrand — évêque d'Autun, bientôt jureur, futur Passeur de tous les régimes — célèbre la messe. Lafayette et le roi prêtent serment à la Constitution. Il pleut sans interruption. Personne ne part.

Questions pour les Héros :

Faction du Héros	Question posée
La Garde	Lafayette prête serment en ton nom. Y crois-tu encore — ou commences-tu à voir le plafond de verre que la Garde ne pourra jamais dépasser sous cette Constitution ?
Le Club	La Fête célèbre une Constitution que tu trouves insuffisante. Tu applaudis, ou tu prépares déjà l'étape suivante depuis les gradins ?
La Section	300 000 personnes dans les rues — c'est la victoire de la Section, ou la victoire de Lafayette ?
Le Comptoir	Tu as financé une partie de la logistique. Qui te doit quoi, maintenant — et qui l'oubliera dès que la fête est finie ?
Le Clergé	Talleyrand célèbre la messe. Tu es jureur ou réfractaire — ou tu n'as pas encore décidé ? Ce jour est le dernier moment où les deux positions coexistent sans fracture officielle.
La Cour	Le roi prête serment. Tu sais qu'il prépare sa fuite. Est-ce que tu le sais, ou choisis-tu de ne pas savoir ?

Conséquences par faction :

Faction	Si les Héros participent activement	Si les Héros restent en retrait
La Garde	+1 Légitimité populaire	Aucun gain — légère question sur leur positionnement
Le Club	Accès à un Charges si un Héros prononce un discours efficace	La place est prise par un autre orateur
La Section	+1 Foule si un Héros canalise l'enthousiasme vers un enjeu local	La Section perd l'initiative face à Lafayette et au Club
Le Comptoir	Pacte possible avec un fédéré provincial	Rien
Le Clergé	La participation force le choix jureur/réfractaire — plus tôt que prévu	Le report devient difficile à justifier en Ère III
La Cour	Assister coûte une façade d'allégeance convaincante	S'absenter crée un incident diplomatique

Complications possibles : - Un fédéré provincial reconnaît un Héros lié à la Cour — scène diplomatique délicate. - Le serment royal est prononcé avec une hésitation imperceptible. Qui l'a remarquée — et que faire de cette information ?

Option surnaturelle [Module] : Avec 300 000 personnes au Champ-de-Mars, une Possession passagère peut passer inaperçue — ou déclencher une panique en chaîne.

Note MJ : La Fête est un succès. Ne pas l'écrire comme une mascarade vide — les gens y croyaient sincèrement. Le paradoxe de l'Ère II : les illusions sont sincères, pas cyniques.

Moment 2 — La Constitution Civile du Clergé

(Historique — vote juillet 1790, serment obligatoire novembre 1790)

Enjeu : L'Assemblée légifère sur l'organisation de l'Église de France. Les prêtres doivent prêter serment à la Constitution — ou refuser et devenir réfractaires. La fracture est irréversible.

La Constitution Civile nationalise l'Église : les prêtres deviennent des fonctionnaires élus, le pape perd son autorité en France. Environ la moitié des prêtres refusent. Le pape condamne la Constitution en mars 1791. La plupart des évêques refusent ; Talleyrand est l'un des rares à jurer. Les campagnes rurales, attachées à leurs prêtres réfractaires, entrent en résistance passive — un terreau que la Cour commence à cultiver pour ce qui deviendra la Vendée.

Note MJ : La Constitution Civile est votée le 12 juillet 1790 — deux jours avant la Fête de la Fédération. Talleyrand célèbre la messe de la Fête tout en sachant que la loi qui fracture son Église vient d'être votée. Cette tension est jouable si un Héros du Clergé est présent.

Questions pour les Héros :

Faction du Héros	Question posée
Le Clergé	Jureur ou réfractaire — la question n'est plus théologique, elle est politique. Qui vas-tu perdre selon le choix que tu fais ?
La Cour	L'alliance Trône-Autel a toujours reposé sur les réfractaires. Est-ce que tu commences à organiser un réseau de soutien ?
Le Club	Le serment est un test de loyauté parfait. Qui surveilles-tu dans ta faction pour savoir s'ils sont vraiment avec vous ?
La Garde	Un prêtre de ton réseau refuse le serment. Tu fermes les yeux ou tu l'arrêtes ?
La Section	Les femmes de ta paroisse défendent leur curé réfractaire contre les gardes nationaux. Tu les soutiens ou tu appliques la loi ?
Le Comptoir	Ton aumônier de bord est réfractaire. Il a des informations sur Nantes. Que vaut ce Covenant maintenant qu'il est hors-la-loi ?

Conséquences par faction :

Faction	Conséquence principale	Conséquence secondaire
Le Clergé	Perd son unité — deux sous-factions (jureurs / réfractaires) avec des Surplus distincts	Son Sacré est contesté : certaines paroisses rejettent leurs prêtres jureurs
La Cour	Gagne des Secrets (réseau de soutien aux réfractaires) mais accroît son Opprobre vis-à-vis du Club	Commence à construire le réseau d'évasion crucial en Ère IV

Faction	Conséquence principale	Conséquence secondaire
Le Club	Gagne un Charges supplémentaire (contrôle des nominations ecclésiastiques)	Crée un Opprobre durable dans les campagnes — terreau de la Vendée en Ère IV
La Section	Divisée entre anticléricaux et communautés attachées à leurs prêtres	Première fracture Section/Clergé
Le Comptoir	Ses contacts ecclésiastiques entrent en clandestinité	[Module] : Le Clergé réfractaire commence à parler de « mauvais augures venus d'outre-mer »

Option surnaturelle [Module] : Les campagnes en résistance passive produisent des rumeurs : des paysans vendéens parlent de « vieilles magies revenues », de cauchemars partagés dans les paroisses proches des ports.

Moment 3 — Le Dépérissement des Armateurs

[Module — La Révolution Dévorante uniquement] (Fiction — hiver 1790)

Enjeu : Des familles entières liées au commerce colonial tombent malades — pas de diagnostic possible. La malédiction n'est plus un incident isolé : c'est un pattern.

Cet hiver, une douzaine de familles nantaises liées au commerce triangulaire présentent les mêmes symptômes — affaiblissement progressif, perte de mémoire, égarement. Pas de fièvre. Pas de contagion par contact. *Le Père Ignace* est envoyé pour un exorcisme dans la maison d'un armateur — il échoue publiquement, devant témoins. (Les morts inexplicables sont fictifs. Le contexte nantais — historique.)

Questions pour les Héros :

Faction du Héros	Question posée
Le Comptoir	Ce sont tes associés qui meurent. L'enquête peut ruiner ta réputation commerciale. Qu'est-ce que tu sacrifies — l'information ou les affaires ?
Le Clergé	L'exorcisme du Père Ignace a échoué devant témoins. Qu'est-ce que ça fait à ton Surplus Sacré — et à ta foi ?
La Garde	Ton enquête ne mène nulle part par les voies officielles. Est-ce que tu fermes le dossier, ou tu continues hors des canaux ?
La Section	Les domestiques des maisons touchées parlent, si on les écoute vraiment. Est-ce que tu leur accordes ce crédit ?

Conséquences par faction :

Faction	Si les Héros enquêtent	Si les Héros ignorent
Le Comptoir	Perd 1 Surplus Commerce colonial — mais gagne des informations sur la source	Perd 2 Surplus Commerce colonial — la rumeur se répand sans contrôle
Le Clergé	Sacré fragilisé publiquement — mais premiers indices vodun	Fragilisation identique, sans les indices
Montclair	À Nantes cet hiver. Covenant Confiance possible — il parle, mais à quel prix ?	La piste Saint-Domingue reste froide jusqu'en Ère III

Complications possibles : - Un médecin qui a autopsié les corps disparaît avant de remettre son rapport. - Un domestique haïtien reconnaît les signes — et refuse de parler par peur. - Dans la maison d'un armateur, l'odeur de sel et le bruit de chaînes sont perçus par au moins un Héros.

Progression surnaturelle : Ce Moment fait avancer la Jauge Voile↔Révélation de 1 si les Héros enquêtent sérieusement.

Moment 4 — La Fuite à Varennes

(Historique — 20-21 juin 1791)

Enjeu : Le roi a trahi. Ramené captif à Paris, Louis XVI a prouvé que la monarchie constitutionnelle était une fiction.

Dans la nuit du 20 juin 1791, la famille royale fuit Paris déguisée. Le roi est reconnu à Varennes par un postillon local, arrêté, et ramené à Paris sous escorte. La foule regarde le carrosse passer en silence — aucune acclamation, aucun cri. Lafayette est présent. La fiction monarchique constitutionnelle s'effondre.

Questions pour les Héros :

Faction du Héros	Question posée
La Cour	Étiez-vous dans le carrosse ? Dans le complot ? Dans l'ignorance totale ? La réponse définit votre positionnement pour le reste de la campagne — et votre survie en Ère IV.
La Garde	Lafayette encadre le retour du roi sous le regard silencieux de 50 000 personnes. Défendre encore Louis XVI, c'est se discréditer. L'abandonner — c'est quoi, exactement ?
Le Club	Le roi a trahi. Tu as la preuve que tu cherchais. Quelle est ta prochaine décision ?
La Section	Le silence de la foule au retour du roi. Est-ce de la résignation ou de la colère contenue ?
Le Comptoir	L'instabilité que tu craignais est là. Tu fuis, tu investis, ou tu parles à tout le monde pour rester indispensable ?
Le Clergé	Les réfractaires voient leur espoir de restauration s'effacer. Les jureurs ont misé sur une Constitution qui repose sur un mensonge. Qui a tort ?

Conséquences par faction :

Faction	Conséquence principale	Conséquence secondaire
La Cour	Perd son Surplus Noblesse à Paris — trop dangereux à afficher	Bascule vers un fonctionnement clandestin ; Rôles formels (Agent du Roi, Conspirateur public) inaccessibles en Ère III
La Garde	Perd 1 Surplus Légitimité populaire	Doit choisir un camp au prochain Moment charnière (le Champ-de-Mars, Ère III)
Le Club	Gagne 1 Charges (positions renforcées à l'Assemblée)	Peut déclencher la procédure de déchéance — mais choisit d'attendre
La Section	Gagne 1 Légitimité populaire	Son exigence de déchéance crée un premier conflit ouvert avec la Garde
Le Comptoir	Perd 1 Surplus Diplomatie étrangère	Commence à préparer des voies d'exfiltration

Faction	Conséquence principale	Conséquence secondaire
Le Clergé	Réfractaires renforcent leur réseau — underground désormais	Jureurs associés à une Constitution qui vient de montrer ses limites

Option surnaturelle [Module] : La fuite a eu lieu de nuit. Des phénomènes étranges sur la route de Varennes. *Montclair* était dans la région — coïncidence ou mission ?

Note MJ : Le roi est officiellement « suspendu » après Varennes, pas déchu — ne pas anticiper la déchéance qui arrive en Ère III. Pour la Cour : perdre ses Rôles formels après Varennes est une transition narrative vers le fonctionnement clandestin, pas une punition.

Tournant des Cycles — Ère II

Questions par cercle social :

Premier cercle — Privilégiés : - Tu as vu la Fête de la Fédération et la Fuite à Varennes dans la même Ère. Qu'est-ce qui reste de l'espoir que tu avais en 1789 ? - Ton positionnement social en 1791 — est-il encore tenable, ou as-tu déjà commencé à prévoir ta sortie ?

Deuxième cercle — Ambitieux : - La Constitution a montré ses limites. Est-ce que tu crois encore au projet institutionnel ? - Quel Covenant as-tu renforcé pendant cette Ère — et quel prix vas-tu payer pour le garder ?

Troisième cercle — Invisibles : - La Révolution a produit des lois, des serments, des fêtes. Est-ce que ta vie quotidienne a changé — et si oui, en quoi ?

Questions d'évolution des factions :

Faction	Question de Tournant
La Garde	Après Varennes, Lafayette n'est plus le même. Est-ce que tu restes dans la Garde telle qu'elle était ?
Le Club	Tu as la preuve, tu as les Charges. Pourquoi attendre encore — et est-ce une stratégie ou une faiblesse ?
La Section	Le silence de la foule au retour du roi — est-ce que tu vas le transformer en quelque chose ?
Le Comptoir	Tes pertes de l'Ère II — est-ce que tu les absorbes, ou commencent-elles à te définir ?
Le Clergé	Jureur ou réfractaire — as-tu fait la paix avec ce choix ?
La Cour	La fiction monarchique constitutionnelle est morte à Varennes. Qu'est-ce qui te reste ?

Avancements disponibles : - *Légitimité +1* pour les Héros qui ont participé activement à au moins un Moment charnière - *Tier 2 Deuilleur* si un Covenant central a été brisé pendant l'Ère - *Tier 2 Compromis* si un Héros a choisi de fermer les yeux sur quelque chose d'important - *Tier 2 Renégat* si un Héros a changé de faction ou est entré en dissidence interne visible - [Module] *Tier 2 Hanté* si Voile ↔ Révélation ≥ 4 et contact direct avec une Manifestation

Ellipse vers l'Ère III :

Quelques semaines séparent la Fuite à Varennes (juin 1791) de l'ouverture de l'Ère III (juillet 1791 — le Champ-de-Mars). Pendant ces semaines, les factions se repositionnent. Le MJ pose une seule image : le Champ-de-Mars un matin, vide, avant ce qui va se passer.

Note MJ : L'Ère II se termine. Ce qui était encore possible en juillet 1790 ne l'est plus en juin 1791. La radicalisation de l'Ère III n'est pas une accélération soudaine — c'est l'aboutissement logique de tout ce qui vient de se jouer.

PNJ Actifs en Ère II

En focus direct : - *Lafayette* (La Garde) — au sommet en juillet 1790; en déclin progressif après Varennes - *Augustin Lebon* (Le Club) — consolide les positions du Club à l'Assemblée - *Père Ignace* (Le Clergé) — l'exorciste de Nantes, confronté à un second échec public [module] - *Montclair* (transversal) — à Nantes cet hiver [module] - *Zélie Bréard* (Le Comptoir) — toujours à Nantes avec l'objet qu'elle ne comprend pas

Entrent en jeu pendant l'Ère II : - *Manon Phlipon* (Le Club) — dans l'entourage des Girondins - *Rose Lacombe* (La Section) — dans les clubs féminins

Ère III — La Bascule

Mi-1791–Fin 1792

Portrait de l'Ère

Entre la Fuite à Varennes (juin 1791) et la chute de Robespierre (thermidor 1794), il ne se passera que trois ans. Ces trois ans contiennent plus d'événements que les vingt précédents. En Ère III, il y a un an entre le Champ-de-Mars et les Massacres de Septembre. Les gens n'ont pas le temps d'assimiler ce qui vient de se passer avant que le prochain événement arrive.

La radicalisation est devenue une stratégie de survie. La Garde cherche encore un juste milieu qui n'existe plus. Le Club construit ses institutions au nom du peuple tout en craignant la rue. La Section commence à comprendre que le Club la manipule — mais elle n'a pas encore les mots pour le formuler. Le Comptoir essaie de financer tous les camps pour rester indispensable, et s'aperçoit que ça ne marche plus quand les camps veulent sa tête. Le Clergé est coupé en deux géographiquement — jureurs à Paris, réfractaires en Vendée. La Cour passe en clandestinité totale après le 10 août.

[Module] L'accélération surnaturelle suit l'accélération politique. En Ère II, les Manifestations étaient encore niables. En Ère III, la Chevauchée est visible — des Possessions longues, violentes, impossibles à expliquer rationnellement. Mais la violence politique est si massive (Massacres de Septembre — 1 000 à 1 400 morts en cinq jours) que le surnaturel s'y dissout. Les corps se mélangent. Les rapports aussi. La malédiction n'est pas aléatoire. Elle suit une logique. Comprendre cette logique nécessite d'aller à la source.

Note MJ : L'Ère III couvre 14 mois, pas 18. Ne pas remplir l'espace — laisser les Moments s'enchaîner sans respiration.

Enjeux de l'Ère : - *Enjeu politique* : Qui contrôlera la Révolution radicale — et combien de temps avant que le contrôle lui-même devienne une cible? - *Enjeu surnaturel [module]* : Le surnaturel et la violence politique deviennent indiscernables. Comprendre la malédiction nécessite d'aller à Ouidah — à la source.

Le Conseil d'Ère III

Les Crises du Conseil d'Ère III ne portent pas sur des désaccords : elles portent sur des menaces existentielles. Chaque faction sait que la prochaine Ère sera la Terreur.

Crise	Factions concernées	Enjeu immédiat
Qui remplace Lafayette ?	Garde / Club / Section	La Garde sans leadership est une milice. Qui propose un successeur — et pourquoi ce choix-là ?
Approvisionnement en guerre	Section / Comptoir / Club	La Déclaration de Guerre se prépare. Qui fournit les vivres, qui fournit les armes — et qui empoche ?
Listes de suspects	Cour / Garde / Club	Les premières listes circulent déjà. Qui est dessus — et qui les a dressées ?
Prêtres réfractaires en fuite	Clergé / Cour / Section	Les réseaux d'évasion ecclésiastique — avec l'aide de la Cour, pour certains. Que fait la Section ?
Le roi après Varennes	Cour / Club / Garde	Louis XVI est « suspendu ». La fiction dure encore — mais jusqu'à quand ?
Commerce en temps de guerre	Comptoir / Club / Garde	Les routes atlantiques se ferment. Le Comptoir doit se réinventer — ou financer les deux camps et espérer.

Le MJ choisit 2 Crises. L'Ère III est plus violente — au moins une Crise doit produire de l'Opprobre directement, pas seulement de la tension.

Questions d'ouverture : - Depuis Varennes, qu'est-ce que votre Héros a changé dans sa manière d'agir ? - Quel ennemi avez-vous à présent que vous n'aviez pas en Ère II ? - Si quelqu'un vous observait depuis l'Ère I jusqu'à aujourd'hui, qu'est-ce qu'il dirait sur vous ?

Phase de Cité

État initial des factions (début Ère III) :

Faction	Surplus actifs	Besoins actifs	Tendance vs. Ère II
La Garde	Milice (fragilisée), Troupes (réduites)	Légitimité populaire, Doctrine, Pain	↓↓ Chute — Lafayette perd sa crédibilité
Le Club	Doctrine, Charges, Légitimité populaire	Troupes, Argent, Pain	↑ Dominant — contrôle les Comités
La Section	Foule, Légitimité populaire, Orateurs	Pain, Argent, Charges	↑ Puissante mais instrumentalisée
Le Comptoir	Argent, Diplomatie étrangère	Charges, Commerce colonial, Légitimité populaire	↓↓ Menacé — la guerre coupe ses routes
Le Clergé	Sacré (réfractaires), Archives (jureurs)	Argent, Légitimité populaire, Terres	↓↓ Scindé géographiquement
La Cour	Secrets, Diplomatie étrangère	Tout le reste	↓↓↓ Survie — le 10 août arrive

Deux espaces de jeu en Ère III :

Paris — 4 Moments inévitables : Champ-de-Mars → Déclaration de Guerre → Chute des Tuileries → Massacres de Septembre. Tous les Héros y participent.

Hors de Paris — Le Voyage [module] : Certains Héros peuvent quitter Paris pour remonter la piste coloniale. Ce fil parallèle peut commencer en automne 1792.

Tableau de déclenchement des Moments charnières :

Moment	Type	Timing conseillé
La Fusillade du Champ-de-Mars	Historique — inévitable	17 juillet 1791 — premier Moment de l'Ère
La Déclaration de Guerre	Historique — inévitable	20 avril 1792
La Chute des Tuileries	Historique — inévitable	10 août 1792
Les Massacres de Septembre	Historique — inévitable	2-7 septembre 1792 — déclenche le Tournant
Le Voyage à Ouidah [module]	Fiction	Automne 1792 — en parallèle des Massacres

Moments Charnières

Moment 1 — La Fusillade du Champ-de-Mars

(Historique — 17 juillet 1791)

Enjeu : Une pétition républicaine réunit des milliers de personnes au Champ-de-Mars. Lafayette ordonne de tirer. Cinquante morts. Point de non-retour entre la Garde et la Section.

Ce que ce Moment ferme : La Garde perd définitivement son Surplus Légitimité populaire dans les faubourgs. L'alliance Garde/Section est rompue pour toujours — aucune action future ne peut la rétablir.

Le 17 juillet 1791, des pétitionnaires se rassemblent au Champ-de-Mars pour demander la déchéance du roi après Varennes. La Commune de Paris décrète la loi martiale. *Lafayette* commande la Garde nationale. L'ordre de tirer est donné. Cinquante morts civils. Lafayette n'a pas tiré de gaieté de cœur — il a obéi à la loi martiale. Mais cette nuance ne compte plus dans la rue.

Robespierre ne tire pas — il reste Jacobin. Les Feuillants (modérés) quittent le Club. La fracture entre modérés et radicaux est consommée.

Questions pour les Héros :

Faction du Héros	Question posée
La Garde	L'ordre est légal. La foule est là. <i>Desmarais</i> te regarde. Tu fais quoi — et avec quelle certitude que c'est ce qu'il faut faire ?
La Section	Tu étais dans la foule. Tu as vu qui a tiré en premier. Est-ce que tu dis la vérité — et à qui, et pourquoi maintenant ?
Le Club	Lafayette vient de se disqualifier. C'est exactement ce que tu voulais, ou c'est trop tôt, ou c'est les deux ?
La Cour	La Garde tire sur le peuple. Tu notes que c'est arrivé — pour quand ça te sera utile.
Le Comptoir	Un de tes associés était parmi les morts. Perte commerciale ou perte humaine — ou les deux, et dans quel ordre ?
Le Clergé	Des prêtres constitutionnels avaient béni la pétition. Des réfractaires ont dit que c'était la volonté de Dieu. Qui avait raison ?

Conséquences par faction :

Faction	Conséquence principale	Ce qui ne peut plus être défait
La Garde	Perd 2 Surplus Légitimité populaire	L'alliance Garde/Section est rompue — irréversible
Le Club	Gagne 1 Charges (modérés disqualifiés)	Le Club se radicalise — les Feuillants partent, Robespierre reste
La Section	Gagne 1 Foule (indignation mobilisée) mais perd Confiance dans la Garde	La Section ne peut plus s'appuyer sur la Garde pour sa sécurité
La Cour	Rien de direct	Lafayette est brûlé — le dernier modéré militaire crédible est disqualifié

Complications possibles : - *Desmarais* a l'ordre de tirer — mais hésite. Un Héros Garde peut intervenir dans cet intervalle de quelques secondes. - Un Héros Section était en première ligne. Il survit. Il a vu Lafayette donner l'ordre personnellement.

Option surnaturelle [Module] : Et si Lafayette n'avait pas tiré sur des pétitionnaires, mais sur des Possédés ? Parmi les morts, certains présentent des signes que *Desmarais* reconnaît — il les a vus à Nantes. La Jauge Voile↔Révélation avance de 1 si la connexion est faite.

Note MJ : Ce secret — que la Garde aurait peut-être tiré sur une Chevauchée — est l'un des plus lourds de la campagne. Écrire comme une possibilité ouverte, jamais comme une vérité révélée.

Moment 2 — La Déclaration de Guerre

(Historique — 20 avril 1792)

Enjeu : La France déclare la guerre à l’Autriche. L’ennemi extérieur légitime la répression intérieure. Tout le monde devient suspect.

Ce que ce Moment ferme : La Cour perd son Surplus Diplomatie étrangère vers les cours pro-autrichiennes — désormais qualifiées d’ennemies. Le Comptoir perd son Surplus Commerce colonial sur les routes atlantiques. Ces pertes sont permanentes.

La France attaque l’Autriche le 20 avril 1792. Les premières semaines sont des défaites. Les officiers aristocrates sont suspectés de trahison. La reine Marie-Antoinette correspond avec Vienne — c’est documenté. La déclaration de guerre a été voulue par les Girondins — l’aile du Club autour de Brissot et de *Manon Phlipon* — qui pensaient que la guerre renforcerait la Révolution en forçant le roi à se démasquer. Robespierre s’y était opposé. Il avait raison, pour des raisons qu’il aurait préféré ne pas avoir.

Questions pour les Héros :

Faction du Héros	Question posée
La Cour	La reine correspond avec Vienne. Tu le sais — tout le monde le sait. Est-ce que tu couvres cette trahison, ou tu fais la même chose de ton côté ?
La Garde	Les officiers aristocrates fuient. Tu restes — mais les autres te regardent. Quelle preuve de patriotisme es-tu prêt à donner ?
Le Club	La guerre que tu as voulue commence mal. Est-ce que tu admettes que Robespierre avait peut-être raison ?
La Section	Ton quartier fournit des soldats à une armée dont tu ne contrôles pas les officiers. Tu envoies tes hommes — et certains ne reviendront pas.
Le Comptoir	Tes routes vers les Antilles sont menacées. Tu peux encore commercer — mais avec qui, sous quelle bannière, et pendant combien de temps ?
Le Clergé	La guerre nécessite une bénédiction. Les jureurs la donnent. Les réfractaires refusent — certains prient pour la victoire autrichienne. Tu es dans quel camp, officiellement ?

Conséquences par faction :

Faction	Conséquence principale	Ce qui ne peut plus être défait
La Cour	Perd Diplomatie étrangère (vers l’Autriche)	La Cour est officiellement suspecte
La Garde	Perd Noblesse (officiers aristocrates suspects ou en fuite)	Les officiers restants doivent prouver leur loyauté — ou fuir
Le Club	Gagne Légitimité populaire (récit patriotique)	La ligne girondine (pro-guerre) est visible — cela deviendra fatal en Ère IV
La Section	Gagne Foule (mobilisation patriotique)	La Section commence à réaliser qu’elle fournit des hommes pour une guerre dont le Club tire les bénéfices
Le Comptoir	Perd Commerce colonial + 1 Surplus Argent (financement forcé)	Le Comptoir doit financer tous les camps ou choisir — ni l’un ni l’autre ne le sauvera
Le Clergé	Les réfractaires pro-autrichiens sont identifiés comme traîtres	La fracture jureurs/réfractaires devient une fracture patriotes/traîtres

Option surnaturelle [Module] : La malédiction ne suit pas la géographie maritime — elle suit les gens. Ce constat change les conditions du Voyage à Ouidah.

Moment 3 — La Chute des Tuileries

(Historique — 10 août 1792)

Enjeu : Le palais des Tuileries est pris d'assaut. La monarchie est abolie. Pour les Héros liés à la Garde ou à la Cour, ce Moment nécessite un choix formel.

Ce que ce Moment ferme : La Garde cesse d'exister comme institution publique. La Cour cesse d'exister comme faction publique. Tous les Rôles nécessitant une présence institutionnelle visible sont inaccessibles pour le reste de la campagne.

Le 10 août 1792, les sections des Cordeliers et les fédérés marseillais envahissent les Tuileries. Les Gardes suisses défendent le palais — massacrés. Le roi se réfugie à l'Assemblée. La Commune insurrectionnelle saisit le pouvoir municipal. Lafayette, à la tête de l'armée du Nord, refuse de reconnaître le nouveau gouvernement — ses propres soldats le menacent d'arrestation. Il fuit en Autriche le 19 août. Le 10 août est une victoire de la Section contre la Garde royale, pas du Club. Le Club arrive après pour organiser ce que la Section a gagné.

△ Forcer la Décision — Instructions MJ

Le 10 août est le seul Moment de la campagne qui nécessite une décision formelle de chaque Héros concerné.

Avant de jouer ce Moment, le MJ s'arrête et demande à chaque joueur lié à la Garde ou à la Cour :

« *Ton Héros, à ce moment précis — il fait quoi ?* »

Options pour un Héros de la Garde : - Rester et prouver sa loyauté au nouveau régime (Légitimité reset, Opprobre possible) - Fuir avec Lafayette — clandestinité immédiate - Rejoindre formellement la Section ou le Club — changement d'allégeance, Tiers 2 Renégat possible

Options pour un Héros de la Cour : - Partir en émigration (hors-jeu partiel en Ère IV) - Passer en clandestinité à Paris (risque maximal en Ère IV) - Trahir la Cour pour s'aligner sur le Club — Tiers 2 Compromis possible

Chaque décision est irréversible dans les mécaniques de l'Ère IV.

Questions pour les Héros :

Faction du Héros	Question posée
La Cour	Le palais est pris. Tu as quinze minutes. Tu fuis, tu te caches, ou tu restes pour négocier ta reddition ?
La Garde	<i>Desmarais</i> est mort dans la défense ou a fui. Lafayette part dans neuf jours. Tu restes dans la Garde — mais quelle Garde ? Celle du Club ?
La Section	Vous avez pris le palais. <i>Rose Lacombe</i> est sur les marches. Qu'est-ce que tu fais des Gardes suisses survivants ?
Le Club	La Section vient de faire ce que tu voulais. Comment tu t'assures que c'est toi qui en tires les bénéfices politiques ?
Le Comptoir	Tes contacts à la Cour disparaissent. Qui achètes-tu maintenant — et à quel prix ?

Faction du Héros	Question posée
Le Clergé	Parmi les morts : des Gardes suisses catholiques. Parmi les assaillants : des faubouriens de ta paroisse. Tu enterres qui, comment, et avec quels mots ?

Conséquences par faction :

Faction	Conséquence principale	Ce qui ne peut plus être défait
La Cour	Perd tous ses Rôles formels	La monarchie publique n'existe plus
La Garde	Cesse d'exister comme faction institutionnelle	Lafayette fuit ; la Garde nationale est réorganisée sous contrôle du Club
La Section	Gagne 1 Charges + 1 Légitimité populaire	Le Club arrive pour organiser ce que la Section a gagné
Le Club	Gagne 2 Charges	La Convention nationale est convoquée — le Club va dominer
Le Comptoir	Perd son réseau de protection (contacts à la Cour disparus)	Sans alliés politiques, le Comptoir est exposé
Le Clergé	Le Clergé réfractaire est formellement hors-la-loi	La scission est totale : jureurs = collaborateurs, réfractaires = ennemis

Option surnaturelle [Module] : Dans le chaos du palais pris d'assaut, si un Héros avec Voile↔Révélation ≥ 4 entre dans les appartements royaux, il y trouve un vèvè tracé sur un mur intérieur. Qui l'a tracé — et quand ?

Moment 4 — Les Massacres de Septembre

(Historique — 2-7 septembre 1792)

Enjeu : Les prisons de Paris sont vidées par la foule. Entre 1 000 et 1 400 personnes sont tuées en cinq jours. Le Club laisse faire. La Section est divisée. Personne ne peut dire, après, qu'il ne savait pas.

Ce que ce Moment ferme : L'innocence collective est perdue. Pour les Héros qui ont vu et n'ont pas agi : Tiers 2 Deuilleur ou Compromis disponible immédiatement. Pour les Héros qui ont participé : Tiers 2 Compromis.

Début septembre 1792, l'armée prussienne avance vers Paris. La panique s'empare de la ville. Des rumeurs circulent : les prisonniers vont être libérés par les contre-révolutionnaires pour poignarder Paris dans le dos. La Commune insurrectionnelle ne s'oppose pas. Danton ne dit rien. Robespierre ne dit rien. Les Girondins sont horrifiés — mais ils ne peuvent pas arrêter ce qui se passe. Les victimes comprennent 220 prêtres réfractaires tués en deux jours.

Personne n'a formellement donné l'ordre. Les Massacres de Septembre ont eu lieu parce que les institutions qui auraient pu les arrêter ne l'ont pas fait.

Questions pour les Héros :

Faction du Héros	Question posée
La Section	Tu as entendu les cris depuis ta rue. Est-ce que c'était de la justice, est-ce que c'était de la peur, ou est-ce que tu te mens sur la différence ?
Le Club	Tu aurais pu envoyer des commissaires. Tu ne l'as pas fait. Quelle est la vérité que tu te caches sur les raisons de ce non-choix ?

Faction du Héros	Question posée
Le Clergé	220 prêtres tués en deux jours. Tu en connais certains. Qu'est-ce que tu fais de cette connaissance — et de ta survie, toi ?
La Cour	Ces morts incluent des courtisans emprisonnés. Est-ce que leur mort te rend plus ou moins prêt à risquer la tienne ?
Le Comptoir	Parmi les morts, un de tes débiteurs. Tu n'as plus sa dette — mais tu as son sang sur les mains si tu l'as dénoncé. L'as-tu fait ?
La Garde [clandestine]	Tu ne peux pas intervenir officiellement. Pourrais-tu intervenir autrement — et quel prix si tu le fais, et si tu ne le fais pas ?

Conséquences par faction :

Faction	Conséquence principale	Ce qui ne peut plus être défait
La Section	Perd 1 Légitimité populaire (horreur des modérés) + se divise	La Section ne peut plus prétendre à la pureté morale
Le Club	Contrôle de facto sur la Convention	Le Club a laissé faire — c'est un fait que les Girondins utiliseront jusqu'à leur propre chute
Le Clergé	Perd des réfractaires en masse	Le Clergé réfractaire parisien n'existe plus comme réseau organisé

Option surnaturelle [Module] : Dans le carnage des prisons, qui distingue les victimes de la Révolution des victimes de la malédiction ? Si la Jauge Voile↔Révélation est au-dessus de 5, les Héros peuvent distinguer. En dessous, ils ne peuvent pas.

Note MJ : Les Massacres de Septembre ne sont pas un événement sur lequel la table doit statuer. La question posée aux Héros n'est pas « est-ce que c'était mal ? » mais « qu'est-ce que tu en fais ? ».

Le Voyage à Ouidah

[Module — *La Révolution Dévorante uniquement*] (Fiction — Automne 1792)

Ce n'est pas un Moment charnière comme les autres. C'est un fil narratif parallèle jouable pendant ou après les Massacres de Septembre. Certains Héros restent à Paris. D'autres partent.

Enjeu : Des Héros qui ont rassemblé suffisamment d'indices depuis Nantes comprennent que la malédiction a une source identifiable — non pas à Paris, mais à Ouidah, sur la côte du Dahomey. Comprendre le vodun nécessite d'aller à la source. Pas pour le combattre — pour comprendre ce qu'il veut.

Prérequis : Module actif. Rôle Armateur disponible dans le groupe — ou *Montclair* comme alternative si le Covenant Confiance est établi. Au moins un Héros avec Voile↔Révélation ≥ 4 .

Ce qu'est le vodun

Le vodun n'est pas une magie exotique. C'est un système spirituel cohérent, né de la déportation forcée — un syncrétisme des traditions fon et ewe du Dahomey. Les Loas ne sont pas des démons. Ce sont des esprits qui incarnent des forces :

- **Papa Legba** — les carrefours, les passages, le premier et le dernier
- **Ogou Feray** — la guerre, le fer, la justice armée
- **Baron Samedi** — la mort, les frontières, l'humour noir qui traverse le deuil

— **Erzulie Dantor** — l'amour qui souffre, la vengeance, la mère qui n'oublie pas

Ils ne sont pas malveillants. Ils sont exigeants. Ce qui frappe la France n'est pas une attaque planifiée. C'est un retour de flamme — la conséquence d'une dette qui n'a jamais été reconnue. Les Héros arrivent à Ouidah pour comprendre un système, pas pour le vaincre. Ceux qui arrivent pour « arrêter la malédiction » repartent sans rien.

Note MJ : Présenter le vodun depuis l'intérieur de sa logique dans toutes les scènes du Voyage. Pas de vocabulaire de « magie noire », pas de décor « exotique ». Les bokors ont des règles, des exigences, des mémoires. La révélation que la malédiction est un retour de flamme (pas une attaque) doit être accessible aux Héros qui écoutent vraiment.

Jalons du Voyage

Jalon	Enjeu	Résultat possible
1 — Trouver un navire	Le Rôle Armateur ou <i>Montclair</i> ont les contacts	Sans Rôle Armateur ni Montclair : le voyage prend deux mois de plus et coûte un Surplus
2 — La traversée	Trois semaines de mer. La malédiction suit-elle le navire ?	Incidents possibles selon Voile↔Révélation ; Revenances possibles pendant la traversée
3 — Ouidah, la Porte du non-retour	Le lieu où les esclaves attendaient les navires. Aucun Surplus ne fonctionne ici	Les Héros négocient sans ressources, seulement leur parole
4 — Contact avec les Loas	<i>Mambo Cécile</i> , <i>Ti-Jean</i> , ou <i>Houngan Dessalines</i> — selon les choix des Héros	Voir module/cabals.md pour les postures détaillées
5 — Retour	Paris, fin 1792 ou début 1793	Les Héros reviennent avec une compréhension — et des engagements nouveaux

Ce que les Loas révèlent selon l'approche

Approche des Héros	Ce que les Loas révèlent	Ce que les Loas demandent
Négociation ouverte — sincère	Le mécanisme de la malédiction : qui est ciblé, pourquoi, depuis combien de temps	Un acte de justice concret en France, dans les Ères III-IV
Négociation instrumentale — « arrêter la malédiction »	Rien — les Loas voient la différence	Rien. Ils les renvoient.
Présence passive — observer, comprendre	Les Loas, leur logique, leurs exigences — de manière partielle	Le temps. Peut-être un Covenant.

Progression surnaturelle

Le Voyage fait avancer Voile↔Révélation de 2. Si la Jauge atteint 8 à la fin du Voyage, les Loas reconnaissent les Héros — ce qui facilite la confrontation finale en Ère IV. Si la Jauge est en dessous de 5, les Loas leur parlent sans s'engager.

Tournant des Cycles — Ère III

Questions par cercle social :

Premier cercle — Privilégiés : - Tu as survécu à une Ère où les privilèges sont devenus une cible. Qu'est-ce que tu as sacrifié pour survivre — et est-ce que tu pourrais le récupérer ? - Qu'est-ce que tu sais, maintenant, que tu ne peux plus ne pas savoir ?

Deuxième cercle — Ambitieux : - La Révolution a produit des morts que tu n'avais pas anticipés. Est-ce que tu te sens complice de quelque chose ? - Ton ambition initiale — elle est toujours la même, ou quelque chose a changé dans ce que tu veux ?

Troisième cercle — Invisibles : - Tu es toujours en vie. Dans cette Ère, ce n'est pas acquis. Qu'est-ce qui t'a protégé — la chance, des choix, des gens ? - Est-ce que la Révolution t'a donné quelque chose ou est-ce qu'elle t'a pris quelque chose — ou les deux en même temps ?

Questions d'évolution des factions :

Faction	Question de Tournant
La Garde	Lafayette est parti. La Garde n'existe plus. Où est ton Héros — et avec qui ?
Le Club	Tu contrôles maintenant. La Terreur n'a pas encore commencé — mais elle commence à être logique. Est-ce que tu la vois venir ?
La Section	Tu as pris le palais et tu as laissé les massacres arriver. Qu'est-ce que tu feras différemment — ou est-ce que tu feras pareil ?
Le Comptoir	Tes Surplus principaux sont perdus. Tu as encore de l'Argent. Mais l'Argent seul ne protège pas sous la Terreur.
Le Clergé	Tu as survécu. Deux cents de tes confrères n'ont pas survécu. Qu'est-ce que ça fait à ta foi ?
La Cour [clandestine]	Tu existes encore — mais clandestinement. Ton réseau est plus petit. Quel est ton prochain mouvement ?

Avancements disponibles : - *Tier 2 Renégat* si la faction d'un Héros a basculé définitivement (Garde effondrée, Cour clandestine) - *Tier 2 Deuilleur* ou *Compromis* pour un Héros qui a subi les Massacres de Septembre sans agir - *[Module] Tier 2 Hanté* pour un Héros avec Voile↔Révélation ≥ 6 après le Voyage à Ouidah - *Tier 2 Compromis* pour un Héros ayant fait un choix d'allégeance irréversible le 10 août - *Tier 3 Passeur [module]* si les conditions narratives le permettent

Ellipse vers l'Ère IV :

Entre septembre 1792 et janvier 1793, la Convention nationale s'est installée. Robespierre est au centre. Le procès du roi commence. L'ellipse est courte — quelques mois seulement. Une seule image : la guillotine, place de la Révolution, un matin de janvier. Elle est vide pour l'instant. Ça ne durera pas.

Note MJ : La radicalisation n'est pas une surprise — elle est la conclusion logique de tout ce qui s'est joué depuis l'Ère I.

PNJ Actifs en Ère III

En focus direct : - *Colonel Desmarais* (La Garde) — brisé après le Champ-de-Mars. Après le 10 août, il disparaît de Paris — mort, clandestin, ou sous un autre nom. - *Manon Phlipon* (Le Club — girondine) — sait que les Girondins perdent. Sera arrêtée en juin 1793. - *Rose Lacombe* (La Section) — à l'apogée après le 10 août. Son club sera interdit par la Convention en octobre 1793. - *Montclair* (transversal) — clé du Voyage à Ouidah *[module]*. À Nantes en début d'Ère III — si les Héros attendent trop, il est arrêté (arc Sauver Montclair, Ère IV). - *Père Ignace* (Le Clergé) — en crise depuis Nantes. Ses notes peuvent mener vers le vaudou.

Non encore actifs : - *Fouquier-Tinville* (Le Club) — Menace, pas avant l'Ère IV

Ère IV — La Terreur (1793–1794)

Portrait

Ce que tout le monde sait

La mort est là. Le Tribunal révolutionnaire fonctionne à plein régime — plusieurs exécutions par jour à certaines périodes. La guillotine est sur la place de la Révolution. Elle n'est pas cachée. On peut la voir depuis les rues avoisinantes. Les Parisiens passent devant en allant au marché. La Terreur ne se cache pas — elle s'affiche comme vertu.

Ce que les factions font

La survie comme stratégie. Le Club contrôle tout et commence à se dévorer. La Section a perdu son autonomie — elle est l'instrument du Club, elle commence à le comprendre. Le Comptoir n'a plus de protecteurs depuis la Chute des Girondins. Le Clergé réfractaire est clandestin ou mort. La Cour n'existe plus publiquement — elle est un réseau d'évasion. La Garde est dissoute — ses membres sont des individus.

Ce que personne ne dit à voix haute

La Terreur mange ses propres enfants. Danton sera guillotiné en avril 1794. Puis Robespierre en thermidor. La logique de la vertu révolutionnaire exige une pureté que personne ne peut maintenir. Ceux qui ont envoyé les autres à la guillotine seront envoyés par ceux qui ont survécu en les regardant faire. *[Module]* : la malédiction est à son paroxysme — Les Carrefours ouvrent dans Paris, La Grande Chevauchée touche des dizaines de personnes simultanément lors des fêtes révolutionnaires. Mais la Terreur est si violente qu'elle masque tout.

La Menace Automatique — Fouquier-Tinville

Note MJ — À lire avant la première session de l'Ère IV.

Qui est Fouquier-Tinville

Antoine Quentin Fouquier-Tinville est l'accusateur public du Tribunal révolutionnaire. Il ne juge pas — il accuse. C'est une machine à broyer : méthodique, efficace, dépourvu de compassion visible. Il n'est pas particulièrement cruel — il est particulièrement fonctionnel. Il reçoit des dossiers, il instruit des charges, il requiert la mort.

Comment il fonctionne mécaniquement

Fouquier-Tinville n'est pas un PNJ que les Héros peuvent approcher, corrompre, ou convaincre. Il n'est pas convoqué par une faction. Il n'entre pas en scène sur un choix narratif du MJ.

Il apparaît quand l'**Opprobre d'un Héros atteint 5** dans la faction dominante de l'Ère IV (Le Club / la Convention / le Comité de Salut Public — selon le contexte local).

Ce que ça signifie en jeu : - Opprobre 5 = le Héros est formellement suspect. Un dossier est ouvert. - À la première occasion narrative plausible (une dénonciation, une réunion publique, un Moment charnière), Fouquier-Tinville convoque le Héros devant le Tribunal. - Le Tribunal n'est pas un débat — c'est une mise en scène. Les preuves sont accessoires. - La seule sortie : la fuite (perd ses Covenants parisiens), un acte de service exceptionnel pour le Club (Pacte de haute valeur), ou l'intervention d'un allié avec des ressources suffisantes.

Ce que le MJ doit préparer

Dès le début de l'Ère IV, noter l'Opprobre de chaque Héros. Si un Héros approche de 4, prévenir discrètement — un PNJ qui les avertit, une liste qui circule, une conversation interceptée. Opprobre 5 ne doit pas être une surprise — mais Fouquier-Tinville doit l'être.

Le Conseil d'Ère IV

En 1793, le Club contrôle la Convention, le Comité de Salut Public, le Tribunal révolutionnaire. Les autres factions n'ont plus de positions institutionnelles légitimes. Le Conseil d'Ère IV est asymétrique : le Club propose des Crises que les autres doivent gérer ou subir.

Table des Crises disponibles

Crise	Factions concernées	Enjeu immédiat
Listes de suspects actives	Toutes	Qui est dessus ? Qui les a dressées ? Peut-on les modifier ?
Réquisitions de guerre	Section / Comptoir	La Section doit fournir des hommes. Le Comptoir doit fournir de l'argent. Les deux résistent.
Prêtres cachés	Clergé / Cour / Section	Des réfractaires se cachent dans les paroisses populaires. Qui les dénonce — et qui ferme les yeux ?
Faux papiers	Cour / Comptoir / Garde clandestine	Le marché des faux papiers : qui les fournit, à quel prix, avec quels risques ?
Loi des suspects	Club vs. tous les autres	La Loi du 17 septembre 1793 permet d'arrêter sans preuve. Comment chaque faction s'y adapte ?
Commerce étranger en guerre	Comptoir / Club	Le Comptoir commerce encore — le Club l'accuse. Y a-t-il un accord possible ?

Le MJ choisit 2 Crises. Dans l'Ère IV, chaque Crise produit de l'Opprobre pour au moins une faction — c'est inévitable. L'enjeu n'est pas d'éviter l'Opprobre mais de choisir qui le prend.

Questions d'ouverture du Conseil : - Ton Héros est en vie à l'ouverture de 1793. Qu'est-ce qu'il a fait pendant les quatre mois depuis les Massacres de Septembre pour ne pas être sur une liste ? - Quel allié as-tu perdu entre les Ères III et IV — mort, exilé, arrêté ? - Quel Covenant t'es-tu promis de défendre, quoi qu'il arrive ? Est-ce que tu peux encore tenir cette promesse ?

Phase de Cité — État au début de l'Ère IV

L'état des factions au 1er janvier 1793, après l'ellipse post-Massacres de Septembre.

Table Surplus / Besoins par faction

Faction	Surplus actifs	Besoins actifs	Delta vs. Ère III
Le Club	Doctrines, Charges, Légitimité populaire, Orateurs	Pain, Troupes	↑↑ Totalitaire — contrôle la Convention, le CSP, le Tribunal ; mais la faim est toujours là
La Section	Foule, Légitimité populaire	Pain, Argent, Charges	= Puissante mais instrumentalisée — commence à exiger ce qu'on lui a promis
Le Comptoir	Argent (réduit), Secrets	Tout le reste	↓↓↓ Survie — décimé après la Chute des Girondins
Le Clergé	Sacré (clandestin), Archives (dissimulées)	Argent, Terres, Légitimité populaire	↓↓↓ Clandestin — jureurs se taisent, réfractaires se cachent ou fuient

Faction	Surplus actifs	Besoins actifs	Delta vs. Ère III
La Cour	Secrets, Diplomatie étrangère	Tout le reste	↓↓↓ Réseau clandestin uniquement
La Garde	Milice (fragments clandestins)	Tout le reste	↓↓↓ Dissoute — des individus avec des compétences, plus de structure

Opprobres sous la Terreur — tableau de référence

Seuil Opprobres	Effet dans l'Ère IV
1-2	Méfiance locale — des voisins parlent, des regards dans la rue
3	Surveillance — un délateur suit le Héros; les Covenants de Confiance deviennent risqués
4	Dossier ouvert — le Héros est sur une liste; ses alliés commencent à prendre leurs distances
5	Fouquier-Tinville — le Tribunal est convoqué; fuite, Pacte exceptionnel, ou allié avec ressources

Table de déclenchement des Moments charnières

Moment charnière	Type	Conditions	Moment de l'Ère
L'Exécution de Louis XVI	Historique — inévitable	Toujours disponible, jouer en ouverture	Janvier 1793 — premier Moment
La Vendée	Historique — inévitable	Disponible après l'Exécution	Mars 1793 — affecte Clergé/Cour
La Chute des Girondins	Historique — inévitable	Disponible après la Vendée	Juin 1793 — détruit le Comptoir
Sauver Montclair	Fiction	Disponible si Montclair n'est pas encore sauvé	Novembre 1793 — pivot, fil rouge
Les Noyades de Nantes	Historique — inévitable	Disponible après la Chute des Girondins	Hiver 1793-94 — nœud originel
[La Traversée]	Fiction — [module]	Module actif + Voyage à Ouidah complété	Printemps 1794 — voir module/traversee.md

Note : Le 9 Thermidor est traité comme Tournant Final — voir section dédiée.

Les Moments Charnières

Cinq Moments en deux temps. Chaque fiche inclut une ligne "Pression d'Opprobres" — ce que le Moment fait à l'Opprobres des Héros selon leurs choix.

Temps 1 — L'Engrenage

Trois Moments qui installent la Terreur. Janvier — juin 1793, moins de six mois pour détruire tout ce qui restait de modéré.

Moment 1 — L'Exécution de Louis XVI

Signalement : Historique. 21 janvier 1793.

Factions prioritairement concernées : La Cour (décapitée), Le Club (triomphe), Toutes (acte irréversible).

Enjeu

Voter la mort du roi est un acte irréversible. Il n'y a pas de retour en arrière possible — ni pour la faction qui l'a demandé, ni pour ceux qui ont voté, ni pour ceux qui ont refusé. Chaque Héros doit se positionner. Ce positionnement sera enregistré.

Pression d'Opprobre

Un Héros qui vote ou soutient publiquement l'exécution : +1 Opprobre Cour (permanente). Un Héros qui s'y oppose publiquement : +1 Opprobre Club (permanente). Un Héros qui s'abstient ou ne peut pas voter : aucun Opprobre direct — mais ceux qui observent notent l'ambiguïté.

Contexte historique

Le 17 janvier 1793, la Convention vote la mort. 361 pour la mort sans sursis, 288 contre ou avec sursis. Louis XVI est guillotiné le 21 janvier, place de la Révolution. L'événement est public. En Europe, les monarchies sont horrifiées — la coalition contre-révolutionnaire se renforce.

Note MJ : Le vote n'était pas unanime — des Girondins ont voté contre ou pour un sursis. Cette dissidence les marquera pour la Chute des Girondins cinq mois plus tard.

Questions pour les Héros

Faction du Héros	Question posée
Le Club	Tu as voté ou tu as fait voter. Qu'est-ce que tu ressens — victoire, soulagement, ou quelque chose d'autre que tu n'as pas de mot pour nommer ?
La Cour	La tête du roi est tombée. Ton allégeance n'a plus d'objet. Qu'est-ce qui te tient encore à la cause royale — et est-ce que c'est assez ?
La Section	Le peuple voulait sa mort depuis 1789. C'est fait. Est-ce que ça change quelque chose dans ta vie quotidienne ?
Le Comptoir	Tes associés girondins ont voté contre. Ils ont été enregistrés. Est-ce que tu prends tes distances maintenant — ou tu attends ?
Le Clergé	L'oïnt du Seigneur a été décapité. Comment tu expliques ça à tes fidèles — et à toi-même ?
La Garde [clandestine]	Tu ne peux pas être dans la foule — tu es trop reconnaissable. Tu l'as appris comment, et de qui ?

Conséquences par faction

Faction	Conséquence principale	Ce qui ne peut plus être défait
Le Club	Triomphe politique — mais les émigrés se mobilisent, la coalition grossit	La mort du roi est un signal à toutes les monarchies d'Europe
La Cour	Perd son Surplus Noblesse définitivement	La Cour comme institution n'a plus de roi ; elle devient contre-révolutionnaire par défaut
Le Comptoir	Ses contacts girondins sont marqués	Le vote girondin sera invoqué lors de la Chute des Girondins

Faction	Conséquence principale	Ce qui ne peut plus être défait
Le Clergé	Perd tout espoir de restauration pacifique	Les prêtres qui avaient encore un pied dans les deux camps choisissent — ou fuient
La Section	+1 Légitimité populaire (brève)	Mais la mort du roi ne résout pas la question du Pain
La Garde [clandestine]	D'anciens officiers royalistes rejoignent la Vendée	

Complications possibles - Un Héros était à la Convention et devait voter - Le Chevalier de Maison-Rouge (PNJ Cour) cherche à venger le roi — il recrute - Un Covenant Loyauté avec un girondin marqué : est-ce que le Héros le protège? - *[Module]* : un Carrefour temporaire visible depuis les toits avoisinants lors de l'exécution

Moment 2 — La Vendée

Signalement : Historique. Mars 1793 — décembre 1793 (guerre civile prolongée).

Factions prioritairement concernées : Le Clergé (géographiquement coupé), La Cour (Chouans émergent), La Section (guerre civile).

Enjeu

L'Ouest catholique se soulève contre la conscription révolutionnaire. Les prêtres réfractaires sont au cœur de la résistance. Les Chouans émergent comme Menace. Le Clergé est coupé en deux géographiquement. La guerre civile commence.

Pression d'Opprobre

Tout Héros Clergé réfractaire en activité à Paris : +1 Opprobre Club. Tout Héros qui aide les Vendéens, même tacitement : +1 Opprobre Club. Tout Héros qui dénonce un réseau clandestin : -1 Opprobre Club, +2 Opprobre Cour/Clergé.

Contexte historique

En mars 1793, la Convention impose une levée de 300 000 hommes. Dans le Bocage vendéen, la résistance armée éclate — refus de la conscription, défense des prêtres réfractaires, loyauté royaliste. Les Vendéens (Blancs) s'organisent en armée catholique et royale. Les Bleus sont envoyés écraser la révolte.

Note MJ : Les Vendéens ne sont pas tous royalistes par idéologie — beaucoup défendent leur mode de vie, leurs prêtres, leur refus d'une République perçue comme parisienne et anticléricale.

Les Chouans comme Menace

Les Chouans émergent de l'arc faction de la Cour — ils ne sont pas une faction séparée, ils sont ce que devient la Cour quand elle perd tout accès institutionnel. Ils ont des ressources (Secrets, Diplomatie étrangère) et un objectif (restauration). Ils ne peuvent pas gagner — mais ils peuvent nuire, protéger, et recruter.

Questions pour les Héros

Faction du Héros	Question posée
Le Clergé	Tes confrères réfractaires sont en Vendée avec les insurgés. Tu es à Paris. Est-ce que tu les aides discrètement?
La Cour	Les Chouans sont ce que ton réseau est devenu. Tu les contrôles, tu les encadres, ou tu les laisses faire?
La Section	Tu fournis des volontaires pour écraser la révolte. Certains ne reviendront pas.

Faction du Héros	Question posée
Le Club	La guerre civile justifie tout. Est-ce que tu utilises la Vendée pour éliminer des opposants qui n'ont rien à voir avec le Bocage ?
Le Comptoir	Les routes de l'Ouest sont coupées. Nantes est en zone de guerre. Et ta malédiction à Nantes — <i>[module]</i> ?
La Garde [clandestine]	Des anciens collègues sont partis en Vendée. Est-ce que tu comprends leur choix ?

Conséquences par faction

Faction	Conséquence principale	Ce qui ne peut plus être défait
Le Clergé	Coupé géographiquement — jureurs à Paris, réfractaires en Vendée	Le Clergé ne sera plus jamais une faction unie
La Cour	Les Chouans émergent — réseau armé, financement étranger	La Cour passe de faction clandestine à faction en guerre civile
La Section	Perd des membres dans les combats	La guerre civile fatigue la Section
Le Club	Gagne Légitimité populaire	Mais la guerre civile + guerre étrangère = la Terreur devient fonctionnelle
Le Comptoir	Nantes est en zone de guerre	Nantes et le Comptoir liés depuis les Meurtres de l'Ère I <i>[module]</i>
La Garde [clandestine]	Perd des membres vers les Chouans	

Complications possibles - Un message d'un ancien collègue parti en Vendée — il demande de l'aide - Le Baron de Breteuil (PNJ Cour) coordonne un financement étranger pour les Chouans - Un Héros envoyé en mission en Vendée voit les deux côtés de la guerre civile

[Module] : Si la Jauge Voile↔Révélation est ≥ 5 , certains villages côtiers proches de Nantes présentent des manifestations différentes des possessions parisiennes — plus anciennes, plus locales. La malédiction a des nœuds. Nantes est le plus dense.

Moment 3 — La Chute des Girondins

Signalement : Historique. 2 juin 1793.

Factions prioritairement concernées : Le Comptoir (décimé), Le Club (contrôle total), La Section (instrument du Club).

Enjeu

31 députés girondins sont arrêtés sur pression de la Section et du Club montagnard. Condorcet se cache — il mourra en détention en mars 1794. Olympe de Gouges sera guillotinée en novembre 1793. Les intellectuels qui comprenaient le mieux le dossier colonial sont réduits au silence.

Pression d'Opprobre

Tout Héros qui protège un girondin : +2 Opprobre Club. Tout Héros qui dénonce un réseau girondin : -1 Opprobre Club, +2 Opprobre Comptoir. Tout Héros Comptoir sans action : +1 Opprobre Club (l'inaction est suspecte).

Contexte historique

Les Girondins ont voté contre la mort du roi ou pour un sursis. Le 31 mai-2 juin 1793, la Commune insurrectionnelle (Section + sans-culottes armés) cerne la Convention et exige l'arrestation des 31. La Convention cède

— c'est la fin du parlementarisme modéré. Les Girondins s'enfuient en province pour déclencher des insurrections fédéralistes — elles échoueront toutes.

Note MJ : La Chute des Girondins est autant une victoire de la Section que du Club montagnard — mais c'est le Club qui en tire les bénéfices institutionnels. La Section réalise trop tard qu'elle a travaillé pour les autres.

Questions pour les Héros

Faction du Héros	Question posée
Le Comptoir	Condorcet se cache. Il sait des choses sur le dossier colonial. Est-ce que tu le trouves avant qu'il soit arrêté ?
Le Club	Tu contrôles seul. Est-ce que c'est ce que tu voulais — et pourquoi est-ce que ça ne ressemble pas à ce que tu imaginais ?
La Section	Tu as fait tomber les Girondins. Le Club a pris les Charges. Quand est-ce que tu réalises que tu t'es fait avoir ?
La Cour	Tes derniers alliés modérés potentiels sont arrêtés ou en fuite. Reste-t-il quelqu'un à Paris avec qui tu peux parler ?
Le Clergé [jureur]	Les Girondins incluaient des défenseurs de la liberté de culte. Qu'est-ce que tu fais de ta relative sécurité ?
La Garde [clandestine]	Manon Phlipon (si sauvée en Ère III) est maintenant en danger maximum. Le Covenant que tu avais avec elle tient-il encore ?

Conséquences par faction

Faction	Conséquence principale	Ce qui ne peut plus être défait
Le Comptoir	Perd ses Charges (contacts girondins arrêtés) — plus de protection institutionnelle	Ne peut plus influencer la politique par des moyens légaux
Le Club	Contrôle seul la Convention	La Terreur devient fonctionnelle
La Section	Perd l'initiative politique — le Club lui donne des ordres	Se divise : les radicaux continuent, les modérés se taisent
Le Clergé [jureur]	Ses contacts intellectuels neutralisés	Seul — sans appui idéologique, sans protection
La Cour	Son dernier réseau parlementaire est éliminé	Plus aucune influence à Paris
La Garde [clandestine]	Rose Lacombe commence à être surveillée — son club sera interdit en octobre 1793	Les femmes révolutionnaires sont systématiquement exclues du pouvoir

Complications possibles - Condorcet se cache dans un appartement — un Héros peut le trouver avant les espions - Manon Phlipon (si sauvée en Ère III) est arrêtée en juin 1793, guillotinée le 8 novembre - Le Citoyen Fouquier reçoit les dossiers des girondins — c'est le moment où les Héros réalisent ce qu'il est - *[Module]* : Condorcet avait des notes sur le dossier colonial dans sa cachette

Temps 2 — Le Pic

Deux Moments où la Terreur est à son maximum — et où les fils de la campagne convergent.

Moment 4 — Sauver Montclair

Signalement : Fiction. Novembre 1793.

Factions prioritairement concernées : Toutes — selon les ressources disponibles.

Enjeu

Le Capitaine Montclair est arrêté par le Tribunal révolutionnaire. La charge : commerce avec l'étranger en temps de guerre. Elle est réelle — il a des contacts à Saint-Domingue, à Ouidah, en dehors de la France révolutionnaire. Le sauver signifie défier la Terreur — ou trouver un chemin à travers elle.

Pression d'Opprobre

Toute action publique pour défendre Montclair : +2 Opprobre Club. Toute action clandestine réussie : pas d'Opprobre direct, mais si découverte, +3 Opprobre Club. Ne rien faire : aucun Opprobre — mais Montclair est mort ou déporté, et La Traversée [module] devient beaucoup plus difficile.

Ressources nécessaires

Au moins deux ressources différentes sont nécessaires pour réussir — une seule ne suffit pas.

Faction disponible	Ce qu'elle peut apporter	Condition
La Cour	Faux papiers, identité de remplacement, réseau d'évasion	Covenant actif avec Baron de Breteuil ou Marquise de Tourzel
Le Comptoir	Argent pour corrompre un gardien, route d'exfiltration maritime	Rôle Armateur actif ou Covenant avec Armateur Bréard
Le Clergé	Cachettes dans des couvents sécularisés, faux actes d'état civil	Covenant avec Abbé Morellet ou Sœur Marguerite
La Garde [clandestine]	Contacts dans la prison (anciens collègues)	Desmarais vivant et en contact
Le Club	Un Pacte exceptionnel — un service rendu peut faire fermer un dossier	Sacrifice significatif : information, trahison d'un allié
La Section	Distraction populaire — une manifestation crée une fenêtre	Covenant avec Rose Lacombe (si encore libre)

Si les Héros n'ont pas les ressources, Montclair peut encore être partiellement sauvé (déporté plutôt que guillotiné) — mais inaccessible pour La Traversée.

Questions pour les Héros - Depuis combien d'Ères connais-tu Montclair ? Quel Covenant te lie à lui ? - Est-ce que tu le sauves parce qu'il est ton ami, parce qu'il est utile, ou parce que tu ne peux pas le regarder aller à la guillotine ? - Qui es-tu prêt à trahir ou à exposer pour le sortir ?

Conséquences selon le résultat

Résultat	Conséquence principale	Conséquence pour [module]
Montclair sauvé	Covenant renforcé — il peut guider La Traversée	Il connaît la route et au moins un bokor — La Traversée est accessible

Résultat	Conséquence principale	Conséquence pour <i>[module]</i>
Montclair partiellement sauvé (exil)	Hors de France — contact difficile	La Traversée est possible mais sans lui = plus difficile
Montclair perdu (guillotiné)	Perte narrative majeure	La Traversée nécessite un autre guide ; Rôle Armateur indispensable

Complications possibles - Le délateur qui a dénoncé Montclair est quelqu'un que les Héros connaissent - Le Citoyen Fouquier (si l'Opprobre d'un Héros est ≥ 3) regarde de près ceux qui s'intéressent au dossier - Un gardien corrompible veut de l'information, pas de l'argent - *[Module]* : dans la cellule de Montclair, un vèvè tracé dans la poussière

Moment 5 — Les Noyades de Nantes

Signalement : Historique. Hiver 1793-1794.

Factions prioritairement concernées : Le Comptoir (anéanti), Le Clergé (noyé avec les autres), La Section (division finale).

Enjeu

Jean-Baptiste Carrier, représentant en mission à Nantes, ordonne les noyades collectives dans la Loire. Des milliers de personnes — prisonniers politiques, prêtres réfractaires, Vendéens, détenus de droit commun. Retour à Nantes, où tout a commencé en 1789. L'ambiguïté maximale : est-ce que Carrier noie des possédés, ou des innocents, ou les deux à la fois ?

Pression d'Opprobre

Un Héros à Nantes qui témoigne publiquement contre Carrier : +3 Opprobre Club (Carrier est représentant en mission). Un Héros qui transmet des rapports en secret : risque si découvert. Ne rien faire : aucun Opprobre — mais Nantes est le nœud de la malédiction.

Contexte historique

Carrier est envoyé à Nantes pour réprimer la contre-révolution vendéenne. Il ordonne les « noyades républicaines » — des bateaux à fond mobile coulés dans la Loire. Entre 1 800 et 4 800 victimes selon les sources. Carrier sera lui-même guillotiné en décembre 1794 — après Thermidor, le gouvernement thermidorien a besoin d'un bouc émissaire.

Note MJ : Carrier n'est pas un psychopathe isolé — il agit dans un cadre légal autorisé par le Comité de Salut Public. Robespierre et le CSP savaient. Ce Moment doit être traité comme un crime de masse avec des victimes réelles — pas comme une curiosité historique.

Questions pour les Héros

Faction du Héros	Question posée
Le Comptoir	Le Comptoir nantais est anéanti. Nantes était ton premier territoire — Ère I, les Meurtres. Est-ce que cette destruction a un sens pour toi ?
Le Clergé	Des prêtres réfractaires sont noyés avec des soldats vendéens et des détenus de droit commun. Et maintenant ?
La Section	Carrier agit au nom de la République populaire. Est-ce que tu reconnais encore ta faction dans ce qu'il fait ?

Faction du Héros	Question posée
Le Club	Des rapports remontent sur Nantes. Tu les lis, ou tu ne les lis pas — et quelle est la différence, moralement ?
La Cour [clandestine]	Parmi les noyés, des royalistes. Mais aussi des innocents. Comment est-ce que tu présentes ça dans tes correspondances ?
Tout Héros [module]	Nantes est le nœud. Tu y étais en Ère I — les premiers morts, les premiers signes. Tu y reviens maintenant. Qu'est-ce que tu ressens que tu ne peux pas expliquer ?

Conséquences par faction

Faction	Conséquence principale	Ce qui ne peut plus être défait
Le Comptoir	Anéanti à Nantes	Le réseau nantais ne se reconstruit pas
Le Clergé	Perd les derniers réfractaires organisés à Nantes	
La Section	Se divise définitivement	N'est plus un mouvement, c'est un instrument de répression
Le Club	Carrier agit en son nom — quand Thermidor arrive, le Club devra répondre	La légitimité du Club est fracturée
Montclair [si sauvé]	Il sait que Nantes est le nœud. Il attend	Sa dernière information : les noyades concentrent quelque chose dans la Loire

Option surnaturelle [module] — Enjeu principal

Nantes est le nœud originel. Les noyades posent la question la plus difficile : est-ce que la violence de masse *détruit* la malédiction (noyer les possédés), *l'alimente* (noyer les innocents avec les coupables), ou les deux simultanément ?

Il n'y a pas de réponse donnée ici. Cette ambiguïté est l'enjeu de La Traversée. Ce que les Héros observent — l'état de la Jauge Voile↔Révélation, les manifestations présentes ou absentes pendant les noyades, ce que Montclair dit ou ne dit pas — informe leur démarche lors de la confrontation avec les bokors.

Si le module n'est pas actif : Les noyades sont une horreur politique pure. La Loire charrie des corps. C'est suffisant.

Le Tournant Final — 9 Thermidor

Le 9 Thermidor (27 juillet 1794) n'est pas un Moment charnière — c'est l'épilogue de la campagne.

Ce qui se passe historiquement

Le 27 juillet 1794, Robespierre est mis en accusation à la Convention par une coalition hétéroclite — des Thermidoriens qui craignent d'être les prochains, des modérés survivants, des corrompus. Robespierre est arrêté. Saint-Just aussi. Couthon aussi. Le lendemain, ils sont guillotins sans procès — la même guillotine, la même place. La Terreur s'arrête. Pas proprement — elle s'épuise.

Comment jouer le Tournant Final

Le MJ ne joue pas le 9 Thermidor comme un Moment où les Héros interviennent. C'est un événement qui arrive — les Héros le vivent depuis leur position. La question n'est pas « est-ce que les Héros font tomber Robespierre ? » mais « où sont-ils quand il tombe — et qu'est-ce que ça signifie pour eux ? »

Avant de poser les questions : établir où est chaque Héros le 27 juillet 1794. Être à Paris ou en dehors, en prison ou en liberté, sauvé par Thermidor ou témoin — tout change les réponses.

Questions par cercle social — Questions miroir

Note MJ : Ces questions font écho aux questions d'ouverture de l'Ère I. Ne pas l'annoncer aux joueurs — laisser la résonance s'installer d'elle-même.

Premier cercle — Privilégiés : - En 1789, qu'est-ce que tu espérais que la Révolution allait changer pour toi ? En 1794, est-ce que c'est arrivé — et à quel prix ? - Tu as survécu. Beaucoup n'ont pas survécu. Est-ce que la survie, pour toi, ressemble à quelque chose ?

Deuxième cercle — Ambitieux : - Tu as voulu quelque chose depuis le début de la campagne. Est-ce que tu l'as — ou est-ce que la Révolution te l'a pris en essayant de te le donner ? - Qui est la personne — Héros ou PNJ — dont la mort ou la disparition t'a le plus marqué ? Pourquoi ?

Troisième cercle — Invisibles : - En 1789, tu n'avais pas de pouvoir. En 1794, qu'est-ce qui a changé — et est-ce que tu appelles ça du pouvoir ? - Est-ce que la Révolution valait ce qu'elle a coûté ? Tu n'as pas à répondre pour les autres — seulement pour toi.

Questions d'état des factions — Bilan

Faction	Question finale
Le Club	La Terreur est finie. Robespierre est mort. Est-ce que ce que tu voulais existe encore — et qui le porte maintenant ?
La Section	Rose Lacombe est en prison (son club a été interdit en octobre 1793). Qu'est-ce que ça dit de la Révolution — et de toi, qui l'as laissé arriver ?
Le Comptoir	Tu as perdu Nantes, les Girondins, les routes coloniales. Qu'est-ce qui reste de ce que tu étais en 1789 ?
Le Clergé	L'Église de France en 1794 — elle n'existe plus comme tu la connaissais. Qu'est-ce que tu vas faire de ta foi ?
La Cour	Le roi est mort, la monarchie est abolie, tes alliés sont morts ou exilés. Dans quoi crois-tu encore ?
La Garde [clandestine]	Tu as passé deux ans clandestin. Thermidor t'ouvre peut-être une porte. Est-ce que tu veux encore te battre — et pour quoi ?

Avancement — Tiers 3

Le Tournant Final est le moment privilégié pour activer un Tiers 3. *[REF systeme/profils.md — fiches Tiers 3]*

Tiers 3	Condition narrative probable
Passeur	Un Héros qui a fait traverser des frontières — idéologiques, physiques, spirituelles <i>[module]</i>
Survivant	Un Héros qui a traversé toutes les Ères sans basculer dans un Tiers 3 de rupture
Prophète	Un Héros qui a compris quelque chose que les autres n'ont pas compris <i>[module probable]</i>
Sacrifice	Un Héros qui a tout perdu pour que quelque chose survive
Législateur	Un Héros qui se retrouve en position de reconstruire — Thermidor ouvre cette possibilité

État de la malédiction au Tournant Final *[module]*

Si le module est actif et que La Traversée a eu lieu : poser la question de l'état de la Jauge Culpabilité↔Justice à Thermidor. Selon le résultat de La Traversée, la malédiction est levée, contenue, ou en mutation.

Si le module n'est pas actif : La Loire reprend son niveau. Nantes reprend vie — lentement. La question des victimes du commerce colonial reste ouverte dans l'histoire, pas dans la fiction. C'est suffisant.

Personnages en Focus

Le Citoyen Fouquier (*Le Club — Menace*)

En Ère IV, Fouquier-Tinville est pleinement opérationnel. Ce n'est pas un ennemi dramatique — c'est une procédure. Et les procédures sont parfois plus terrifiantes que les ennemis.

Manon Philipon (*Le Club — girondine*)

Si sauvée en Ères II-III : arrêtée en juin 1793, guillotinée le 8 novembre. La fenêtre pour la sauver une seconde fois est étroite. Si les Héros y parviennent, elle devient une source précieuse sur la fin du Club girondin — et sur ce que Condorcet avait noté sur le dossier colonial.

Rose Lacombe (*La Section*)

Son club (Société des Républicaines Révolutionnaires) est interdit le 30 octobre 1793 — sur décision du Club qu'elle a contribué à porter au pouvoir. Si les Héros ont un Covenant avec elle, ils doivent décider : tenter de la protéger (Opprobre), ou la laisser disparaître. Sa disparition est une démonstration parfaite de comment la Révolution traite les femmes qui ont été indispensables.

Montclair (*Fil rouge*)

En Ère IV, si sauvé, Montclair est hors de Paris — mais accessible. Il attend. Il ne dit pas aux Héros quoi faire — il attend qu'ils soient prêts à demander. [*REF monde/pnjs.md — arc Montclair*]

Robespierre (*Menace émergente du Club*)

En Ère IV, une présence — pas nécessairement une scène. Il règne par ses décrets, par les dossiers de Fouquier, par la peur dans les rangs du Club. Quand il tombe au 9 Thermidor, les Héros peuvent être présents à la Convention — ou apprendre la nouvelle depuis leur cachette.

Connexions

Référence	Usage
campagne/ere3.md	État des factions post-Massacres de Septembre — Opprobre de départ en Ère IV
monde/factions/club.md	Arc Club Ère IV = totalitaire puis effondré
monde/factions/cour.md	Arc Cour Ère IV = réseau clandestin / Chouans
monde/pnjs.md	Arc Montclair Ère IV
systeme/mecaniques.md	Opprobre seuil 5, Tiers 3
module/traversee.md	La Traversée [<i>module</i>] — ce chapitre ouvre la question, le module donne les mécaniques

Module — La Logique de la Malédiction

Ce module est optionnel. Il s'active en session zéro — pas en cours de jeu. Les sections I-II s'utilisent avant la première session. Les autres fichiers du module servent de référence en cours de campagne.

Note MJ : Ce module ne “raconte pas mieux” la Révolution que l'histoire elle-même. Il la complique. La malédiction n'est pas une métaphore décorative — c'est une conséquence. L'esclavage a arraché des millions de personnes à leur terre, à leurs esprits, à leurs familles. Comprendre cela est le prérequis de tout le reste.

Pourquoi ce module existe

Le vodun n'est pas “de la magie noire venue des colonies”. C'est un système spirituel né de la déportation forcée — un syncrétisme des traditions fon et ewe du Dahomey avec le catholicisme imposé par la traversée. Les Loas ne sont pas des démons. Ce sont des esprits qui incarnent des forces — les carrefours, la guerre, la mort, la vengeance maternelle. Dans leur contexte d'origine, le vodun est une pratique cohérente, profondément humaine, forgée dans la souffrance et la résistance.

La malédiction qui frappe la France en 1789 n'est pas une anomalie du système vodou — c'est sa version la plus sombre. Des millions de personnes ont été arrachées de leurs terres, traversées dans des cales, exploitées jusqu'à la mort. Les Loas ont gardé mémoire de chaque traversée. Le commerce triangulaire a créé une dette spirituelle. En 1789, alors que la France parle de liberté et d'égalité tout en maintenant l'esclavage dans ses colonies, cette dette est venue collecter.

Note MJ : Le déclenchement de la malédiction en 1789 n'est pas une coïncidence — c'est une ironie. La Révolution proclame les droits de l'homme et maintient l'esclavage aux Antilles. Ce double standard est la source de la malédiction. Le module ne résout pas cette contradiction historique — il la met en scène.

Les Trois Principes Fondateurs

Ces trois principes gouvernent toutes les mécaniques du module.

Principe 1 — Le surnaturel est toujours ambigu

Jusqu'en Ère III au moins, chaque manifestation peut être expliquée rationnellement. Les Héros choisissent ce qu'ils croient. Le module ne force pas la croyance — il propose une réalité que les Héros peuvent refuser de voir.

Principe 2 — Le surnaturel est toujours moral

La malédiction ne frappe pas au hasard. Elle suit la logique de la dette coloniale : d'abord les négriers, puis ceux qui ont profité du système, puis ceux qui ont fermé les yeux. L'innocence protège — au début. Plus la malédiction dure, plus le périmètre s'étend.

Principe 3 — Le surnaturel ne se combat pas par la force

On ne tue pas une malédiction. On la comprend, on négocie avec elle, ou on subit ses conséquences. Les Héros qui arrivent à Saint-Domingue avec des armes rentrent sans réponse.

La Structure Éthique — Qui est touché et pourquoi

Ce tableau n'est pas affiché aux joueurs — il aide le MJ à décider où et comment les manifestations apparaissent.

Cible	Logique éthique	Ère d'apparition
Armateurs négriers à Nantes	Contact direct avec l'esclavage — premiers à payer	Ère I
Familles du commerce colonial	Profiteurs du système triangulaire	Ère II
Tous ceux qui ont fermé les yeux	Le silence est une complicité	Ère III
La France comme corps collectif	La Contagion déborde — le sucre, le café, le coton	Ère IV

Note MJ : À l'Ère IV, presque tout le monde en France a consommé des produits issus de l'esclavage. La malédiction à son paroxysme est universelle — et c'est précisément ce qui la rend potentiellement impossible à contenir par des moyens individuels.

Activation en Session Zéro

Note MJ — À présenter au groupe avant la première session, pas en cours de jeu.

Trois questions pour le groupe

Question 1 — Le registre du surnaturel

“Dans cette campagne, le surnaturel sera ambigu jusqu'en Ère III. Ce que vous verrez peut toujours être expliqué autrement. Êtes-vous à l'aise avec l'idée que la réalité du surnaturel soit une question ouverte pendant la majorité de la campagne ?”

Question 2 — Le contenu colonial

“Ce module traite de l'esclavage, du commerce triangulaire, et de ses conséquences. Les personnages incluront des gens qui ont participé directement à ce système et d'autres qui en ont bénéficié sans le voir. Est-ce que tout le monde est prêt à naviguer ce contenu ?”

Question 3 — La résolution

“Le module se résout par une confrontation avec des personnes — pas des monstres. Les bokors ont des motivations. Ils ne sont pas vos ennemis par nature. Êtes-vous à l'aise avec une résolution qui dépend de la compréhension et de la négociation plutôt que du combat ?”

Note MJ : Si une réponse est “non” ou “avec des limites”, ce n'est pas une raison de ne pas jouer. C'est une information. Ajuster les manifestations (moins de Chevauchées violentes), limiter le voyage colonial, ou jouer un module partiel sont des options valides.

Ce qui s'ajoute mécaniquement

Élément ajouté	Description	Présent dans le jeu de base ?
Jauge Voile↔Révélation	Visibilité publique du surnaturel	Non
Jauge Culpabilité↔Justice	État de la dette coloniale	Non
Effets par seuil de Jauge	Modificateurs sur les Fortunes/Épreuves	Non
3 Cabals (bokors)	Agents indépendants avec Surplus/Besoins propres	Non

Élément ajouté	Description	Présent dans le jeu de base ?
4 Loas comme Menaces	Agents surnaturels avec exigences propres	Non
Progression surnaturelle	Manifestations par Ère	Non
Merveille La Traversée	Résolution finale du module	Non
Tiers 2 Hanté (accès étendu)	Débloqué par les événements du module	Tiers 2 présent — contenu étendu

Comment annoncer le module aux Héros

Les Héros ne savent pas qu'il y a un module surnaturel — ils découvrent la malédiction progressivement. En session zéro, le MJ peut dire : “Cette campagne a une couche de mystère qui implique des phénomènes inexplicables, liés au commerce colonial. Vos personnages ne savent pas ce que c'est au départ. Vous non plus.” C'est suffisant.

Connexions

Référence	Usage
module/jauges.md	Les deux Jauges du module et la progression surnaturelle par Ère
module/cabals.md	Les trois bokors — agents principaux de la malédiction
module/loas.md	Les quatre Loas comme Menaces
module/traversee.md	La Traversée — résolution finale
systeme/jauges.md	Contexte des Jauges du jeu de base
systeme/profils.md	Rapport au surnaturel par Profil ; Tiers 2 Hanté

Module — Les Jauges et la Progression Surnaturelle

Ces deux Jauges s'ajoutent aux Jauges du jeu de base (Ordre↔Chaos, Raison↔Terreur). [REF systeme/jauges.md]

Jauge Voile↔Révélation

Ce qu'elle représente : La visibilité publique du surnaturel dans la société française. Voile = les manifestations sont ignorées, niées, ou expliquées rationnellement. Révélation = le surnaturel est visible, reconnu, et public — avec toutes les conséquences politiques que cela implique.

Qui la contrôle : Les actions des Héros et des factions. Étouffer un incident, faire taire des témoins, détruire des rapports → Voile. Témoigner publiquement, publier des observations, échouer à contenir un incident → Révélation.

Tableau des effets par seuil

Seuil	Description	Effet mécanique
1–2 Voile	Surnaturel invisible — nié ou attribué à la maladie	Aucune pression sur les Héros pour les incidents surnaturels
3–4 Voile	Surnaturel suspect — des enquêteurs regardent	Parler du surnaturel coûte -1 Légitimité dans toutes les factions
5 (Centre)	Ambiguïté totale	Les manifestations sont connues mais sans consensus sur leur nature
3–4 Révélation	Surnaturel reconnu — impossible à nier publiquement	+1 Opprobre pour tout Héros associé au surnaturel dans le Club et la Garde
5–6 Révélation	Surnaturel public — les factions instrumentalisent	La peur devient une ressource politique
7+ Révélation	Voile déchiré — Les Carrefours s'ouvrent, La Grande Chevauchée	Les Loas sont visibles. Aucune explication rationnelle ne tient.

Avancement : - Vers Révélation : témoignage public d'un Héros, incident non contenu devant témoins, chaque Manifestation d'Ère III-IV non étouffée - Vers Voile : acte de couverture, témoins réduits au silence, rapport détruit, soin médical qui "explique" une possession

Jauge Culpabilité↔Justice

Ce qu'elle représente : L'état de la dette coloniale — ce qui a été reconnu ou non, ce qui a été réparé ou non. Culpabilité = la dette non reconnue grandit, la malédiction s'amplifie. Justice = des actes concrets de reconnaissance ont eu lieu, les Loas l'ont noté.

Qui la contrôle : Les actions des Héros et les choix moraux à travers la campagne. La Jauge ne mesure pas les intentions — elle mesure les actes.

Tableau des effets par seuil

Seuil	Description	Effet mécanique
1–2 Culpabilité	Dette ignorée — les bokors ne négocient pas	La Traversée nécessite un Tirage supplémentaire pour chaque Requirement manquant
3–4 Culpabilité	Dette niée — Ti-Jean radicalise	Les Manifestations d'Ère IV apparaissent un Ère plus tôt
5 (Centre)	Ambiguïté — reconnaissance partielle	La Traversée est possible avec complications

Seuil	Description	Effet mécanique
3-4 Justice	Actes de reconnaissance — Dessalines observe	-1 Épreuve disponible dans La Traversée
5-6 Justice	Justice concrète — Cécile négocie	+1 Fortune disponible dans La Traversée
7+ Justice	Engagement irréversible — les Loas l'ont noté	La Traversée peut se conclure sans sacrifice obligatoire

Ce qui fait avancer vers Justice : - Libérer un esclave avec les ressources de la faction - Témoigner publiquement contre le commerce colonial (coûte de l'Opprobre) - Aider Montclair à transmettre ce qu'il sait - Refuser un profit lié au commerce triangulaire quand c'était possible de l'accepter - Un Héros Compromis (Tiers 2) qui assume publiquement sa complicité

Ce qui fait avancer vers Culpabilité : - Utiliser le Commerce colonial comme Surplus sans jamais questionner l'origine - Faire taire un témoignage sur les Meurtres de Nantes - Laisser Montclair mourir ou se taire - Refuser de rencontrer les bokors quand l'occasion se présente

Progression Surnaturelle par Ère

Tableau de référence. Le MJ l'utilise pour décider quelles manifestations peuvent apparaître à quel moment.

Règle générale : Les manifestations d'une Ère ne sont disponibles qu'à partir de cette Ère et restent disponibles pour le reste de la campagne. La Jauge Voile↔Révélation détermine si elles sont publiques ou niables.

Ère	Manifestations disponibles	Caractéristique	Explication rationnelle disponible ?
I	L'Égarement, Les Cauchemars partagés, La Marque	Discrets, ciblés, niables	Oui — toujours
II	Possession passagère, Revenances, Dépérissement	Troublants, difficiles à ignorer	Oui — avec effort
III	La Chevauchée, Le Tribunal des Loas, La Contagion	Impossibles à ignorer	Seulement si Voile \geq 3
IV	Les Carrefours, La Grande Chevauchée, L'Appel	Le voile est déchiré	Non — sauf si Voile \geq 5

Tableau des déclencheurs de Manifestation par Moment charnière

Moment charnière	Manifestation associée	Condition de déclenchement
Meurtres de Nantes (Ère I)	La Marque + L'Égarement	Héros enquête sur les morts
Fête de la Fédération (Ère II)	Possession passagère	Voile↔Révélation \geq 4 à la Fête
Dépérissement des Armateurs (Ère II)	Dépérissement + Revenances	Module actif, Comptoir impliqué
Fusillade du Champ-de-Mars (Ère III)	La Chevauchée	Option surnaturelle active — certains pétitionnaires étaient possédés
Massacres de Septembre (Ère III)	La Contagion	Voile↔Révélation \geq 5 ; sinon, invisibilité dans la violence
Voyage à Ouidah (Ère III)	L'Appel (anticipé)	Jauge \geq 4 Révélation ; Héros avec Hanté
Noyades de Nantes (Ère IV)	Les Carrefours	Retour au nœud originel
La Traversée (Ère IV)	La Grande Chevauchée + L'Appel	Merveille finale — tous les Héros concernés

Connexions

Référence	Usage
module/logique.md	Logique de la malédiction — contexte éthique des Jauges
module/traversee.md	Requirements de La Traversée dépendent des deux Jauges
campagne/ere1.md	Meurtres de Nantes — premier déclencheur
campagne/ere3.md	Voyage à Ouidah — premier contact avec les Cabals
campagne/ere4.md	Noyades de Nantes — ambiguïté surnaturelle maximale

Module — Les Cabals

Les bokors ne sont pas des antagonistes. Ce sont des personnes qui ont fait quelque chose de précis, pour une raison précise, et qui observent maintenant les conséquences. Chaque Cabal est indépendante — elles ne se coordonnent pas, elles ne s'entendent pas toujours.

Note MJ : “Bokor” est un terme vodou qui désigne un prêtre pratiquant des rituels à double tranchant — à la fois pour protéger et pour punir. Ce n'est pas une insulte. Les trois bokors de ce module sont des figures de résistance, pas de malveillance. Ils ont lancé une vengeance ciblée qui a échappé à leur contrôle — et ils vivent avec cette réalité.

Cabal 1 — Mambo Cécile

Qui

Prêtresse-guérisseuse de Saint-Domingue. Elle soignait les esclaves des plantations et parfois les maîtres qui venaient la chercher en secret. Elle a vu assez. Elle a lancé la malédiction après la mort de sa fille lors d'une traversée maritime — sa fille avait été vendue. Cécile négocie froidement. Elle n'a pas de honte, pas de doute, pas d'attente d'être aimée. Elle évalue.

Posture

Elle est le premier bokor que les Héros peuvent rencontrer à Ouidah ou Saint-Domingue. Elle est aussi la plus accessible — parce qu'elle a décidé que la négociation était possible, pas parce qu'elle en a besoin. Elle parle directement. Elle ne cache pas ce qu'elle veut. Ce que les Héros prennent pour de la froideur est de l'honnêteté.

Surplus

- Informations sur la malédiction (son mécanisme, ses cibles, comment l'arrêter)
- Accès au réseau vodou à Saint-Domingue
- Médiation avec les Loas (elle peut parler à certains)

Besoins

- Un acte de justice concret, pas des promesses — un Héros qui a renoncé à un profit colonial, témoigné, ou libéré quelqu'un
- La Jauge Culpabilité↔Justice ≥ 4 pour qu'elle prenne les Héros au sérieux
- Que quelqu'un parle de sa fille — pas pour l'aider elle, mais parce que ça lui dit si les Héros sont capables d'écouter

Réactions MJ

Action des Héros	Réaction de Cécile
Arrivent en disant vouloir “arrêter la malédiction”	Elle demande ce qu'ils vont faire après. Réponse vague = elle se tait.
Apportent un acte concret de justice	Elle évalue. Si c'est sincère, elle parle. Si c'est instrumental, elle le voit.
Essaient de l'intimider ou d'invoquer un Loa sans sa permission	Elle les laisse faire. Ça ne marche pas. Elle les laisse partir.
Évoquent la mort de sa fille	Elle s'arrête. Longtemps. Puis elle décide si elle continue ou met fin à la réunion.
Lui parlent de Montclair	Elle connaît son nom. Elle dit : “Il a vu. Vous, avez-vous vu ?”

Rôle dans La Traversée

Si les Héros l'ont rencontrée et ont répondu à ses Besoins : elle participe à La Traversée et offre sa médiation avec les Loas. +1 Fortune disponible. Si elle n'a pas été contactée : la Traversée manque d'un intermédiaire — le Tirage est plus difficile.

Cabal 2 — Ti-Jean

Qui

Jeune, en colère, radical. Il n'est pas le chef — il est la voix de ceux qui refusent tout compromis. Il a grandi à Saint-Domingue, fils d'esclave. Il a rejoint les insurgés de Toussaint Louverture. Il a vu comment les promesses françaises fonctionnent — la liberté proclamée, l'esclavage maintenu. Il veut que la malédiction continue jusqu'au dernier négrier. Il n'a pas tort sur les faits. Il n'a pas de pitié pour les personnes.

Posture

Ti-Jean ne cherche pas à négocier. Il observe. Si les Héros arrivent à Saint-Domingue et qu'ils ne peuvent pas lui montrer un acte de justice réel — pas une bonne volonté, un acte — il ne leur parlera pas. Si Culpabilité↔Justice est en dessous de 3, il considère que les Héros représentent le problème, pas la solution. Il peut être convaincu — mais les arguments intellectuels ne marchent pas. Seuls les actes comptent.

Surplus

- Connexion avec les insurgés de Toussaint Louverture (contexte, informations, possibilités d'alliance)
- Connaissance des cibles actuelles de la malédiction (qui sera touché ensuite, et pourquoi)
- Mobilisation vodou — si convaincu, peut "appeler" certains Loas pour les Héros

Besoins

- Culpabilité↔Justice ≥ 5 pour qu'il écoute
- Un Héros qui a perdu quelque chose par refus de profiter du commerce colonial — il respecte le sacrifice, pas la théorie
- Qu'on ne lui parle pas de "réconciliation" sans preuve

Réactions MJ

Action des Héros	Réaction de Ti-Jean
Arrivent avec Montclair	Il lui pose deux questions. Si les réponses sont honnêtes, il écoute les Héros.
Lui expliquent qu'ils veulent "aider" Invoquent les droits de l'homme et l'égalité	"Aider qui? Comment?" Si la réponse est vague, il s'en va. Il rit — pas méchamment. Il leur raconte ce que la Déclaration de 1789 dit sur les colonies.
Montrent un acte de justice concret	Il examine l'acte. Est-ce que ça a coûté quelque chose aux Héros? Si oui, il continue.
Tentent de le convaincre par la Raison	"La Raison, c'est ce que les négriers utilisent pour justifier la traite. Essayez autre chose."

Rôle dans La Traversée

Si convaincu : il peut "appeler" Ogou Feray et Erzulie Dantor pendant La Traversée — leur voix est plus accessible. +1 Fortune si les Requirements incluent un acte de Sacrifice. Si pas convaincu : il ne participe pas, et les Loas de combat et de vengeance sont plus difficiles à atteindre.

Cabal 3 — Houngan Dessalines

Qui

Le plus ancien des trois. Prêtre vodou installé dans un temple isolé à l'intérieur des terres, loin des ports. Il a vu naître et mourir plusieurs générations d'esclaves. Il a participé au lancement de la malédiction — pas par colère, mais parce que c'était juste. Maintenant il sait que la malédiction a dépassé son but. Il cherche une sortie qui ne soit pas une capitulation. Il teste la sincérité des gens, pas leurs promesses.

Posture

Dessalines est le plus difficile à trouver et le plus patient à rencontrer. Il ne refuse pas de parler — il attend de voir si les Héros savent écouter. Il posera des questions dont les réponses ne sont pas des réponses : “Qu'est-ce que tu as vu à Nantes ?” “Qu'est-ce que ça t'a fait ?” Il observe comment les Héros habitent leurs propres expériences. Un Héros qui répond avec des faits et pas avec ce qu'il ressent ne passera pas ce filtre.

Surplus

- Connaissance complète du mécanisme de la malédiction (il l'a construite)
- Possibilité de “suspendre” temporairement des manifestations — pas les arrêter, les mettre en pause
- Accès direct à Papa Legba (les carrefours s'ouvrent plus facilement en sa présence)

Besoins

- Que les Héros aient vécu quelque chose qu'ils ne peuvent pas expliquer rationnellement — et qu'ils le disent honnêtement
- La Jauge Voile↔Révélation ≥ 5 Révélation (il ne parle pas à des gens qui nient encore ce qu'ils ont vu)
- Un engagement de leur part sur ce qu'ils feront après La Traversée — pas ce qu'ils pensent, ce qu'ils feront

Réactions MJ

Action des Héros	Réaction de Dessalines
Arrivent avec des questions sur “comment arrêter la malédiction”	Il demande pourquoi ils veulent l'arrêter. Réponse sur les innocents touchés = il continue. Réponse sur la stabilité politique = il arrête.
Lui parlent d'une Manifestation qu'ils ont vécue	Il écoute vraiment. Pose des questions précises. S'ils minimisent, il le note. S'ils sont honnêtes, il s'ouvre.
Essaient de négocier avec des ressources (Argent, Surplus)	Il refuse. “Ce n'est pas ce genre de marché.”
Avouent qu'ils ne comprennent pas tout	“C'est le début.” Il continue.
Lui demandent s'il peut lever la malédiction seul	“Je pourrais. Mais ce n'est pas ma décision seul. C'est la leur.” (Les Loas.)

Rôle dans La Traversée

Si rencontré et que les Besoins sont remplis : il ouvre les Carrefours pour La Traversée — les Loas sont accessibles. C'est lui qui “présente” les Héros aux Loas. Si Dessalines participe : le Tirage se fait avec un avantage (tirer deux cartes, garder la meilleure) pour le premier jet. Sans lui, les Héros doivent trouver leur chemin seuls.

Dynamiques Inter-Cabals

Ces dynamiques influencent comment les Cabals réagissent si les Héros les mettent en contact.

Paire	Dynamique	Ce qui se passe si les Héros les réunissent
Cécile / Dessalines	Respect — ils ont travaillé ensemble depuis des décennies	Ils parlent directement, sans les Héros. Ce que les Héros observent est instructif. Ils arrivent souvent à la même conclusion par des chemins différents.
Cécile / Ti-Jean	Désaccord — Cécile pense que Ti-Jean radicalise ce qui devrait être une négociation	Tension visible. Ti-Jean respecte Cécile mais refuse ses conclusions. Les Héros doivent naviguer entre les deux.
Dessalines / Ti-Jean	Rupture — Dessalines pense que Ti-Jean prolonge la souffrance des innocents, Ti-Jean pense que Dessalines capitule	Cette réunion est risquée. Sans médiation des Héros, elle peut se terminer par l'échec de La Traversée. Avec médiation, elle peut produire le seul vrai consensus des trois Cabals.

Note MJ : La réunion des trois Cabals n'est pas requise pour La Traversée — mais c'est le chemin vers les meilleures Fortunes. Un groupe qui a réuni les trois, médié la rupture Dessalines/Ti-Jean, et répondu aux Besoins des trois a le pool de Fortunes maximum.

Connexions

Référence	Usage
module/traversee.md	Rôle de chaque Cabal dans les Requirements et modificateurs de La Traversée
module/loas.md module/jauges.md	Loas que chaque Cabal peut appeler Seuils de Jauges nécessaires pour accéder aux Cabals
campagne/ere3.md	Voyage à Ouidah — première rencontre possible avec les Cabals
monde/pnjs.md	Montclair — fil rouge vers les Cabals

Module — Les Loas

Les Loas ne sont pas des ennemis à combattre. Ce sont des esprits avec leurs personnalités, leurs domaines, leurs exigences. “Menace” dans le sens Shattered City : une force active dans le monde qui peut être confrontée, négociée, ou ignorée à ses risques.

Note MJ : Papa Legba n'est pas dangereux pour un voyageur honnête. Erzulie Dantor n'est pas une furie aveugle. Ils ont chacun une logique interne. Les comprendre est la seule façon de les approcher.

Papa Legba

Domaine

Carrefours, communication, passages. Gardien des portes entre le monde des vivants et celui des esprits. Dans le vodu, aucune communication avec un autre Loa ne peut commencer sans l'accord de Legba. C'est lui qui ouvre les routes.

Rôle dans la malédiction

C'est lui qui a “ouvert la route” pour que la malédiction traverse l'Atlantique. La traversée des esclaves depuis l'Afrique était un passage — un passage sans retour. Legba en a gardé la mémoire. Chaque carrefour à Paris en Ère IV est une porte qu'il laisse ouverte.

Comment il se manifeste

Un vieillard boiteux qui apparaît aux carrefours. Une voix dans les langues que personne ne devrait comprendre. Des routes qui semblent s'ouvrir ou se fermer selon les choix. Aux carrefours de Paris en Ère IV, la réalité se trouble : le temps se distord, les morts parlent, les frontières s'effacent.

Son exigence

La vérité. Papa Legba exige un paiement pour chaque passage — pas du sang, mais de l'honnêteté. Un Héros qui ment à un carrefour ne passe pas. Un Héros qui dit une vérité difficile passe — même si cette vérité lui coûte quelque chose.

Réactions MJ

Situation	Réaction de Papa Legba
Héros cherche des informations au carrefour	Il demande quelque chose en échange — un secret, une vérité sur soi.
Héros tente de “forcer” le passage	Le carrefour reste fermé. Il ne s'oppose pas. Il attend.
Héros dit une vérité difficile	Le passage s'ouvre. Ce que le Héros voit après dépend de la vérité qu'il a dite.
Héros ment	Papa Legba sourit. “Tu reviendras.” Ça s'arrête là.

Dans La Traversée

Papa Legba doit ouvrir la route pour La Traversée. Sans lui, les Héros ne peuvent pas atteindre les autres Loas. Dessalines peut introduire les Héros — mais c'est Legba qui décide. Son exigence lors de La Traversée : chaque Héros dit une vérité qu'il n'a jamais dite à voix haute. Le MJ pose la question individuellement.

Ogou Feray

Domaine

Guerre, fer, justice armée. Le guerrier. Il donne la force aux opprimés pour se battre. Il n'est pas cruel — il est précis. Sa guerre est juste ou elle n'est pas.

Rôle dans la malédiction

Il “monte” les possédés pendant les Chevauchées de combat. Il donne à des corps épuisés une force surhumaine — pas pour les détruire, pour qu'ils frappent les coupables. Il monte aussi les foules aux Moments charnières. La fusillade du Champ-de-Mars — si l'option surnaturelle est active — implique Ogou Feray.

Comment il se manifeste

Bruits de métal. Odeur de fer et de poudre. Des possédés qui développent une force physique impossible. Des armes qui semblent se retourner contre leurs propriétaires sans raison physique. Des soldats qui refusent d'obéir à des ordres injustes.

Son exigence

Qu'on se batte vraiment. Ogou Feray ne répond pas à ceux qui cherchent une sortie sans combat. Il répond à ceux qui acceptent qu'une confrontation réelle aura un coût — et qui l'acceptent quand même.

Dans La Traversée

Si Ti-Jean a été convaincu : Ogou Feray est accessible. Il peut donner aux Héros la force pour un acte final — mais le coût est réel. Le Héros qui invoque Ogou Feray pendant La Traversée peut accomplir un acte qui serait normalement impossible — mais il porte les marques de la Chevauchée après.

Baron Samedi

Domaine

Mort, cimetières, transition, humour noir. Seigneur des morts. Il ne crée pas les morts — il décide si les morts trouvent le repos ou pas.

Rôle dans la malédiction

Les morts du commerce triangulaire — morts pendant la traversée, morts dans les plantations, morts pendant les meurtres à Nantes — ne trouvent pas le repos. Baron Samedi refuse de les laisser partir tant que justice n'est pas rendue. Ce n'est pas de la cruauté — c'est sa fonction.

Comment il se manifeste

Il est rarement dramatique. Une blague dans une situation grave. Une réflexion sur la mort qui vient de nulle part. Des morts qui apparaissent dans les rêves, pas pour faire peur, mais pour dire quelque chose d'inachevé. L'odeur de cigare et de rhum dans une pièce vide.

Son exigence

Il veut que les morts soient nommés. Pas tous — c'est impossible. Mais un Héros qui peut nommer une victime du commerce triangulaire, lui redonner une existence narrative, permet à Baron Samedi de laisser partir ce mort-là. Il apprécie aussi l'honnêteté sur la mort en général — un Héros qui nie la mort l'ennuie.

Dans La Traversée

Baron Samedi permet aux morts de témoigner pendant La Traversée. Si les Héros l'ont approché avec honnêteté, il amène un témoin — un mort qui dit ce qu'il a vécu. Ce témoignage est la preuve la plus difficile à contester pour les Héros qui ont des doutes sur la réalité de la malédiction.

Erzulie Dantor

Domaine

Vengeance maternelle, protection féroce, amour qui souffre. La colère des mères séparées de leurs enfants, des femmes violentées, des protectrices qui n'ont pas pu protéger.

Rôle dans la malédiction

Les possessions les plus violentes. Quand Erzulie monte quelqu'un, c'est une furie protectrice — elle frappe ceux qui ont blessé des innocents. Elle ne frappe pas par hasard : elle choisit ses cibles avec précision. Les Manifestations les plus intenses des Ères III-IV impliquent souvent Erzulie Dantor.

Comment il se manifeste

Une femme en colère qui semble impossible à arrêter physiquement. Des protections inexplicables — quelqu'un survit à quelque chose d'impossible. Des enfants qui reconnaissent des étrangers comme des “protecteurs” sans raison. Une furie dans les yeux d'une personne possédée.

Son exigence

Elle n'exige pas — elle évalue. Un Héros qui a protégé quelqu'un de vulnérable, au coût de quelque chose pour lui-même, est quelqu'un qu'Erzulie Dantor reconnaît. Elle ne parle pas — elle agit. Si elle décide que les Héros valent quelque chose, elle les protège dans La Traversée. Sinon, elle les ignore.

Dans La Traversée

Si les Héros ont démontré une protection réelle (acte narratif documenté depuis les Ères précédentes) : Erzulie Dantor les protège pendant La Traversée. Si un Héros est en danger lors du Tirage, Erzulie Dantor peut intervenir — une fois.

Connexions

Référence	Usage
module/cabals.md	Cabals qui peuvent “appeler” chaque Loa
module/traversee.md	Rôle de chaque Loa dans La Traversée
module/jauges.md	Voile↔Révélation 7+ : tous les Loas visibles sans médiation

Module — La Traversée

La Traversée est la Merveille de résolution du module. Elle se joue en Ère IV — printemps 1794 — à Saint-Domingue. Elle est distincte des Moments charnières par sa structure : elle ne produit pas de conséquences par faction mais des résultats personnels pour chaque Héros impliqué.

Note MJ : La Traversée peut se dérouler simultanément au 9 Thermidor (juillet 1794) ou juste avant. Les Héros qui font La Traversée sont absents de Paris pendant cette période. Leurs Covenants parisiens sont en suspens. Le résultat de La Traversée informe la réponse aux questions miroir du Tournant Final. *[REF campagne/ere4.md]*

Le Réseau Informel d’Occultistes

Six PNJ dans les factions parisiennes qui constituent un réseau d’informateurs sur le surnaturel. Ils ne se connaissent pas tous entre eux — c’est aux Héros de faire les connexions. Ce réseau est la voie d’accès au surnaturel pour les Héros qui ne sont pas encore au Tiers 2 Hanté ou Témoin.

Faction	PNJ	Ce qu’il sait	Comment le trouver	Niveau d’accès
La Garde	Vétéran d’Amérique	Reconnaît les signes de possession — a assisté à des cérémonies indigènes en Amérique	Sur une scène de Manifestation non contenue	Niveau 1
Le Club	Député franc-maçon	Possède des textes sur le magnétisme animal et les pratiques coloniales	Via sa bibliothèque privée — il ne parle qu’à quelqu’un qui a vu quelque chose	Niveau 2
La Section	Dame de la Halle	Superstitions portuaires — le vocabulaire est différent, les observations sont les mêmes	Elle parle librement — personne ne l’écoute. Poser les bonnes questions.	Niveau 1
Le Comptoir	Capitaine de navire hanté (proche de Montclair)	A vu des morts bouger pendant une traversée — alcoolique, hanté	Dans les tavernes portuaires — parler de Saint-Domingue le fait réagir	Niveau 2
Le Clergé	Exorciste diocésain	Sait que les possessions ne répondent pas aux rites latins — cherche de l’aide hors de l’Église	Envoyé sur les cas désespérés	Niveaux 1 et 2
La Cour	Dame de compagnie adepte de Mesmer	A expérimenté des “transes magnétiques” similaires aux possessions — fait le lien intellectuel	Accès aux cercles intimes de la reine (Ères I-II seulement)	Niveau 2

Note MJ : La Dame de la Halle est la ressource la plus accessible et la plus ignorée — elle parle librement depuis l'Ère I, mais personne ne l'écoute parce qu'elle est une femme du peuple. Un Héros qui l'écoute vraiment obtient des informations de niveau 1 gratuitement. Le Capitaine de navire est proche de Montclair — si les Héros ont un Covenant avec Montclair, il est accessible plus facilement.

La Traversée — La Merveille Finale

Les Requirements — 5 conditions d'accès

Les Requirements ne bloquent pas La Traversée — ils déterminent le pool de Fortunes disponibles. Chaque Requirement manquant retire une Fortune du pool et ajoute une Épreuve.

#	Requirement	Comment le valider
R1	Un guide connaît la route — Montclair vivant (Covenant actif) OU Rôle Armateur du Comptoir	Montclair sauvé en Ère IV · OU Rôle Armateur maintenu jusqu'en Ère IV
R2	La compréhension est là — Voile↔Révélation ≥ 6	Accumulé à travers les enquêtes, témoignages, Manifestations vécues
R3	Un Héros peut parler aux Loas — au moins un Héros avec Tiers 2 Hanté OU Tiers 3 Passeur	Avancement narratif — conditions définies dans <code>systeme/profils.md</code>
R4	Des actes, pas des mots — Culpabilité↔Justice ≥ 5	Accumulé à travers les choix de la campagne
R5	Deux Cabals au moins ont été rencontrés — et leurs Besoins partiellement remplis	Voyage à Ouidah en Ère III + interactions en Ère IV

Le Tirage

La Traversée se résout par un Tirage Tarot (ou 2d6 si variante dés). C'est le seul tirage de la campagne où l'ensemble du groupe tire en même temps — chaque Héros présent tire une carte. Les Fortunes et Épreuves sont distribués selon les résultats collectifs.

Pool de base : 3 Fortunes / 3 Épreuves

Chaque Requirement validé : +1 Fortune. Chaque Requirement manquant : +1 Épreuve.

Pool	Conditions
Maximum	5 Fortunes / 1 Épreuve — tous les Requirements validés + Culpabilité↔Justice ≥ 7
Minimum	1 Fortune / 5 Épreuves — aucun Requirement validé

Modificateurs de Tirage

Condition	Modificateur
Dessalines présent et favorable	Avantage sur le premier tirage (tirer 2, garder la meilleure)
Cécile présente et favorable	+1 Fortune permanente (hors pool)
Ti-Jean convaincu	+1 Fortune si un Héros a fait un acte de Sacrifice
Erzulie Dantor favorable	Protection sur un Héros (voir module/loas.md)
Voile↔Révélation = 7+	Tous les Loas sont présents sans médiation
Culpabilité↔Justice = 7+	La résolution peut se conclure sans sacrifice obligatoire

Les 5 Fortunes

Résultats positifs — le MJ choisit parmi les Fortunes disponibles selon le pool.

Fortune	Résultat
F1 — La malédiction est levée	Les possessions cessent. Les Carrefours se ferment. Les morts trouvent le repos. Paris respire. La Jauge Voile↔Révélation revient à 1.
F2 — La malédiction est contenue	Elle ne frappe plus les innocents — seulement les coupables avérés du commerce triangulaire encore actifs. Ce n'est pas une victoire totale, mais c'est une victoire.
F3 — Un bokor devient allié	Cécile, Ti-Jean ou Dessalines (selon les relations construites) offre un Covenant Loyauté. Ce Covenant a des implications au-delà de la campagne — dans l'histoire à venir (Haïti, 1804).
F4 — La faveur d'un Loa	Un Héros reçoit la faveur d'un Loa — une capacité narrative permanente liée à son domaine. Papa Legba (passages ouverts), Ogou Feray (force en combat juste), Baron Samedi (parler aux morts), Erzulie Dantor (protection d'un innocent).
F5 — La révélation transmise	Les Héros rapportent un témoignage que personne d'autre n'a — la réalité de la traite, la logique de la malédiction, la voix des morts. Ce témoignage peut être une dette, un héritage, ou un poison politique selon comment ils l'utilisent.

Les 5 Épreuves

Coûts et complications — le MJ choisit parmi les Épreuves disponibles selon le pool.

Épreuve	Résultat
É1 — La traversée marque	Un Héros est "traversé" pendant le rituel — marqué par les Loas à jamais. Les manifestations surnaturelles le suivront, mais il peut aussi voir ce que les autres ne voient pas.
É2 — Un bokor ne survit pas	Ti-Jean, trop radical, provoque une rupture qui lui coûte la vie ou le brise. Ou Dessalines, épuisé, disparaît dans les Carrefours. Une des Cabals disparaît — sa posture et ses ressources avec.
É3 — La malédiction est contenue mais pas levée	Elle reprendra si les conditions de l'esclavage continuent — ce qui est historiquement vrai. L'esclavage ne sera aboli à Saint-Domingue qu'après la révolution haïtienne (1804). La résolution est incomplète.
É4 — Un Héros reste	Un Héros choisit — ou est contraint — de rester à Saint-Domingue. Tiers 3 Sacrifice. Il ne revient pas à Paris. Il entre dans l'histoire haïtienne.
É5 — Le prix de la route	Montclair ne survit pas à La Traversée. Il a guidé le chemin, il n'en est pas revenu. Ce n'est pas une défaite — c'est sa conclusion. Ses Covenants survivent, transmis à qui veut les porter.

Connexions

Référence	Usage
module/cabals.md	Rôle de chaque Cabal dans les Requirements et modificateurs
module/loas.md	Rôle de chaque Loa dans La Traversée
module/jauges.md	Voile↔Révélation (R2) et Culpabilité↔Justice (R4)
campagne/ere3.md	Voyage à Ouidah (R5 partiel)
campagne/ere4.md	Sauver Montclair (R1) ; Tournant Final — état de la malédiction selon le résultat
monde/pnjs.md	Arc Montclair — guide de La Traversée
systeme/profils.md	Tiers 2 Hanté / Tiers 3 Passeur (R3)