ptg ptb

Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

L'Ombre du passé

Adaptation française de "The Shadow of Yesterday"

d'après les œuvres en anglais de Clinton R. Nixon et Eero Tuovinen

par Florian Boeckle

Sommaire

Partie I : Le "Système Solaire" 9

Commencer une partie 11

1.1 Choisir un univers 11
- 1.1.1 Adapter un univers existant 12
- 1.1.2 Inventer un univers 12

1.2 Focaliser l'univers de jeu 12

1.3 Aperçu du jeu 13
- 1.3.1 Compétences 13
- 1.3.2 Réserves 13
- 1.3.3 Secrets 14
- 1.3.4 Conflits 14
- 1.3.5 Clés 14
- 1.3.6 Le Guide du jeu 14

1.4 Présentation des extras. 14

1.5 Extras initiaux 14
- 1.5.1 Éventail de compétences 15
- 1.5.2 Éventail des clés 15
- 1.5.3 Éventail des secrets 15

Création de personnages 16

2.1 Compétences 16
- 2.1.1 Événement héroïque 17
- 2.1.2 Background du personnage 18
- 2.1.3 Identité culturelle 18
- 2.1.4 Compétences passives 19

2.2 Attribuer les réserves 19

2.3 Choisir les secrets et les clés 20

2.4 Finalisation du personnage 20
- 2.4.1 Les avances 20
- 2.4.2 Situation initiale 20
- 2.4.3 Dernière vérification 21

2.5 Groupe de personnages-joueurs 21

2.6 Résumé de la création de personnage 22

Clés et expérience 23

3.1 Abus de clés 24

3.2 Gagner et utiliser des avances 24

3.3 Dette d'avances 25

3.4 Perte d'apport. 25

3.5 Transcendance. 26
- 3.5.1 Définition 26
- 3.5.2 En termes de règles 27
- 3.5.3 Pour résumer 27

3.6 Terminer la campagne 27

Secrets et extras 29

4.1 Apprendre de nouveaux secrets 30

4.2 Développer de nouveaux secrets. 30

4.3 Extras avancés 31
- 4.3.1 Équipements spéciaux 32
- 4.3.2 Drogues 33

4.4 Plus d'extras spéciaux 34

Déroulement du jeu 35

5.1 Démarrer la session 35

5.2 Scènes 36

5.3 Tâches dans le jeu libre. 36

5.3.1 Tâches du Guide du jeu.....36
5.3.2 Tâches des joueurs actifs.....37
5.3.3 Tâches des autres joueurs.....37

5.4 Les choix. 37

5.5 Les conflits 38

5.6 Conséquences 38

5.6.1 Expérience 38
5.6.2 Blessure 39
5.6.3 Réaction des personnages secondaires 39

5.7 Rafraîchissement des réserves. 39

5.8 Blessures. 40

5.9 Vue d'ensemble 42

Tests de compétence 43

6.1 Timing et enjeux 44

6.2 Narration du résultat 44

6.3 Pas de compétence adaptée ?. 46

6.4 Dés de bonus et de pénalité 46

6.5 Circonstances pénalisantes 46

6.6 Soutien au test 47

6.7 Les effets 48

6.7.1 Enregistrer les effets.....48
6.7.2 Utiliser un effet.....48

6.8 On me résiste !. 49

Résolution de conflits 50

7.1 Initier un conflit 50

7.2 Enjeux du conflit. 50

7.3 Sélection des compétences. 51

7.4 Résolution de conflit. 52

7.5 Tests de compétence lors de conflits. . 52

7.6 Plusieurs personnages en conflit. 52

7.7 Conflits solo. 52

7.8 Personnages secondaires en conflit . . 53

7.9 J'ai perdu le conflit ! 53

7.10 Impossibilité d'opposition 54

Conflit étendu 55

8.1 Pourquoi étendre ? 55

8.2 Étendue et enjeux 56

8.3 Phase de négociation 56

8.4 L'action défensive 57

8.5 Résolution des actions 58

8.6 Égalité 59

8.7 Terminer un tour 59

8.8 Décision d'abandon 59

8.9 Actions spéciales. 60

8.10 Plusieurs personnages impliqués . . . 60

8.10.1 Choix des cibles 60
8.10.2 Blesser plusieurs cibles à la fois.....61
8.10.3 Se défendre contre plusieurs attaques.....61
8.10.4 Agir pour obtenir des dés bonus 61

8.11 Contrer des effets 61

8.12 Contre rien ? 62

8.13 Stratégie en conflits étendus 62

Le Guide du jeu 63

9.1 Préparation de la partie 63

9.1.1 Vos propres intérêts.....64

9.1.2 Focalisez-vous sur les sujets principaux 64
9.1.3 Impliquer les extras des personnages.....64

9.2 Éléments de préparation 64

9.2.1 Lieux.....65
9.2.2 Personnages.....65
9.2.3 Situations 65
9.2.4 Variante : éléments clés.....66

9.3 Plan d'aventure 66

9.4 Cadrer les scènes. 67

9.5 Autorité sur la trame de fond 69

9.6 Personnages secondaires 69

9.6.1 Fonctionnement.....70
9.6.2 Personnages intouchables.....71

9.7 Modération d'un conflit. 71

9.8 Arbitrage des règles 71

9.9 Mener une campagne. 72

9.10 partage de la fonction de Guide 72

Partie II : "L'ombre du passé" 73

Le Monde proche 75

10.1 À propos de l'univers 76

10.2 À vous d'explorer le Monde proche . 77

10.3 La vraie finalité 77

Les espèces 78

11.1 Les premiers habitants 78

11.2 Les humains, maîtres de la guerre . . 78

11.2.1 Apparence et personnalité.....78
11.2.2 Religion et magie 78
11.2.3 Extras pour humains.....79

11.3 Les elfes, monstres du paradis. 79

11.3.1 Apparence et personnalité.....79
11.3.2 Le cycle de l'elfe 79
11.3.3 Magie elfique 80
11.3.4 Spiritualité elfique.....80
11.3.5 La Lune de l'ombre et les elfes 81
11.3.6 Extras elfiques 81

11.4 Les gobelins, bêtes affamées 83

11.4.1 Apparence et personnalité.....83
11.4.2 Société, famille et morale gobeline.....83
11.4.3 Extras pour gobelins.....84

11.5 Les rattus, la loi du talion. 85

11.5.1 Apparence et personnalité.....86
11.5.2 De la litière 86
11.5.3 Extras pour rattus 86
11.5.4 Clés pour rattus.....87

Ammeni, fleur de l'enfer 88

Introduction. 88

12.1 Maisons de traîtrise 88

12.2 Dormir parmi les serpents. 89

12.3 Art, cuisine et croyances 90

12.4 Les racines dans la brume 91

12.5 Les différentes races en Ammeni . . . 91

12.6 Extras pour Ammenites. 92

12.6.1 Le goût de la mort.....92
12.6.2 Compétences culturelles ammenites.....93
12.6.3 Secrets culturels ammenites 94
12.6.4 Clés culturelles ammenites.....95

12.7 Exemples 95

12.7.1 Noms ammenites.....95
12.7.2 Idées de personnages ammenites 95

Khale, racines du monde96

Introduction. 96

13.1 Une forêt à feu et à sang. 96

13.2 La société khaléenne. 97

13.2.1 La tribu est la famille.....97
13.2.2 Les cousins en guerre 97

13.3 Nous sommes la forêt. 98

13.4 Le Vert-Monde 99

13.5 Les mains de la tribu. 99

13.6 Métal lunaire 100

13.7 Autres races dans Khale 100

13.8 Extras pour Khaléens 100

13.8.1 Compétences 100
13.8.2 Secrets 102
13.8.3 Clés 103

13.9 Exemples 103

13.9.1 Noms khaléens 103
13.9.2 Idées de personnages khaléens 103

MALDOR, SIÈGE DE LA FIN 104

Introduction 104

14.1 La chute d'un empire 104

14.2 Une terre de seigneurie 105

14.3 Résidus de culture 105

14.4 Qu'ils se nourrissent de guerre ! . . . 106

14.5 Messies et magiciens 107

14.6 Les différentes races dans Maldor . . 107

14.7 L'académie du Triangle 108

14.7.1 Philosophie de la magie du Triangle 108
14.7.2 Règles de la magie du Triangle 109
14.7.3 Compétences de la magie du Triangle ... 109
14.7.4 Secrets de la magie du Triangle 109
14.7.5 Secrets de création 111
14.7.6 Secrets de destruction 111
14.7.7 Secrets de renforcement 111
14.7.8 Secrets de transformation 111
14.7.9 Secrets de divination 112
14.7.10 Secrets d'enchantement 112
14.7.11 Nouveaux secrets de magie 112
14.7.12 Sorts 112

14.8 Extras pour Maldoriens 113

14.8.1 Compétences culturelles 113
14.8.2 Clés culturelles 114

14.9 Exemples 114

14.9.1 Noms maldoriens 114
14.9.2 Idées de personnages maldoriens 114

QEK, TERRE MYSTÉRIEUSE 115

Introduction 115

15.1 Une jungle surplombant le monde . 115

15.2 La famille est une chose vivante . . . 116

15.3 Histoires sans lettres 116

15.4 Ce qui brille… attire des ennuis ! . . 117

15.5 Tout ce qui vit meurt 117

15.6 Les walozi 117

15.6.1 Rituels possibles avec un roho 118
15.6.2 Rituels possibles avec un Sasha 118
15.6.3 Rituels possibles avec un Zamani 118

15.7 Autres races dans Qek 119

15.8 Extras pour Qeks 119

15.8.1 Sasha et Zamani 119
15.8.2 Compétences culturelles qek 119
15.8.3 Secrets culturels qeks 119
15.8.4 Clés culturelles qeks 120

15.9 Exemples 121

15.9.1 Noms qeks 121
15.9.2 Idées de personnages qeks 121

ZARU, TERRE DE CRÉATION 122

Introduction 122

16.1 L'empreinte de la divinité 122

16.2 Le mystère du zu 122

16.3 Le langage zu 123

16.4 La puissance du zu 124

16.5 Le vol de zu 125

16.6 Puissant et faible : le peuple zaru . . 126

16.7 La vie de ceux qui parlent 126

16.8 Voleurs de terre, de mot et de sang 127

16.9 Autre races parmi les Zarus 128

16.10 Extras pour Zarus 128

16.10.1 Compétences culturelles zarus 128
16.10.2 Secrets culturels zarus 129
16.10.3 Clés culturelles zarus 130

16.11 Exemples 130
16.11.1 Noms zarus.....130
16.11.2 Idées de personnages zarus.....130

Annexes 131

Extras : compétences 132

Extras : clés 136

Extras : secrets 141

Lexique 145

Remerciements 147

Avant-propos du traducteur

L'Ombre du passé (*OdP*) – *The Shadow of Yesterday* (*TSOY*) – est un jeu de rôle écrit par Clinton R. Nixon (auteur entre autres du JdR *Paladin*), dont la version gratuite en ligne, sous licence Creative Commons, obtint de nombreux prix, dont *Best Free Game* en 2004. Plusieurs versions papier ont été commercialisées, la dernière étant celle de Arkenstone Publishing, en 2008.

Le système de règles de *TSOY* est le Système Solaire, une version revue en profondeur du système FUDGE. Le jeu sait éveiller l'intérêt des rôlistes par ses règles innovantes, mettant l'accent sur la narration et les personnages, avec leurs caractères et leurs motivations.

L'univers de *The Shadow of Yesterday* est un médiéval-fantastique post-apocalyptique où des races variées tentent de reconstruire le monde après un énorme cataclysme. Ni dieux, ni monstres ne viennent troubler cet environnement qui a déjà bien à faire avec les peuplades en place.

Vous avez ici entre vos mains l'adaptation française de ce jeu. Il ne s'agit pas d'une traduction au sens strict du terme, mais plutôt d'une compilation de l'œuvre de Clinton. R. Nixon pour la partie traitant de l'univers, et de l'adaptation du Système Solaire d'Eero Tuovinen.

En effet, la partie technique dans la version originale de C. R. Nixon était moins aboutie que l'adaptation ultérieure par Eero Tuovinen.

L'univers du Système Solaire est également beaucoup plus détaillé, au point où j'ai décidé d'en rester à la version plus succincte – et nettement suffisante – pour commencer une campagne, qu'avait proposée Clinton R. Nixon.

La philosophie de ce jeu est de toute façon de faire évoluer l'univers au gré des parties. C'est pourquoi l'adaptation française présente uniquement une base sur laquelle construire votre campagne. Vous pouvez aussi très bien décider de ne pas du tout jouer avec l'univers proposé : la partie technique est en effet conçue pour s'adapter assez facilement à différents univers. Une seule constante : l'univers n'est pas une fin en soi mais un prétexte pour faire évoluer vos personnages. Et vos personnages feront évoluer l'univers.

A priori, rien n'empêche d'utiliser les mécanismes présentés ici pour un scénario ou une seule simple partie. Toutefois, *L'Ombre du passé* se révèle mieux dans une campagne, où les personnages se retrouvent à plusieurs reprises et créent une sorte de saga.

J'espère que ce jeu vous séduira tout comme il m'a séduit par son côté technique relativement simple et flexible, laissant aux joueurs toute leur attention pour se consacrer au scénario.

Florian Boeckle, 2013

Informations de copyright

Tout comme les textes originaux en anglais, cet ouvrage et son contenu sont distribués sous la licence **Creative Commons Attribution 3.0** (http://creativecommons.org/licences/by/3.0). Cela signifie que vous êtes libre d'utiliser, de modifier et de distribuer le contenu de ce document comme bon vous semble, à condition de préciser vos sources (Clinton R. Nixon et Eero Tuovinen pour la VO ; Florian Boeckle et PTGPTB(vf) pour la version française) et de soumettre votre œuvre à cette même licence ou une version plus récente.

Partie I
Le "Système Solaire"

Introduction

Le Système Solaire est un système de règles approprié aux épopées héroïques et aux drames fantastiques. La personnalité des **personnages-joueurs** (PJ) est la clé du jeu. Dans une partie utilisant le Système Solaire, les PJ vont évoluer, changer, chercher et se trouver une place dans un univers en reconstruction, pour marquer celui-ci de leur empreinte. Les joueurs décident ainsi non seulement des actions de leur PJ, mais également de la personnalité de celui-ci.

Une partie implique généralement 3 à 6 joueurs, dont l'un sera le **Guide du jeu** (GJ). Le Guide du jeu a un rôle similaire à celui du meneur de jeu dans le JdR. Il se charge de mettre en place le décor de la partie, joue les autres personnages de l'univers de jeu et propose des opportunités pour que les joueurs puissent s'épanouir. Par leurs choix, les joueurs décideront des actions de leurs PJ dans l'histoire, de leurs buts, etc. En bref, ils donneront forme à l'histoire.

Solar System

Chapitre 1
Commencer une partie

Pour jouer à ce jeu de rôle, il vous faut un groupe d'amis motivés, du papier et de quoi écrire, à manger et à boire, une table et des chaises, et éventuellement de la musique. Et, à ne pas oublier, une douzaine de dés de type "Fudge". Il s'agit simplement de dés classiques à 6 faces, dont deux faces sont marquées d'un "+", deux faces d'un "–" et avec deux faces blanches. Dans le Système Solaire, les faces "+" valent +1, les autres valent 0. Il est possible d'acheter des dés vierges au rayon bricolage de certains supermarchés et de les marquer ensuite au feutre, en opposant les faces avec les mêmes signes.

Dé "Fudge"

Alternativement, vous pouvez attribuer un signe pour chaque chiffre ; par exemple, 1 et 2 seront "-", 3 et 4 feront la "face blanche", 5 et 6 donneront "+". Peu importe au final, du moment que les 3 résultats ont les mêmes chances de survenir, et que vous gardez la même convention au cours de la partie.

Lorsque ces conditions sont réunies, il est temps de désigner un Guide du jeu, de choisir l'univers et de s'atteler à la création des personnages.

1.1 Choisir un univers

Pour ceux qui ne souhaitent pas reprendre l'univers de *L'Ombre du passé* (*OdP*) en partie 2, ce qui suit est important pour avoir un univers qui soit en phase avec le système de jeu. Pour les autres, il peut cependant être intéressant de lire ce chapitre pour comprendre les mécanismes qui ont donné sa forme à l'univers de *L'Ombre du passé*.

Par "univers", on entend le cadre dans lequel le jeu prendra place : l'environnement, la culture, l'historique sur lesquels les PJ viendront se greffer. Une campagne dans le Système Solaire peut aussi bien se dérouler dans un univers fantastique comme la Terre du Milieu de J.R.R. Tolkien que dans un décor plus historique tel le Chicago des années 30.

Un univers dans le Système Solaire peut être très élaboré et détaillé, ou au contraire rester très vague. Il peut par exemple être issu d'un accord préalable du genre "On va jouer à une campagne de type space opera", la suite se mettant automatiquement en place avec la création des personnages et l'avancement de l'histoire. Ce qui est important, c'est que chaque joueur ait une bonne notion de cet univers, que ce soit en en réutilisant un déjà connu, en faisant circuler un résumé en début de séance, en laissant un participant en expliquer les points importants en début de partie ou en le créant au fur et à mesure.

Si les joueurs découvrent le Système Solaire pour la première fois, il est recommandé d'utiliser un univers développé spécifiquement pour ce système. Cela accélère le processus de création et évite de jouer dans un univers inadapté aux règles. *L'Ombre du passé*, un univers de type médiéval-fantastique et post-apocalyptique, a été originellement conçu pour ce système de règles. C'est un univers riche et diversifié, sans dieux ni monstres, avec simplement des gens qui se battent pour leur survie et avec la volonté de rebâtir une société après un cataclysme majeur. *L'Ombre du passé* offre ainsi un bon point de départ pour se lancer dans des aventures épiques.

Pour les groupes qui chercheraient un univers clés en main différent de *L'Ombre du passé*, Internet propose d'excellentes publications d'univers utilisant le Système Solaire (commencez à chercher sur http://www.arkenstonepublishing.net !).

1.1.1 Adapter un univers existant

Si les membres d'un groupe ont déjà joué ensemble ou apprécient simplement les mêmes romans ou films, il se peut qu'ils connaissent déjà un univers qu'ils souhaitent adapter pour des aventures avec les règles du Système Solaire. Des grands classiques tels que la Terre du Milieu déjà citée font parfaitement l'affaire. Des univers inspirés d'un passé historique peuvent également être de bons points de départ, tout comme les univers SF de type cyberpunk ou space opera.

Pour adapter un univers au Système Solaire, il vous faudra apporter un certain soin au développement des *extras* inspirés de cet univers. Ce processus est expliqué en détail dans le chapitre "Secrets et extras".

Afin de faciliter la création des personnages, le Guide du jeu devra ancrer les éléments importants de l'univers à travers ces extras… C'est un travail vraiment amusant mais qui requiert une certaine expérience du jeu, d'où la recommandation d'utiliser un univers préexistant pour vos premières parties.

1.1.2 Inventer un univers

Si le groupe a vraiment confiance en sa capacité d'improvisation, les joueurs peuvent avoir envie de créer leur univers au fur et à mesure des parties. Un joueur propose une idée avec laquelle tout le monde peut travailler et les autres rajoutent alors leurs éléments au fur et à mesure pour former un ensemble cohérent.

Rappelez-vous : lorsque vous créez un univers pour le Système Solaire, il doit être un terreau fertile pour des histoires, afin d'encourager des aventures riches en dilemmes, souffrances et récompenses. L'univers doit être *épique*, afin de donner la possibilité aux personnages-joueurs d'y accomplir de grands changements. Enfin, il doit être propice à *l'aventure*, pour créer des séquences dynamiques et pittoresques.

En créant un univers en partant de zéro, rappelez-vous de *commencer petit*. Vous pourrez toujours rajouter des éléments une fois que les PJ seront créés, que la partie suivra son cours et que le Guide du jeu mettra en place des situations.

Ce qui était valable à propos de l'adaptation des extras lors de l'adaptation d'un univers l'est aussi lorsqu'on invente un nouvel univers. Notez que l'on peut également obtenir d'excellents résultats simplement en mélangeant les mécanismes d'autres univers développés pour le Système Solaire.

1.2 Focaliser l'univers de jeu

Une fois que le groupe a trouvé un univers qui lui plaît, il est vital de se mettre d'accord sur quelques points supplémentaires. En effet, un univers sera en règle générale toujours bien plus large que ce qu'une campagne peut englober. Il est donc important que le groupe discute de l'univers global mais également de quelques points sur lesquels la campagne va se focaliser.

Par exemple, sur le "Proche" – le décor de *L'Ombre du passé* – un certain nombre de cultures disparates sont en conflit. La première étape pour des joueurs qui y commencent une campagne est de choisir un contexte culturel ou le lieu de rencontre de deux cultures, par exemple, comme

premier point d'ancrage de leur campagne. Lorsqu'ils créent leurs personnages, les joueurs ne sont pas tous obligés de représenter la culture choisie, mais chaque personnage doit avoir une attache, un intérêt particulier pour elle. C'est une bonne chose, car le monde de Proche est bien trop vaste pour être entièrement utilisé au cours d'une seule campagne.

D'autres univers peuvent certainement éveiller des intérêts différents. Par exemple, dans un univers de science-fiction, il est raisonnable de penser qu'une station spatiale, cruciale pour maintenir l'espoir d'une paix durable dans le secteur, serve de point central. Une autre campagne peut être centrée sur l'hérésie albigeoise, dans le Languedoc du XIIIe siècle, tandis que l'univers engloberait toute l'Europe catholique.

Il est possible pour un groupe de se focaliser sur plusieurs points d'ancrage pour une campagne à la fois plus lente et plus étendue, mais les novices dans l'art des campagnes dramatiques s'en sortiront probablement en se concentrant sur un seul thème. Il faut aussi veiller à ce que, même s'il existe plusieurs points d'ancrage, tous les PJ soient impliqués. Si ces points sont trop différents lors de la création de personnage, mieux vaut recentrer la campagne.

Notons que les points focaux choisis en début de campagne ne sont que des points de départ et ne doivent pas nécessairement être suivis tout au long de la campagne. On peut même s'en éloigner très rapidement, le but étant avant tout de créer une situation initiale impliquant tous les personnages-joueurs. Par la suite, le rôle du Guide du jeu sera de lier et d'imbriquer les histoires des PJ.

Certains univers sont suffisamment calibrés pour ne pas avoir besoin d'un gros travail de précision. C'est souvent le cas pour des univers improvisés : les joueurs vont naturellement créer des personnages en rapport avec l'idée de base même si tout n'est pas détaillé. Parfois, les univers inspirés de la littérature tournent déjà autour d'un élément singulier : par exemple une partie située dans l'univers de *Dune* de Frank Herbert étant naturellement centrée sur la planète éponyme et la mystérieuse épice que l'on y trouve, il semble logique que les personnages créés aient un lien fort avec cette ressource.

1.3 Aperçu du jeu

Une fois les joueurs satisfaits de leur concept de campagne, vient la création de personnages-joueurs, les protagonistes de la campagne. Quelles sont les personnes intéressantes à jouer dans cet univers ? Est-ce un savant pour qui la curiosité serait un vilain défaut ? Une mercenaire sans foi ni loi ? Quels liens les personnages ont-ils avec l'univers qui vient d'être sélectionné ?

Les nouveaux joueurs du Système Solaire trouveront ci-dessous un aperçu général du jeu et de ses règles. Le Système Solaire est un jeu de rôle relativement traditionnel : le groupe définit un univers et des personnages, qui vont ensuite interagir avec les différentes situations mises en place par le Guide du jeu (et en partie, bien sûr, aussi par les joueurs eux-mêmes). L'interaction est régie par un certain nombre de règles, dont voici un aperçu.

1.3.1 Compétences

Chaque personnage a une palette de compétences, choisie par le joueur pour correspondre au mieux avec le vécu du personnage. Par exemple, la compétence Hockey sur glace d'un personnage-joueur représente son talent dans ce sport. Les situations tendues, incertaines ou conflictuelles sont résolues en utilisant les compétences des personnages.

1.3.2 Réserves

Les compétences sont associées à des réserves, qui représentent les ressources d'un personnage : un joueur ira puiser dans les réserves de son personnage, pour améliorer ses chances lorsqu'il utilise une compétence. Le personnage pourra plus tard refaire le plein de ses réserves grâce à diverses activités, comme interagir avec d'autres personnages

Chaque personnage a 3 réserves : la **Vigueur (V)**, la **Raison (R)** et l'**Instinct (I)**. Une compétence est toujours associée à une réserve déterminée (marquée entre parenthèses suivant la compétence). Par exemple, Hockey sur glace (V) signifie que cette compétence est associée à la Vigueur, une réserve symbolisant l'endurance.

1.3.3 Secrets

En plus des compétences et des réserves, un personnage dispose de secrets, représentant des compétences particulières accessibles seulement à certains individus, utilisés pour créer des asymétries dans le système de conflits et dans d'autres règles. Ils peuvent représenter un entraînement particulier, des dons innés et/ou surnaturels, un droit de naissance, etc.

1.3.4 Conflits

Le but principal du Système Solaire est de résoudre des conflits excitants entre différents personnages (joueurs comme non joueurs). Les différentes caractéristiques des personnages sont exploitées par les joueurs lors des conflits. Les règles de conflit sont relativement longues, mais leur but est simple : les PJ se mettent dans des situations dangereuses, ils doivent faire des choix et décider quels sacrifices et souffrances ils sont prêts à endurer pour atteindre leurs objectifs. Un personnage peut même mourir, si les enjeux en valent la peine.

1.3.5 Clés

Le Système Solaire est fondamentalement conçu pour favoriser l'évolution des personnages. Les PJ ont ce qu'on appelle des clés, qui dirigent et canalisent le processus d'évolution. Lorsqu'un joueur joue en accord avec sa ou ses clés, il reçoit des points d'expérience. En progressant, un PJ deviendra de plus en plus puissant, ce qui permettra au joueur de faire des choix de plus en plus déterminants dans l'univers de jeu. Les clés d'un personnage vont donc être primordiales pour son évolution, puisqu'elles définissent la manière dont il va gagner son expérience.

1.3.6 Le Guide du jeu

Avant la création des personnages, un joueur est désigné comme étant le Guide du jeu. Il aura de multiples tâches à assurer durant la partie mais la première qui lui incombe est d'épauler les joueurs dans le processus de création de personnages. Il est généralement celui qui a lu les règles en entier et a préparé un scénario.

1.4 Présentation des extras

Comme vous avez pu le constater à la lecture de l'aperçu ci-dessus, le Système Solaire est très modulable : chaque campagne aura ses propres règles spéciales à partir desquelles les personnages seront créés. Les compétences, les secrets et les clés vont être adaptés *tout au long* de la progression d'une campagne. Ce processus commence au moment de la création de l'univers et se poursuit si besoin lors de la campagne.

L'ensemble des règles modulaires qui viennent se greffer sur le noyau des règles générales est appelé *extras*. Apprendre à en créer est très important pour le Guide du jeu, particulièrement lorsqu'on ne joue pas avec un univers préexistant.

Une bonne façon de se représenter les extras est de se les visualiser comme des points de rencontre entre le système de règles et la fiction du jeu. L'histoire que l'on se raconte est une chose, les mécanismes de jeu comme les tests de compétence et la résolution de conflits en sont une autre. Chaque extra, comme par exemple une compétence, est un point où la fiction et les règles se rejoignent : lorsqu'un personnage fait la cour à une charmante dame, les règles emploieront la compétence Romance (I) pour déterminer le niveau de réussite ; le résultat détermine les conséquences de l'acte et influe donc sur la suite de l'histoire.

Les exemples de ces mécanismes qui s'imbriquent dans la fiction dans les chapitres "Création de personnages", "Clés et expérience" et "Secrets et extras" tournent en majeure partie autour des extras. Suivent davantage de détails sur les extras mis en place dès le début de la partie, appelés "extras initiaux".

1.5 Extras initiaux

La quantité d'extras que l'on doit ou devrait avoir en début de partie dépend de plusieurs facteurs. Un univers Système Solaire prêt à l'emploi, comme *L'Ombre du passé* (en partie II de ce livre), élude la question, alors qu'un groupe commençant à zéro aura la tâche et/ou le plaisir de créer un ensemble d'extras. Il est plus facile

de le faire avant la première session de jeu, mais il est également possible de les créer au fur et à mesure si les joueurs ont une certaine expérience du Système Solaire.

Les chapitres "Secrets et Extras" et "Le Guide du jeu" contiennent des conseils très utiles pour la préparation de la campagne, et notamment les extras, avant et entre les sessions de jeu.

1.5.1 Éventail de compétences

L'éventail de compétences d'un univers englobe l'ensemble des moyens dont les personnages disposent pour résoudre une situation. Dans un univers contemporain, par exemple, on peut trouver des compétences comme Bagarre (V), Litige (R), Armes à feu (I), Rhétorique (R), Séduction (I), et Commerce (R) parmi tant d'autres, car il s'agit là de moyens pour régler des conflits.

Vous pouvez tout à fait commencer une campagne sans liste commune de compétences, les joueurs les inventant alors au fur et à mesure – c'est rapide et facile. Il suffit alors aux joueurs de s'imaginer comment leurs personnages pourraient résoudre les différents problèmes.

En créant les compétences, il vous faudra rester vigilant quant à leur champ d'application et leur variété : trop générales, elles ne définissent pas suffisamment le personnage qui les possède, mais trop spécifiques, elles risquent de n'être applicables que dans une seule situation, obligeant les joueurs à en posséder des dizaines pour se sortir des situations du quotidien.

Il est important d'adapter le caractère spécifique / général des compétences au style de jeu voulu. Par exemple, un porte-monstre-trésor peut posséder une compétence pour chaque type d'arme, plusieurs compétences de défense, etc., mais utiliser Social et Intelligence pour gérer toutes les situations non martiales, car le combat est au cœur de l'univers. À l'inverse, un jeu d'intrigues de cour pourra se satisfaire de Combat pour tout l'aspect martial, mais aura besoin de nombreuses compétences sociales et intellectuelles.

En règle générale, un univers équilibré contient entre 10 et 20 compétences courantes. En inventant des compétences spécifiques pour les PJ, on se retrouve en général avec 5 à 8 compétences par personnage.

1.5.2 Éventail des clés

L'éventail des clés d'un univers a une influence sur les thèmes et la tournure dramatique d'une campagne. Il est courant que les joueurs inventent leurs propres clés pour mieux coller à leur personnage.

Dans certains univers, il est toutefois avantageux d'avoir un set bien défini de clés. Ainsi, attribuer la clé du space marine à tous les space marines dans un univers de space opera est un bon moyen d'encourager les thèmes "space-marinien" (quoi que cela veuille dire). Le chapitre "Clés" en dira plus à ce propos.

1.5.3 Éventail des secrets

La grande difficulté, en commençant de zéro une partie de Système Solaire, réside dans l'éventail des secrets qui peut varier grandement d'un univers à l'autre. Les improviser tout en jouant est loin d'être anodin. Certains joueurs peuvent devenir très bons dans l'art de développer des extras complexes, mais généralement un groupe improvisant ses extras au fur et à mesure se retrouvera avec une utilisation basique du Système Solaire. Ce n'est pas forcément une mauvaise chose, et c'est peut-être même le meilleur choix pour la première campagne d'un groupe qui voudra s'en tenir à un minimum de règles. Mais il vaut mieux en être conscient dès le départ, afin d'éviter toute surprise.

En assumant que le groupe s'accommode des extras basiques, la plupart des secrets vont probablement être des variations des secrets de l'équipement, spécialisation et entraînement (voir Annexes). Ces trois secrets suffisent pour que la campagne tourne et les options supplémentaires seront faciles à introduire au fur et à mesure que les joueurs gagneront en expérience et évolueront vers des campagnes plus complexes.

Chapitre 2
Création de personnages

Dans une campagne avec le Système Solaire, les personnages-joueurs (plus généralement appelés PJ) sont les protagonistes principaux de la fiction. C'est à travers son PJ que le joueur peut interagir avec la fiction, exception faite du Guide du jeu qui s'occupera de tous les personnages non joueurs (PNJ), des décors, bref, de tout ce qui n'est pas un PJ.

Chaque joueur a la possibilité et la responsabilité de développer son personnage, mais cela reste une tâche coopérative : pensez à écouter les autres joueurs et à leur parler de votre personnage, car votre public est le groupe dans son intégralité et son plaisir et son divertissement dépendent de votre capacité à créer un personnage intéressant et touchant.

Les joueurs voudront peut-être une feuille de personnage adaptée pour y reporter les points importants. Un tel modèle se trouve dans les annexes. Internet est également une bonne source d'exemples.

Il est à noter que si la création de personnage réside d'abord et avant tout dans l'invention et la description d'un personnage de fiction, il ne faut pas en faire trop à ce niveau : une base pour commencer l'histoire suffit car votre personnage évoluera et se complétera au fur et à mesure de la partie. Disposant d'un point de vue neutre, le Guide du jeu est dans une bonne position pour aider les joueurs. Il devra tour à tour les exhorter ou les brider dans leur créativité pour que le groupe de personnages reste un ensemble cohérent. Attention toutefois à ne pas imposer ses vues car le personnage reste la "propriété" du joueur et non celle du Guide du jeu.

2.1 Compétences

La première chose à faire en créant un personnage pour le Système Solaire est de définir ses compétences, qui déterminent les forces du personnage lorsqu'il entreprend quelque chose.

Les bonnes compétences sont celles qui résolvent les conflits d'intérêt entre différents personnages de façon ludique et intéressante. Les conflits et leur gestion seront expliqués plus en détail dans le chapitre "Résolution de conflits", mais pour l'instant il suffit de garder en tête que les personnages doivent disposer de compétences pouvant aider à résoudre des problèmes. Ce dernier point est important : à moins que la campagne n'implique vraiment des maîtres cuisiniers résolvant leurs conflits avec de somptueuses crèmes brûlées, un joueur devrait réfléchir à deux fois avant d'accorder la compétence Cuisine à son personnage (ce n'est pas aussi incongru qu'il puisse y paraître à première vue avec notre pratique riche et variée de jeux de rôles narrativistes. Il peut être sage de ne pas porter un jugement trop hâtif sur des compétences sortant de l'ordinaire !).

Les compétences sont très personnelles : les joueurs peuvent inventer et choisir librement celles dont leur personnage dispose, tant qu'elles respectent les limites de l'univers. Si le personnage vient du grand Nord, alors la compétence Skier est loin d'être hors-sujet ; un commerçant rusé maîtrisera sûrement l'art du Troc. Le groupe peut choisir lui-même quels genres de compétences sont adaptés à l'univers et à l'historique des personnages. Ici encore, le Guide du jeu est bien

placé pour conseiller les joueurs, et trancher le cas échéant.

Les compétences sont flexibles et personnalisables, et elles offrent aussi une bonne opportunité de tisser des liens entre les règles et l'univers, ce qui devrait être fait au maximum. Par exemple, si l'univers inclut une culture particulière maîtrisant l'art des origamis, il peut être judicieux de décider que la compétence Création d'origamis ne soit accessible qu'à cette culture. De façon similaire, il se pourrait que les armes laser soient réservées à l'élite d'une société aux technologies évoluées dans un univers de science-fiction (tout comme la compétence éponyme). De cette manière, les compétences auraient un caractère et un poids identitaire qu'elles n'auraient pas autrement.

Un univers de Système Solaire préétabli traite déjà en profondeur des compétences adaptées à des personnages de différents horizons, ainsi qu'un grand nombre de compétences courantes. Dans les annexes, sous "Exemples d'extras", vous trouverez une liste générique pour vous en faire une idée. Cette liste est à adapter à chaque campagne.

Niveaux de compétence

Bien que les compétences soient très flexibles par définition, elles sont toujours structurées de la même manière. Chaque compétence est associée à un niveau. Les PJ commençant une campagne ont déjà quelques bons niveaux de compétences, et ils vont progresser au cours de la campagne.

Les cinq niveaux de compétence sont : Médiocre (0), Compétent (1), Expert (2), Maître (3) et Légende (4). Chaque niveau a donc un nom ainsi qu'une valeur numérique.

Il n'y a pas de rang pour représenter des compétences en-dessous de médiocre, car les niveaux ne sont pas directement représentatifs de l'expertise du personnage dans cette compétence, mais bien de son aptitude à résoudre un problème au moyen de cette compétence. Être inapte dans une compétence est soit de la cosmétique, soit l'indication que le personnage ne possède pas du tout la compétence et qu'il est donc incapable de résoudre un problème au moyen de celle-ci.

2.1.1 Événement héroïque

Les joueurs auront une certaine idée du type de personnage qu'ils veulent jouer. La première décision à prendre en commençant un nouveau personnage est d'inventer un *événement héroïque* approprié au concept du personnage. Il s'agit simplement d'une image, d'une courte scène qui illustre la nature du personnage.

Chaque PJ dans le Système Solaire est héroïque, au sens où il est *important*. Ainsi, chaque PJ est introduit par un événement héroïque en lien avec son passé et montrant dans quel domaine il est doué. C'est une façon pour le joueur de signaler au reste du groupe ce qui le motive dans le concept du personnage ; l'ensemble des événements héroïques (du groupe) forme une déclaration thématique, une sorte de bande-annonce pour la campagne à venir.

D'un point de vue technique, l'événement est important car il détermine la première compétence du personnage : le joueur la choisit pour qu'elle corresponde (au mieux) avec l'action héroïque, et la fixe au niveau Expert (2). Ainsi l'événement héroïque est une indication claire des points forts.

Un événement héroïque ne doit pas nécessairement se situer dans le passé du personnage ; le joueur peut tout à fait décider

Exemples d'événements héroïques

- Un garçon sauve un pêcheur de la noyade en le traînant jusqu'au rivage.
- Le seul citoyen à s'élever contre le conquérant est un vieux retraité.
- Un fantôme apparaît lorsque les pouvoirs du jeune medium se manifestent pour la première fois.
- Elle a trahi son père et fut récompensée par un bon mariage.
- Le demi-dieu tua les serpents qui menaçaient sa vie, alors qu'il était encore au berceau
- Le seul vaisseau à avoir traversé intact le champ d'astéroïdes de Keralan

que l'événement préfigure en réalité la campagne à venir. Si besoin, cet événement héroïque peut même n'être qu'un rêve que le personnage espère réaliser un jour. L'essentiel étant ici de bien indiquer l'importance du personnage.

Les joueurs sont libres d'inverser le processus, c'est-à-dire de choisir leur compétence experte puis raconter un événement héroïque approprié, plutôt que de choisir une compétence en fonction de l'événement héroïque. Mais il ne faudrait pas omettre de raconter cette histoire, car c'est une base utile pour la suite du jeu.

2.1.2 Background du personnage

Alors que l'événement héroïque n'est qu'un simple concept, ou un instantané sur un moment précis de la vie d'un personnage, son background est une narration plus complète. Le joueur décrit le style de vie général du personnage et les moments forts de son existence en quelques phrases. L'idée est de construire sur la base qu'est l'événement héroïque, et d'expliquer qui est ce personnage, comment et pourquoi il est arrivé dans cette situation.

Tous les personnages du Système Solaire sont spectaculaires dans le sens où ils ont une *histoire* ; le personnage peut être jeune, mais cela ne fait que donner plus de poids aux événements qui l'ont marqué. D'un autre côté, un personnage âgé et expérimenté a eu au cours de sa vie des moments forts qui peuvent encore être considérés comme formateurs et importants. C'est au travers du background du personnage que le joueur pourra décrire la nature et le caractère du personnage, en se basant sur les choix et expériences que le personnage a fait dans le passé.

D'un point de vue technique, le background du personnage détermine trois compétences au niveau Compétent (1) : le joueur les choisit de sorte qu'elles représentent des phases et expériences significatives dans la vie du personnage.

Comme pour l'événement héroïque, les joueurs peuvent très bien choisir d'abord les trois compétences puis définir un background cohérent, à partir du moment où le résultat se révèle divertissant et logique.

2.1.3 Identité culturelle

Après avoir défini l'événement héroïque et le background du personnage, l'éventail des compétences est complété par l'identité culturelle du personnage : quels nationalité, sexe, race, religion, guilde ou caste constituent son héritage – ou a-t-il choisis ? La plus grande partie de tout cela a déjà été éclaircie par les étapes précédentes, il s'agit donc surtout d'une étape de finition.

Tous les personnages du Système Solaire sont en quelque sorte définis en termes de *culture*, qui est un point central de leur identité : le personnage ne devrait pas être un pion sans abri ni famille, sans foi ni loi, mais un être avec des valeurs, des croyances, des liens sociaux et toute une série d'aspects particuliers tirés de l'univers. L'identité culturelle est un ensemble d'éléments assez large qui peut être utilisé pour développer le personnage tout au long du jeu.

L'identité culturelle n'a que peu d'influence technique directe : le joueur est encouragé à écrire toutes les compétences importantes de son identité culturelle, toutes au niveau Médiocre (0). Plus tard, le joueur pourra décider de développer davantage ces compétences, mais pour l'instant, il les note surtout pour se rappeler d'où vient le personnage.

Il est à noter que les compétences au niveau Médiocre (0) ne doivent pas toutes être notées, car les personnages sont toujours censés disposer d'un large spectre de compétences usuelles dans l'univers de jeu. À moins d'un entraînement spécifique (techniquement, la dépense d'avances ; cf. plus bas), ces compétences sont au niveau Médiocre. Toutefois, il existe aussi des compétences exclusives que tout le monde n'est pas censé pouvoir utiliser, voire même connaître ; il est alors chaudement recommandé de noter ces compétences car elles définissent et décrivent l'identité culturelle d'un personnage. Par exemple, la plupart des personnes de nos jours n'apprennent plus à monter un cheval, mais quelqu'un qui a grandi dans un ranch aura selon toute vraisemblance au moins un niveau Médiocre (0) en Équitation par le fait d'avoir côtoyé des chevaux au quotidien durant son enfance. Tout ce que le groupe trouve approprié est bon à faire.

Exemple d'identité culturelle

Les femmes du royaume occidental de Merona n'ont pas le droit de travailler hors de leur maison, ou d'apprendre à lire. On attend d'elles qu'elles soient instruites dans les sujets religieux et les arts ménagers, y compris les soins – que les hommes trouvent trop efféminés. Nombreuses sont celles qui pratiquent de la magie interdite par les hommes, car relique de l'ancienne religion.

2.1.4 Compétences passives

Il reste un dernier type de compétences à aborder : les compétences passives. Elles diffèrent des autres par le fait que tout être vivant les possède par défaut. Ces trois compétences – Endurer (V), Réagir (I), et Résister (R) – représentent des réactions passives à des forces extérieures s'appliquant au personnage. Il s'agit surtout d'un mécanisme de défense pour protéger l'intégrité du personnage, de quelque façon que ce soit.

Un personnage débutant reçoit une compétence passive au niveau Expert (2), une au niveau Compétent (1) et une à Médiocre (0), au choix du joueur. À cette étape de la création du personnage, la distribution des niveaux devrait être relativement claire, car le joueur a déjà une bonne idée de la nature de son personnage.

Endurer (V)

Il s'agit de la capacité d'un personnage à endurer la douleur physique et la fatigue, qu'elles soient causées par des intempéries, des blessures ou par un effort particulier.

Réagir (I)

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à réfléchir et réagir rapidement, clairement et précisément. Elle est également utile pour prendre l'initiative ou remarquer des objets cachés.

Résister (R)

Il s'agit de la force de caractère et de la résolution d'un personnage face à l'adversité, au stress ou à une pression sociale.

Que signifient (V), (I) et (R) ? C'est ce que nous allons voir.

2.2 Attribuer les réserves

Tous les personnages ont, en plus de leur éventail de compétences, trois *réserves* qui représentent l'énergie dans laquelle ils peuvent puiser. Les réserves sont Vigueur, Instinct et Raison, chacune associée à diverses compétences comme expliqué au point 2.3.2. Il est usuel d'écrire le nom d'une compétence avec une référence à la réserve qui lui est associée, comme indiqué dans la section expliquant les compétences passives.

Les personnages peuvent dépenser des points de leur réserve lors de tests de compétence pour améliorer leurs chances de surmonter des épreuves. Les réserves peuvent être remplies lors de scènes dites de "rafraîchissement" expliquées en détail plus loin. Bien que le niveau des réserves ne soit pas directement lié à la nature du personnage, il est possible de tirer les généralités suivantes :

Vigueur : un personnage avec peu de Vigueur sera plutôt petit et chétif, alors qu'un personnage avec beaucoup de Vigueur sera fort et énergique. Les compétences qui font appel au corps et agissant par la force sont associées à la Vigueur.

Instinct : un personnage avec peu d'Instinct sera maladroit, alors qu'un Instinct élevé implique un personnage attractif, ou avec des sens très développés. Les compétences ayant trait à des

actions rapides et précises, ou la sociabilité, sont généralement associées à l'Instinct.

Raison : un personnage avec peu de Raison sera "à côté de la plaque" ou ignorant, tandis qu'un personnage avec beaucoup de Raison possédera le fort potentiel d'un meneur. Les compétences concernant le savoir ou les pouvoirs mentaux sont généralement associées à la Raison.

À sa création, un personnage dispose de 10 points à distribuer entre les 3 réserves. Toutes les réserves doivent avoir un minimum de 1 point ; cette obligation mise à part, les joueurs sont libres de distribuer les points comme bon leur semble. Les personnages commencent la partie avec un nombre de dés de chaque réserve au maximum de leur fiche de personnage.

2.3 Choisir les secrets et les clés

La prochaine étape dans la création de son personnage consiste à choisir un secret et une clé pour son personnage. Comme ces deux éléments constituent des concepts majeurs du Système Solaire, ils sont détaillés dans leurs chapitres respectifs, "Clés et expérience" et "Secrets et extras", situés à la fin de la Création de personnage. Le joueur est donc invité à piocher dans ces sections pour mieux définir son personnage, toujours en accord avec le Guide du jeu.

2.4 Finalisation du personnage

2.4.1 Les avances

Les joueurs peuvent dépenser librement cinq avances pour des compétences, des réserves, des secrets et des clés supplémentaires. Les avances sont une unité de compte du développement du personnage, dont le concept sera expliqué en détail plus loin dans le chapitre "Gagner et utiliser des avances". Pour l'heure, nous reproduisons simplement le tableau qui vous indique le nombre d'avances nécessaires pour faire évoluer un élément de votre personnage.

Apport	Coût
Nouvelle compétence au niveau Médiocre	0
Niveau Médiocre à niveau Compétent	1
Niveau Compétent à niveau Expert	2
Niveau Expert à niveau Maître	3
Niveau Maître à niveau Légende	4
Augmenter la taille d'une réserve de 1	1
Surcoût si la réserve dépasse 10	1
Nouveau secret	1
Nouvelle clé	1

À noter que le joueur peut tout à fait décider de garder ses avances pour les utiliser plus tard en cours de partie.

Variante : personnages avec plus d'avances

Si vous jouez dans un univers connu de tous les joueurs, et que vous souhaitez en simuler des personnages, vous pourrez vouloir introduire un personnage avec plus d'avances. Par exemple, si vous jouez dans les Terres du Milieu, il serait peu crédible que Gandalf ait le même niveau que Frodon au début de l'aventure.

En dehors de cette exception, nous ne vous recommandons pas d'introduire de nouveaux personnages avec des avances en plus, que ce soit pour commencer une campagne à un niveau plus élevé, ou pour une nouvelle arrivée dans le groupe. Même en tant que débutant, un personnage arrivera à s'acquitter correctement de bon nombre de tâches, et le faire démarrer à un niveau plus avancé vous privera d'une partie du processus d'évolution.

2.4.2 Situation initiale

L'étape suivante consiste à préciser la situation des personnages au début de l'aventure. Les questions ci-dessous peuvent aider à s'en faire une idée :

- Existe-t-il dans le background du personnage des personnages secondaires intéressants ? Famille ? Amis ? Collègues ? Faut-il en créer ? Le Guide du jeu peut-il en inventer plus tard ?
- Le personnage a-t-il déjà une relation – de quelque nature que ce soit – avec un autre PJ ?

• Où le personnage habite-t-il ? Que fait-il ? Vit-il une vie routinière, ou au contraire pleine d'aventures et d'imprévus ? Voulez-vous inventer des problèmes ou laisser le Guide du jeu les inventer pour vous ?

La plupart de ces détails sont probablement déjà évidents avec la création du personnage, mais le dernier point demande un peu de réflexion supplémentaire : chaque joueur doit choisir si son personnage commence la campagne en étant au *repos*, ou s'il est déjà *en route*. Concrètement, est-ce au Guide du jeu d'amener le personnage dans l'action, ou le joueur veut-il le faire lui-même ?

Un joueur décidera peut-être que son personnage est au repos lorsque le jeu débute, car il veut être surpris par le Guide du jeu. Il est aussi possible que le joueur n'ait pas eu d'idée particulière sur ce qui va déstabiliser la vie bien casée de son personnage. Dans les deux cas, le Guide du jeu a la liberté de surprendre les joueurs et de perturber la vie tranquille de leurs personnages.

D'un autre côté, il est tout à fait possible que le personnage soit déjà "en route". Si le personnage a été déterminé comme fuyant les forces impériales dans un pays étrange et lointain, il est concevable que le joueur ne puisse répondre aux questions concernant la vie de tous les jours du personnage, simplement parce que le personnage vit déjà dans une situation de crise, où personne ne peut dire ce qui va arriver ensuite.

Souvent, les joueurs ont déjà une certaine idée de l'histoire lorsqu'ils créent un personnage. Débuter la partie au milieu de cette histoire est la manière la plus sûre de la jouer ! Le joueur peut très bien contrôler la situation initiale du jeu, ce qui peut arranger certains membres du groupe.

Il ne faut pas perdre de vue que le choix de savoir si le personnage commence au repos ou en route ne détermine pas s'il arrivera des choses intéressantes ou non au personnage, mais uniquement si c'est au Guide du jeu ou au joueur de lancer le personnage dans l'aventure.

2.4.3 Dernière vérification

La dernière étape de la création du personnage demande de considérer ce dernier d'un point de vue extérieur. Le personnage serait-il assez intéressant pour figurer dans un film ? A-t-il le potentiel pour se lancer dans une grande aventure ? Saura-t-il tirer son épingle du jeu lors des conflits qui vont immanquablement surgir ? Savez-vous de quel genre de personnage il s'agit et quels sont ses buts pour la campagne à venir ? Les autres joueurs trouvent-ils votre personnage intéressant ? Si la réponse à une de ces questions est non, cela peut valoir la peine d'apporter des corrections à votre personnage avant de commencer la partie.

2.5 Groupe de personnages-joueurs

Historiquement, les jeux de rôles utilisent une structure de groupe pour rassembler plusieurs joueurs autour d'une table : soit les PJ se connaissent déjà avant la campagne, soit ils font connaissance lors de la première session, et forment un groupe à partir de là, un peu comme la communauté de l'Anneau dans *Le Seigneur des anneaux*. Tous les joueurs dans le groupe coopèrent pour rendre cela possible, créant des personnages complémentaires les uns aux autres et ayant le désir de suivre le groupe. C'est une convention assez fortement ancrée dans la tradition rôlistique, ne serait-ce que parce qu'elle facilite le fait de jouer ensemble.

Le Système Solaire permet tout à fait de jouer selon ce schéma classique. Il suffit de se mettre d'accord avec le reste du groupe pour disposer de personnages complémentaires ayant un but commun.

Cependant, il est aussi possible de jouer autrement. Chaque joueur peut avoir son propre personnage, avec ses propres buts et chemins tout le long de la campagne. Certaines personnes appellent ce type de jeu le *jeu tissé*, car le Guide du jeu doit alors s'arranger pour "tisser" les histoires

des différents personnages les unes avec les autres sans qu'ils fassent partie d'un même groupe. Voici quelques avantages du jeu tissé :

• Je n'ai pas besoin de jouer de façon diplomatique et de compromettre l'intégrité de mon personnage pour le bien du groupe. Mon personnage est libre de faire ce qu'il veut.

• Nos personnages peuvent être de différents camps dans l'histoire. Certains pourraient même être les "méchants" jouant contre les "gentils". Ceci n'empêche en rien d'avoir beaucoup d'interaction entre les camps : dans les histoires, les héros rencontrent souvent leurs ennemis pour une *tea-party* avant de s'affronter dans des duels mortels au milieu d'une jungle sauvage.

• On a la possibilité de voir l'univers du jeu depuis des points vues divers et variés. Chaque joueur devient l'audience de l'action des autres personnages. Ceci donne également la possibilité de reprendre son souffle et de réfléchir à sa propre prochaine action tranquillement.

Le secret de jouer *sans* groupe est d'être intéressé par l'histoire des autres joueurs, comme si leur histoire était un film et vous le spectateur. Si vous n'êtes intéressé que par jouer votre propre personnage, alors bien sûr ce genre de partie sera ennuyeuse ; mais si vous suivez les aventures des autres personnages, en donnant des conseils et en commentant leurs élucubrations, alors vous verrez qu'il peut être agréable d'avoir du changement dans le rythme de jeu, avec des moments où vous êtes déchargé de toute responsabilité. Cette technique et d'autres seront expliquées plus en détail dans le prochain chapitre "Déroulement du jeu".

De plus, une fois que la partie a commencé, qu'il y ait ou non un groupe, les joueurs ne sont pas contraints de rester dans le même cadre tout au long du jeu. Un groupe peut se dissoudre en cours de campagne ou au contraire se former de façon spontanée ! Les nuances possibles entre une campagne complètement focalisée sur un groupe et une sur des individus isolés sont multiples. Même si vous agissez en groupe, assurez-vous que le Guide du jeu s'intéressera aux intérêts personnels de chaque individu : c'est son travail. Et même s'il ne devait pas y avoir de groupe, le Guide du jeu s'assurerait néanmoins que les personnages s'influenceront les uns les autres de différentes manières.

2.6 Résumé de la création de personnage

• Créez un événement héroïque et choisissez une compétence à Expert (2).

• Décrivez le background du personnage, et choisissez trois compétences à Compétent (1).

• Déterminez l'identité culturelle du personnage, et notez les compétences pertinentes par rapport à cette identité (notamment celles qui sont inaccessibles à d'autres cultures) à Médiocre (0).

• Répartissez un rang Expert (2), un rang Compétent (1) et un rang Médiocre (0) dans les compétences passives Endurer, Réagir et Résister.

• Distribuez 10 points entre les 3 réserves de Vigueur, Instinct et Raison, avec au minimum 1 point par réserve.

• Attribuez une clé et un secret au personnage.

• Mettez en place une situation initiale avec les autres joueurs et commencez la partie !

Chapitre 3
Clés et expérience

Une campagne dans le Système Solaire est centrée sur l'évolution des personnages. Cette évolution est influencée par les aventures que le personnage vit au cours de la campagne et l'expérience qu'il en retire. Les personnages commencent la partie en étant *perdus*, en cherchant un sens à leur vie. Le début de la campagne marque un tournant radical dans leur vie. Avec le temps, ils se taillent une place et une identité dans leur monde, leur caractère s'affirme et leur profil devient de plus en plus unique.

L'instrument technique que les joueurs utilisent pour mettre en avant et guider ce processus est une *clé*. Chaque personnage possède à tout moment du jeu au moins une clé. C'est au travers de ces clés que les joueurs gagnent des points d'expérience (xp), que les joueurs peuvent dépenser pour rendre leur personnage plus puissant. Plus le personnage est puissant, plus il devient indépendant et capable de prendre des décisions, autant pour lui-même que pour d'autres. La fin logique de cette progression est la *transcendance*.

Pour que cela puisse avoir lieu, le joueur doit doncc avoir des clés pour engranger des points d'expérience. Voici deux exemples de clés :

Clé de la romance

Le personnage vit une histoire romantique avec une autre personne.

1 xp : Le personnage flirte avec l'élu(e) de son cœur. Il ne sait pas nécessairement gérer son sentiment.

2 xp : Le personnage interagit positivement avec la personne. Ex. : un rendez-vous galant, la perception d'un grand danger, etc.

5 xp : La relation entre le personnage et l'être aimé passe à un niveau supérieur.

Révocation : Mettre un terme à la romance.

Clé de l'amour

Le personnage est passionnément amoureux d'une autre personne.

1 xp : Le personnage exprime ou manifeste son amour pour l'autre personne.

3 xp : Le personnage prend une décision importante basée sur ce sentiment.

Révocation : Mettre votre sentiment de côté et passer à autre chose.

Comme vous pouvez le voir, les clés sont de petites règles qui définissent dans quelles circonstances le joueur reçoit de l'xp. La *révocation* est une circonstance spéciale dans laquelle il est possible de renoncer à sa clé pour obtenir 10 xp en un coup. Il n'est cependant plus jamais possible de reprendre la même clé ensuite, la révocation étant permanente.

Les deux exemples de clés ci-dessus démontrent qu'il existe deux types principaux de clés : les clés *dramatiques* et les clés *de motivation*. Voici le schéma général de ces deux types de clés :

Clé dramatique

Les clés de ce type décrivent des thèmes dramatiques.

1 xp : Le thème dramatique est évoqué dans la scène.

2 xp : Le personnage rencontre un défi significatif en lien avec le thème.

5 xp : Le thème dramatique progresse.

Révocation : Mettre cet objectif de côté de façon permanente.

Clé de motivation

Les clés de ce type décrivent une motivation psychologique du personnage.

1 xp : Le personnage exprime cette motivation.

3 xp : Le personnage suit sa motivation en dépit des risques encourus, de ce que ça lui coûte ou d'autres considérations.

Révocation : Le personnage laisse tomber sa motivation.

Vous pouvez utiliser ces schémas pour créer de nouvelles clés, ce qu'un groupe de joueurs risque de faire assez souvent au cours d'une campagne. Les clés sont souvent personnalisées pour les personnages qui les possèdent, mais tous les joueurs doivent les connaître et les approuver, à moins qu'il ne s'agisse de clés standards de l'univers joué. À ce propos, avant le début de la campagne, il est recommandé d'en préparer une série qui soit appropriée à l'univers. Par exemple, une clé de type "Soif de sang" n'aurait aucun sens dans un univers du genre *Les Feux de l'amour*.

Comme le montre l'exemple des deux clés romantiques, il est souvent possible de transcrire une clé dans les deux types de schémas. Les joueurs peuvent choisir quel schéma leur convient le mieux, mais ils ne peuvent pas avoir deux clés qui recoupent le même sujet. Par exemple, un même personnage ne peut pas avoir une clé de la romance et une clé de l'amour qui concernent la même personne. Une même action ne donnera de l'xp qu'à travers une seule clé, donc il est inutile d'envisager deux clés pour la même action.

Les annexes en fin d'ouvrage vous proposent une liste de clés prédéfinies. Cette liste est cependant loin d'être exhaustive, aussi n'hésitez pas à en inventer.

3.1 Abus de clés

Il n'est pas vraiment possible d'abuser des clés. Le système de jeu veut justement que les clés servent de ligne directrice pour donner un caractère à vos personnages. Vous gagnez de l'xp en jouant votre rôle, pas en "gagnant".

Comme il est impossible de gagner de l'expérience sur plusieurs clés à partir d'une même action, les joueurs ne seront pas tentés de faire des "combos" pour gagner 12 xp chaque fois qu'ils disent bonjour à un passant.

Le seul vrai risque d'abus se présente si les joueurs essaient de gagner de l'xp à partir d'une action qui ne correspond pas à une clé. Gagner souvent de l'xp à partir de plusieurs clés différentes et au cours d'actions successives n'est par contre pas de l'abus, si l'enchaînement d'actions est sensé et intéressant.

Un groupe ayant de l'expérience avec d'autres jeux de rôles s'inquiètera peut-être de ce flot d'xp qui coule si facilement. Ne vous inquiétez pas, le jeu est volontairement construit comme ça. Les joueurs *devraient* planifier leurs actions pour maximiser leur rentrée d'xp, et il est *parfaitement normal* qu'un joueur gagne plusieurs fois de l'xp au cours d'une même scène. C'est la façon de jouer à ce jeu, tout simplement. On progresse souvent par petites doses, plutôt que rarement d'un grand coup.

Il est parfaitement légitime aussi que tous les personnages ne progressent pas au même rythme. Un joueur n'est pas en train de rater son personnage si celui-ci progresse lentement. Le flux d'xp est fonction du développement du personnage. Les joueurs qui ne connaissent pas encore les motivations profondes de leur personnage auront plus de mal à jouer pour gagner de l'xp, tandis que ceux qui savent où ils vont n'auront aucune peine. Mais gardez surtout l'essentiel à l'esprit : dans le Système Solaire, c'est le voyage qui compte, pas la destination.

3.2 Gagner et utiliser des avances

Pour gagner de l'expérience, nous avons vu qu'il fallait provoquer un certain type d'actions, en fonction des clés que le personnage possède. Chaque fois qu'un tel événement se produit, le joueur concerné le signale aux autres et note le nombre de points gagnés.

En pratique, les joueurs vont orienter leurs actions permettant de gagner des xp et parvenir à développer leur personnage. Pour ce faire, les xp sont d'abord transformés en *avances*, un regroupement de xp (par défaut 5 xp pour une avance). Le but de cette manœuvre est de faciliter l'adaptation du rythme de jeu : si vous voulez une campagne plus longue, augmentez le coût d'une avance (il est déconseillé de monter à plus de 20 xp par avance). En raisonnant en termes d'avances, vous vous épargnez de fastidieux calculs de coefficients. Les avances peuvent ensuite être dépensées pour gagner des compétences, des points de réserve, des secrets ou de nouvelles clés, selon le tableau ci-dessous :

Apport	Coût
Nouvelle compétence au niveau Médiocre	0
Niveau Médiocre à niveau Compétent	1
Niveau Compétent à niveau Expert	2
Niveau Expert à niveau Maître	3
Niveau Maître à niveau Légende	4
Augmenter la taille d'une réserve de 1	1
Surcoût si la réserve dépasse 10	1
Nouveau secret	1
Nouvelle clé	1

Il ne suffit cependant pas de payer pour s'accorder de nouveaux apports. Il faut aussi tenir compte des critères suivants :

Nouvelles compétences : Elles ne peuvent être obtenues que si le personnage a traversé des épreuves justifiant ce nouvel aspect, qu'il s'agisse de trouver un maître, de s'entraîner spécifiquement, de décrocher un nouvel emploi ou des études, etc. Cette restriction ne s'applique pas aux compétences implicitement présentes au niveau Médiocre, c'est-à-dire celles qui ne sont pas complètement étrangères au vécu du personnage. Dans ces cas, il est possible d'acquérir cette compétence à n'importe quel moment.

Compétences existantes : Elles peuvent toujours être augmentées, même au cours d'une scène, du moment que le joueur dispose de suffisamment d'avances. Cependant, il n'est pas possible d'augmenter plusieurs fois la même compétence au cours d'une même scène.

Taille des réserves : Elles peuvent être augmentées à tout moment, mais une seule fois par scène et par réserve. Notez que les réserves de grande taille coûtent plus cher à augmenter (le fameux surcoût pour les réserves supérieures à 10).

Secrets : Les secrets sont particuliers dans le sens où le personnage doit remplir un certain nombre de critères pour les obtenir (par exemple trouver un maître). Souvent, les secrets concernent des aspects très spécifiques d'un personnage, comme un secret qui ne serait dévoilé qu'aux membres d'une organisation secrète. Le chapitre "Secrets et extras" vous en indiquera plus à ce sujet.

Clés : Elles peuvent être ajoutées à n'importe quel moment pour peu que le personnage n'ait pas déjà eu cette clé et qu'elle s'intègre harmonieusement au personnage.

3.3 Dette d'avances

Il peut arriver qu'un personnage se trouve dans une situation qui justifierait qu'il gagne un apport alors qu'il n'a pas assez d'avances pour le payer. Par exemple, un personnage ayant été promu à un rang de noblesse pour services rendus hériterait du secret de la noblesse (pour autant que ce soit prévu ainsi dans l'univers de jeu) même s'il ne dispose pas de l'avance nécessaire à l'acquisition de ce secret.

Concrètement, chaque avance manquante imposera au personnage un dé de pénalité (cf. p. 46) à chacun de ses tests de compétence. De plus, le joueur est obligé de dépenser ses prochaines avances afin de s'acquitter au plus vite de sa dette.

Dans certains cas, il sera plus approprié de noter l'apport "en attente" pour se rappeler que le personnage a rempli les conditions de cet apport, mais qu'il lui manque encore l'épreuve du feu pour en profiter.

3.4 Perte d'apport

Dans le Système Solaire, un personnage ne peut pas perdre d'avance qu'il n'a pas obtenue. Ainsi, s'il se retrouve dans une situation qui nécessite de perdre un apport, le joueur regagne

un nombre équivalent d'avances. Par exemple, si un personnage possède un objet de valeur représenté par un secret et qu'il perd cet objet, il regagne l'avance qu'a coûtée le secret en question.

La seule exception à cette règle intervient lorsque les personnages mettent sciemment de côté un aspect de leur personnalité. C'est alors au Guide du jeu de déterminer si le joueur regagne des avances ou non selon qu'il estime le comportement du joueur en accord avec celui de son personnage ou non.

La révocation d'une clé ne donne jamais droit au remboursement de l'avance qu'elle a coûtée, celle-ci étant déjà implicitement incluse dans les points d'expérience gagnés lors de la révocation. Pour ce qui est des secrets, le cas est le plus souvent réglé au niveau du secret lui-même. Pour reprendre l'exemple du secret de la noblesse, on peut très bien imaginer que, si le personnage s'adonne à des actes contraires à la bonne morale et qu'il est jugé pour ses actes par son seigneur, il peut être démis de ce secret sans aucun droit à un remboursement. Dans tous les cas, le joueur doit savoir ce qu'il encourt lorsqu'il choisit ses actions.

Enfin, il est important de noter qu'un joueur ne peut pas simplement s'adonner au troc d'avances en abandonnant un apport pour en regagner un autre. Les circonstances dans la fiction doivent toujours pouvoir le justifier.

3.5 Transcendance

3.5.1 Définition

La *transcendance* est l'aboutissement naturel de l'histoire d'un personnage. Le contexte entourant le personnage devient inintéressant pour lui et il quitte la campagne pour quelque chose de plus grand. C'est une combinaison de facteurs techniques et narratifs qui indiquent au joueur qu'il est temps de prendre des décisions finales sur la nature définitive de son personnage.

Au fur et à mesure que la campagne avance et que les personnages gagnent en puissance, le moment où un joueur voudra dépasser toutes ses barrières se rapprochera inexorablement. Un joueur peut volontairement décider de retarder la transcendance en variant les compétences de son personnage, alors qu'un autre ira au plus vite en créant un spécialiste. Ainsi, la durée jusqu'à la transcendance est très variable.

Lorsqu'un personnage transcende, cela signifie qu'il arrive à la fin de sa chronique : son joueur a jusqu'à la fin de la session pour régler tous ses problèmes et exploiter l'influence de son personnage avant de raconter sa destinée finale. Le personnage peut devenir un puissant personnage secondaire, entrer dans le monde des légendes, être emmené au paradis, etc. Tout dépend du contexte de la transcendance et de l'univers de jeu.

Un joueur avec un personnage transcendant se doit de narrer les derniers moments de son personnage dans la campagne. Les points laissés en suspens pour son personnage devraient être réglés sans aucune interférence de la part des autres joueurs.

Il est de coutume de déterminer un *changement permanent* dans l'univers par l'action du personnage ; la transcendance ne se fait jamais sans laisser de marques. Démarrer ou terminer une guerre, bouleverser un modèle scientifique, libérer un peuple ou inspirer une nouvelle religion sont quelques issues typiques, à condition également que le joueur ait bien préparé ces événements auparavant.

Les joueurs devraient également garder à l'esprit le côté doux-amer de la transcendance : malgré la transcendance, le personnage ne pourra résoudre tous les points en suspens, faute de temps. Le jeu est conçu de telle sorte que le personnage se transcende avant d'être prêt, avant que tout ne soit en place, avant qu'il n'ait pu revoir sa famille une dernière fois, etc. Le groupe entier est bien entendu invité à émettre ses suggestions mais, en dernier ressort, c'est au joueur de décider comment il gère ces développements.

En outre, la transcendance signifie peut-être la fin d'un personnage, mais pas la fin de la campagne. Le joueur peut très bien créer un nouveau personnage et l'intégrer à la campagne de la façon qui lui semble appropriée.

3.5.2 En termes de règles

La transcendance ne se produit pas lorsque vous le désirez : le personnage doit obtenir un résultat transcendant (7) dans un test de compétence, quel qu'il soit. Cela n'est possible que si le personnage dispose déjà d'un niveau Légende (4) dans la compétence et obtient en plus un résultat parfait (soit 3 +). Il est donc parfaitement logique qu'un personnage débutant ne puisse obtenir un tel résultat.

Le joueur d'un personnage transcendant ne lance jamais de dés (il obtient toujours un +3), sauf s'il est confronté à un autre personnage transcendant. Toutefois, un personnage transcendé ne pourra plus engager de conflit étendu (cf. p. 55).

3.5.3 Pour résumer

Souvenez-vous des points suivants :

• La transcendance est votre heure de gloire. C'est une opportunité de marquer à jamais l'histoire de votre monde. On parlera encore de vous et de votre haut-fait pendant des années, tout comme on parle encore de Lindhberg, de Gandhi, de Pelé, de Jeanne d'Arc, etc.

• Toutes les campagnes de JdR ont une durée limitée, qu'on le veuille ou non. L'intérêt de la transcendance est de mettre un terme clair à cette campagne, plutôt que de la laisser s'éteindre à petit feu parce qu'on s'en lasse graduellement.

• On peut très bien influencer la durée de la campagne en rendant la progression du personnage plus ou moins gourmande en points d'expérience. Ainsi, une campagne peut durer plus longtemps.

• Personne ne vous oblige à passer une compétence au niveau Légende (4). Tant que ce niveau n'est pas atteint, il est impossible de transcender. La transcendance est donc un choix personnel.

• Ce n'est pas parce que votre personnage a transcendé que la campagne s'arrête pour vous. Vous pouvez très bien réintroduire un nouveau personnage pour continuer la campagne. Ce nouveau personnage peut être un PNJ déjà connu, ou découler de la narration de la transcendance, ou n'importe quoi d'autre. Même si ce personnage a un niveau débutant et qu'il est entouré par des personnages expérimentés, il demeure parfaitement jouable, surtout si vous le spécialisez dans quelques compétences.

3.6 Terminer la campagne

Le Système Solaire ne se concentre pas vraiment sur la manière et le moment dont la campagne doit se terminer. Il est commun qu'un joueur ou le groupe trouve qu'il a fait le tour de la campagne, ce qui constitue toujours un bon moment de s'arrêter. Même si c'est au milieu d'une session, si les joueurs n'ont plus d'inspiration pour continuer l'histoire, mieux vaut s'interrompre que d'insister et perdre son temps.

D'habitude, les campagnes ne se clôturent pas tant que des points dramatiques restent ouverts dans le jeu. Certains groupes aiment noter ces points en suspens pour ainsi estimer l'échéance de la campagne. Ceci permet aussi de ne pas oublier les points et évite de vouloir en résoudre trop à la fois vers la fin de la campagne.

D'autres groupes préfèrent planifier à long terme, ou du moins prétendre que la campagne durera longtemps. Ceci a pour résultat que la partie se "dessèche" d'elle-même lorsque les joueurs perdent l'intérêt pour la partie et ne se

font plus rendez-vous pour une nouvelle session. Cette méthode n'offre pas la satisfaction d'un épilogue bien ficelé d'une campagne terminée délibérément. Mais certains joueurs préfèrent voir cette issue plutôt que de "massacrer" une campagne qui avait peut-être encore du potentiel pour de grandes actions héroïques.

Un inconvénient de la fin orchestrée d'une campagne réside dans la difficulté de gérer les différents moments de transcendance des différents personnages. Que fait un joueur après que son personnage a transcendé, alors que la fin approche déjà ?

Selon les situations, il vaut quand même la peine de créer un nouveau personnage avec un regard neuf. Le résultat fonctionne tant qu'il reste encore des aspects intéressants à explorer dans la campagne et si celle-ci n'est pas déjà en perte de vitesse. S'il n'y a pas de place pour un nouveau personnage, celui-ci risque de se retrouver cantonné dans un rôle de support.

Une autre variante pouvant bien fonctionner consiste à faire incarner un des personnages secondaires principaux de la campagne par le joueur, le transformant alors de PNJ à PJ. Ceci peut être particulièrement intéressant s'il s'agit d'un antagoniste majeur qui a poursuivi le groupe sur une longue période. D'une part, la place de ce personnage n'est plus à faire, et d'autre part, une telle interprétation permet de le rendre encore plus vivant, plus profond et plus complexe. De façon analogue, un allié de longue date aura aussi une place déjà toute faite dans la campagne.

Le groupe peut également décider de donner la fonction de co-Guide du jeu au joueur n'ayant plus de personnage. Il y a certainement assez de travail pour deux personnes, qui peuvent alors se répartir les joueurs secondaires, préparer de nouvelles scènes, etc.

Ou alors si le groupe n'y voit pas d'inconvénient, c'est au Guide du jeu de créer un personnage, et le joueur au personnage transcendé devient Guide du jeu.

À chacun finalement de trouver sa préférence, il n'y a dans ce domaine aucune vérité absolue.

Chapitre 4
Secrets et extras

Un des avantages centraux pour les personnages dans le Système Solaire réside dans les *secrets*, des compétences spéciales et remarquables que les personnages possèdent. Un secret procure en général des compétences supplémentaires ou des alternatives pour les utiliser. Souvent, les secrets ont un coût d'activation en points de réserve, ce qui entretient la dynamique du jeu en favorisant des scènes de rafraîchissement.

Le meilleur moyen d'expliquer les secrets est d'utiliser une série d'exemples concrets.

Secret de la télépathie

Le personnage maîtrise la télépathie et peut communiquer avec d'autres par la pensée. Les communications à distance ou avec des étrangers nécessitent un test de Résister (R).

Coût : 2 Raison par scène.

Secret de l'entraînement

Le personnage a été officiellement entraîné dans l'utilisation de la compétence concernée. Vous pouvez obtenir autant de dés bonus que vous le voulez en dépensant des points de votre réserve.

Coût : 1 par dé bonus de la réserve concerné.

Secret du lettré

Le personnage sait lire et écrire toutes les langues qu'il parle. Tous les conflits en relation avec la lecture ou l'écriture sont résolus par les compétences de langage.

Secret de la noblesse

Le personnage obtient un dé bonus à chaque interaction avec d'autres nobles. Son sang bleu l'autorise à accéder à des compétences et des clés réservées aux seuls nobles (selon la description de l'univers).

Secret de la pyrokynésie

Les compétences psychiques du personnages lui permettent d'interagir avec le plan arcanique, libérant des émanations d'énergie brute. Il peut embraser n'importe quelle matière avec un jet de Résister (R) réussi, et à condition qu'il ait déjà activé le secret de la télépathie.

Prérequis : secret de la télépathie

Coût : 1 point de la réserve de Raison par scène pour l'activer, 1 point de la réserve de Vigueur par test de compétence pour embraser un objet.

Les secrets modifient souvent les règles du jeu pour le personnage qui les possède. Il est également courant que le secret ait une signification particulière dans l'univers. Ce n'est pas juste un élément technique, il trouve également sa justification dans l'histoire. Dans le cas du secret de l'entraînement, l'effet *mécanique* va de pair avec le fait que le personnage a effectivement subi un entraînement dans les règles de l'art, ce qui le distingue de l'amateur. Les compétences ou groupes de compétences à inclure dans cet entraînement seraient à définir en fonction de l'univers.

Les secrets ne sont pas toujours liés à des dépenses de réserve. Ils peuvent aussi être uniquement liés aux capacités des personnages. Ainsi, le secret du lettré pourrait être intéressant dans un monde primitif, où ceux sachant lire et écrire sont rares, mais pas au point de justifier une compétence spécifique. Le personnage bénéficiant

de ce secret réussit automatiquement dans les situations où un échec n'a aucun sens. Il est à noter qu'il est assez rare de se concentrer sur des questions de lecture ou de langage dans un jeu de rôle. Dans un univers standard, il y a des thèmes plus intéressants à débattre (ce qui ne veut pas dire que dans certains univers, il ne soit pas intéressant de se concentrer sur cette problématique). Vous avez peut-être déjà constaté que dans les films hollywoodiens, les héros rencontrent toujours des anglophones même lorsqu'ils sont dans des contrées étrangères. En JdR, c'est pareil, à moins qu'on ne veuille justement mettre l'accent ce problème.

Les secrets peuvent avoir des prérequis spéciaux concernant leur utilisation ou leur obtention. Ainsi le secret de la pyrokinésie ne peut être obtenu et utilisé qu'à condition d'avoir le secret de la télépathie, l'idée étant qu'on ne peut enflammer par la pensée qu'à la condition de maîtriser le pouvoir de cette pensée. Les secrets sont toujours décrits de façon simple et en termes relativement généraux. Les cas particuliers ne sont donc pas forcément détaillés. Si un personnage tente de brûler des matières difficilement inflammables avec son secret de la pyrokynésie, il aura probablement un dé de pénalité (cf. p. 46) ou rencontrera une difficulté accrue pour son test de compétence. Ces implications paraissent logiques et ne sont pas nécessairement décrites textuellement. C'est au Guide du jeu de déterminer ces cas.

4.1 Apprendre de nouveaux secrets

Le concept de développement du personnage est très important dans le Système Solaire, tout particulièrement lorsqu'il concerne les secrets. Bien que ces derniers ne soient pas indispensables pour transcender un personnage, ils le sont certainement si le personnage veut faire quelque chose de sa vie. Comme il a déjà été expliqué, un joueur ne peut pas simplement dire qu'il veut acquérir le secret de la noblesse, payer son avance et en avoir fini avec ce secret. Son personnage devra trouver une manière de rejoindre la classe noble, les moyens d'y parvenir dépendant de l'univers. Dans certains univers, il se peut même que ce soit impossible, ou presque.

Un secret ne devrait être mis en jeu que si son concept a vraiment sa place bien définie dans l'univers. D'où vient-il ? Qui le connaît ? Comment est-il transmis ? Les réponses à ces questions servent à alimenter une partie de la campagne en histoires, expliquant comment les personnages s'y prennent pour accéder à ces secrets.

4.2 Développer de nouveaux secrets

Les annexes en fin d'ouvrage vous proposent une liste générique de secrets, facilement adaptables à différents univers. Ils sont très utiles comme source d'inspiration, mais les reprendre un à un dans un univers sans vérifier s'ils y ont leur place, et le cas échéant les adapter, peut rendre la campagne fade.

L'univers des campagnes du Système Solaire est en général mis en place par les groupes, ce qui implique aussi un travail de réflexion sur les extras introduits, surtout les secrets. Un univers préfabriqué, comme *L'Ombre du passé* inclut des douzaines de secrets et toute la panoplie de compétences et clés qui va avec, mais même dans ces cas-là, il est sous-entendu que les joueurs ajouteront leur touche personnelle et adapteront ces éléments préfabriqués à leur interprétation de

l'univers. Finalement, c'est à l'univers de s'adapter aux joueurs, et non le contraire. Le but est d'avoir une place de jeu qui inspire le plus possible les joueurs, il faut donc réunir toutes les conditions pour ce faire.

Les nouveaux secrets sont faciles à fabriquer en se basant sur les exemples donnés dans ce livre, et tous ceux que vous trouverez sur Internet. D'une façon générale, voici quelques lignes directrices pour créer un secret :

• Gagner un dé bonus gratuit pour l'utilisation d'une compétence est un effet assez courant, illustré par le très générique secret de la spécialisation. D'autres secrets qui renforcent des compétences devraient avoir une puissance similaire.

• Acheter des dés bonus avec une réserve (en plus du dé qu'on a de toute manière le droit d'acheter) à un taux de 1 pour 1, comme dans le secret de l'entraînement. Les secrets qui coûtent des points de réserve pour obtenir un dé bonus devraient avoir un coût similaire.

• Bénéficier d'une aptitude mineure est typique des secrets du style du secret du lettré. Alors que l'aptitude est définie par le secret, l'utiliser dans un conflit nécessitera tout de même un test de compétence adapté. Si l'effet principal de votre secret est une compétence spéciale dans la fiction (même si ça reste "normal" au niveau mécanique), considérez l'adaptation du secret du talent (voir annexe).

• Les dés de pénalité ne sont pas achetés sur la base de 1 pour 1 avec des points de réserve. Les dés de pénalité sont en effet souvent plus efficaces que les dés bonus dans le Système Solaire. Aussi, à moins que les secrets imposant un dé de pénalité ne soient courants dans votre univers, augmentez d'un point le coût de la réserve sur les effets causant un dé de pénalité.

• Un des buts principaux des secrets est d'encourager les joueurs à dépenser des points de leur réserve. Encouragez donc les secrets qui vont dans ce sens. Le plus souvent, le coût en points de réserve est un facteur limitatif suffisant pour ne pas rendre ces secrets surpuissants. Autrement, rien ne vous empêche de fixer une limite.

• Ne rabotez pas les coûts en points de réserve sous prétexte qu'un secret a beaucoup de prérequis, ou que ceux-ci sont difficiles à obtenir. Fixez tous les coûts en points de réserve et les autres coûts en fonction de l'influence que le secret aura sur le jeu.

• Soyez attentif si vous créez des secrets qui ne fonctionnent qu'en conflit étendu (cf. p. 55) ou d'autres situations spéciales. Ils peuvent être très efficaces, mais à condition que le groupe entre régulièrement dans ces situations.

Un principe important pour rendre les secrets attractifs est de mettre en phase les éléments mécaniques avec les éléments de la fiction. Par exemple, l'existence du secret de l'entraînement dans une certaine campagne ne signifie pas que ce secret soit disponible pour toutes les compétences. Si un tel entraînement n'est possible que pour les agents gouvernementaux, et seulement pour Armes à feu (I) et Arts martiaux (V), il en résulte une asymétrie intéressante par rapport aux autres compétences qui met d'autant mieux en avant la puissance des agents gouvernementaux.

Équilibrer les nouveaux secrets

Équilibrer un secret dans ses grandes lignes n'est pas très difficile dans le Système Solaire. L'équilibrage fin est pour sa part rarement nécessaire car l'environnement de jeu évolue rapidement.

Un secret sera considéré comme "surpuissant" si tous les joueurs le veulent pour le seul bénéfice technique qu'il procure. Un secret sera considéré "inapproprié" s'il ne fait aucun sens pour certains joueurs. Si un joueur a des soucis avec un secret, adaptez-le avant de l'introduire dans la partie.

Si un groupe juge un secret comme trop puissant après une certaine durée de jeu, il est facile de le retirer et de rendre l'avance aux joueurs concernés. Si le groupe souhaite malgré tout le garder, augmentez par exemple le coût en points de réserve. Un équilibre coût/bénéfice émergera assez rapidement.

4.3 Extras avancés

La partie I de ce livre de règles est une description générale des règles du Système Solaire et n'entre pas dans les détails de tous les extras possibles de ce système. Ces possibilités sont à

découvrir et/ou définir dans un cas concret en relation avec l'étude ou la création d'un univers. Créer de longues listes de compétences, clés et secrets sans connaître l'univers de jeu ni aucun détail d'une campagne serait futile. On ne peut pas définir quel genre de "vampires" ou "G-Men" une campagne particulière nécessiterait tant que ne sont pas connus les thèmes ou d'autres éléments particuliers qui seront traités dans la campagne.

Ceci dit, créer des extras est amusant et utile, tout particulièrement si vous êtes en train de commencer une campagne qui n'a pas son cadre dans un univers existant, telle *L'Ombre du passé*. Inspirez-vous des exemples qui suivent pour voir comment les intérêts personnels de personnages de fiction peuvent être traduits en extras pour différentes campagnes.

Ce qui suit reprend l'ensemble des règles exposées jusqu'à présent. Le lecteur devrait être familier avec les règles introduites au cours des chapitres précédents pour bien comprendre ce qui est exposé ici.

4.3.1 Équipements spéciaux

La manière la plus simple de traiter l'équipement spécial des personnages dans le Système Solaire est d'utiliser des *effets* (cf. p. 48). Un personnage avec une lettre de recommandation pourra l'utiliser pour convaincre un employeur potentiel de l'engager.

Cependant, il existe des alternatives qui peuvent être intéressantes pour des campagnes où les joueurs souhaitent une plus grande distinction entre des avantages temporaires issus d'un effet et des équipements à caractère plus permanent.

La *note d'équipement* est une valeur allant de +1 à +3, combinée à une petite phrase décrivant dans quel cas on peut l'utiliser. Par exemple, une simple épée aurait une note "+1 pour blesser des humains ou des bêtes". On peut donc bénéficier de l'usage de cette épée dans des combats contre des humains ou des bêtes.

Voici la description des différents effets :

+1 : Le champ d'application de ces équipements est assez large et peut être utilisé avec les compétences qui sont logiquement renforcées par cet équipement. ***Exemples :*** *un instrument de musique lorsqu'on joue de la musique, un symbole de la caste brahmane lorsqu'on interagit avec des personnes de castes inférieures, un bouclier lorsqu'on se protège d'une attaque.*

+2 : Ne s'applique que dans des conditions spécifiques, de façon analogue au secret de la spécialisation. ***Exemples :*** *des raquettes à neige pour marcher dans la neige, une robe de haute couture pour interagir avec la haute société, une arme chargée avec des balles creuses pour tirer sur des cibles "molles".*

+3 : S'applique dans des situations très particulières, qui n'arrivent en général pas par hasard. ***Exemples :*** *un masque à filtre lorsqu'on respire du gaz moutarde, un certificat maçonnique pour interagir avec d'autres francs-maçons, une amulette magique lorsqu'un voyage le long d'un alignement de mégalithes.*

Un équipement particulier peut avoir plusieurs notes, dont une seule est utilisable à chaque situation donnée. Il peut avoir maximum 3 notes +1, 2 notes +2, et une note +3.

On peut ajouter la note d'un équipement au résultat d'une compétence en relation avec l'équipement si le jet est *réussi* (avant de pouvoir infliger des blessures avec une épée, il faut d'abord toucher). Un niveau de réussite ne peut cependant pas dépasser +6 par le fait d'un équipement (autrement dit, un équipement ne permet pas de transcender avant d'avoir obtenu 3 "+" à un test de compétence sur une compétence de niveau Légende).

Un équipement peut également être utilisé *passivement* contre le test de compétence d'un adversaire, lorsque la note s'adapte à la situation et que l'équipement est de nature défensive. L'utilisation passive d'un équipement déduit sa valeur du niveau de réussite de l'adversaire. Par exemple, un bouclier +1 transformerait les 3 succès de l'adversaire en seulement 2 succès. Le même équipement ne peut pas être utilisé simultanément activement et passivement, mais il peut très bien avoir des notes actives et passives, et le personnage peut très bien utiliser deux équipements simultanément, l'un activement et l'autre passivement.

Secret de l'équipement

Le personnage possède un équipement de haute qualité, représenté par un effet (cf. p. 48)

encore inutilisé (Si le personnage fabrique lui-même son équipement, il doit d'abord créer normalement celui-ci avec un test de compétence approprié). Le niveau de l'effet détermine combien de notes l'équipement peut avoir. Le joueur créant cet équipement choisit le texte accompagnant une des notes, les autres étant choisies par le Guide du jeu. L'équipement peut être endommagé ou détruit en attaquant l'effet.

Secret du gadget

Le personnage est doué pour créer des objets insolites mais utiles en utilisant ses connaissances techniques, sa créativité et les moyens du bord. Le joueur effectue un test de compétence et note le résultat comme un effet. Le niveau de l'effet détermine le nombre maximal de notes que l'objet peut avoir.

Coût : 1 Raison par niveau de note (1 pour un +1, 2 pour un +2, etc.).

Secret de l'utilisation d'équipement

Le personnage est doué pour utiliser les outils à sa disposition. Lorsque le joueur utilise de l'équipement que le Guide du jeu déclare comme étant noté, le personnage peut ajouter des notes plus élevées lorsqu'il utilise cet objet. Les notes plus élevées doivent représenter des spécialisations de la note de base, et ne sont valables que pour le joueur doué de ce secret.

Coût : 1 de la réserve associée pour un +2, 3 pour un +3.

4.3.2 Drogues

Les drogues, y compris les médicaments et les poisons, occupent une grande place dans pratiquement tous les genres littéraires. Ainsi, ils font un bon exemple d'extras avancés, d'autant plus que leurs effets sont très variés, allant de la guérison à la mort, en passant par l'altération d'humeur.

Des univers dans un cadre primitif utiliseront des compétences du style Herboristerie (R) pour créer de telles drogues.

Drogue simple

Une drogue simple génère un effet produit par l'exercice de la compétence. L'effet a un nom approprié à sa fonction, comme "Mixture noire" ou "Haschich" et est utilisable pour obtenir un dé de bonus pour guérir, empoisonner ou n'importe quel autre effet que la préparation est censée avoir. Il ne fonctionne donc qu'une seule fois : dès que le dé bonus est utilisé, la drogue n'a plus d'effet.

Si la drogue est consommée tout de suite, il n'est pas nécessaire de noter l'effet, le dé bonus s'appliquant directement au test de compétence concerné.

Le joueur peut décrire quels ingrédients il essaie de collecter lorsqu'il fait son test de compétence. Si certains ingrédients sont rares, le joueur ou le Guide du jeu peuvent décider qu'il faut d'abord partir à la recherche de ceux-ci. La même remarque s'applique à toute sorte d'équipement ou d'autres conditions à remplir. Toutefois, des ingrédients ou équipements spéciaux ne doivent pas seulement signifier une charge pour le joueur : le Guide du jeu a également la liberté d'octroyer un bonus aux joueurs qui se donnent la peine d'aller chercher ce genre d'objets.

Drogue d'apothicaire

Les drogues d'apothicaire sont un peu plus complexes qu'un simple effet. Elles sont obtenues par l'utilisation du secret de l'apothicaire. Une drogue créée avec ce secret fonctionne comme un effet normal, mais a en plus quelques effets spéciaux (voir liste ci-dessous).

À la différence des drogues simples, chaque drogue créée par un apothicaire a un effet choisi par le joueur, et un effet négatif choisi par le Guide du jeu. Les effets durent jusqu'à la fin de la scène sauf décision contraire du Guide du jeu. Lorsqu'il crée une nouvelle drogue, le joueur note le nom de cette drogue sur sa feuille de personnage et son effet.

Lorsqu'il consomme une drogue d'apothicaire, le joueur effectue un test d'Endurer (V), avec pour difficulté la valeur de l'effet de la drogue (autrement dit le nombre de succès de l'apothicaire). En cas

de succès, il ne bénéficie que des effets positifs de la drogue et en cas d'échec, il en subit aussi l'effet négatif.

Drogue distillée

Une drogue *distillée* est obtenue en effectuant un test d'Alchimie (R) sur des herbes récoltées avec Herboristerie (R), le résultat de l'herboristerie étant utilisé pour soutenir le test d'Alchimie. L'avantage de ce procédé est que l'apothicaire maîtrise mieux l'effet de la drogue, ce qui signifie que le joueur peut également décider de l'effet négatif de la drogue obtenue (plutôt que de laisser le choix au Guide du jeu). L'effet de la drogue non distillée ne disparaît pas dans le processus de distillation.

Liste d'effets pour drogues d'apothicaire

• Un dé bonus ou un dé de pénalité pour tous les tests associés à une réserve spécifiée.

• Augmentez les blessures potentiellement causées par la drogue de 1.

• Inconscience ou vertiges.

• Inhiber ou renforcer un sens, causant 3 dés de pénalité ou de bonus pour n'importe quel test de compétence nécessitant le sens en question. L'abus ou le manque d'habitude à utiliser une telle drogue peuvent transformer les dés bonus en dés de pénalité à n'importe quel moment.

• Addiction : un dé de pénalité par niveau de la drogue la plus puissante que le personnage ait consommée lorsqu'il souffre de manque de cette drogue.

• Etc.

Herboristerie (R)

Le personnage connaît les diverses plantes médicinales. Cette compétences peut être utilisée pour chercher des plantes ou pour les cultiver. L'environnement peut rendre l'obtention de certaines herbes plus difficile que d'autres.

Secret de l'apothicaire

Le personnage a appris à créer des drogues et est donc capable de choisir des effets spécifiques. Le personnage a également des connaissance de base en distillation et peut prendre la compétence Alchimie (R).

Alchimie (R)

Le personnage sait distiller ses drogues dans des formes très pures. La drogue, sous forme liquide, doit entrer dans le circuit sanguin, soit par injection, soit par ingestion pour prendre effet.

Prérequis : secret de l'apothicaire.

Secret de la métastase

Le personnage peut ajouter plus d'effets apothicaires à ses drogues distillées, au prix de leur stabilité. Chaque effet supplémentaire s'accompagne d'un effet négatif supplémentaire.

Coût : 1 Raison et 1 dé de pénalité à l'alchimie pour chaque effet supplémentaire.

Secret de la lame du serpent

Le joueur peut réduire son distillat en une pâte collante au moyen d'un test d'Alchimie (R) réussi. Cette pâte peut être appliquée à une lame et y reste presque indéfiniment, jusqu'au moment où la lame perce la peau. L'effet de l'infusion est transformé en effet de l'arme empoisonnée.

Coût : 1 Vigueur.

Secret de la digestion de drogue

L'utilisation constante de drogues dures permet à la physiologie du personnage de ne pas ressentir les effets négatifs de drogues d'apothicaire. Il souffre cependant des autres effets négatifs ne causant pas de blessures.

Coût : 1 Vigueur pour 2 niveaux de blessure.

4.4 Plus d'extras spéciaux

La version anglaise vous propose encore plus d'extras spéciaux que nous n'avons pas jugé nécessaire de traduire, à savoir pour les personnages lycanthropes (loup-garou) et pour les arts martiaux. En vous basant sur les exemples donnés, vous pouvez très bien maintenant créer vos propres ensembles d'extras spéciaux.

Chapitre 5
Déroulement du jeu

Lorsque les joueurs ont terminé la création de l'univers et des personnages, il est temps de commencer la partie. Il est possible de le faire directement après la création des personnages, mais bien souvent les joueurs préféreront ajourner la session et commencer la partie une autre fois. Tout dépend en fait du temps que les joueurs prennent pour se mettre d'accord pour la phase de préparation.

À l'usage, il a été constaté qu'une campagne se joue en général en séances de 2 à 4 heures sur un rythme hebdomadaire et que sa durée, si elle dépend beaucoup des joueurs et des événements en cours de partie, oscille le plus souvent entre 3 et 12 sessions. Bien entendu, il ne s'agit ici que de remarques et vous êtes libre de faire comme bon vous semble.

5.1 Démarrer la session

Le Guide du jeu joue un rôle central au début d'une session, car il est en grande partie responsable de développer la situation rencontrée par les PJ. Une telle situation devrait toujours être intéressante, en phase avec l'univers et les personnages, et se situer dans la continuité des sessions précédentes. C'est peut-être la partie la plus difficile pour le Guide du jeu (cf. p. 63), mais un peu d'entraînement facilite grandement le processus.

La tâche de préparation de scénario est traitée en détail dans le chapitre "Le Guide du jeu". Pour l'instant il suffit de noter que le Guide du jeu doit avoir préparé quelque chose avant de démarrer la partie. Même si la première session suit directement la création des personnages, il est recommandé de faire une pause, par exemple un repas, pour permettre au Guide du jeu de se préparer mentalement à la suite.

Lorsque le Guide du jeu est prêt à commencer la partie, il va expliquer à chaque joueur à tour de rôle la situation dans laquelle se trouve son personnage. Bien évidemment, pour la première session, ce point de départ dépend beaucoup de la situation du personnage : s'il est au repos ou en route (voir section 2.4.2 p. 20) lorsque la partie commence.

Plus tard, cette situation sera en grande partie un résumé de la partie précédente, éventuellement complété de quelques nouveautés pour relancer l'action. Ensuite, il est temps de démarrer la première scène.

En route ou au repos : la signification

Que signifie concrètement le fait d'être *en route* ou au *repos* ? Le personnage en route est déjà dans l'action, alors que le personnage au repos vit encore une vie de routine. Voici deux exemples qui illustrent ces deux états :

Exemple de personnage au repos

La vie d'une courtisane du roi est avant tout faite de routine et sans histoire, pour peu que le roi soit un tant soit peu vivable. Elle est en train de se pomponner afin de se rendre au dîner du roi.

Exemple de personnage en route

En faisant sauter le bureau du gouverneur général, cet activiste est devenu la personne la plus recherchée du royaume. Il est en train de frapper à la porte d'un vieil ami qui pourrait le cacher.

5.2 Scènes

La scène est un concept très utile pour contrôler le déroulement du jeu autour d'une table de Système Solaire. Tous les joueurs ont bien entendu leur personnage et tous sont importants, mais tout le monde ne peut pas être en permanence au centre de l'attention. Dans ces conditions, comment déterminer quel personnage est l'acteur principal d'une scène à l'autre ?

La façon traditionnelle d'arranger la structure d'une partie est d'emprunter la terminologie du cinéma. Le Guide du jeu cadre des scènes lorsqu'il décrit où un personnage se trouve et ce qui est en train de s'y passer. Un personnage donné peut se trouver dans la scène ou non, selon la manière dont s'enchaînent les événements. Tous les personnages ne doivent en effet pas forcément rester ensemble tout le temps. Un joueur peut couper la scène lorsque tous les aspects intéressants de cette situation ont été résolus et que le groupe souhaite poursuivre son chemin.

Les groupes et les campagnes induiront leur(s) propre(s) moyen(s) de régler les choses mais le déroulement est généralement le suivant : le Guide du jeu met en place une scène centrée sur chaque PJ à tour de rôle pour garantir que tout le monde ait une opportunité de participer. Le déroulement des scènes peut se faire dans l'ordre autour de la table, ou s'organiser en fonction des idées et des situations qui surgissent. Plusieurs personnages peuvent apparaître dans la même scène et il se peut très bien qu'ils interagissent plus entre eux qu'avec l'univers – peu importe, du moment que chaque personnage reçoit sa part de l'attention.

5.3 Tâches dans le jeu libre

Le Guide du jeu met donc en place la première scène pour un PJ. Le PJ vaquait peut-être tranquillement à ses tâches quotidiennes, mais tout à coup un événement extraordinaire survient.

Ce qui suit est le *jeu libre*. En d'autres termes, les joueurs ayant leur personnage impliqué dans la scène décrivent ce que leur personnage pense et fait, le Guide du jeu joue les personnages secondaires, les autres joueurs donnent leurs opinions et des conseils sur les actions à entreprendre. Les joueurs peuvent jouer des dialogues pour leur personnage et ainsi de suite.

Les groupes diffèrent grandement sur la quantité de jeu libre qu'ils souhaitent avoir dans la partie. Pour un même groupe, cette quantité est tout à fait variable d'une session à l'autre. Une scène peut durer habituellement environ entre une minute et un quart d'heure de jeu libre avant que les joueurs passent à la suite.

5.3.1 Tâches du Guide du jeu

Les joueurs et le Guide du jeu ont chacun des tâches définies dans le jeu libre. Si vous êtes le Guide du jeu, voici ce que vous devez faire.

- **Observer les personnages** : quels sont leurs intérêts, pourquoi sont-ils présents dans la campagne ? Tenez compte de leurs clés et secrets pour vous aider à le découvrir. Cadrez les scènes là où elles ont de l'importance pour les personnages.
- **Jouez les personnages secondaires qui interagissent avec les PJ** ; utilisez-les pour influencer les personnages de différentes manières, mais rappelez-vous de laisser aux joueurs suffisamment de liberté d'action pour qu'ils puissent réagir de la façon qu'ils souhaitent.
- **Gardez une vue d'ensemble de la scène** : s'il y a un conflit potentiel, guidez la scène dans cette direction (sans toutefois l'imposer si les joueurs veulent l'éviter). Autrement, restez comme observateur. Rappelez aux joueurs non impliqués de rester attentifs à ce qui se passe, coupez la scène

lorsque toute la matière intéressante de la scène a été consommée.

5.3.2 Tâches des joueurs actifs

Concernant les joueurs, selon qu'ils sont impliqués dans la scène ou non. ils peuvent être "actifs" ou non. Si vous êtes un joueur "actif", vous avez un travail important à mener :

• **Prenez le parti du personnage en faisant des choix pour lui** ; pensez et sentez comme le personnage, agissez comme il le ferait. Soyez correct et impartial vis à vis des autres joueurs et des règles du jeu, mais soyez impitoyable en exprimant la nature profonde du personnage dans la fiction.

• **Exprimez-vous au nom du personnage** pour les autres joueurs, rendez son histoire intéressante et agréable à suivre. Vous pouvez décrire ses actions, dialoguer en son nom, ou même figurer des dialogues intérieurs pour illustrer sa façon de penser et expliquer les raisons qui le mènent à un choix.

5.3.3 Tâches des autres joueurs

Les autres joueurs sont l'audience. C'est un travail facile, mais néanmoins important, pour vous-même avant tout. Aussi, si vous faites partie de cette audience à un moment donné de la séance :

• **N'ignorez pas ce qui se passe lorsque votre personnage n'est pas dans la scène !** Restez attentif, souriez, hochez la tête, riez, en bref, motivez les joueurs actifs à poursuivre leur jeu.

• **Commentez les événements** et faites des suggestions sur ce qui pourrait arriver, ou sur la signification des choses. Jugez les événements et les personnages – applaudissez les héros et huez les méchants.

• **Relaxez-vous et reprenez votre souffle quelques instants**, le temps que votre prochaine scène arrive. De la sorte, vous serez prêt à jouer votre personnage de façon intense lorsque votre tour arrivera.

Le but du jeu libre, mis à part de profiter de son personnage, de la situation et de l'univers, est d'amener son personnage un peu plus près de ses objectifs tandis que le Guide du jeu sème le chemin d'embûches en introduisant des adversaires et des énigmes. Le cœur du jeu réside dans les *interactions* des personnages avec les *situations* dans lesquelles ils se retrouvent. Ces interactions peuvent être grossièrement catégorisées en deux groupes : les choix et les conflits.

La narration dans le jeu libre

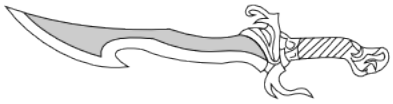
Tout en jouant, les joueurs ajoutent constamment du contenu dans la fiction commune. Chaque joueur décide des actions de son personnage, alors que le Guide du jeu décide de la manière dont le reste de l'univers et les personnages secondaires réagissent. Bien qu'une décision concernant un personnage soit en principe prise par son joueur, il est important de cultiver une culture d'ouverture d'esprit : tout le monde a le droit à la parole et peut donner des conseils.

5.4 Les choix

Un PJ, en tant que personnage de fiction, aura des convictions et des croyances selon lesquelles il essaiera de vivre. En tant qu'audience, nous nous intéressons à ces choix – le drame se trouvant dans le jugement qu'un personnage a d'une situation et dans la réaction qui s'ensuit. Le rôle du joueur est de s'exprimer et de penser à la place du personnage, tout en décrivant les pensées et les actes du protagoniste au reste du groupe, qui constitue son audience.

Le plus souvent, le contenu d'une partie est une suite d'événements préparant le personnage à faire un choix pour lequel il n'aurait pas été prêt auparavant : le Guide du jeu s'efforce de mettre en place des situations qui remettent en question les valeurs du personnage et introduit plusieurs points de vue sur la question. Le processus peut ainsi s'étendre sur plusieurs scènes si le joueur décide d'explorer les différentes options.

Les clés, décrites en détail dans le chapitre "Clés et expérience" (cf. p. 23), jouent un rôle important ici, car elles révèlent comment le joueur voit son personnage, et au travers des règles du jeu elles récompensent le joueur lorsqu'il prend certaines décisions plutôt que d'autres. Le Guide du jeu va mettre en place des situations en fonction des clés des personnages : est-ce que le personnage fera telle ou telle action si c'est ce que la clé demande ? Quelle clé choisira-t-il lorsqu'il aura le choix entre deux clés ? Va-t-il abandonner une clé si elle le corrompt ?



5.5 Les conflits

Les choix mènent à des conflits ; parfois immédiatement, parfois plus tard. Les conflits sont une partie très élaborée dans le Système Solaire, les règles les mettant au cœur de l'action. Qu'il s'agisse de poursuites frénétiques, de débats enflammés ou de duels périlleux, toute action à l'issue incertaine peut être considérée comme un conflit.

Lorsque des joueurs entrent en conflit les uns avec les autres ou avec des personnages secondaires, le Guide du jeu fait appel aux règles de résolution de conflits (voir le chapitre du même nom p. 50). Les conflits sont source de stress intense, de fatigue et d'usure pour les personnages et épuisent leurs ressources, en particulier les réserves. Les compétences jouent un rôle majeur dans la résolution de conflits, mais la volonté de sacrifier ses ressources pour atteindre ses objectifs joue un rôle encore plus grand.

Même si à première vue cela peut en avoir l'air, les joueurs ne sont pas nécessairement en désaccord lorsqu'ils engagent leurs personnages dans un conflit : les personnages peuvent être des êtres passionnés et prêts à tout pour atteindre leur but, et le joueur peut parfaitement avoir les mêmes convictions, mais au final, tout le monde est là pour s'amuser en groupe – le but de chaque joueur est de ne pas compromettre les intérêts de son personnage, ce qui ne signifie pas pour autant que les joueurs essaient de se pousser mutuellement à l'échec. La relation entre un joueur et son personnage peut être rapprochée de celle entre un avocat et son client : deux avocats de deux clients en conflit peuvent parfaitement entretenir une relation cordiale en dehors du tribunal.

5.6 Conséquences

Les choix et les conflits induisent des conséquences qui mènent à de nouvelles scènes. Parfois les personnages choisissent de ne pas saisir une opportunité, parfois ils perdent irrémédiablement quelque chose qu'ils avaient : souvent de nouvelles perspectives sont ouvertes par les choix et les conflits.

Cet enchaînement de scènes produit une grande part de la structure du jeu dans le Système Solaire : les scènes se suivent comme un enchaînement logique, comme la conséquences d'événements précédents. Le jeu peut sauter d'un endroit ou d'un joueur à l'autre en fonction des scènes, mais même ainsi le Guide du jeu veillera au maintien d'un fil conducteur entre les scènes. L'art de maintenir une cohérence entre les scènes sera expliqué plus en détail dans le chapitre "Le Guide du jeu", section "Cadrer les scènes" (cf. p. 67).

Il est important de garder en tête que les conséquences ne sont pas déterminées par un joueur seul. D'une part, le Guide du jeu a la tâche de mettre en place de nouvelles scènes, d'autre part la continuité de l'action et les choix de *l'ensemble* des joueurs déterminent l'éventail des possibilités de jeu. L'évolution et l'enchaînement des scènes ne résultent donc pas de la décision d'un seul joueur mais d'un effort collectif où tous cherchent à s'amuser.

5.6.1 Expérience

Comme expliqué dans le chapitre "Clés et expérience" (cf. p. 23), la conséquence à long terme la plus importante des événements joués est l'expérience que le personnage gagne en cours de partie. Dans le long terme, l'expérience peut changer l'identité d'un personnage ou modifier sa capacité à influencer le monde qui l'entoure. En

définitive, elle l'amène à la transcendance, la fin de l'histoire du personnage.

5.6.2 Blessure

Une autre conséquence directe des événements est, elle, négative : les personnages faisant les mauvais choix, ou perdant des conflits, risquent d'être blessés, ce qui réduit leur efficacité immédiate et peut conduire à leur décès ou d'autres issues désagréables et définitives. L'histoire d'un personnage peut donc se terminer prématurément s'il décide de prendre trop de risques.

5.6.3 Réaction des personnages secondaires

Contrairement aux deux conséquences précédentes, celle-ci, bien que primordiale, ne concerne que le déroulement de la fiction et non le personnage seul. Les personnages secondaires ont toujours une opinion des actions d'un PJ, le Guide du jeu doit donc s'assurer que quoi que les PJ entreprennent, les personnages secondaires y réagissent. Certains personnage secondaires vont tomber en admiration devant les PJ, d'autres leur résister, d'autres encore se trouver dans une relation de dépendance, etc. Ainsi, le terrain est prêt pour la suite de l'histoire.

5.7 Rafraîchissement des réserves

Comme vous pouvez le voir, les malheureux PJ sont régulièrement impliqués dans des conflits et doivent souvent puiser dans leurs réserves pour obtenir ce dont ils ont besoin, particulièrement au début de leur histoire. Pour pouvoir rafraîchir ses réserves, un PJ a donc besoin de repos ou de changement.

Pour faire simple, les personnages rafraîchissent leurs réserves en allant se relaxer et en baissant leur garde. Du point de vue du drame, c'est l'occasion de jouer une scène tranquille, le rafraîchissement n'étant clairement pas atteint au prix d'un grand effort ou d'actions frénétiques. C'est également une bonne opportunité de développer son personnage et donner une nouvelle direction à la campagne.

Les différentes réserves se remplissent de façon différente :

- **Vigueur :** Activités physiques diverses, telles que sports, arts martiaux, massages, consommation de drogues… Du moment que c'est pour le plaisir.
- **Instinct :** Activités sociales plaisantes, telles qu'une soirée cocktail, un rendez-vous galant, s'adonner à des jeux de hasard, ou tout autre passe-temps agréable.
- **Raison :** Activités d'ordre intellectuel, telles que réciter des poésies, un débat philosophique ou une partie d'échecs.

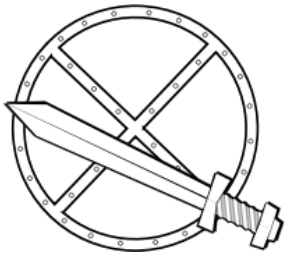
Une scène de rafraîchissement doit comporter de l'interaction avec d'autres personnages, PJ ou PNJ. C'est une bonne occasion pour introduire des personnages secondaires ou de nouveaux thèmes pour la campagne. Il est possible de remplir plusieurs réserves différentes avec une même action. Pourvu que la scène ne soit pas tirée par les cheveux, il ne s'agit pas de triche mais au contraire d'élégance.

Il y a deux possibilités pour un joueur de démarrer une scène de rafraîchissement. Ou bien la situation présente convient à merveille pour directement passer à une phase de rafraîchissement ou alors le PJ à bout de forces va intentionnellement chercher à se ressourcer. Dans ce cas-ci, le Guide du jeu cadre une scène de rafraîchissement et offre une opportunité au PJ de se faire de nouveaux amis.

Lorsqu'un PJ se rafraîchit, il se détend et baisse donc sa garde. De fait, une scène de rafraîchissement est une autorisation tacite faite

au Guide du Jeu de bousculer le destin du PJ de façon inattendue. Bousculer le destin n'implique toutefois pas de tout bouleverser à chaque fois, de prévoir des rebondissements échevelés ou de frapper systématiquement là où ça fait mal. Le rafraîchissement doit être perçu comme la scène de calme avant la tempête, celle qui doit durer suffisamment longtemps pour que le PJ puisse se ressourcer mais pas trop pour éviter que l'histoire ne s'enlise.

Ainsi, si le PJ a résolu la majorité de ses problèmes et est en passe de reprendre une vie tranquille, il est temps d'utiliser une scène de rafraîchissement pour créer de *nouvelles histoires*. Lors d'une de ces scènes, il rencontre des gens et se fait éventuellement de nouveaux amis, qui peuvent par la suite le propulser dans de nouvelles aventures, parfois malgré lui ! À chaque fois que l'histoire semble s'épuiser, le Guide du jeu peut profiter d'une scène de rafraîchissement pour réintroduire de la matière. Cette matière introduite peut rester latente un moment, mais il est toujours utile d'en avoir sous la main, prête à s'activer quand l'occasion se présente.



5.8 Blessures

La blessure est un concept très important lié aux conflits, aux capacités du personnage et à l'histoire en général – un personnage trop blessé risque de mourir ou de se faire retirer de la partie d'une autre manière !

La feuille de personnage mentionne une échelle des blessures composée de 3 niveaux mineurs (1-3), 2 niveaux majeurs (4-5) et un niveau mortel (6). Au-delà de ce niveau, le personnage est définitivement retiré du jeu. La manière de le retirer du jeu est à choisir en fonction du contexte.

Lorsqu'un personnage subit un certain niveau de blessure à l'une de ses réserves, il marque le niveau correspondant avec la lettre de sa réserve (V=Vigueur, R=Raison, I=Instinct), mais **pas les niveaux inférieurs**. S'il subit plus tard une blessure d'un niveau inférieur, cette dernière est tout simplement ignorée car le personnage a déjà encaissé bien pire.

Exemple : *Lors d'une expédition en montagne, le personnage affronte une tempête de neige. Mal préparé, il subit une blessure physique majeure de niveau 4. Il marque donc le 4e niveau d'un V. Plus tard, alors qu'il redescend dans la vallée, il doit à nouveau affronter le froid. Le Guide du jeu estime qu'il subit une blessure mineure de niveau 1. Comme ce niveau de blessure est inférieur à ce qu'a déjà enduré le personnage, le joueur l'ignore. Après tout, vu que son personnage a déjà souffert de la tempête de neige, ce ne sont pas quelques angelures de plus qui bouleverseront sa vie.*

Chaque niveau de blessure impose un dé de pénalité pour le personnage : un niveau mineur provoque un dé de pénalité pour le prochain test de compétence, un niveau majeur un dé de pénalité pour chaque test de compétence lié avec la ou les réserves touchées, un niveau mortel un dé de pénalité à chaque test de compétence. De plus, avec un niveau mortel de blessure, le joueur est obligé de dépenser un point de la réserve associée à la compétence utilisée pour pouvoir l'utiliser, sans profiter du bonus qui serait autrement accordé par cette dépense.

Le concept des dés bonus et de pénalité sera expliqué dans le chapitre "Tests de compétence" (cf. p. 43). Pour l'instant il suffit de savoir que plus un personnage est blessé, plus il aura de la peine à réussir ses actions.

Une blessure peut représenter n'importe quelle atteinte à l'intégrité du personnage. Les blessures physiques sont courantes dans les jeux de rôles, mais le doute, l'angoisse, la honte, l'érosion du statut social ou le fait de perdre la face sont également considérés comme des blessures dans le Système Solaire. La nature de la blessure dépend en fait de la réserve atteinte, une blessure frappant toujours une réserve.

Une blessure est la conséquence d'événements dans l'histoire : le Guide du jeu peut décider qu'une certaine suite d'actions peut blesser un

personnage. Dans ce cas-là, il se doit d'en informer le joueur au préalable afin que ce dernier puisse réagir à cette information. Le but de *L'Ombre du passé* étant de bâtir de bonnes histoires, il est important que les choix des joueurs soient réalisés de manière éclairée. Les personnages peuvent toujours échouer mais, s'ils le font, c'est parce qu'ils avaient tenté leur action en connaissance de cause.

Par exemple, le Guide du jeu peut prévenir que si un personnage tombe de la falaise, il subira 2 points de blessure. Connaissant les conséquences d'un échec au test d'Escalade, le joueur décidera alors s'il veut faire grimper son personnage en haut de cette falaise ou non.

Si le personnage subit une blessure d'un niveau déjà marqué ou supérieur, il marque la prochaine case libre sur l'échelle des blessures, et efface la case portant la marque de la même réserve.

Exemple :

Avant de subir une nouvelle blessure (V) :

	1	2	3	4	5	6
Blessures	R	V	I			

Le joueur marque donc (V) sous le 4, puis efface celui sous le 2 :

	1	2	3	4	5	6
Blessures	R		I	V		

Un autre cas particulier se produit lorsqu'un joueur sort d'un conflit étendu : à ce moment, ses différentes blessures se tassent. Concrètement, les marqueurs de blessures sont déplacés vers les niveaux de blessure inférieurs pour remplir les niveaux libres qui s'y trouveraient.

Exemple :

Pendant le conflit étendu :

	1	2	3	4	5	6
Blessures		V		R		I

Après le conflit étendu :

	1	2	3	4	5	6
Blessures	V	R	I			

Dans l'exemple ci-dessus, si le joueur subit une blessure de Vigueur au niveau 2 dans un conflit ultérieur, il mettra un V dans la prochaine case libre, soit la 4e et effacera le V de la première case.

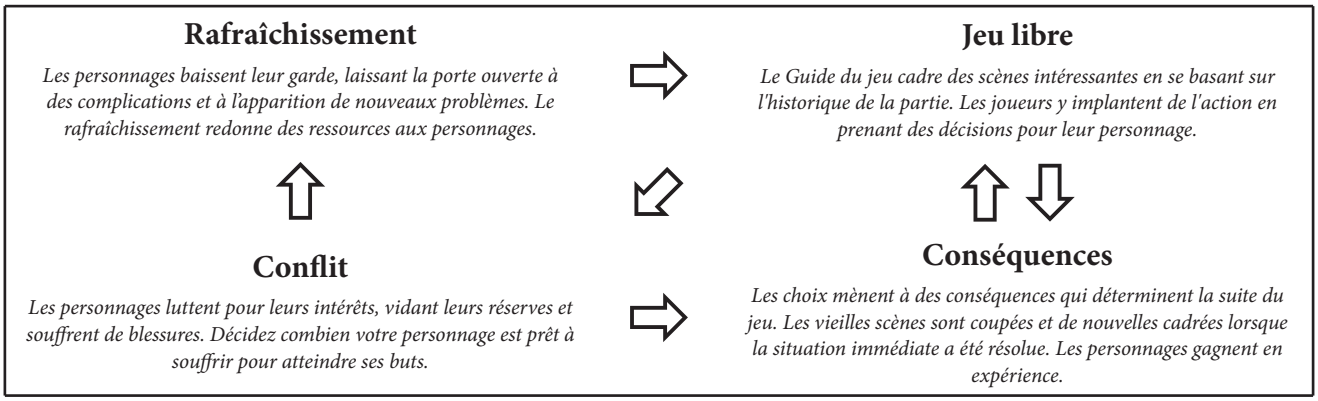
Le plus souvent, les points de blessure sont définis en déterminant les enjeux d'un conflit. Lors d'un conflit, un joueur peut, suite à l'annonce des enjeux, décider qu'il ne souhaite finalement pas mener le conflit et préfère atteindre ses objectifs d'une autre manière.

La gravité des blessures causées par un événement peut aller de 1 à 6 points, selon qu'il s'agisse d'un cas bénin ou grave. Il n'est pas rare non plus que les niveaux de blessure soient attribués de façon asymétrique, le tout dépendant de la situation. Par exemple, un homme armé d'un couteau pourrait menacer son adversaire d'1 niveau de blessure alors que ce dernier, s'il est armé d'un pistolet, aurait plutôt un niveau de menace de 4. Dans le même ordre d'idées, un maître chanteur au courant d'une rumeur fâcheuse pourrait menacer un noble à un niveau de blessure de 3 en Instinct là où ce noble, n'ayant guère d'éléments contre le maître chanteur, ne pourrait le menacer que de 1 niveau de blessure en Instinct (à moins qu'il se charge de le faire taire définitivement, auquel cas le niveau pourrait monter à 6 mais en Vigueur et non en Instinct).

Soigner les blessures

Les blessures peuvent être soignées de deux manières : soit par la guérison naturelle, soit par des tests de compétence. La première est simple : pour chaque blessure, le joueur doit dépenser autant de points de la réserve touchée que le niveau de cette blessure. Cette opération se fait en général entre les scènes. Si le personnage n'a pas de niveau de réserve suffisamment élevé pour soigner une blessure d'un coup, il peut dépenser juste une partie des points requis, en rafraîchissant ses réserves entre deux scènes. Il ne pourra retirer le marqueur de la blessure que lorsque l'intégralité du montant sera réglé aussi est-il nécessaire pour le joueur de tenir un compte détaillé des points dépensés pour la guérison.

Comme vous pouvez l'imaginer, cette méthode de guérison est très lente pour les blessures graves, vu le nombre de points à dépenser. Il est possible,



Déroulement schématique du jeu

pour faciliter le processus, de guérir les blessures légères, puis de provoquer un conflit étendu dont on se retire rapidement (pour ne pas aggraver ses blessures) pour profiter de la règle du tassement des blessures et baisser le niveau des blessures graves. Attention toutefois, cette méthode est risquée et peut facilement faire empirer les choses plutôt que les améliorer. Provoquer un conflit étendu se fait rarement à la légère et il faudra faire face à ses conséquences.

Il est également possible d'effectuer un test de compétence pour soigner un personnage. Pour cela, un personnage doit entreprendre une action de soin sur la cible, l'action devant être adaptée au type de blessure (on ne répare pas un cœur brisé avec un plâtre…) et à la réserve visée. L'action soigne une blessure de gravité égale au niveau de succès, ou la blessure la plus haute si toutes les blessures sont en-dessous de ce niveau. Si toutes les blessures sont plus élevées que le niveau de succès, aucune n'est soignée.

Il n'est possible d'effectuer qu'une seule action de soins par scène. De même, un personnage ne peut bénéficier du même traitement qu'une fois par session. Le Guide du jeu est donc invité à inciter les joueurs à trouver différents traitements pour soigner un personnage rapidement. Ce qui constituera autant de sources d'histoires possibles.

5.9 Vue d'ensemble

En résumé, voici le déroulement du jeu : le Guide du jeu a la responsabilité de placer les joueurs dans des situations excitantes dans l'histoire, leurs choix menant à des conséquences qui conduisent à de nouvelles scènes. Les choix menant à des conflits infligent aux personnages des pertes de points de réserve et des blessures. Ces pertes mènent à des scènes de rafraîchissement pour remplir les réserves. Les scènes de rafraîchissement, quant à elles, sont le berceau pour de nouvelles aventures et de nouveaux problèmes à résoudre pour le personnage. Tout cela résulte en un cycle où les conflits, les scènes de rafraîchissement et celles de jeu libre se succèdent les unes aux autres. Si tout se passe bien, le résultat devrait être une passionnante session de narration.

Les chapitres suivants contiennent le noyau des règles du Système Solaire, les règles employées pour résoudre les conflits, ces situations tendues et à l'issue incertaine qu'un personnage rencontrera régulièrement. Enfin, le chapitre "Le Guide du jeu" (cf. p. 63) vous apportera des conseils concrets concernant l'arrangement d'une session de jeu pour la satisfaction de tous.

À moins que vous ne soyez à la recherche d'un sujet particulier, le mieux est d'enchaîner directement avec le prochain chapitre qui détaille l'utilisation des compétences dans la résolution des situations que les PJ rencontreront dans leurs aventures. Nous ne saurions trop vous conseiller de présenter ce système, ou de le faire lire, à vos joueurs. Il est en effet important qu'au moins un joueur connaisse la logique et le déroulé des règles afin de fluidifier le jeu. Vos personnages doivent vivre une épopée et le plus sûr moyen de la faire retomber est de l'enliser dans des explications de règles. Autant mettre toutes les chances de votre côté en vous assurant que des deux côtés de l'écran se trouve une personne au fait du système de jeu.

Chapitre 6
Tests de compétence

Le test de compétence est le cœur du système de résolution dans le Système Solaire : à chaque fois qu'un joueur souhaite découvrir si un personnage réussit une entreprise délicate, un test de compétence sera effectué pour le découvrir.

La plupart des tests se font dans le cadre de conflits contre d'autres personnages, comme décrit dans le chapitre "Résolution de conflits" (cf. p. 50), mais il existe aussi d'autres applications pour les tests de compétence. Par exemple, un joueur souhaitera utiliser son savoir secret en alchimie pour concocter un philtre d'amour. Pour savoir si ce philtre a une quelconque utilité, un test de compétence pourrait être un bon moyen de le découvrir.

Pour faire un test de compétence simple, le joueur choisit une compétence appropriée que le personnage utilisera pour son test de compétence et lance 3 dés Fudge (rappelez-vous le chapitre 1, "Commencer une partie"). Chaque "+" vaut 1 et la somme du résultat des dés est ajoutée au niveau de la compétence pour obtenir le niveau de réussite. Comme les compétences peuvent aller de Médiocre (0) à Légende (4), et que le résultat du lancer de dés peut aller de 0 à +3, le niveau de réussite donne un résultat variant de 0 à 7 (cf. le tableau ci-dessous pour apprécier l'ampleur de la réussite).

Une grande partie du jeu peut être réglée avec des tests de compétences simples lorsque le joueur se trouve dans une situation simple avec une issue connue en cas de succès : le joueur choisit une compétence, lance les dés et annonce la réussite ou non de son action. Escalader des falaises, piloter en toute sûreté un vaisseau spatial pour un vol de routine, remplir les formulaires de déclaration d'impôts correctement, ou n'importe quelle autre activité dont le résultat intéresse le groupe peut être résolu par un test de compétence simple pour savoir comment le personnage accomplit sa tâche. À part en cas de succès transcendant, le joueur sera en premier lieu intéressé par savoir si son action réussit ou échoue. Les actions au long cours se déroulent différemment. Chaque résultat positif indique un succès du personnage mais n'implique pas forcément que ce dernier atteigne

Niveau de réussite	Résultat	Signification
0	Échec	Le personnage ne tire aucun bénéfice de ses efforts.
1	Marginal	L'action réussit de façon habituelle.
2	Bon	Il est admissible de s'en vanter un peu auprès de ses camarades.
3	Excellent	Source de fierté personnelle pour le personnage.
4	Incroyable	Les autres personnages sont impressionnés et félicitent l'auteur de l'action.
5	Légendaire	L'action inspire histoires et chansons.
6	Ultime	Redéfinit les limites des possibilités humaines.
7	Transcendant	L'action change le monde, de façon permanente.

automatiquement son but ultime. Simplement, sa tâche immédiate est réussie. En pratique, l'effet global du succès d'un personnage dans un test de compétence sera déterminé par le système de résolution des conflits, détaillé plus loin dans le chapitre "Résolution des conflits" (cf. p. 50).

Enfin, les tests de compétences *transcendants* ont déjà été décrits plus en détail dans le chapitre "Clés et expérience", section "Transcendance" (cf. p. 26), du fait de leur importance extrême dans une campagne.

Le moment idéal où utiliser un test de compétence est largement une affaire de goût, chaque joueur pouvant le demander lorsqu'il trouve intéressant de savoir comment un personnage s'en sort dans une situation donnée. Évidemment, le test de compétence doit fournir un intérêt dans la situation décrite. Il ne suffit pas d'une simple résistance de l'environnement pour participer à l'effort dramatique des joueurs, il faut également éviter que le test ne casse la dynamique de narration ou qu'un résultat négatif ne mine les efforts du groupe alors qu'il était sur un coup intéressant à jouer.

Lorsqu'un test de compétence est envisagé, la compétence que le personnage utilise est toujours celle la plus appropriée pour la situation fictive. Pour des tests de compétence simples, c'est souvent assez évident. Par exemple, si lors de la création de l'univers, une compétence Escalade (V) a été définie, il faudra certainement l'utiliser si un personnage essaie de grimper une falaise. En cas de doute, le Guide du jeu peut aider les joueurs à choisir la bonne compétence en clarifiant la situation.

6.1 Timing et enjeux

Les tests de compétence surgissent toujours du jeu libre : les joueurs décrivent une action dans une scène, et à un certain moment, le Guide du jeu introduit un test de compétence. Un joueur peut également le demander. Il est important de noter que toutes ces discussions sont de pures spéculations jusqu'au moment où les dés sont lancés. Les joueurs essaient de déterminer quelle forme le test doit prendre, pas de forcer le cours des actions d'une manière ou d'une autre.

Il est important de garder ce point à l'esprit pour les joueurs, Guide du jeu inclus, lorsqu'ils partent dans une négociation donnant-donnant pour les détails d'un test de compétence : le Guide du jeu pourrait par exemple choisir un test de compétence dont le résultat apportera un élément radicalement différent à la situation que ce qui est envisagé (par exemple un test de Survie à la place de Chasse qui permettra aux personnages de découvrir des indices de la présence d'indigènes alors que le test n'avait au départ pour but que de permettrre au groupe de se nourrir), ou des dés de pénalité (plus d'infos à ce propos p. 46). Les joueurs doivent au minimum être sur la même longueur d'ondes à propos de l'impact du test, de la raison pour laquelle il est effectué, et pour quels enjeux. Tous ces points sont discutés librement avant le test, et avant que le joueur ou le personnage entreprenne un cours d'action particulier.

Les enjeux d'un test de compétence valent la peine d'être expliqués plus en détail, vu leur importance. Chaque test de compétence est effectué pour une raison, qui est en définitive l'enjeu du test. Un joueur devrait toujours connaître les enjeux et les conséquences d'un test de compétence, au moins pour lui permettre de s'abstenir si les risques sont trop élevés. Être conscient des enjeux permet aux joueurs du groupe de déterminer le champ d'application du test en pleine connaissance de cause.

6.2 Narration du résultat

Bien que le niveau de succès ait souvent peu d'influence mécanique sur la conséquence du

test (un niveau 1 est déjà une réussite au même titre que le niveau 6), il existe des cas où il a son importance. Notamment, c'est un bon moyen d'alimenter l'histoire en détaillant un peu plus comment le personnage parvient au résultat.

Un échec (0) ne signifie pas nécessairement que les efforts du personnage restent sans conséquences. Dans le Système Solaire, un échec devrait le plus souvent prendre la forme d'une affaire dramatique, pleine de conséquences. Par exemple, un personnage qui échoue à escalader une falaise ne va pas simplement "ne pas arriver en haut", mais tomber, se casser le col du fémur, et se retrouver seul, isolé et blessé au pied de la falaise.

Un succès marginal (1) sonne creux et prévisible. Concrètement, le Guide du jeu va en profiter pour rajouter quelques complications. Le personnage arrivera bien en haut de la falaise, mais il a perdu beaucoup de temps et la nuit est déjà tombée lorsqu'il y parvient enfin.

Ce que les joueurs veulent vraiment, c'est au moins un succès bon (2). Il s'agit d'un succès solide, les collègues ne pourront pas remettre le résultat en cause. C'est un résultat qui, sans être exceptionnel, ne souffre pas de défaut majeur.

Un résultat excellent (3) est un coup de maître. C'est un bon succès, avec ce petit plus qui fait la différence avec un résultat habituel. Le joueur ne devrait pas seulement se contenter de décrire un déroulement menant au succès, mais aussi montrer que l'action était stylée. Le personnage arrive non seulement en haut de la falaise, mais il aura peut-être aussi trouvé une route facile, rendant triviales ses prochaines tentatives de grimper cette falaise.

Un résultat incroyable (4), comme son nom l'indique, est un résultat qui attire l'attention des spectateurs et les impressionne. Avec un tel résultat, le joueur mérite un petit bonus pour la prochaine scène. Pour rester dans l'exemple de l'escalade, le joueur trouve une grotte dans la falaise assez grande pour y passer la nuit. Pas exactement ce que le joueur essayait de faire, mais néanmoins un développement positif pour son personnage.

Un résultat légendaire (5) entre dans le royaume de l'héroïsme. Le personnage voit son existence améliorée dans de nombreux domaines. De nouvelles opportunités, même sans lien direct avec l'événement arrivent. Par exemple, en haut de la falaise le personnage rencontre de nouveaux alliés ou amis.

Les personnages effectuant un résultat ultime (6) ne devraient plus effectuer de test de compétence pour la même action au cours de la session. Le test d'Escalade n'est plus nécessaire pour des circonstances normales, tant la maîtrise du personnage est grande dans ce domaine. Escalader une falaise n'est plus qu'une formalité.

Finalement, un résultat transcendant (7), comme le nom le suggère, signifie que le personnage brise les limites mêmes de la définition de l'action. Chaque transcendance est unique, comme expliquée dans le chapitre "Clés et expériences" (cf. p. 23) ; l'histoire du personnage arrive à son terme, c'est au joueur d'expliquer cette dernière action glorieuse, d'en développer les ramifications et de prendre le contrôle de la narration.

Si les indications ci-dessus sont certainement utiles pour se faire une idée de l'ampleur du succès, il ne faut pas trop s'en occuper au cours de tests de routine. Tous les tests de compétence ne sont pas égaux, certaines fois il s'agit seulement de déterminer si l'action est réussie ou non, et on ne s'intéresse pas aux conséquences comme décrit ici. D'un autre côté, tenir compte de l'aspect "un petit plus" apporté par les différents niveaux de succès peut être un moyen de mettre un peu de piment dans une situation plate et sans saveur. Les règles ne définissent pas à qui il incombe de narrer le résultat d'un test de compétence. Dans le Système Solaire, la narration est une tâche neutre : le groupe rassemble les idées représentant au mieux le résultat du test et les place dans la fiction. Si des joueurs sentent le besoin de déterminer *qui* doit décider les détails, il est possible que quelqu'un souhaite davantage influer le jeu que les autres avec ce test de compétence. En cas de désaccord sur les conséquences du test, c'est au joueur qui a demandé celui-ci de décrire les conséquences.

6.3 Pas de compétence adaptée ?

Il arrive que les personnages n'aient pas de compétence adaptée à la situation. Il y a deux possibilités différentes ici :

• Le personnage a un background justifiant le fait d'avoir cette compétence à un niveau Médiocre (0), même si le joueur ne l'a pas encore écrite sur la feuille de personnage.

• Le personnage essaie de faire quelque chose pour quoi il n'est pas du tout équipé ni préparé. Par exemple de voler sans ailes, ou d'utiliser un ordinateur en sortant tout droit du Moyen Âge. Dans ces cas, le personnage échoue automatiquement.

Cette situation peut sembler assez évidente, mais il s'agit de la remettre dans l'univers de jeu. Par exemple, s'il existe dans l'univers des personnages avec des pouvoirs psychiques, il est important de savoir si une autre personne peut y résister d'une quelconque manière ou non. La réponse à ce genre de question dépend entièrement de l'univers que les joueurs ont défini ou choisi en début de partie.

Dans la situation où un joueur *devrait* être capable d'essayer quelque chose, même si le groupe n'arrive pas à nommer une compétence adaptée, il est possible d'effectuer le test avec un niveau médiocre (0). Il n'est pas nécessaire de donner un nom à une telle compétence, le fait de savoir qu'il est possible de le faire suffit.

6.4 Dés de bonus et de pénalité

Le test de compétence basique n'est rien de plus qu'un générateur aléatoire qui donne la plupart du temps un résultat assez proche du niveau de compétence. Les dés de bonus et de pénalité sont un bon moyen de remédier à cette situation. Il s'agit de dés Fudge qui sont simplement rajoutés aux 3 dés lancés par défaut.

Lorsqu'un joueur a 1 ou plusieurs dés bonus, il les lance avec les 3 dés par défaut et garde les *3 meilleurs résultats*. Avec les dés de pénalité, la procédure est analogue sauf que le joueur garde les *3 plus mauvais résultats*.

Variante : dé supplémentaire complexe

Sur un plan tactique, certains groupes trouveront peut-être dérangeante la possibilité de rajouter un dé au lancer une fois le résultat initial connu. Une façon simple de rétablir les choses est d'imposer le paiement d'un point de la réserve concernée pour chaque lancer intervenant *après* le lancer de dé initial (en plus du point éventuellement dépensé pour obtenir un dé de bonus). De cette façon, les joueurs sont incités à rajouter les dés de bonus avant le lancer de dé.

Les dés de bonus et de pénalité peuvent être obtenus de différentes façons, mais la plus courante est certainement celle venant des réserves : le joueur dépense un point de la réserve associée à la compétence pour gagner un dé de bonus à son lancer. Un joueur ne peut dépenser qu'un point de sa réserve par test, mais il peut obtenir d'autres dés d'autres sources.

Si le joueur gagne des dés bonus et de pénalité en même temps, les deux s'annulent tout simplement mutuellement, à raison d'un dé bonus pour un dé de pénalité. Ainsi, pour un lancer de dé il n'est pas possible d'avoir simultanément des dés bonus et de pénalité.

Un détail important est qu'il est permis d'ajouter des dés bonus ou de pénalité soit avant, soit après le lancer des 3 dés de base. Les dés supplémentaires après le lancer principal sont simplement lancés à la suite.

6.5 Circonstances pénalisantes

Les dés de pénalité sont le plus souvent attribués par le Guide du jeu. Chaque fois qu'un PJ tente d'entreprendre une action dans des conditions hostiles, le Guide du jeu peut imposer un dé de pénalité. Pour les tâches *extrêmement* dures, le Guide du jeu peut même en rajouter un deuxième.

Il est important de garder à l'esprit que les circonstances adverses doivent être suffisamment significatives pour sauter aux yeux de n'importe quel spectateur. Par exemple dans le cadre d'une course poursuite, si le PJ se retrouve au volant d'une vieille voiture avec du jeu dans la colonne de direction, cela ne suffira pas nécessairement à attribuer un point de pénalité. On commence à discuter de pénalité lorsque la course poursuite a lieu de nuit, sans phares, sur une route inconnue. Ne pas avoir de freins du tout, ou avoir un homme aveugle au volant guidé par les indications d'un passager justifierait d'avoir 2 dés de pénalité. Les facteurs externes tout comme le manque de moyens peuvent être considérés comme source de pénalités.

Si le Guide du jeu trouve que 2 dés de pénalité ne suffisent pas tant l'action est improbable ou grotesque, alors il devrait plutôt envisager de la déclarer comme étant impossible. Le personnage échoue automatiquement, en imaginant que le joueur essaie tout de même de mener cette action.

6.6 Soutien au test

Il arrive qu'un personnage ait plusieurs compétences qui pourraient convenir à une même action, ou du moins à certaines parties de celle-ci. Dans ces cas, les tests sont mis dans un ordre précis et effectués à la suite selon cet ordre : on dit qu'un jet de dés est "soutenu" par le jet précédent, et "soutient" le suivant. Le résultat d'un jet de soutien accorde un dé bonus au jet soutenu par niveau de succès. Par exemple, un succès bon (2) donne 2 dés bonus pour le prochain test.

L'ordre des tests est déterminé par la description que le joueur fait de l'action : si les compétences sont clairement utilisées dans un ordre précis, alors les tests suivront naturellement cet ordre. Si les compétences sont employées simultanément, alors la moins importante est testée en premier. Dans les cas où les compétences sont d'importance égale, le joueur choisit l'ordre des tests. Il est toutefois conseillé de commencer par la plus élevée, qui a plus de chances de réussir, afin de bénéficier des dés bonus pour le jet qui suit, plus difficile.

Exemple 1 : *un personnage veut intimider quelqu'un au moyen d'e-mails anonymes. L'ordre logique des tests dans ce cas est un test Usage d'Internet (R), suivi d'Intimidation (V), étant donné que c'est dans cet ordre que l'action se fait.*

Exemple 2 : *si un personnage essaie d'allier ses compétences de Combat (V) avec Équitation (V) pour faire du combat monté, les compétences sont utilisées simultanément. Dans ce cas, l'équitation serait testée en premier, car l'action la plus importante dans ces situations est (en général) le combat.*

Les joueurs peuvent enchaîner les actions comme ils le souhaitent, du moment que l'ensemble reste cohérent avec la situation. Un échec à un test aura toutefois des conséquences néfastes pour le test suivant : si l'action échouée n'est pas vitale pour accomplir sa tâche, le prochain test souffrira d'un dé de pénalité. Par contre, si cette action est vitale, alors l'ensemble de la tâche échoue.

Les tests de compétences peuvent également être soutenus par d'autres personnages. Les joueurs expliquent simplement comment les personnages s'entraident et enchaînent ensuite les tests normalement. L'ordre des tests suit ici la même logique qu'expliquée ci-dessus.

Soutenir les tests de compétence est probablement la manière la plus simple pour gagner des dés de bonus, mais rappelez-vous qu'un lancer ne peut recevoir de bonus que d'une seule action de soutien. Un test de soutien donné ne donne son bonus qu'au lancer suivant, et les tests de soutien se font toujours à la suite l'un de l'autre, pas en parallèle. De plus, il faut garder à l'esprit qu'un échec sur un lancer peut compromettre toute l'opération. En pratique, cela signifie que récolter beaucoup de compétences pour soutenir une action n'en vaut généralement pas la peine. Une ou deux actions de soutien suffisent.

Le Guide du jeu peut cependant décréter une exception à la règle de la chaîne de soutien et autoriser le soutien parallèle, en provenance de deux sources pour une action. Ceci est possible lorsque deux sources complètements distinctes qui ne peuvent être placées dans une suite logique à l'intérieur d'une même chaîne soutiennent un

personnage. Le bon sens et le contexte sont ici d'une importance cruciale pour éviter les abus.

Dé cadeau

Le concept de dé cadeau est très motivant et efficace pour encourager la narration. Les joueurs, Guide du jeu y compris, peuvent offrir un dé bonus à un joueur lorsqu'ils apprécient l'histoire qui est en train de se jouer.

Au début de chaque session, 20 dés Fudge sont répartis entre tous les joueurs. Ces dés peuvent être distribués à tous, mais jamais pour soi : c'est toujours un joueur qui offre ces dés Fudge à un autre joueur. Les dés cadeaux non utilisés à la fin de la session ne seront pas redistribués à la prochaine session. Le dé cadeau permet de participer et de soutenir un joueur même si son personnage n'est pas présent dans la scène.

Il est possible comme alternative de mettre tous les dés cadeaux dans un bocal, à disposition de tous. Tout le monde peut décider d'offrir un dé cadeau à un autre joueur en puisant dans la réserve commune, mais seulement à raison d'un dé par test de compétence.

Il est cependant important de ne pas entrer dans des considérations stratégiques en offrant des dés cadeaux et de se concentrer sur la qualité de l'histoire. Sans quoi le dé cadeau ne remplit pas la fonction qu'il est censé remplir.

6.7 Les effets

6.7.1 Enregistrer les effets

Un joueur peut décider de faire un test de compétence spécial nommé *effet*, ou plutôt, il décide de considérer un test de compétence qu'il vient d'effectuer comme un effet. En principe, n'importe quel test de compétence qui n'engendre pas un autre effet mécanique (comme de soutenir un autre test ou d'activer un secret) peut être enregistré comme un effet directement après l'accomplissement du test.

Les effets sont des notes que les joueurs inscrivent sur leur feuille de personnage. Elles leur rappellent des actions et les préparations qu'un personnage a faites. Outre la dénomination de l'effet, le joueur doit également noter le niveau de succès et la réserve associée à la compétence utilisée pour créer l'effet. Enfin, il doit retirer un point de la réserve associée à la compétence.

Exemple : *le personnage tente de réaliser un philtre d'amour. Le joueur réussit son jet avec une belle marge de qualité, puisqu'il obtient le résultat Incroyable (4). Il écrit donc "Philtre d'amour (4/R)", ou toute autre notation appropriée, dans un coin de sa fiche.*

Les personnages peuvent parfois revendiquer un effet à partir de ce qu'un autre personnage a accompli. Par exemple, si un personnage tient un discours enflammé de motivation, l'audience peut enregistrer ce discours comme source de motivation. Selon le contexte, le Guide du jeu décidera si un seul joueur peut enregistrer l'effet (et éventuellement donner des points à ses camarades) ou si chaque personnage peut enregistrer cet effet. La règle veut qu'un seul effet puisse être enregistré par test de compétence, mais si on reprend l'exemple du discours que tout le monde a entendu, le contexte justifiera que chaque auditeur puisse enregistrer cet effet.

6.7.2 Utiliser un effet

Les effets sont très pratiques lorsqu'un personnage sait qu'il va au devant de grosses difficultés. Il va alors se préparer en conséquence : louer des mercenaires, placer des pièges, etc. Un effet peut être utilisé en une fois ou être réparti sur plusieurs tests. Un personnage peut aussi se faire voler un effet, ou le donner intentionnellement à un autre personnage. Ainsi, un scientifique dont les notes disparaissent la nuit perdra l'effet

qui était matérialisé par ces notes au profit de son voleur, ou le personnage ayant concocté un "Philtre d'amour (4/R)" peut en donner la moitié à un autre joueur.

Le joueur peut à tout moment faire appel à un effet et obtenir un ou plusieurs dés bonus pour n'importe quel test en lien avec l'effet. Ce(s) dé(s) bonus est(sont) alors retranché(s) du nombre de succès de l'effet. Lorsque l'effet n'a plus de points, le joueur le raye de sa feuille de personnage.

Une autre façon d'utiliser un effet est de l'utiliser comme obstacle pour un autre personnage, typiquement un piège (voir la section "Conflit solo" dans le chapitre "Résolution des conflits" p. 52).

Un joueur n'a aucune garantie qu'un effet puisse être utilisé. Tout dépend si une situation appropriée surgit ou non. De plus, les effets ont un caractère transitoire : les joueurs retirent tous les effets associés à une réserve lorsqu'ils rafraîchissent la réserve en question, à moins de payer un point par effet à garder. L'idée est ici qu'un personnage qui baisse sa garde se sentira suffisamment en confiance pour se passer des préparations qu'il a faites. Un effet ne fait pas partie du concept d'un personnage au même titre qu'une compétence ou un secret. Des effets sont parfois requis ou créés par des secrets (voir chapitre "Secrets et extras").

Un cas particulier est l'effet transcendant : un effet engendré par un test transcendant devient permanent. Il fait dorénavant partie intégrante de l'univers de jeu.

6.8 On me résiste !

Si un personnage est en passe d'entreprendre une action importante, et qu'un autre souhaite l'en empêcher, alors vous vous retrouvez dans le cas d'un conflit. Les conflits sont traités dans le prochain chapitre "Résolution de conflits". À vrai dire, les conflits sont la raison principale d'utiliser des tests de compétence. Ils n'ont été traités ici séparément que par souci de clarté.

Chapitre 7
Résolution de conflits

Lorsque deux personnages de fiction ont un conflit d'intérêts, les joueurs disposent de tout un éventail de règles pour déterminer l'issue de ce conflit. Les conflits font partie des temps forts de l'histoire qui se joue dans une partie, lorsque des personnages aux convictions ou motivations différentes s'affrontent de diverses manières pour s'imposer. Les conflits sont à la source de revirements de situations, rythment la partie et permettent d'apporter l'incontournable conclusion.

7.1 Initier un conflit

Un conflit se produit dès qu'un joueur le déclare, lorsqu'il pense que les désaccords entre son personnage et un autre peuvent être vus comme tels. Par définition, il est nécessaire que les personnages impliqués veuillent des choses contradictoires, qu'ils soient dans une situation où on ne peut satisfaire tout le monde.

Un conflit peut revêtir différentes formes : violence, argumentations, disputes, compétition, etc. L'essence du conflit est d'avoir deux personnages en opposition.

Lorsqu'un conflit est déclaré, les joueurs détermineront les buts de leur personnage, de sorte que personne ne puisse se méprendre sur leurs motivations. La finalité du processus de résolution du conflit est de savoir quel parti atteint ses buts.

Le Système Solaire se base sur les *tests de compétence* pour déterminer le vainqueur d'un conflit. Chaque joueur effectue un test de compétence et le meilleur résultat l'emporte.

7.2 Enjeux du conflit

Le Guide du jeu a la responsabilité de déclarer les enjeux après avoir pris connaissance des buts des personnages. Il est important de bien comprendre ce qui suit, lisez donc attentivement.

Normalement, lorsqu'un conflit est déclaré, les raisons en sont assez évidentes. Admettons qu'un personnage veuille faire un pari avec un autre, le conflit pourrait être de savoir si le premier arrive à convaincre le second de le faire. Dans ces situations, le Guide du jeu n'a pas besoin d'intervenir, car il n'y a pas d'ambiguïté.

Le cas le plus fréquent où le Guide du jeu doit intervenir se produit lorsque les buts déclarés sont trop vagues. Par exemple, un joueur dit que son personnage veut tirer sur un autre : il ne s'agit pas tant d'un but que de l'action entreprise pour l'atteindre. Cherche-t-il à se défendre de l'autre personnage ? Cherche-t-il à le blesser, à le tuer ? Pour résoudre ce conflit, le Guide du jeu doit rechercher et clarifier les intentions, les joueurs devant nécessairement savoir ce qu'ils sont en train de résoudre pour pouvoir le narrer par la suite.

Une autre situation nécessitant une intervention du Guide du jeu intervient lorsqu'un joueur en veut trop. Par exemple, un personnage pourrait vouloir voler le joyau d'un riche émir que sa fille porte sur sa poitrine. Le joueur peut-il le faire sur

la base d'un seul simple lancer de dé ? Le Guide du jeu a alors trois critères à considérer :

* **Le personnage est-il capable de réaliser cette action ?** Dans certains cas, la réponse est simplement non. Un cas extrême serait un joueur souhaitant que son personnage vole sans qu'il ne dispose d'un moyen d'effectuer cette action (des ailes, un aéronef, etc.).

* **L'action respecte-t-elle l'ambiance de la partie ?** Si le Guide et les joueurs se sont mis d'accord pour jouer une partie d'enquête politique à la cour d'un roi, un joueur souhaitant que son personnage attaque subitement et sans raison le monarque peut se voir opposer un refus par le Guide (ou les autres joueurs).

* **L'action y gagne-t-elle à être découpée en plusieurs phases ?** Par exemple, pour gérer le vol du joyau de l'émir par un personnage, une partie orientée combat pourra se contenter d'un conflit utilisant la Furtivité (I) du personnage contre la Vigilance (I) de l'émir (ou du chef de la garde) ; à l'inverse, si le vol en lui-même est une phase importante du jeu, on pourra le gérer par plusieurs conflits successifs tandis que le personnage doit s'infiltrer dans le palais, apprendre où se trouve le joyau, y parvenir, le dérober puis s'enfuir sans se faire repérer — ou en s'occupant des témoins avant qu'ils ne donnent l'alarme.

En résumé, le Guide du jeu doit se poser trois questions : le personnage est-il en mesure d'accomplir sa tâche ou doit-il d'abord s'en donner les moyens ? Le but est-il en adéquation avec le style de la partie et l'univers ? Voulez-vous, en tant que groupe passer rapidement sur les événements ou les détailler ?

7.3 Sélection des compétences

Une fois les objectifs des deux parties du conflit définis, chacune détermine la compétence qu'elle compte utiliser pour le régler. Ce couple de compétences en opposition est appelé "pivot".

En général, celui qui mène la narration (que ce soit un joueur ou le Guide) a une forte influence sur le pivot : un choix judicieux permet de grandement limiter les possibilités de la partie adverse.

Lorsque l'histoire le justifie, il est bien sûr possible, voire nécessaire, de faire une chaîne de tests comme expliqué plus haut dans la section "Soutien au test" (cf. p. 47). Le Guide du jeu peut même explicitement l'exiger si l'action finale nécessite des étapes préalables.

Enfin, le choix de la bonne compétence est avant tout basé sur des critères esthétiques. Seul le contexte de la fiction dicte en effet quelle compétence est adaptée et laquelle ne l'est pas. Souvent, la compétence la plus adaptée n'est pas celle où le joueur est le plus fort. Le Guide du jeu doit cependant inciter les joueurs à se baser sur l'histoire pour choisir les compétences, même si elles sont à un niveau Médiocre (0) si ce sont celles qui conviennent.

Certains joueurs argumenteront "Pourquoi n'utiliserais-je pas seulement les meilleures compétences de mon personnage ?" Après tout, une compétence comme Combat à l'épée (V) permet de se sortir de nombreuses embrouilles dans un monde médiéval.

Première réponse : le jeu part effectivement du principe que le personnage va se servir de ses points forts en priorité. Le but d'avoir des compétences différentes étant de caractériser le personnage, elles définissent le type d'actions qu'il effectue habituellement et dans lesquelles il est compétent.

Deuxième réponse : c'est au joueur d'amener la scène dans une situation qui lui est favorable. Le jeu de rôle ne se limite pas à simplement lancer des dés, mais comporte aussi une bonne dose de réflexion et de stratégie. Si vous voulez utiliser Combat à l'épée (V) parce que c'est votre point fort, c'est à vous d'influer la scène pour justifier un combat à l'épée (ce qui pourrait faire passer votre personnage pour un salaud ou une brute, soit dit en passant).

Troisième réponse : il existe des situations où les intérêts du joueur et de son personnage ne sont pas les mêmes, et où le joueur cherchera intentionnellement à faire essuyer un échec à son personnage. Une défaite peut avoir

des conséquences très intéressantes pour le développement de l'histoire, voire donner de l'expérience au personnage si celui-ci a une clé du genre Masochisme. De plus, l'histoire d'un personnage est plus intéressante s'il alterne succès et échecs de manière plausible.

7.4 Résolution de conflit

Lorsque les enjeux ont été déterminés, les compétences choisies et la situation décrite, les joueurs peuvent effectuer leur test de compétence. Le groupe narre les événements en fonction du meilleur résultat : ce joueur atteint ses objectifs (comme convenu au moment de déterminer les enjeux) de n'importe quelle façon appropriée.

La plupart du temps la narration de conflits est assez simple. Toutefois, il faut garder à l'esprit les quelques points suivants : si un conflit donné force un personnage à agir d'une certaine manière, cela doit toujours être considéré comme une perte de contrôle momentanée, pas comme une limitation dans la liberté d'action globale du personnage. Par exemple : "Ce soir, je flirte avec lui et l'emmène dans ma chambre" est un but acceptable dans un conflit, mais n'implique en rien la réaction du personnage le lendemain à son réveil. Il peut être heureux, choqué, fâché etc, selon ce que son joueur décide de faire.

Les résultats ex-æquo peuvent être aussi très amusants. Dans ce cas, le groupe doit narrer une situation qui frustre ou satisfait les deux parties dans la même mesure. Peut-être un événement surgit-il et interrompt-il les joueurs, ou négocient-ils la situation de sorte que le conflit ne soit pas nécessairement mené à son terme. Il est aussi possible de relancer les dés si personne n'a d'idée.

7.5 Tests de compétence lors de conflits

Lors d'un conflit, le résultat d'un test de compétence est calculé normalement. Souvent, les deux côtés ont des résultats positifs, mais une des deux parties échoue néanmoins : celle avec le moins de succès. Cela se narre assez facilement : sans opposition de la partie adverse, chaque protagoniste aurait réussi à atteindre son but mais dans le cas présent une partie était plus forte que l'autre. En général, vous ne voyez pas un héros commettre une gaffe de débutant et le fait d'échouer contre un adversaire plus faible devra être justifié par un enchaînement de malchance ou parce que l'adversaire plus faible est rusé. De façon plus générale, la victoire de votre adversaire ne doit pas forcément être interprétée comme une incompétence de votre part, mais simplement comme le fait que votre adversaire était meilleur que vous. Le chapitre "Tests de compétences", section "Narration du résultat" (cf. p. 44) peut vous aider à décrire la scène.

Lorsque des tests de compétence sont utilisés dans un conflit, le vainqueur peut utiliser son résultat pour *enregistrer* un effet, pour *soutenir* un autre test, *activer un secret*, ou tout autre effet nécessitant un succès. Le résultat du perdant est considéré comme échec dans cette optique-là, même s'il a fait un bon résultat au lancer.

7.6 Plusieurs personnages en conflit

Lorsque plusieurs personnages se soutiennent dans un conflit, la solution est simple. Appliquez juste la règle "Soutien au test"", décrite au chapitre "Test de compétence" (cf. p. 47).

Toutefois, lorsque plus de deux personnages sont en conflit avec chacun des objectifs différents, la situation est quelque peu différente. Chaque partie effectue alors son test de compétence et le compare aux autres : le meilleur l'emporte alors, mais les personnages qui ont réussi leur jet peuvent également atteindre *partiellement* leurs objectifs si leurs buts n'étaient pas complètement opposés. Le plus fort ne fait pas de concessions aux plus faibles : il accomplit la totalité de son objectif, les autres ne réalisant, quand c'est possible, qu'une partie de leurs buts.

7.7 Conflits solo

Il peut arriver qu'un personnage doive effectuer un test de compétence pour surmonter

des obstacles non-vivants. Les règles pour les *tests de compétence* traitent déjà largement de ce sujet : choisissez simplement la compétence appropriée et testez-la pour voir comment le personnage s'en sort. N'importe quel résultat autre qu'un échec (0) signifie que le personnage remporte le conflit.

Toutefois, il existe une situation où un simple succès pourrait ne pas suffire : lorsque le personnage se retrouve en conflit contre un effet mis en place par un autre personnage. Dans ces situations, le personnage doit obtenir un résultat plus élevé que la valeur de l'effet. Le mécanisme est donc le même qu'une résolution de conflit, à ceci près que l'effet enregistré correspond à un test de compétence gelé dans le temps en attendant d'être exploité.

Exemple : *Le personnage ingurgite ce qu'il croit être une potion de soins mais qui est en réalité un philtre d'amour réalisé par un autre personnage. Ce dernier a obtenu un résultat Incroyable (4) lors de sa préparation (cf. exemple de la section 4.7.1). Si elle veut résister au philtre d'amour, la victime doit donc au moins obtenir un résultat Légendaire (5).*

Les effets susceptibles de provoquer des conflits solo sont typiquement des pièges ou des obstacles ou bien des effets entrant en conflit avec un personnage de façon involontaire (cf. l'exemple du philtre d'amour ci-dessus). Dans le cas de certaines caractéristiques non-vivantes extraordinaires de l'univers, le Guide du Jeu a toutefois la liberté de considérer ces pièges et obstacles comme des effets, rendant ainsi plus délicate la réussite des personnages : un simple succès ne suffit plus, il faut désormais vaincre le niveau de l'effet. Compte tenu de la puissance que peuvent revêtir certains effets, le Guide du jeu est cependant invité à ne pas abuser de cette option.

Les effets peuvent s'éroder lors d'un conflit, tout comme les personnages peuvent subir des blessures. Le Guide du jeu peut donc décider que l'effet perd en efficacité en diminuant sa valeur, voire même en l'annulant.

Le groupe devrait garder à l'esprit que des conflits sans opposition active sont rarement appropriés ou nécessaires : si la situation est telle que le personnage dispose du temps nécessaire et atteindra son but tôt ou tard, alors jouer un conflit ne sert à rien. Pour être véritablement pertinent, un conflit doit disposer d'enjeux. Ainsi, des tests de compétence pour grimper aux murs, interpréter de vieux documents, se faire passer pour un autre, etc. ne devraient être effectués que si les conséquences d'un échec ont un certain poids ou un caractère durable.

7.8 Personnages secondaires en conflit

Les personnages secondaires joués par le Guide du jeu sont parfaitement capables de participer à des conflits ; la plupart des conflits se jouent d'ailleurs entre PJ et PNJ.

Toutefois, les PNJ n'entrent pas en conflit entre eux – le Guide du jeu choisit simplement l'issue du désaccord entre deux PNJ, dans la limite de son contrôle des PNJ : certains secrets permettent en effet aux joueurs de contrôler des PNJ, auquel cas la liberté d'action du Guide du jeu n'est plus aussi étendue. En fait, il y a conflit lorsque plusieurs *joueurs* sont impliqués, que ces joueurs soient les PJ ou le Guide du jeu.

Vous trouverez plus d'infos sur la manière de jouer des PNJ dans le chapitre "Le Guide du jeu" (cf. p. 65).

7.9 J'ai perdu le conflit !

Il arrive qu'un personnage perde un conflit que les joueurs préféreraient ne pas perdre, car les conséquences seraient trop lourdes pour le personnage. Dans ce genre de cas, le joueur peut décider de passer en *conflit étendu*.

Le conflit étendu focalise l'action sur le conflit en cours, en développant les différentes étapes et non en suivant le schéma classique "Un lancer de dé règle tout". Il est un moyen de braquer les projecteurs sur l'action en cours et d'en révéler

les enjeux. Toutefois, en accentuant aussi la narration, il en accroît d'autant les risques pour les personnages. Après tout, si l'histoire se focalise sur cet élément en particulier, c'est parce qu'il est important et, s'il est important, c'est que les risques sont plus grands.

Un conflit étendu peut donc causer de sévères blessures et faire grandement empirer la situation plutôt que de l'améliorer. Sa résolution demande également plus de temps que celle d'un conflit classique. En principe, seuls les conflits les plus importants sont résolus en mode étendu.

7.10 Impossibilité d'opposition

Bien que les personnages (et les joueurs) aient beaucoup de droits dans le Système Solaire, ils ne peuvent pas entrer en conflit simplement parce que les événements ne leur conviennent pas. Ils doivent en avoir les moyens. La charge de la preuve n'est cependant pas très lourde : s'il est envisageable d'arrêter un autre personnage, même si c'est hautement improbable, alors un conflit est possible.

Par exemple, si un homme de la jungle, ne parlant pas la langue du tribunal et réputé hostile à toute autorité, ne se présente pas à l'audience, cela ne signifie pas que la partie plaignante a forcément gagné : elle doit établir la culpabilité du prévenu et donc obtenir un résultat positif au test de compétence.

Un personnage peut parfois ne pas être en mesure de résister à un test de compétence si son adversaire a choisi son pivot de manière intelligente. Cela ne signifie pas que ce personnage ne puisse pas passer en conflit étendu. L'exemple classique est l'attaque physique sournoise : l'attaquant obtiendra une attaque sans résistance, mais la victime passera ensuite sûrement en conflit étendu.

Chapitre 8
Conflit étendu

L'étendue et l'influence des conflits sur le jeu sont généralement limitées. Mais ceux qui peuvent prétendre au rang de tournant majeur dans la partie méritent un peu plus d'attention.

N'importe quel joueur à part le Guide du jeu peut décider d'étendre un conflit dans lequel son personnage a pris part pour en faire un conflit étendu. Un conflit ne peut être étendu qu'après le lancer de dé initial, indépendamment du succès ou de l'échec du jet. Un conflit étendu permet alors de passer d'une résolution globale d'un conflit à une résolution étape par étape.

8.1 Pourquoi étendre ?

Il y a deux raisons principales d'étendre un conflit. La première est que vous n'êtes pas satisfait du résultat d'un conflit que vous avez perdu. Au prix d'un important effort, votre personnage arrivera ainsi peut-être à renverser le cours des événements. La seconde est que certains enjeux peuvent ne pas convenir à un conflit simple et que seul un conflit étendu permet de les mettre en jeu.

Exemple : *James Bond, le célèbre agent secret, collectionne les conquêtes féminines. Si une femme désire qu'il s'attache à elle de façon permanente, il lui faudra parvenir à le séduire et assagir la nature hédoniste de l'agent secret. Un tel changement du personnage de James Bond ne se résout pas en un simple jet de dés car les enjeux sont tout simplement trop importants. Il est nécessaire de recourir au conflit étendu.*

Enfin, il existe une troisième raison, liée à la dimension épique de *L'Ombre du passé* : si votre personnage veut éliminer de manière définitive un personnage majeur du jeu, il doit lui infliger une blessure de niveau 7, i.e. une blessure supérieure aux niveaux mentionnés sur la fiche. Or, des dégâts d'une telle ampleur ne s'infligent qu'en conflit étendu. Éliminer un personnage majeur n'est pas anodin et à ce titre, mérite de se trouver sous les feux de la rampe. Donc en conflit étendu.

Exemple : *Après de multiples jeux du chat et de la souris, Sherlock Holmes parvient enfin à atteindre Moriarty aux chutes du Reichenbach. Cette confrontation finale voit les deux cerveaux s'opposer pour un ultime conflit. Un conflit qui peut entraîner la mort des deux personnages, tant ces derniers savent qu'ils sont dans leurs ultimes retranchements. Puisque la mort définitive d'un ou des deux personnages devient un enjeu majeur de la confrontation, cette dernière ne peut être résolue qu'en conflit étendu.*

Dans tous les cas, un conflit étendu signifie que les personnages impliqués se lancent corps et âme dans l'action, consumant leurs ressources pour surmonter leur adversaire. Il est rare de se sortir indemne d'une telle échauffourée. Un conflit étendu est donc adapté si l'enjeu en vaut la peine car l'utiliser pour chaque petit différend devient rébarbatif : les joueurs perdent plus de temps à lancer des dés et détailler des conflits sans intérêt qu'à vivre une grande histoire. Rappelez-vous donc de bien choisir les conflits à étendre, et soyez prêt à abandonner le conflit à temps : il vaut

parfois mieux s'avouer vaincu que s'acharner et s'en tirer avec de graves blessures.

8.2 Étendue et enjeux

Lorsqu'un conflit est étendu, le résultat du conflit initial est annulé, mais les enjeux restent. Les joueurs devront peut-être revenir un peu en arrière dans la narration du conflit. Souvent l'explication sera que l'apparente victoire n'était en réalité qu'une entrée en matière pour le vrai conflit. Par exemple, après avoir terrassé un ours, un personnage a l'impression d'avoir remporté la partie, jusqu'au moment où il constate avec effroi que l'ours se relève.

Au début d'un conflit étendu, le Guide du jeu s'assure que les *buts* du personnage sont bien clairs. Ces buts peuvent tout à fait changer lors du passage en conflit étendu ; après tout, la situation est soudainement devenue plus sérieuse !

En conflit étendu, les buts sont encore plus importants qu'ils ne le sont habituellement, car les joueurs sont également autorisés à les changer en cours de conflit. Ici, l'action influence considérablement l'histoire de la campagne et il n'est pas certain que le conflit gardera sa forme originale. Une bagarre au corps à corps peut soudain se transformer en course-poursuite, qui à son tour devient une partie de chasse à l'homme. D'une manière générale, un conflit étendu dure aussi longtemps que les parties sont en opposition, même si l'opposition en question change de forme à un moment ou à un autre.

8.3 Phase de négociation

Un conflit étendu se déroule en tour par tour, avec à chaque tour un test de compétence. Les personnages poursuivent la résolution du conflit jusqu'à ce qu'une partie capitule ou n'ait plus les moyens de continuer.

Chaque tour commence par une phase de négociation : les joueurs décrivent ce que leurs personnages comptent faire pendant ce tour pour atteindre leur but. Ils déclarent également la compétence qu'ils utiliseront. La phase de négociation s'appelle ainsi car il n'est pas question de deviner ce que fait la partie adverse : les joueurs discutent ouvertement de la situation et décrivent des actions sensées pour tous. Il doivent déclarer plusieurs points dans cette phase :

Compétence utilisée : Tout comme lors d'un test de compétence normal, les joueurs choisissent une compétence. Toutefois, en raison du caractère immédiat de l'action, il n'est ici pas possible de soutenir un test par un autre. Un joueur ne choisit donc qu'une seule compétence.

Opposition : Les joueurs des PJ impliqués doivent déterminer si les actions de leurs PJ sont en opposition directe ou non. Les action opposées s'annulent l'une l'autre, tandis que les actions parallèles ne sont pas empêchées par l'action adverse et frappent de plein fouet l'adversaire. Il s'agit ici d'un jugement purement contextuel.

Exemple : *Si un personnage tente de convaincre son adversaire d'abandonner le combat en usant de son Charme (I) en plein Combat (V), alors l'action sera parallèle : le fait de faire du charme n'arrête pas nécessairement un coup de poing. Par contre, lors d'un Combat à l'épée (V), la frappe d'un joueur pourra être parée par l'autre : la parade est donc une action opposée.*

Effet : Chaque joueur décide ensuite s'il souhaite que ses actions provoquent des blessures (voir chapitre "Déroulement du jeu" p. 35) ou génèrent des dés bonus pour une autre action. Rappelons que, dans le Système Solaire, les blessures ne sont pas obligatoirement physiques

Quels thèmes étendre

Bien entendu, il existe des thèmes que les joueurs ne voudront jamais aborder comme conflit, même étendu. En particulier lorsque des enfants participent au jeu ou que les conséquences se révèlent complètement hors phase avec le contexte de la campagne. Dans ces cas-là, ces thèmes ne peuvent tout simplement pas être considérés comme des enjeux pour un conflit.

mais correspondent simplement à la détérioration du personnage. Dans le cas d'une joute verbale par exemple, il est tout à fait légitime de vouloir infliger des blessures à l'adversaire, non pas parce qu'on veut le voir mort mais parce que les blessures en question sont autant d'entailles à l'estime et à la confiance en soi de l'adversaire.

À l'exception de l'action défensive, détaillée dans ci-après, **les dés bonus sont toujours obtenus avec des actions parallèles**. Cela n'implique touefois pas que, pour infliger des blessures, il faille une action opposée.

Exemple : *Reprenons le cas ci-dessus du Charme (I) en plein Combat (V). Les deux actions sont parallèles puisqu'elles ne s'opposent pas directement l'une l'autre. Néanmoins, si le coup de poing atteint effectivement sa cible, cette dernière subira des blessures. Une action parallèle peut donc engendrer des blessures si elle est victorieuse.*

Là encore, le type d'effet (blessures ou dés bonus) dépend du contexte. Si l'action du personnage sert à réaliser directement l'objectif, les blessures seront logiquement le but recherché. À l'inverse, s'il s'agit de préparer une action ultérieure, la quête de dés bonus sera plus adéquate.

Pour résumer, **vous pouvez effectuer des blessures sur une action opposée ou parallèle mais, à l'exception de l'action défensive (cf. plus bas), vous ne pouvez gagner de dés bonus qu'avec une action parallèle.**

Bien que cela puisse sembler compliqué au départ, les joueurs déclareront succinctement leur action dès qu'ils seront à l'aise avec le mécanisme de jeu, par exemple "Je cherche à me mettre en hauteur donc Combat (V) parallèle pour des dés bonus". Les joueurs peuvent aussi changer leur action en fonction de ce que leurs adversaires décident. La phase de négociation se termine lorsque tout le monde est satisfait avec son choix d'actions.

Il est important de noter que la phase de négociation doit se conclure par des actions de même type pour les joueurs impliqués. Il n'est pas possible qu'un joueur opte pour une action opposée et l'autre pour une action parallèle. Cela serait possible dans un conflit normal où le jet détermine le résultat de l'ensemble du processus. Dans un conflit étendu, les actions se résolvent étape par étape, sur une durée très brève. Si quelqu'un cherche à blesser votre personnage, il est légitime que vous cherchiez à le protéger. Les actions de préparation (i.e. parallèles) interviendront quand vous serez un peu plus en sécurité.

Si les joueurs ne cessent de changer leurs intentions et restent en désaccord sur le type d'action du tour, c'est au Guide du jeu d'intervenir pour résoudre le cas. En dernier ressort, le joueur souhaitant une action opposée devra passer en action défensive ou renoncer au conflit.

Enfin, rappelez-vous qu'il est parfois plus simple d'exprimer simplement ce qu'on veut atteindre, et laisser le soin au Guide du jeu de traduire tout cela en termes techniques. Le conflit étendu est la partie la plus détaillée et technique du Système Solaire. Certains la trouveront peut-être ennuyeuse ; ne l'utilisez donc qu'avec parcimonie et lorsque c'est vraiment approprié.

8.4 L'action défensive

L'action défensive est une action spéciale que l'on peut choisir en phase de négociation. D'une part, elle est toujours exécutée avec une compétence passive (c'est-à-dire Endurer (V), Réagir (I) ou Résister (R)). D'autre part il s'agit toujours d'une action opposée pour obtenir des dés bonus. En ce sens, elle constitue la seule exception à la règle selon laquelle seule une action parallèle peut octroyer des dés bonus.

Par définition, une action défensive est toujours passive : elle ne rapproche pas du but. Le personnage pourrait se cacher de peur, esquiver un coup, ignorer la douleur et continuer ce qu'il était en train de faire. Une action défensive est toujours possible, quel que soit le contexte. L'adversaire peut contraindre le personnage à utiliser une action défensive en mettant en place une situation bien particulière, mais il ne peut en aucune façon rendre impossible l'utilisation d'actions défensives.

L'action défensive a une autre utilité très pratique : le joueur déclarant une action défensive peut immédiatement changer les buts de son personnage dans le conflit. Ainsi un personnage

découvrant en cours de conflit que le vengeur masqué qui l'attaque n'est autre que sa femme va certainement réévaluer la situation et le temps qu'il lui faut se traduit par une action défensive. **Changer de but dans un conflit étendu ne peut se faire que par une action défensive.**

8.5 Résolution des actions

Résoudre les actions est relativement simple une fois que tout le monde s'est mis d'accord pendant la phase de négociation : chacun fait un test de compétence pour son personnage avec la compétence choisie. Il existe deux différences notables entre un test de compétences normal et ceux utilisés dans un conflit étendu :

1) Les tests de soutien pour un même personnage ne sont pas autorisés. Un personnage ne peut donc combiner plusieurs compétences pour avoir un bonus au lancer de dé. Au lieu de cela, il peut décider de ne pas infliger de blessures ce tour-ci et gagner des dés bonus pour le prochain tour, grâce à une action parallèle.

2) La notion de dés de surprise : au premier tour du conflit étendu, le vainqueur du conflit initial (i.e. non étendu) dispose d'autant de dés bonus que la marge de réussite (la différence entre son résultat et celui de son adversaire) qu'il a obtenus dans le conflit initial. Cela représente l'avantage qu'il a gagné au début du conflit, avant que les choses vraiment sérieuses ne commencent.

L'effet des tests de compétence est déterminé par le type d'action défini lors de la phase de négociation.

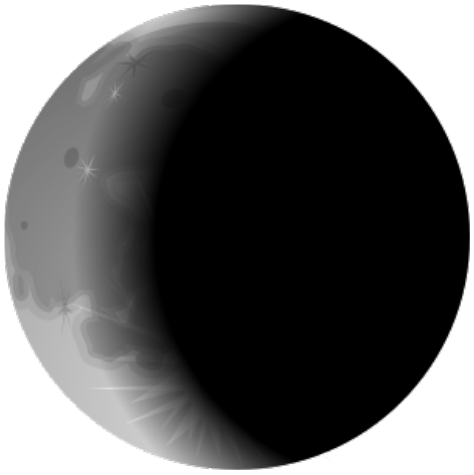
Actions opposées : Les résultats des tests de compétences sont déduits l'un de l'autre. Ainsi, la valeur du résultat le plus élevé est réduite par celle du résultat le plus faible, tandis que l'action ayant eu le résultat le plus faible n'a aucun effet. Toutefois, la réduction de la valeur du résultat le plus élevé n'est pas prise en compte lors de sa narration ou pour déterminer si une transcendance a lieu.

Exemple : *Inigo est en plein duel contre un capitaine pirate. Leur passe d'armes (Escrime (V) en opposition) se déroule, et Inigo obtient un résultat Excellent (3) ! Hélas, le pirate obtient un résultat Légendaire (5) et gagne de 2 points. Il pare donc les attaques d'Inigo avec une facilité déconcertante tout en se frisant la moustache, lui pique le pied de l'estoc pour le faire trébucher puis le balaie d'un mouvement ample, l'envoyant bouler au sol (description d'un niveau Légendaire). Toutefois, il ne lui inflige que 2 blessures. Son résultat Légendaire de 5 a été amoindri par le résultat Excellent (3) d'Inigo. La défense d'Inigo n'a donc pas été inutile.*

Actions parallèles : Les actions ne s'opposant pas, leurs résultats ne s'influencent pas l'un l'autre. Les effets de chaque action ne sont pas atténués et s'appliquent tous.

Si l'intention d'un personnage était de blesser son adversaire, il inflige un montant de points de **blessures** égal au résultat de son test de compétence. Une action parallèle peut donc causer plus de blessures qu'une action opposée puisque le résultat du test de compétence adverse ne sert pas de protection. Si le joueur voulait obtenir des **dés bonus**, il en obtient un nombre égal au résultat de son test de compétence. Il peut soit les utiliser immédiatement pour aider un autre personnage dans son action, soit les garder pour son propre besoin le prochain tour.

En résumé, dans le cas d'**actions opposées**, seul le vainqueur inflige des blessures à l'adversaire, ou obtient des dés bonus (s'il s'agit d'une action défensive). Cependant, l'adversaire se défend et diminue l'efficacité du résultat du vainqueur. Dans le cas d'**actions parallèles**, les deux parties s'infligent l'une l'autre autant de blessures que leur résultat au test de compétence, ou obtiennent chacune un nombre de dés bonus égal à ce résultat au prochain tour. Il est aussi possible qu'une partie



inflige des dégâts pendant que l'autre gagne des dés bonus.

8.6 Égalité

Si deux tests d'actions opposées s'annulent, aucune des actions des adversaires ne prend effet. Au lieu de cela, les personnages s'empêtrent dans une lutte sans merci : les deux personnages doivent dépenser immédiatement un point de la réserve engagée, faute de quoi le (ou les) personnage(s) à bout de forces est (sont) contraint(s) de cesser le conflit.

Une égalité est une excellente occasion pour le Guide du jeu d'introduire un changement de situation : du temps passe et d'autres personnages interviennent, l'action se déplace dans un autre lieu ou un effet temporaire du lieu du conflit prend fin, par exemple. Idéalement, chaque égalité implique un changement suffisamment drastique pour remettre en cause les buts ou les méthodes que les joueurs utilisaient jusqu'alors : la nouvelle situation peut forcer un personnage à faire usage d'une autre compétence que celle utilisée jusqu'à présent.

Les tests d'actions parallèles ne peuvent déboucher sur une égalité, les effets des actions prenant effet indépendamment l'une de l'autre. Le Guide du jeu peut cependant décider qu'un Échec (0) soit traité comme une égalité pour le joueur concerné, bouleversant éventuellement sa situation de façon notable et l'obligeant à dépenser un point de la réserve correspondante pour poursuivre le conflit.

8.7 Terminer un tour

Une fois que les tests de compétence ont permis de déterminer ce qui se passe, les joueurs devraient prendre un peu de temps pour narrer l'histoire : chaque personnage réussit ou échoue son action, selon les résultats, et leurs actions influencent l'environnement. Notamment, les joueurs peuvent être contraints de changer de type d'action et de compétences pour le prochain tour. Cette description est donc essentielle à un conflit étendu passionnant.

Un joueur peut également décider d'abandonner le conflit durant la fin du tour. Ce choix est important et le Guide du jeu ne devrait pas hésiter à demander si un joueur veut abandonner à la fin de chaque tour. Si un joueur abandonne, la conséquence est la victoire immédiate de l'adversaire (mais également la limitation des dégâts).

La résolution du conflit se fait alors en fonction des objectifs du gagnant. Si les joueurs ne parviennent pas à s'entendre sur une issue, le conflit étendu reprend, malgré l'intention d'abandonner d'un des joueurs. En d'autres termes, un conflit étendu ne peut se conclure que par l'accord des parties impliquées.

Un conflit étendu se conclut également si un personnage subit une blessure de niveau 7, au-delà de Mortel (6). Un tel personnage *ne peut pas* poursuivre un conflit. Il est trop fatigué ou blessé pour cela. De plus, le sort de ce personnage est maintenant entièrement aux mains de son adversaire qui peut lui infliger le traitement qu'il souhaite, y compris la mort ou tout autre effet permanent. Lorsqu'un personnage se retrouve en mauvaise situation, il doit donc garder à l'esprit qu'il vaut mieux le plus souvent ne pas trop insister, ou bien en payer le prix fort.

Enfin, un conflit étendu s'achève si un joueur ne remplit plus les conditions pour poursuivre ce conflit, comme lorsque sa réserve est à 0 et qu'il souffre d'une blessure Mortelle (6), ou lors d'une égalité.

Si le conflit ne s'achève pas avec l'une des conditions ci-dessus, un nouveau tour commence, avec une phase de négociations. Le cycle se reproduit tant que le conflit n'est pas terminé d'une façon ou d'une autre.

8.8 Décision d'abandon

Dans un conflit étendu, il est important de garder à l'esprit que la décision d'abandonner le conflit est une décision du joueur : il n'est pas recommandé de se poser cette question du point de vue du personnage. En effet, un personnage pourrait être prêt à se battre jusqu'à la mort, alors que son joueur n'a pas du tout l'intention d'aller jusque-là. Une sortie de conflit prématuré

peut être une manière élégante d'introduire de nouvelles intrigues dans l'histoire et il est bien sûr possible de la formuler de façon à sauver la face du personnage.

Lorsqu'un personnage décide de se battre jusqu'au bout, la fin du conflit peut tout à fait se produire alors que le joueur a encore les ressources pour poursuivre le conflit. Il faut donc plutôt considérer l'échelle des blessures comme une "réserve d'actions dramatiques" que comme un indicateur narratif : le personnage qui s'est battu à fond ne doit pas nécessairement avoir une échelle des blessures remplie de marqueurs.

8.9 Actions spéciales

Il arrive que des personnages n'agissent pas directement pour infliger des blessures ou pour gagner des dés bonus. Habituellement, ces actions viennent en relation avec des secrets, comme expliqué au chapitre "Secrets et extras" (cf. p. 29). Un secret peut en effet permettre une action qui n'entre pas dans l'une de ces deux catégories, comme par exemple d'attaquer son adversaire d'une manière qui ne lui inflige pas de blessures.

Autre situation typique : lorsqu'un joueur essaie de créer un effet pendant un conflit étendu. Un tel phénomène est tout à fait permis, du moment qu'il est sensé d'interpréter les actions du personnage comme des effets plutôt que comme des dés bonus pour le prochain tour.

La règle générale veut qu'on considère ces actions spéciales comme l'action principale du tour, à moins que cette action soit explicitement décrite comme ne nécessitant pas de tour lors d'un conflit étendu, ce qui peut être le cas avec certains secrets. Toutes les autres actions mineures, telles que parler, se déplacer, etc. peuvent avoir lieu pendant un tour ou entre deux tours librement, du moment qu'elles ne requièrent pas un test de compétence.

Une action spéciale est en général de type "opposée" mais tout dépend en réalité du contexte. Ainsi, une action telle que lancer un sort pourra être opposée ou parallèle, selon la manière dont les sorts sont lancés dans l'univers en question, et selon ce que l'adversaire essayait de faire.

Toutes les actions avec un test de compétence engendrent un effet mécanique dans le conflit étendu. Il peut s'agir de blessures, de dés bonus, de réduction du succès adverse lors d'actions opposées, de mettre en place un effet, ou d'autres choses encore. Mais il n'existe pas d'action (réussie) qui reste sans effets.

8.10 Plusieurs personnages impliqués

Lorsque plus de deux personnages sont en conflit étendu, la procédure devient un brin plus complexe. La structure de base reste cependant identique.

Durant la phase de négociations, les joueurs doivent déterminer contre qui les actions sont ciblées, et si elles sont opposées ou parallèles. Ces facteurs dépendent essentiellement de la situation : une attaque physique sera logiquement toujours ciblée contre le personnage qui reçoit un coup, tandis qu'une action de défense sera dirigée contre tous ceux qui tentent une attaque, qu'il s'agisse d'une ou de plusieurs attaques.

L'exercice devient plus délicat si un personnage donné se retrouve à attaquer ou à se défendre contre plusieurs autres personnages. Généralement, la situation permet de déterminer qui attaque qui. Toutefois, afin de clarifier ce genre de cas, en particulier pour un groupe de débutants, voici quelques exemples concrets.

8.10.1 Choix des cibles

La cible d'une attaque visant à causer des blessures est en général le personnage qui va s'en défendre, mais il est possible qu'il en soit autrement lorsqu'un personnage tente d'en protéger un autre. Un personnage protecteur peut par exemple essayer de s'imposer comme le récepteur des blessures (selon la situation décrite), même si le but initial était de blesser un autre personnage.

8.10.2 Blesser plusieurs cibles à la fois

Lorsque l'action d'un personnage en affecte plusieurs autres, le même et unique résultat de l'attaquant s'applique à tous les tests de compétence des personnages affectés. Ainsi, provoquer une chute de pierres sur un groupe adverse avec un résultat Incroyable (4) infligera par défaut à chaque personnage concerné une blessure de niveau 4, à moins d'une déduction selon la règle des actions opposées.

Un défenseur peut tout à fait agir pour protéger plusieurs personnages à la fois, tout comme un attaquant peut tenter d'en blesser plusieurs. La décision de savoir si de telles actions sont possibles est prise en fonction du contexte.

Comme les attaques ou les défenses multiples dépendent du contexte, ces actions ne sont en général possibles qu'après une préparation adéquate. Le Guide du jeu tranchera dans les cas limites.

8.10.3 Se défendre contre plusieurs attaques

Lorsque plusieurs personnages tentent d'en blesser un seul, l'action du défenseur peut très bien s'opposer à plusieurs attaquants. Le même résultat du défenseur est alors appliqué à chaque test de compétence contre les différents attaquants. Ainsi, le défenseur peut subir plusieurs blessures, ou blesser plusieurs attaquants, ou une combinaison des deux.

Se défendre contre plusieurs attaques est donc logiquement l'inverse d'attaquer plusieurs cibles. En règle générale, les actions défensives devraient être applicables à toutes les attaques, sauf si elles proviennent de sources très variées.

8.10.4 Agir pour obtenir des dés bonus

Comme déjà mentionné plus tôt, un joueur peut décider de donner ses dés bonus directement à un autre joueur dans le même tour. Lorsqu'une action défensive se trouve opposée aux actions de plusieurs personnages, c'est le résultat adverse le plus élevé qui sert de référence dans la soustraction pour déterminer le nombre de dés bonus obtenus.

8.11 Contrer des effets

Les effets peuvent avoir un rôle important dans un conflit étendu, pouvant même être la seule opposition rencontrée par le personnage dans un conflit, conformément à la règle du conflit solo (voir chapitre "Résolution de conflits" p. 52). Une autre possibilité est qu'un joueur introduit lui-même un ou plusieurs effets dans le conflit étendu.

Dans un conflit étendu, les effets peuvent être utilisés normalement pour des dés bonus, mais leur valeur peut également directement servir contre un adversaire. Les effets ne peuvent cependant pas agir, mais simplement résister.

Exemple : *Un effet représentant un mur "Mur (3/V)", n'aura pas d'effet en conflit étendu à moins qu'un joueur décide de le démolir, de grimper dessus, etc.*

Lorsque l'effet représente quelque chose d'actif, comme une foule en colère, pensez à "actif" en termes d'initiative personnelle. Une foule en tant qu'effet est à peu près autant capable de maîtriser sa force qu'un tronc d'arbre roulant en bas d'une pente. Le personnage à la tête de la foule peut éventuellement influencer la direction générale du mouvement, mais d'autres personnages qui manœuvrent pour éviter la foule y arriveront en général assez bien.

Lorsqu'un effet entre en action, son créateur décide s'il s'agit d'une action opposée ou parallèle et si c'est pour obtenir des dés bonus ou infliger des blessures (rappelez-vous que seule l'action parallèle et l'action défensive permettent de gagner des dés bonus). La valeur d'un effet sert directement au résultat d'un test si l'effet agit seul, tandis qu'il ne donne normalement des dés bonus que si un personnage l'utilise pour soutenir son action. La ligne séparant un effet autonome ou en soutien peut se révéler relativement floue mais, si vous gardez à l'esprit que l'action effectuée a un sens dans la fiction, vous ne pourrez pas vous tromper.

Lorsqu'un joueur agit pour désactiver un effet avec des blessures, la valeur de blessure est déduite de la valeur de l'effet. Les effets sont donc fragiles et seront le plus souvent détruits après la première attaque, surtout en cas d'actions parallèles si celles-ci sont possibles.

8.12 Contre rien ?

Dans le cas d'un test de compétence sans opposition, il est également possible de passer en conflit étendu. Le personnage n'a besoin que d'un succès pour "gagner". Un Échec (0) est considéré comme une égalité contre "rien". Un personnage peut donc toujours perdre du simple fait de ne plus avoir de points de réserve pour continuer. Il s'expose en plus à voir le Guide du jeu altérer la situation de telle sorte qu'une opposition active entre en jeu.

Que la victoire soit quasi-certaine en conflit étendu sans opposition est voulu : Les PJ sont considérés comme étant suffisamment compétents et/ou chanceux pour réussir à atteindre leurs buts d'une façon ou d'une autre, sauf si l'opposition devient intéressante.

8.13 Stratégie en conflits étendus

Un conflit étendu est une bonne idée si le personnage ne pouvait pas utiliser sa meilleure compétence dans le conflit initial, ou s'il a manqué de chance. Avec plusieurs tests consécutifs, le facteur chance sera fortement diminué. Les personnages endurants devraient plutôt tabler sur des actions opposés, alors que ceux qui ont une forte puissance de frappe préféreront les actions parallèles (pour que les blessures qu'ils infligent ne soient pas amoindries par l'opposition adverse). Garder son résultat pour des dés bonus au prochain tour plutôt que pour des blessures ne vaut la peine que si vous prévoyez de gagner en quelques coups puissants, éventuellement aidé en cela par l'un de vos secrets.

Changez de but si la situation permet d'en tirer un meilleur avantage. Négociez avec les opposants et trouvez des enjeux pour lesquels ils sont prêts à abandonner. On ne gagne en effet pas seulement aux dés, mais également en trouvant un compromis qui permet d'atteindre son but en laissant le moins de forces dans le conflit, les conflits étendus étant très gourmands en ressources et notamment en points de réserve.

Utilisez activement la narration à votre avantage : elle vous permet de vous mettre en situation avantageuse avant même de procéder à un lancer de dés.

Si vous vous retrouvez en conflit contre plusieurs opposants, trouvez-vous des buts et des actions vous permettant de les contrer tous. La fuite est l'action par excellence pour agir contre tous les opposants (même si elle n'est pas forcément la plus glorieuse). Si vous devez les affronter, préparez-vous des effets appropriés. Par exemple, une "Cotte de mailles (5/V)" vous aidera à encaisser pas mal de chocs.

N'hésitez pas à abandonner tôt et à abandonner souvent. Perdre à un conflit dans le Système Solaire n'a aucune influence négative au niveau technique et une défaite n'a de signification que dans la fiction. La partie qui a le plus à perdre gagnera souvent par simple persistance (au prix de beaucoup de ressources).

Enfin, n'oubliez pas que les blessures se tassent à la fin d'un conflit étendu (cf. "Déroulement du jeu", section "Blessures" p. 40). Vous pouvez donc utiliser cette règle à votre avantage pour réduire les grosses blessures (y compris celles subies avant un conflit étendu), tout en gardant à l'esprit que cette stratégie peut faire plus de mal que de bien.

Chapitre 9
Le Guide du jeu

Être le Guide du jeu dans le Système Solaire est une tâche importante qui se révélera probablement légèrement plus exigeante que celle de joueur. La raison principale en est que la partie se trouvera rapidement au point mort si le Guide du jeu n'a plus d'idées pour faire avancer le scénario. Ceci est vrai aussi pour les joueurs, s'ils tombent tous "en panne" en même temps. Il est donc important qu'ils prennent une part active dans la partie afin de la rendre passionnante. Décrire toutes les tâches d'un Guide du jeu a beau être délicat, en voici néanmoins une tentative :

• Le Guide du jeu peut effectuer un travail de préparation entre les parties. Cela le décharge un peu de la gestion en cours de jeu et lui laisse plus de capacités pour gérer les impondérables en cours de séance.

• Le Guide du jeu préside et encadre la partie, un peu à la façon d'un modérateur. Son but est de faire avancer l'histoire en rappelant aux joueurs de passer au sujet suivant quand c'est nécessaire. Il agit autant sur un plan global (passer à la scène suivante) qu'à un niveau plus technique ("À qui le tour ?").

• Le Guide du jeu cadre les scènes, ce qui englobe en partie une fonction de modérateur, et en partie une fonction de scénariste. Il s'assure que tous les personnages obtiennent de bonnes opportunités de jeu.

• Par défaut, c'est au Guide du jeu d'incarner les personnages secondaires et de jouer des scènes de roleplay. Néanmoins, laisser des joueurs incarner des PNJ peut conduire à des scènes intéressantes, tout en déchargeant le Guide d'une partie de sa charge de travail.

• Le Guide du jeu établit les enjeux des conflits et guide la narration les concernant en fonction des résultats.

• Le Guide du jeu est traditionnellement le "juge suprême" en cas de désaccord sur les règles, car, de par sa fonction, il a une position plus neutre, une vision à plus long terme et plus de recul qu'un autre joueur.

Malgré le fardeau de ces responsabilités, beaucoup de rôlistes apprécient cette fonction. D'une part, l'expérience venant, ce rôle devient plus facile à assumer. D'autre part, c'est une fonction variée, qui s'implique à tous les niveaux du jeu procurant une bonne vue d'ensemble de la partie.

9.1 Préparation de la partie

Il est non seulement important de connaître les règles, mais également de comprendre leur sens. Toutefois, la majeure partie du travail du Guide Jeu en amont d'une partie concerne l'élaboration de l'aventure que les joueurs vont partager.

La philosophie des jeux de rôles possède tout un historique qu'il faut peut-être mettre entre parenthèses lorsqu'on joue dans le Système Solaire. Ainsi, les premiers schémas narratifs, qui consistaient en une série d'obstacles, de donjons et de quêtes ne sont pas d'actualité dans le Système Solaire. Être le Guide du jeu ne signifie pas contrôler la partie. Il s'agit plutôt de tendre une multitude de perches aux joueurs et de regarder auxquelles ils s'accrochent. À partir de là, les

joueurs ont une liberté de manœuvre conséquente pour déterminer eux-mêmes le déroulement du jeu. Il n'est donc pas forcément utile de préparer la partie dans ses moindres détails, au contraire.

En tant que Guide du jeu, lorsque vous effectuez votre préparation, pensez à des éléments de fiction que vous souhaiteriez voir apparaître au cours de la prochaine session. Pensez surtout aussi aux éléments que les *autres* joueurs pourraient souhaiter aborder. Rien ne vous empêche d'ailleurs de leur demander directement, évitez simplement d'aller trop dans les détails – le jeu est plus passionnant s'il reste des éléments inconnus à découvrir.

9.1.1 Vos propres intérêts

N'oubliez pas de préparer de la matière qui vous intéresse aussi personnellement. Cela facilite grandement votre travail d'imagination pour les nouvelles scènes et les extras. Par exemple, si la campagne se déroule dans un contexte de science-fiction *old school*, et que vous aimez toute la thématique liée aux robots, misez sur eux : créez des extras en relation avec eux, créez des personnages secondaires robots ou programmateurs de robots, impliquez-les dans vos intrigues.

9.1.2 Focalisez-vous sur les sujets principaux

De manière plus générale, suivez les lignes directrices de votre univers. En tant que groupe, vous avez débuté la partie en vous basant sur un univers et en définissant quelques sujets principaux, comme décrit dans le chapitre "Commencer une partie" (cf. p. 11). Assurez-vous d'introduire ces éléments dans vos préparations pour favoriser la cohérence de la campagne.

Rappelez-vous que le sujet principal de la campagne évoluera avec le temps, il faut donc adapter les scènes à ceux du moment. N'hésitez pas non plus à demander concrètement aux joueurs ce qu'ils en pensent. Il est plus facile de s'adapter à eux, si on leur demande ouvertement ce qu'ils veulent. De plus, les joueurs ont pas mal de libertés pour déterminer l'évolution de la campagne, il est donc important de suivre leurs intentions et non de les contrer.

9.1.3 Impliquer les extras des personnages

Regardez bien les feuilles de personnage des joueurs. Quels clés, secrets et compétences ont-ils ? Ces éléments vous aideront beaucoup dans la préparation de vos parties, étant donné qu'ils les auront certainement choisis avec la ferme intention de les utiliser. Ainsi, pour chaque clé, demandez-vous comment elle influencera leurs choix, et pour chaque secret, pensez aux avantages qu'ils pourront en retirer dans des situations bien précises.

Par exemple, si un personnage de votre groupe à la clé Chasse au gros gibier, il peut être plus qu'opportun de préparer quelques situations où ce personnage pourra en profiter. Même si le décor classique de votre univers placerait plutôt votre personnage chasseur au milieu des bouchons de Manhattan, il serait dommage (et frustrant pour le joueur concerné) d'ignorer complètement une telle clé. Si la clé est complètement déphasée avec votre univers ou votre type de jeu, il faudra alors se demander pourquoi elle a été créée. De façon analogue, si un personnage de votre groupe a le secret Ne tape qu'une fois… mais fort !, vous seriez bien inspiré de préparer quelques situations violentes pour que le joueur puisse s'en donner à cœur joie.

9.2 Éléments de préparation

Plus haut, nous avons évoqué les lignes directrices fondamentales pour préparer une campagne, en restant à un niveau très général. En y regardant d'un peu plus près, il est possible d'approfondir ces réflexions et d'en fournir des complémentaires.

9.2.1 Lieux

En cours de partie, vous placerez vos scènes dans des endroits imaginaires. Selon votre univers, il sera nécessaire de les préparer ou non. Ainsi, une campagne prenant place dans la Terre du Milieu pourra peut-être se contenter de descriptions des lieux que l'on trouve dans les ouvrages de Tolkien.

D'autres univers ne nécessitent pas de préparation particulière, car l'action s'y déroule dans des endroits très communs. Dans ces situations-là, vous pouvez très bien vous en sortir en improvisant les décors.

Le plus souvent cependant, vous risquez de vous retrouver dans des contextes où un minimum de préparation est nécessaire. Il faut alors se projeter un peu en avant dans la campagne et réfléchir à quels types de lieux vous voulez utiliser. Par exemple, vous ne perdez rien à préparer un (trop ?) paisible village de pêcheurs si vous voulez faire passer le groupe dans un tel lieu. Rien ne vous oblige à le placer en avance sur la carte du monde, vous pourrez le faire en fonction d'où votre groupe se rendra. Une règle d'or : n'oubliez jamais de donner un nom à vos lieux.

Exemples de lieux

• Le glacial plateau de Leng, où plusieurs réalités convergent. Un effroyable culte cannibale y prend place. Un PJ risque d'y être attiré par la recherche d'objets et de connaissances occultes.

• La forêt de Sherwood, non loin de la ville de Nottingham. La forêt anglaise par excellence, idéale pour y rencontrer des hors-la-loi et autres marginaux.

• Le croiseur spatial ayant capturé le(s) PJ lors de la session précédente. Son vaste pont de maintenance se compose d'un labyrinthe complexe de couloirs et de boyaux permettant d'accéder aux coins les plus reculés du vaisseau.

9.2.2 Personnages

Les personnages secondaires sont très importants dans toute campagne. En fait, ils constituent le principal outil de manœuvre du Guide du jeu.

En préparant vos personnages secondaires, prévoyez des personnages antagonistes et protagonistes. Les antagonistes sont ceux qui, d'une manière ou d'une autre, sont opposés au groupe, tandis que les protagonistes sont enthousiastes à l'idée de pouvoir l'aider… Il est bien entendu parfaitement possible qu'en fonction des situations, un même personnage secondaire soit tantôt protagoniste, tantôt antagoniste.

Pensez également à donner aux personnages des motivations claires en lien avec la campagne et l'univers. Si vous voulez créer un personnage secondaire qui s'oppose à la motivation d'un membre du groupe de devenir roi, il est nécessaire que les intentions du PJ soient connues de ce PNJ pour pouvoir le jouer pleinement. Il est donc important d'adapter vos personnages secondaires au scénario et vice versa.

Exemples de personnages

• Anne Aigrefin est une pauvre vendeuse avec un terrible secret. Elle a besoin d'aide de la part d'une personne de confiance, sans quoi ses jours sont comptés.

• Le duc de l'espace cache son visage derrière un masque lorsqu'il déploie ses efforts pour créer une nation stellaire indépendante. Il ne recule devant rien pour atteindre son objectif.

• Gargamel est un mage avare et opportuniste. Il n'hésitera pas un instant à user de sorcellerie pour atteindre ses vils objectifs.

9.2.3 Situations

Finalement, il peut être très utile de préparer des situations de jeu. Un Guide du jeu expérimenté et à l'esprit vif arrivera probablement à improviser, mais la plupart préféreront certainement préparer un minimum ces situations.

Par situation, on entend ici un événement que vous pouvez mettre en scène comme décrit dans le chapitre "Déroulement du jeu" (cf. p. 35). Une telle situation se doit d'être à la fois *intéressante* et *ouverte*.

Une situation *intéressante* vient se greffer de façon harmonieuse sur l'historique de la partie, entourant les spécificités des personnages et des cultures. Une situation classique bien connue est de porter secours à une veuve en détresse. Cette situation n'est bien sûr intéressante que si les joueurs veulent se profiler en tant que "gentils",

protecteurs des plus faibles et des personnes en détresse. Une situation plus spécifique pourrait être que la mère d'un des personnages soit un vampire. Et ce qui rendrait cette situation particulièrement intéressante, est que cette découverte entre en conflit avec la nature même du personnage, par exemple s'il est chasseur de vampires.

Ces situations doivent être *ouvertes* dans le sens où le Guide du jeu doit laisser aux joueurs de la liberté d'action au sein de celles-ci. Une scène où des ninjas surgissent pour attaquer les personnages sans échanger un mot n'est pas exactement une situation ouverte, vu que seules deux réactions sont possibles : les affronter ou fuir. Là encore, toute règle peut avoir ses exceptions. Ainsi, si les joueurs ont des moyens de réagir de façon créative à cette situation, elle peut devenir intéressante à jouer. Notez bien que si les joueurs ont envie d'affronter les ninjas, ce n'est pas un mal. Ce qui est à éviter, c'est de ne pas leur laisser le choix.

Exemples de situations

• Le premier contact des personnages avec une civilisation inconnue ou des extra-terrestres. Ce genre de situation permet une multitude de réactions différentes.

• Le PJ est un animateur de cirque, et son meilleur ami est le dernier bison, Bill. Comment réagira-t-il lorsque le propriétaire du cirque décidera de l'euthanasier à cause d'une longue maladie ?

• Une créature colossale s'approche du village. Elle cache le soleil et provoque la flétrissure du grain. Cette situation interpellera tout le monde, même ceux qui n'ont pas forcément les moyens d'agir.

9.2.4 Variante : éléments clés

La plupart des Guides du jeu préparent différents éléments, comme décrit plus haut. Pour rendre cette préparation plus motivante, le groupe peut décider d'en faire une liste d'*éléments clés*. Tout comme les clés de personnage, ces éléments clés donnent des points d'expérience dans certaines situations. Par exemple :

• Les **lieux** donnent 1 xp au(x) joueur(s) qui les découvrent en premier.

• Les **personnages** donnent 2 xp au(x) joueur(s) qui font apparaître en premier un personnage dans la campagne.

• Les **événements** donnent 3 xp aux joueurs qui les vivent.

Le nombre d'xp attribué ci-dessus n'est à prendre qu'à titre d'exemple. Un Guide du jeu préférera peut-être une récompense unique de 2 xp pour chaque élément clé, ou alors distribuera des xp en fonction de l'importance de ces éléments clés, etc.

Un même élément clé ne rapporte bien sûr qu'une seule fois des points d'expérience. Il est alors conseillé de cocher ou rayer de la liste les éléments clés "consommés".

L'intérêt des éléments clés est d'encourager les joueurs à expérimenter de nouveaux éléments, à partir à la rencontre des gens, à explorer des endroits inconnus et à éprouver de nouvelles situations. Ils sont également une incitation à garder une trace écrite de ce qui a été préparé.

Habituellement, le Guide du jeu maintient sa liste d'éléments clés cachée mais il peut décider d'en révéler quelques-uns s'il le souhaite.

La liste des éléments clés est un bon outil pour guider la préparation d'une partie. En fonction du nombre d'éléments clés qu'il reste à jouer sur sa liste, le Guide du jeu a une idée assez précise du travail de préparation pour la prochaine session.

9.3 Plan d'aventure

Tous les conseils ci-dessus vous auront peut-être paru un peu abstraits, et même assez difficiles, surtout si vous n'êtes pas habitué à cette tâche. Il existe pour vous aider une méthode appelée *plan d'aventure*. Voici comment elle fonctionne :

• Inscrivez les noms de tous les PJ sur le pourtour d'une feuille de papier vierge. Ce sont vos protagonistes, et ce que vous préparez doit pouvoir entrer en interaction avec eux.

• Au milieu de la feuille, inscrivez quelques éléments parmi les plus intéressants de la campagne. Ceci est le *noyau* de la campagne.

• Autour de chaque personnage, notez 3-5 caractéristiques qu'il sera le plus à même d'utiliser. Il peut s'agir de secrets, de compétences ou de clés. N'oubliez surtout pas de mettre au moins une clé, étant donné qu'elles influencent le plus la progression du personnage.

• Remplissez le reste de la feuille avec des situations, des personnages ou des lieux qui relient les personnages (et spécialement leurs caractéristiques) au noyau de la campagne. Reliez ces éléments avec des flèches ou tout autre marque visible. Chaque personnage devrait avoir au moins 3 connections avec le noyau de la campagne, que ce soit de manière directe ou indirecte.

Lorsque vous avez terminé le plan d'aventure, vous avez une liste de lieux, de personnages et de situations interconnectés de manière logique. Grâce à cela, vous avez tous les éléments nécessaires pour passer de l'un à l'autre sans forcer l'histoire, tout en restant concentré sur le noyau de la campagne. Ce plan d'aventure devrait suffire pour une ou deux sessions. Lorsque vous l'aurez épuisé, il suffira d'en recommencer un nouveau en tenant compte des avancées faites.

Même si vous trouvez le plan d'aventure utile pour préparer une campagne, n'hésitez pas à tester d'autres méthodes. La préparation idéale dépend toujours du type de campagne joué et des joueurs. En effet, les joueurs réagiront différemment à vos provocations et verront peut-être d'un autre œil la manière dont ils sont connectés au noyau de la campagne. S'ils sont particulièrement actifs, vous n'aurez même pas à vous soucier de comment relier vos éléments au noyau, ni même d'en créer beaucoup, car les joueurs amèneront d'eux-mêmes ces éléments.

Introduire des extras

Une manière intéressante de faire progresser les personnages consiste à créer des extras et à les introduire via la campagne. Observez attentivement les habitudes et les préférences des joueurs, et développez ensuite des extras sur mesure. Donnez des secrets, compétences ou clés à des personnages secondaires, et utilisez-les contre ou en faveur des joueurs. Et surtout, donnez une occasion aux joueurs de les apprendre. Si vous gérez bien cette technique, vous avez de bonnes chances de les surprendre et de faire évoluer leurs personnages dans des directions qu'ils ne soupçonnaient pas au début de campagne.

9.4 Cadrer les scènes

La tâche principale du Guide du jeu est de cadrer les scènes, comme décrit dans le chapitre "Déroulement du jeu" (cf. p. 35). C'est ici que le matériel préalablement préparé entre en jeu : personnages secondaires interagissant avec les personnages principaux, lieux, etc. En réalité, les préparations du Guide du jeu ne lui servent qu'à surmonter la difficulté du cadrage des scènes. Le type et la quantité de préparation nécessaires dépendent du groupe, de vos aptitudes d'improvisation et du type de campagne.

Le but premier du cadrage de scènes dans le Système Solaire est de confronter les joueurs à des difficultés propres à chaque personnage, principalement au travers des intrigues : les personnages se déplacent au sein de l'univers et interagissent avec celui-ci. De ce fait, l'univers évolue en parallèle aux personnages. Le Guide du jeu facilite ce processus en cadrant des scènes significatives pour les personnages. Finalement, le Guide du jeu ne choisit pas réellement le contenu de l'histoire, il la concentre simplement sur les parties qui intéressent réellement les joueurs.

Pour résumer, il y a trois principes empiriques pour cadrer une scène :

• L'**égalité d'exposition** entre les protagonistes. Si les personnages ont des histoires distinctes, offrez des scènes à chacun d'eux à tour de rôle ; s'ils partagent la même histoire, vous pouvez aussi cadrer des scènes communes.

• La **continuité dans l'action**. Ce qui signifie que les actions d'une scène doivent pouvoir influencer la suivante. Si, dans la scène passée, le PJ a blessé une personne qu'il aime, la prochaine pourrait par exemple faire figurer des membres de sa famille demandant des explications.

• La **pertinence**, ce qui signifie que la scène est pertinente et intrigante. C'est pour cette raison que vous préparez les scènes au préalable car tous

les éléments sont conçus pour être intéressants d'une manière ou d'une autre pour le groupe.

En tenant bien compte des éléments ci-dessus, un Guide du jeu devrait se mettre à l'abri d'une situation où il se demande "Et maintenant, que faire ?". Il s'agit, en définitive, de sa tâche principale pour permettre la continuité de la partie. En général, la meilleure façon de procéder est de donner la priorité à ces trois éléments dans l'ordre où ils sont exposés : occupez-vous d'abord du joueur qui a le plus besoin de votre attention et faites en sorte que cela ait un rapport avec les scènes précédentes. S'il n'y a plus de matières intéressantes à travailler, introduisez-en en puisant dans votre liste de matériel préparé.

Tenez bien compte du fait que le cadrage de scènes est une forme de consensus : vous ne pouvez forcer le joueur à placer son personnage dans une situation où il ne serait pas allé de lui-même. De par la nature même du jeu, vos cadrages et votre façon de jouer les personnages secondaires influeront sur la décision du joueur, mais en dernier ressort, c'est à lui de décider si oui ou non il veut ouvrir la porte secrète que vous avez mise en scène.

Un Guide du jeu chevronné tiendra également compte des principes de la coordination dramatique en cadrant ses scènes. En effet, de par sa fonction, son rôle est prépondérant pour créer les bases d'une histoire intéressante et pleine de rebondissements. Il fera le tri entre les éléments qui se révèlent accessoires et inintéressants pour ne garder que le meilleur, et il introduira judicieusement de nouveaux éléments passionnants. Par exemple, il pourra mettre en scène des coïncidences inespérées, ou jouer d'autres astuces pour placer les joueurs directement au centre de l'action qui les intéresse.

Faire de la coordination dramatique ne signifie cependant pas contrôler le contenu de l'histoire. Le Guide du jeu n'est pas censé décider si les joueurs sont des héros ou des vilains, si un personnage tombera amoureux de la princesse et s'il partira à sa rescousse ou non. Toutes ces décisions sont du domaine des joueurs, c'est la raison précise pour laquelle ils s'assoient à votre table pour faire du jeu de rôle.

En lisant bien ce qui suit, vous vous rendrez compte qu'un Guide du jeu ne détermine pas vraiment les intrigues qui se jouent, mais prépare le terreau dans lesquels celles-ci naîtront.

Techniques spécifiques de coordination

Ellipse

Une ellipse intervient lorsque le Guide du jeu saute des étapes qui auraient normalement lieu pour entrer directement dans le vif du sujet. Ainsi, lorsque le PJ curieux se lance dans une enquête pour déterminer qui a tué la mère Michèle, le Guide du jeu ne va pas cadrer de scènes dans un bar où personne ne sait rien. Au lieu de cela, il cadrera la prochaine scène au moment où le joueur est sur le point de trouver des informations intéressantes, en résumant éventuellement les recherches infructueuses en une phrase introductive de la scène.

Coïncidence dramatique

Il y a coïncidence dramatique lorsque le Guide du jeu utilise les limites de la plausibilité de l'histoire pour permettre de jouer des événements dramatiques plus intéressants. Ce cas peut être illustré par l'exemple suivant : John Wayne, en proie à une folie meurtrière est sorti de chez lui pour venger son meilleur ami, Jesse James, prétendument tué par le shérif. Or, John Wayne ne sait pas qu'en réalité Jesse James se porte bien. Le Guide du jeu peut alors très bien décider s'il le souhaite que la prochaine scène concernera la rencontre fortuite entre John Wayne et Jesse James devant le poste du shérif ou s'il préfère plutôt mettre en scène la confrontation entre le shérif et John Wayne. Ici, on ne se préoccupe pas tellement de savoir s'il est plausible que les deux amis se rencontrent juste devant le poste du shérif, mais bien plus de la réaction des joueurs face à cette situation inattendue.

Croisement

Le croisement est une forme particulière de coïncidence dramatique. Le Guide du jeu prépare alors intentionnellement des éléments de background et des scènes qui lient deux personnages apparemment sans connexion. Les croisements sont centraux lorsque vous jouez

une campagne avec des joueurs indépendants. Si un joueur joue un mineur d'astéroïdes et l'autre une femme d'affaires martienne, alors il y a peu de chances que ces deux personnages aient des connexions si le Guide du jeu ne force pas le contact d'une manière ou d'une autre, par exemple par le biais de personnages secondaires ou en faisant en sorte que les actes de l'un des personnages aient des répercussions sur la vie de l'autre.

Menace

Encore une forme de coïncidence dramatique, lorsque par exemple les brigands des bois s'en prennent à la fiancée d'un personnage principal plutôt qu'une demoiselle anonyme du village. Les films kitchs de mauvaise facture abusant de cette technique, le bon Guide du jeu évitera de faire de même et veillera à trouver une explication pertinente lorsqu'il emploiera cette technique.

Repos

Il s'agit ici de délibérément couper le cours de l'action, sans que les joueurs s'y attendent pour leur offrir un temps de réflexion. Par exemple, interrompez une course poursuite dans les rues chaotiques du Caire par un passage dans un petit fumoir d'opium, à l'abri du danger. Ceci donne l'occasion aux joueurs d'évaluer tranquillement la situation et de planifier sereinement la suite des événements.

9.5 Autorité sur la trame de fond

Il est important dans une partie, et spécialement pour le Guide du jeu lorsqu'il prépare les prochaines sessions, de savoir qui a l'autorité sur la trame de fond. On peut dire, d'une façon générale, que le Guide du jeu a l'autorité sur les éléments qu'il introduit, et les joueurs sur ceux qu'ils établissent.

S'il faut décider si les extra-terrestres arcturiens peuvent respirer sous l'eau ou non, s'il y a un hôpital en ville, ou tout autre élément de background, alors cette autorité est généralement dévolue au Guide du jeu. Il est en charge de mettre en place un décor cohérent pour les joueurs.

Les joueurs quant à eux sont responsables de tout ce qui touche directement leurs personnages. C'est leur travail de donner du caractère et de la personnalité à leurs personnages.

Ceci étant dit, il est tout à fait permis et même recommandé de s'entraider entre joueurs et Guide du jeu. Si le Guide du jeu a l'idée d'une scène juteuse, mais qu'elle suppose un personnage avec un passé de toxicomane dans les faubourgs de San Francisco, il peut très bien suggérer l'idée aux joueurs. À l'inverse, un joueur peut proposer qu'il y ait un hôpital en ville si cela sert l'avancée de son enquête. En cas de désaccord, il est généralement conseillé de donner primauté à l'avis du Guide, qui a une vision plus globale de l'univers et des tenants et aboutissants de la campagne.

9.6 Personnages secondaires

Jouer les personnages secondaires est une des tâches clés du Guide du jeu. Vos personnages secondaires devront remplir trois fonctions principales :

- Les **auxiliaires** sont des personnages avec un nom et une personnalité définie. Ils sont là pour fournir de l'assistance aux personnages dans le besoin. C'est le cas par exemple d'un chef de laboratoire d'analyses médico-légales, pouvant identifier un suspect à partir de sang récupéré sur une scène de crime.
- Les **solliciteurs** sont des personnages avec un nom, une personnalité et des objectifs. Pour atteindre leurs objectifs, ils ont besoin de l'aide des PJ. Ils vont donc leur formuler des demandes plus ou moins insistantes pour influencer leurs choix.
- Les **antagonistes** sont des personnages qui vont s'opposer aux objectifs des PJ. Ils ont également un nom, une personnalité et des

aspirations propres, qui expliquent pourquoi ils luttent contre les PJ.

Tous les personnages n'entrant pas dans les trois catégories ci-dessus peuvent être classés dans la catégorie suivante :

• **Les autres** sont des personnages dont les objectifs influencent peu le déroulement de la partie. Ils sont là pour remplir les rangs et procurent un support ou antagonisme à petite échelle.

Bien souvent, le Guide du jeu ignore quel personnage secondaire finira par être solliciteur, antagoniste ou simplement "autre". C'est donc la première rencontre avec les PJ qui sert généralement d'orientation pour ce choix, même si rien ne dit qu'il n'évoluera pas avec le temps.

Remarque particulière concernant les personnages "autres"

Un "autre" peut être préparé selon le schéma ci-dessus, ou être joué comme une contrainte environnementale.

Par exemple, lorsque vous avez un groupe d'"autres", faites en sorte que l'un deux soit le "capitaine" et gérez le reste en tant que compétences, effets ou secrets… Pensez à leur donner un nom et une motivation (au moins pour le capitaine) : on ne peut entrer en conflit avec un personnage sans motivation dans le Système Solaire, qui ne prévoit que le conflit entre personnages nommés et avec des motivations individuelles.

9.6.1 Fonctionnement

En principe, tous les personnages, qu'ils soient PJ ou PNJ, fonctionnent en respectant les mêmes règles de jeu. En pratique, les Guides du jeu trouveront pénible de créer tous les personnages secondaires sur un modèle aussi complet que ceux incarnés par les joueurs… Il n'est donc pas nécessaire de faire un suivi des points d'expérience pour ces personnages, ni de détailler une liste de compétences, secrets et clés exhaustive s'ils n'en utilisent qu'une partie dans les scènes où ils figurent. Il faut en revanche veiller à créer des personnages plausibles avec lesquels les personnages des joueurs pourront interagir lorsqu'ils les rencontreront.

Le Guide du jeu peut prendre des raccourcis lorsqu'il crée des personnages secondaires. Plutôt que de faire une fiche de personnage complète, il peut définir un mot-clé décrivant les connaissances du personnage. Par exemple, l'agent de police moyen pourrait être décrit comme "Policier : Compétent (1)". Ce système a le gros avantage d'être très spontané. Lorsqu'il faut faire appel à un test de compétence pour une certaine action, il suffit de se baser sur le mot-clé :

• Si la situation est directement en lien avec le mot-clé du personnage, prenez le niveau du mot-clé comme niveau d'aptitude.

• Si la situation n'est que vaguement en lien avec le mot-clé, prenez le niveau du mot-clé moins 1.

• Si la situation est complètement hors-sujet avec le mot-clé, prenez le niveau du mot-clé moins 2.

Pour éviter de devoir garder une trace permanente des multiples personnages secondaires, vous pouvez ne pas leur donner de réserve (par exemple, si le policier détaillé plus haut ne sert que pour un seul jet "La police découvre-t-elle l'identité des personnages après leur braquage ?", il est inutile de lui en donner une), ou ne leur en attribuer qu'une seule (si le PNJ est utilisé dans un conflit étendu par exemple). La taille de la réserve dépendra de la motivation du personnage secondaire à atteindre ses objectifs : 8 correspond à "élevé", 3 à "bas". Un personnage "autre" improvisé sur le tas aura ainsi typiquement entre 2 et 4 points dans sa réserve, tandis que l'héroïne talentueuse que vous aurez soigneusement préparée pourra atteindre les 10 points, voire aura sa propre feuille de personnage.

Les personnages secondaires offrent également une grande opportunité aux joueurs d'apprendre des secrets. Il peut donc être judicieux d'envisager d'attribuer à vos personnages secondaires des secrets exotiques et nouveaux, pour autant qu'ils aient un background qui correspond. Selon la situation, rien ne vous empêche d'attribuer ces secrets à un personnage secondaire en cours de partie, si cela vous évite de devoir introduire à

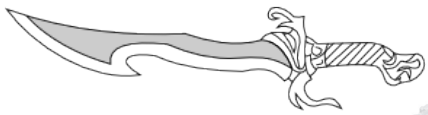
la sauvette un nouveau personnage. Les joueurs n'ont pas nécessairement besoin de savoir que ce secret n'était pas prévu dès le départ pour ce personnage.

Peu importe la méthode appliquée pour créer des personnages secondaires, le Guide du jeu devrait toujours adapter les caractéristiques du personnage en fonction du contexte de la partie. Un personnage influent aura des compétences élevées, un personnage peu motivé aura peu de points de réserve et ainsi de suite.

9.6.2 Personnages intouchables

Une des règles de base du Système Solaire est que *personne* n'est invincible, et par conséquent, personne n'est insignifiant. Même un personnage inexpérimenté et maladroit arrivera à battre un expert si les conditions idéales et la chance sont réunies.

Si le concept même de l'univers requiert l'existence d'être surpuissants, voire de dieux, alors il vaut mieux éviter les conflits directs. Associez-les plutôt à des éléments de background, pouvant octroyer des dés bonus ou de pénalité selon les situations, mais qui n'entreront pas directement en conflit avec les joueurs, même si ceux-ci font tout leur possible pour les affronter.



9.7 Modération d'un conflit

L'une des tâches majeures du Guide du jeu est de déterminer les enjeux d'un conflit, tel que décrit dans le chapitre "Résolution des conflits" (cf. p. 50). Il est courant qu'un joueur, s'impliquant passionnément pour son personnage, cherche un conflit dans lequel son personnage ne peut pas faire grand-chose pour atteindre son but. Il se peut aussi que ces buts ne correspondent pas au style de la campagne, ou que les buts soient appropriés, mais qu'il soit plus intéressant de les atteindre en plusieurs étapes. Il est utile d'avoir un avis neutre pour formuler les enjeux dans ces situations.

Les joueurs peuvent parfois chercher des conflits plutôt bizarres, alors un bon conseil pour le Guide du jeu inexpérimenté est d'anticiper et d'essayer de s'imaginer comment le personnage agit dans la fiction pour atteindre son but. Si vous n'arrivez pas à vous représenter la scène, demandez au joueur de décrire son action de façon plus détaillée. Par exemple, un personnage pourrait essayer : "Mon personnage essaie de séduire la princesse". C'est un bon début, mais ça devient intéressant seulement à partir du moment où le joueur explique *ce que* son joueur dit et fait pour séduire la princesse.

Un autre sujet dans la gestion des conflits est la narration de leur résultat. Ce sujet a déjà été abordé précédemment, mais c'est aussi une tâche du Guide du jeu d'encourager et guider les joueurs dans la narration. Il faut intéresser les joueurs à narrer les détails du comment et du pourquoi leur personnage gagne ou perd un conflit. En même temps, le Guide du jeu doit veiller à ce que ces descriptions soient appropriées aux enjeux du conflit. En particulier tout ce qui touche à la trame de fond reste du ressort du Guide du jeu. Un joueur pourrait être tenté de décrire comment les gardes du duc réagissent à sa tentative d'infiltration du château, alors qu'une telle description relève normalement du Guide du jeu.

Cependant, plus les joueurs s'immergent dans la campagne et moins le Guide du jeu devra intervenir : les joueurs sentiront d'eux-mêmes si leurs idées sont en phase avec l'histoire ou non et continueront en conséquence.

9.8 Arbitrage des règles

Enfin, le Guide du jeu a une fonction d'arbitre en ce qui concerne l'interprétation des règles. Bien que ce rôle ne soit pas gravé dans le marbre et pourrait en principe être porté par n'importe quel joueur, ou se gérer de façon collective, l'expérience montre que tout est pour le mieux quand le Guide du jeu assume ce rôle. Ainsi, aussi longtemps que personne ne conteste ses décisions, le jeu garde un développement fluide et ne s'arrête pas sur des détails.

La partie la plus importante en assumant ce rôle est d'être correct, impartial et diplomate dans l'application des règles. S'il n'y a pas une bonne raison de créer une règle, alors ne le faites pas.

Un sujet intéressant dans l'arbitrage des règles est de savoir s'il faut interpréter les règles de façon "formaliste" ou "réaliste". Cette décision doit être prise au cas par cas. Par exemple, une interprétation réaliste des règles voudrait qu'un maître escrimeur doive avoir un niveau "Maître (3)" en Escrime (V). L'interprétation formaliste voudrait que cette compétence n'influence la fiction que dans la mesure ou elle est utilisée, et donc, que le maître escrimeur démontre ses compétences. Qu'il soit réellement considéré comme maître escrimeur ou non par ses pairs ne dépend finalement pas de l'existence de cette compétence. Il pourrait même être un imposteur qui n'a pas du tout de compétences dans le domaine, ou un expert sans égal perdant systématiquement tous ses combats en raison de "facteurs externes".

In fine, si l'interprétation réaliste est bien la plus instinctive, ce n'est pas une règle. Les règles *suggèrent* qu'un haut niveau de compétence *peut* impliquer un personnage expérimenté. La même logique s'applique aux blessures : une blessure grave sur la feuille de personnage ne signifie pas obligatoirement que le personnage gît par terre en se vidant de son sang.

9.9 Mener une campagne

Sur le long terme, le Guide du jeu trouvera généralement sa fonction de plus en plus facile à tenir. Plus la campagne gagne en profondeur et en texture, moins il lui est nécessaire d'inventer de nouveaux éléments à la volée. Les conséquences du passé accompagnent l'histoire au fur et à mesure de sa progression.

Lorsqu'il planifie une campagne complète, le Guide du jeu a en général une idée de ce qu'il trouve intéressant et qu'il voudrait faire jouer ; il a une trame de fond. Utilisez cette trame de fond. Ne la distribuez pas au compte-gouttes, mais abreuvez-en vos joueurs le plus vite possible. Vous devez impliquer les personnages des joueurs dans la trame de fond dès la première session.

Une fois que vous avez posé la trame de fond, regardez ce que vous pouvez faire autour et à côté de celle-ci.

Rappelez-vous que vous ne racontez pas une histoire. Vous êtes le *guide*, ce sont les autres joueurs qui racontent cette histoire avec les choix que prennent leurs personnages. Votre tâche primaire consiste à mettre en place des situations permettant à vos joueurs de prendre des décisions qui petit à petit créeront une histoire.

9.10 Partage de la fonction de Guide

Comme vous avez pu le constater jusqu'à présent, le rôle du Guide du jeu est très varié, et les différentes tâches peuvent être réparties relativement facilement entre les membres d'un groupe.

Certains groupes aiment attribuer le rôle de certains personnages secondaires à des joueurs "normaux", spécialement si les joueurs de ce groupe n'aiment pas rester passifs lorsque leur personnage n'est pas impliqué dans la scène. L'avantage réside clairement dans une interaction plus riche, l'inconvénient pouvant être que les joueurs prenant les rôles des personnages secondaires n'ont pas nécessairement la même vue d'ensemble que le Guide du jeu.

Les tâches de gestion des règles et des conflits disparaissent presque entièrement dans des groupes expérimentés : les joueurs ont pleinement conscience de ce qu'ils ont à faire et le rôle de Guide du jeu se résume alors surtout à celui de scénariste.

Certains groupes se répartissent également la tâche de cadrer les scènes et de définir la trame de fond, ainsi que tout le travail de préparation des aventures. Le plus souvent ce système fonctionne sur un principe de rotation, un joueur animant chaque session.

Enfin, certains groupes introduisent des secrets qui permettent explicitement aux joueurs d'empiéter sur les tâches du Guide du jeu. Le secret des contacts, qui se trouve dans les annexes en est très représentatif.

Partie II
"L'ombre du passé"

Figure : Le Monde proche, vu par Laurent V. Jospin

Chapitre 10

Le Monde proche

En des jours désormais bien lointains, Maldor était un vaste empire, s'étendant de l'océan à la montagne et unissant les peuples sous un seul pouvoir. Renforcée par une langue commune et une économie forte basée sur le commerce, cette très puissante union de cultures avait de quoi nourrir et satisfaire tout le monde.

L'empire tomba, non pas sous les coups d'armées ennemies, mais par une malédiction céleste. Un point lumineux apparut dans les cieux, suffisamment brillant pour être vu en plein jour. Le peuple, bien loti mais superstitieux, s'inquiéta en imaginant ce que cette apparition pouvait bien amener.

Absolon, l'empereur-général de l'empire, rassembla alors ses meilleurs astronomes et ils examinèrent cette lueur lointaine.

Leur avis était inquiétant. Jour après jour, le point grandit, un peu comme si le ciel commençait à se consumer. Au bout de trois mois, il atteignit la taille du soleil, et sa lueur éclairait la nuit, provoquant peur et panique dans l'empire. Les mères tenaient leurs enfants contre leurs poitrines, tentant de les protéger de cette lueur nocturne, les fermiers prenaient peur pendant que leur bétail s'agitait, et des gourous annonçaient à tout-va la fin du monde.

La terre entière se tourna alors, en quête de conseils, vers Absolon. Mais il n'en avait point à donner.

Un magicien étranger – Hanish – se présenta devant lui, recouvert de boue en raison des centaines de lieues parcourues en toute hâte. Il expliqua alors que les rituels des sorciers d'Absolon avaient provoqué cette terreur, et que, pour protéger le monde d'une destruction certaine, il faudrait les contrer.

Cette nouvelle ne plut pas aux sorciers de la cour, qui firent emprisonner Hanish. Ils tentèrent tout ce qui était en leur pouvoir pour détourner les pensées d'Absolon de ces paroles. Cependant, rien n'y fit : Absolon ne pouvait s'empêcher de penser à ce que Hanish lui avait dit, et une nuit, il se rendit dans sa cellule.

Absolon tenta d'intimider Hanish en le menaçant de mort s'il ne levait pas la malédiction. Hanish écarta ses bras, prêt à subir le coup fatal. Absolon, touché par le courage de Hanish, le prit alors à ses côtés comme premier conseiller, et ils passèrent des heures à débattre en secret.

La rumeur courut au sein du peuple que l'empereur s'entretenait avec celui par qui tout était arrivé. La révolte se préparait. En même temps, l'objet céleste avait pris des proportions gigantesques. Six mois après avoir été observé pour la première fois, il devint si puissant que sa chaleur était à peine supportable, aveuglant même le soleil et imposant son teint rouge à tout ce qu'il éclairait.

Au milieu du chaos, de la panique, de la révolte, et des prophètes affirmant que toute vie allait disparaître, Absolon et Hanish sortirent enfin du palais impérial. Le Ciel de feu recouvrait à présent la moitié du firmament. Absolon et Hanish, main dans la main, d'une même voix, se mirent à chanter une chanson étrange, prononçant d'anciennes syllabes. Elle se répandit dans la foule, ce qui eut pour effet de la calmer. Le chant semblait ne jamais devoir s'arrêter. L'empereur et le voyageur inconnu chantèrent ainsi trois jours entiers sans discontinuer. Après trois jours, l'empire entier, par monts et par vaux, répétait ce même chant. Le feu se déplaça lentement à travers le ciel, et au bout du troisième jour disparut à l'horizon, laissant la nuit tomber de

nouveau. Absolon et Hanish s'affaissèrent alors sur place, leurs esprits vidés et leurs corps mutilés.

C'est alors que le monde s'arrêta.

Au milieu de la nuit suivante, la terre trembla avec une telle violence que les bâtiments s'écroulèrent ; des fissures béantes s'ouvrirent, laissant la lave s'échapper des entrailles de la terre. Des chaînes de montagnes se formèrent là où, avant, se trouvaient de vastes plaines. Des gens paniqués couraient en tous sens, arrachant leurs vêtements, criant leur désespoir. Le bétail fuyait d'enclos éventrés, et les personnes âgées mouraient sous l'effet du choc. Une lueur rouge surgit de tous les horizons, accompagnée de nuages de fumée noire. Ils grandirent encore et encore, et la terre ne cessa de trembler, plusieurs jours durant. Quand enfin le calme revint, la couche de nuages était si dense que la lumière du soleil était à peine perceptible.

Pendant l'année qui suivit, la terre continua de frémir régulièrement et le soleil ne se leva plus. Seuls les nuages noirs veillaient désormais sur l'humanité. La terre gela. Pendant un an, un hiver d'une rudesse implacable anéantit la population, semant épidémies, famines et folie sur son passage. À la fin de cette année, à peine un dixième de la population mondiale avait survécu au cataclysme.

Un an après sa disparition, le soleil se leva de nouveau, timidement, dans le ciel, peinant à transpercer la couche de nuages. Les gens, réduits à l'état primitif, sortirent leurs têtes des cavernes et autres abris de fortune pour admirer le spectacle du retour de leur soleil bien-aimé. Cependant, lorsque la nuit tomba, les gens eurent de nouveau à subir un choc.

Une lune s'éleva dans le ciel. Jamais une telle chose n'avait été vue auparavant. Le seul astre de grande taille jamais observé de nuit était le Ciel de feu. La lune rappelait trop ce sinistre événement. Sa lumière pâle projetait de sombres ombres dans les contrées. Pire, lorsque le soleil revint le lendemain, cette lune noire, trois fois plus grande que le soleil et bordée d'un anneau de feu, l'éclipsa.

Trois cents ans ont passé. Chaque nuit, la lune lève son un œil terrible sur le monde. Certains tremblent de peur à chaque fois qu'ils la voient. Et quelques héros se battent contre l'ombre, dans les plus sombres de cavernes, au sein des civilisations les plus corrompues, et dans les cœurs les plus noirs.

10.1 À propos de l'univers

L'univers présenté ici n'est que la pointe émergée de l'iceberg du monde entier que recouvre ce jeu. La partie détaillée ici est connue sous le nom de "Monde proche". Le "Monde proche" est une partie du monde géographiquement isolée du reste, et épargnée d'une destruction totale par le Ciel de feu. C'est aussi le centre de l'essor et de la chute de l'empire de Maldor.

En regardant la carte, vous ne verrez pas de frontières politiques précises, pour la bonne et simple raison qu'il n'y en a pas. Chaque frontière dans le Monde proche qui n'est pas soutenue par un obstacle naturel majeur est âprement disputée. Certaines le sont plus que d'autres. Ainsi, la frontière entre Khale et Ammeni est la plus contestée de toutes.

En lisant les descriptions des cultures, vous trouverez plusieurs références qui ne sont pas complètement expliquées. Il y a des concepts tels que le premier homme, le culte revenant, un pays loin au Nord où les elfes sont maintenus en esclavage, les cultures goran et oran, etc. Ces

Quelques termes

On appelle ces événements le "Ciel de feu". La lune est aussi appelée "l'ombre", par contraste avec le soleil qui est la "lumière". L'année d'obscurité qui a suivi le Ciel de feu est "l'année de l'ombre". On appelle "l'âge de la Lune", ou "âge de l'ombre", la période qui suit l'année de l'ombre jusqu'à présent. Toute période précédant le Ciel de feu peut être qualifiée de "prélunaire".

éléments ne sont volontairement pas expliqués, car…

10.2 À vous d'explorer le Monde proche

Ici ne seront pas expliqués tous les détails de toutes les cultures, car ils devraient et vont varier par rapport aux idées que l'auteur a eues. Vous n'avez pas besoin de son autorisation pour introduire de sympathiques éléments dans l'univers.

Chaque culture contient des éléments intéressants sur lesquels on peut en ajouter d'autres. Ce travail n'est pas réservé au seul Guide du jeu, d'ailleurs. Les joueurs sont libres de faire des propositions pour répondre aux questions soulevées en cours de partie.

Ici ne sont pas non plus définis certains éléments, que l'auteur ne trouvait pas importants, et qui devraient être déterminés par votre propre groupe. Si par exemple, dans la description de la culture il n'y a aucune mention des armes favorites de celle-ci, sentez-vous libre de les décrire.

Sentez-vous aussi libre de créer vos propres règles. La première partie de ce livre (Le Système Solaire) décrit comment créer vos propres extras (compétences, clés, secrets). Utilisez cette possibilité pour étoffer les cultures.

Qu'est-ce qui se trouve au-delà de ces montagnes au Nord ? Quelle sorte de culture démente est capable de réduire des elfes en esclavage ? Qui pourrait bien vivre dans les étendues gelées au sud du Goran ? Un autre monde existe-t-il au-delà de la mer de l'Est ? Pourquoi aucune expédition n'est-elle revenue après avoir traversé les montagnes à l'ouest ?

L'auteur a répondu à pas mal de ces questions en développant *L'Ombre du passé*. Cependant, le tout s'étirait en longueur et lui donnait l'impression de vouloir impressionner les lecteurs par ses compétences de création de monde, plutôt que de les aider à utiliser les leurs. Rien ne devrait cependant vous empêcher de découvrir vous-même ce qu'il y a au-delà des montagnes, avant d'aller demander à l'auteur ce que lui avait prévu.

10.3 La vraie finalité

Emparez-vous de ce monde et faites-en ce que vous voulez. Tout ce que vous ferez sera bien, du moment que vous avez du plaisir à jouer avec. Le Monde proche a cependant été conçu autour de quelques principes :

• *Il n'y a pas de monstres.* Bien sûr, introduisez des loups tueurs, ou des crocodiles. Pourquoi pas même des dinosaures ? Ce sont cependant des bêtes. Les vrais antagonistes dans ce jeu devraient être des créatures vivantes et pensantes, ayant un point de vue compréhensible, même s'il est très trouble.

• *Il n'y a pas de dieux.* L'humanité est seule à modeler le monde. Ceci ne signifie pas que les protagonistes ne peuvent être croyants, ni même que cette croyance puisse leur donner de la force. Il est tout à fait envisageable de gagner des pouvoirs surnaturels grâce à la foi mais il n'y a aucune intervention divine directe dans ce jeu.

• *Il y a juste des gens.* Le bien et le mal arrivent pour une certaine raison. Et cette raison est que les gens les font arriver.

Chapitre 11
Les espèces

11.1 Les premiers habitants

Les "premiers habitants" sont ceux qui ont existé dans le Monde proche bien avant le Ciel de feu. Il s'agit des humains, des elfes et des gobelins. Ces espèces sont étroitement liées. Car elles sont en quelque sorte toutes humaines. Bien que les différences entre ces espèces soient nettes, il arrive qu'un individu change d'espèce. Ce phénomène est rare et n'est connu que par une petite frange de la population. Aucun gobelin ne vous croirait et les elfes n'aiment pas en parler. Seuls les savants les plus avisés ont pu observer le phénomène.

11.2 Les humains, maîtres de la guerre

C'est chez les humains que l'on constate les plus grandes différences dans le Monde proche. Vous trouverez donc plus de descriptions sur ces différentes cultures. Il y a cependant quelques traits communs à tous les humains.

11.2.1 Apparence et personnalité

Tout comme sur Terre, les humains se retrouvent dans des variétés de couleur et d'apparences. Cependant, dans le Monde proche, les humains sont en moyenne de coloration plus foncée. Les peaux blanches et les cheveux blonds sont rares, et ceux qui sont dotés de ces attributs sont souvent regardés avec suspicion : ce sont des caractéristiques que l'on retrouve le plus souvent chez les elfes. Au sein d'une nation ou d'une culture, la couleur de peau peut varier, mais la tendance générale est que plus on se déplace vers le nord, plus la peau s'assombrit.

On peut dire des humains qu'ils ont un caractère bien trempé. Ils sont la plus agressive de toutes les espèces, bien plus que les sauvages rattus. Cela s'explique par leur supériorité numérique et leur rôle de premiers migrants du Monde proche, sans oublier une certaine arrogance naturelle. Leur agressivité est exacerbée par un puissant catalyseur : la peur. L'ombre a fait resurgir les plus grandes peurs de l'humanité. Les purges contre les autres espèces, les pogroms interethniques, les chasses aux sorcières contre ceux frappés d'une "marque de l'ombre" et d'autres atrocités sont devenues monnaie courante.

En contrepartie de leur agressivité, on trouve chez les humains la passion. Les humains sont seuls à pouvoir connaître l'amour – du moins dans le sens où nous le comprenons. C'est d'ailleurs ce qui fait d'eux ce qu'ils sont. Si un elfe ou un gobelin se retrouve à être amoureux, il est sur la voie royale pour découvrir à quel point la différence entre chaque espèces de "premiers habitants" est faible.

11.2.2 Religion et magie

Toutes les religions humaines sont une tentative d'explication du Ciel de feu et de la Lune de l'ombre. La plupart d'entre elles ne penchent pas pour l'un ou l'autre, et ont développé un panthéon

manichéen "bien contre mal". La définition de "mal" est la première cause des atrocités citées plus haut.

11.2.3 Extras pour humains

Clés humaines

Clé de l'amour

Votre personnage éprouve un amour profond et sincère, qu'il soit de nature amicale, érotique ou familiale envers une autre personne.

1 xp : Chaque fois que votre personnage est en présence de l'être aimé.

2 xp : Chaque fois que votre personnage prend une décision influencée par son sentiment.

5 xp : Chaque fois que votre personnage est blessé ou fait un sacrifice pour l'être aimé.

Révocation : Rompre votre relation avec cette personne.

Clé de l'amour non réciproque

Votre personnage éprouve un sentiment amoureux non-réciproque envers quelqu'un.

1 xp : Chaque fois que votre personnage prend une décision influencée par son sentiment.

2 xp : Chaque fois que votre personnage tente de gagner l'affection de l'être aimé.

5 xp : Chaque fois que votre personnage est blessé ou fait un sacrifice pour l'être aimé.

Révocation : Laisser tomber votre recherche d'amour ou gagnezrl'amour de cette personne.

11.3 Les elfes, monstres du paradis

Les elfes sont des êtres mystérieux et distants. Ils ressemblent beaucoup aux humains. Ils se disent immortels et sont doués de puissants pouvoirs magiques qui leur permettent de projeter leur ego. Suscitant le plus souvent méfiance ou vénération – voire les deux –, ils parcourent le Monde proche en quête d'une réponse.

11.3.1 Apparence et personnalité

La plupart des elfes ressemblent à des humains. Ils créent leur corps à partir du pouvoir de leur image de soi, ce qui leur permet d'avoir à peu près n'importe quelle apparence. Cependant, ils gardent le plus souvent plus ou moins la même apparence au fil de leurs réincarnations. La couleur de leur peau est toujours pâle, du blanc laiteux à un teint légèrement hâlé, et leurs cheveux varient de blond à châtain-clair ou blond vénitien. Tous les elfes ont une aura, une légère nimbe lumineuse brillante autour d'eux. Cette aura est suffisamment légère pour ne trahir leur présence que dans l'obscurité absolue. Mais c'est un élément suffisamment perceptible pour que chaque personne qui croise un elfe s'en aperçoive.

Les elfes tendent à être solitaires et sans attaches. Cela ne veut pas dire qu'ils sont asociaux, ils peuvent même être terriblement irrésistibles. Cependant, ils ne se fixent pas à en endroit particulier et n'entretiennent pas de relations à long terme. On dit qu'on ne peut faire confiance à un elfe, car "*s'il lui arrive de faire le bien, un elfe le fait toujours pour ses propres intérêts*".

11.3.2 Le cycle de l'elfe

Les elfes sont des gens qui ont regardé au plus profond d'eux-mêmes et qui n'y ont trouvé qu'une seule chose : le "soi". Dévoués tel un maître Zen, ils ont réalisé que le monde était une illusion et que la seule vérité est ce que l'on pense de "soi"-même. Lorsque leur corps meurt, leurs âmes ne trépassent pas, mais reviennent encore et encore, dans une forme de plus en plus parfaite.

Cette façon de voir les choses ferme la porte à la plupart des formes de religion. L'elfe ne reconnaît aucun dieu ni pouvoir supérieur, mais seulement des âmes plus puissantes. Étonnamment, cette forme d'égocentrisme ne conduit pas forcément au mal : beaucoup d'elfes parcourent le monde en faisant le bien, que ce soit pour apaiser quelque chose en eux ou pour leur amusement. Certains elfes détruisent tout ce qui se met en travers de leur chemin, considérant l'insignifiance de ceux qui n'ont pas atteint l'illumination. Quelle que soit sa motivation, un elfe continue à vivre, cherchant à approfondir sa connaissance du "soi".

Il arrive parfois qu'un elfe s'égare de sa route. Après tout, ils sont nés humains, il y a bien longtemps, même si ce n'est pas une bonne idée de le leur rappeler. Lorsqu'un elfe reconnaît une autre vie comme étant supérieure à la sienne, il perd son identité elfique. Si un elfe sauve la vie d'un autre, et que dans ce processus il se blesse ou meurt, ou s'il engendre la vie – un elfe fonctionne sexuellement de la même façon qu'un humain – il redevient en partie humain. Concrètement, s'il meurt pour un autre, il renaîtra alors pour une dernière fois. Son aura s'affaiblit et devient grise, et il commence à vieillir normalement comme un humain : ils entrent dans l'Âge gris. Les elfes méprisent en général les "Gris" pour leur faiblesse.

11.3.3 Magie elfique

La magie la plus puissante des elfes est celle qui les rend immortels. Les elfes entrent dans ce monde en pleine maturité, et ne vieillissent physiquement que s'ils le désirent. La plupart le font, au fur et à mesure de leurs multiples réincarnations, alors que leur image de "soi" gagne en sagesse. Ils ne tombent pas malades, mais ils peuvent être empoisonnés. Leur corps n'est que la coquille qu'ils ont créée, et même s'ils sont abattus, ils retournent dans le Monde proche.

La magie elfique se manifeste aussi sous quelques formes mineures. Les auras elfiques ont des propriétés très puissantes, qui peuvent protéger l'elfe et imposer sa volonté à d'autres. Le grand âge d'un elfe peut également paraître magique pour d'autres : un elfe peut puiser dans son énorme réservoir d'expériences pour accomplir à peu près n'importe quelle tâche.

11.3.4 Spiritualité elfique

Quand un elfe tend vers l'introspection – mais quand cela n'est-il pas le cas ? – il peut parler du paradis. Il s'agit peut-être du seul concept religieux dans lequel les elfes croient vraiment. Selon leurs croyances, lorsqu'ils auront atteint l'illumination parfaite, ils quitteront le Monde proche pour atteindre l'unité parfaite. Pour eux, le Monde proche n'est qu'une illusion, un rêve, leur propre rêve. Cette vision du paradis n'est bien entendu pas un concept agréable à envisager pour les humains. Après tout, l'elfe se voit comme le rêveur de tout et tout le monde, et il ne reprendra sa véritable place qu'au paradis.

11.3.5 La Lune de l'ombre et les elfes

Lorsque le Ciel de feu tomba sur le Monde proche, les elfes disparurent. Pas un seul ne fut aperçu pendant plus de 200 ans. Où étaient-ils tout ce temps ? Personne ne le sait, pas même les elfes. Du moins à ce qu'ils prétendent. Certains affirment qu'ils ont toujours été là, mais qu'ils ne se rappellent de rien durant cette période, d'autres pensent qu'ils sont allés vers un autre monde qu'ils peuvent visiter ; le Monde lointain.

Quoi qu'il en soit, les elfes répugnent à en parler. Cependant, depuis leur retour il est évident que la Lune d'ombre a un effet sur eux. Autrefois, les elfes étaient amicaux l'un avec l'autre, saluant les succès de chacun dans son périple vers l'illumination. Si on questionnait un elfe sur le paradoxe que chaque elfe pense être le rêveur de ce monde, il répondait "*Il n'est pas possible de savoir si c'est moi qui rêve les autres dans ce monde, ou si je fais partie du rêve d'un autre. Quoi qu'il en soit, il vaut mieux s'entendre.*" De nos jours, l'amitié entre elfes est devenue bien plus rare et la plupart méprisent le contact des autres. La lutte pour savoir qui est le vrai maître du rêve est devenue intense. Les elfes les plus âgés accusent les plus jeunes d'être responsables du Ciel de feu et de la Lune d'ombre, en arguant que la lutte acharnée pour obtenir le contrôle du rêve l'a déstabilisé.

11.3.6 Extras elfiques

Compétence elfique

Vies passées (R)

Compétence innée

Cette compétence elfique permet aux elfes de se rappeler un grand nombre de compétences et de souvenirs de leur passé. Elle peut être utilisée pour se rappeler des faits historiques ou des lieux géographiques. En combinaison avec le secret de l'esprit universel, elle peut également permettre de se remémorer des compétences oubliées.

Secrets elfiques

Secret de l'immortalité

Secret obligatoire pour tout elfe

Lorsqu'un elfe meurt, il retourne dans le Monde proche dans les 28 prochains jours. Le Guide du Jeu et le joueur décident ensemble quel est le meilleur moment pour remettre ce personnage en jeu. Personne n'a jamais vu un elfe effectivement revenir : le processus se déroule toujours à l'insu des regards. La réincarnation n'est cependant pas parfaite et l'esprit doit s'ajuster à sa nouvelle enveloppe physique ; le personnage perd un point dans chaque réserve ainsi que dans 3 compétences. Le joueur peut décider que son personnage ne revienne pas d'entre les morts : le personnage peut avoir atteint le paradis ou quelque chose a pu se dérégler. Quoi qu'il en soit, les joueurs et le Guide du Jeu ont carte blanche pour expliquer pourquoi cet elfe n'est pas revenu.

Secret de l'esprit universel

Au cours d'une vie, beaucoup de compétences diminuent et se perdent. Avec ce secret, un elfe peut utiliser sa compétence Vies passées à la place de n'importe quelle autre compétence pour la durée d'une scène.

Coût : 2 Raison.

En sus, la prochaine avance disponible doit être dépensée pour améliorer cette compétence.

Secret de l'illusion flétrie

Un elfe peut à l'aide de ce secret atténuer l'illusion du monde qui l'entoure. qui prend alors un aspect sombre et fantomatique. Pour le regard des autres, l'elfe apparaît translucide et immatériel. Cet effet dure une scène. L'elfe peut ainsi se faufiler entre des fentes et ne peut être physiquement blessé (mais ne peut non plus blesser quelqu'un).

Coût : 2 Vigueur.

Secret du mental d'acier

Votre personnage peut rafraîchir sa réserve de Raison à chaque fois qu'il se défait d'un adversaire au cours d'un duel de quelque nature que ce soit, du moment que le duel ait bien été défini auparavant.

Aura de protection

L'aura de votre personnage devient palpable, l'air autour de lui étrangement plus épais. Lorsque votre personnage est blessé, vous pouvez dépenser un point de Raison pour diminuer les blessures (sur une base de d'1 point de Raison pour 1 point de blessure enlevé).

Aura du pouvoir

L'aura de votre personnage croît et se renforce par la volonté. Il apparaît plus grand et plus menaçant. Lorsque vous cherchez à menacer ou à convaincre quelqu'un, ajoutez un dé bonus à votre test de compétence.

Aura de lumière

L'aura de votre personnage est plus claire vue de près, mais garde son apparence normale de loin. Ceci permet à votre groupe et à vous de voir sans problème dans un rayon de 10 mètres, sans trahir votre présence au-delà.

Aura de la tour

L'aura de votre personnage est polarisée, lui donnant un aspect contrasté, lumineux et sombre à la fois. Les réserves de Raison et Vigueur sont toutes deux maintenant associées à la compétence passive Résister, et vous pouvez puiser dans les deux pour vos tests de compétence.

Clés elfiques

Clé de la parenté

Plus aucun humain dans le Monde proche ne peut prétendre avoir connu un elfe lorsque celui-ci était encore un humain. Par contre, certains elfes se rappellent d'où ils viennent et affichent leur faiblesse en soutenant et protégeant secrètement leur parenté.

1 xp : Chaque fois que votre personnage est dans une scène avec un membre de sa parenté.

2 xp : À chaque fois qu'il manipule secrètement une situation en faveur de son/ses protégé(s).

5 xp : À chaque fois qu'il prend des risques pour ce faire.

Révocation : Révéler votre véritable identité à votre famille.

Clé de la question éternelle

Il y a une raison pour l'illusion du Monde proche, une raison pour laquelle votre personnage est piégé dans son enveloppe physique. Il n'y a qu'en répondant à ce mystère que le personnage pourra devenir le maître de tous les rêves. Choisissez une question philosophique pour votre personnage. "Quelle est la vraie nature d'un héros ?" ou "Apprend-t-on mieux à se connaître au travers de ses réussites ou de ses échecs ?" sont de bons exemples.

1 xp : Chaque fois que vous pouvez appliquer cette question à la situation dans laquelle se trouve votre personnage.

3 xp : Chaque fois que votre personnage se met dans une situation périlleuse à la recherche d'une réponse.

Révocation : Répondre à la question.

Clé du "soi "

Votre personnage est un elfe, immortel, et entièrement dédié au "soi".

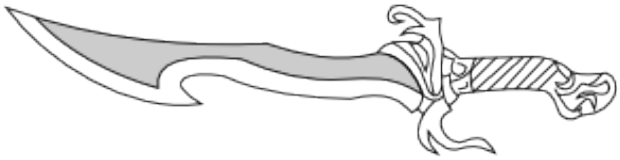
1 xp : Chaque fois que votre personnage ignore les demandes d'un autre pour poursuivre ses propres buts.

3 xp : Chaque fois qu'il ignore une personne dans le besoin pour se concentrer sur "Soi".

Révocation : Devenir humain. Que ce soit en mourant pour sauver la vie d'un autre ou en créant la vie, votre personnage entre dans l'Âge gris. Toutes les clés et tous les secrets elfiques deviennent inutilisables à l'exception du secret de l'esprit universel.

11.4 Les gobelins, bêtes affamées

La plupart des gens qualifient les gobelins de dépravés : de petites "choses" vicieuses, dégoûtantes, droguées, sans morale. Les gobelins appellent ça le plaisir de vivre. Purs hédonistes, les gobelins sont affamés de plaisirs, de désordre et d'excitation.



11.4.1 Apparence et personnalité

Les gobelins sont des êtres d'une adaptabilité extrême ; leur corps "naturel" ressemble à un démon, un chien et un être humain tout à la fois. Ils sont tachetés de brun, noir, vert et gris et leur cheveux grandissent de façon aléatoire en forme comme en couleur. Ils ont une capacité que peu sont en mesure d'expliquer : ils évoluent pour s'adapter à leur environnement au fur et à mesure qu'ils grandissent, et leurs rejetons partagent également ces caractéristiques à leur naissance. La magie et la torture peuvent aussi transformer leurs corps. Certains mages malfaisants l'ont découvert, créant des ur-gobelins, des épouvantails vivants ou des violateurs à partir du "matériel gobelin". Même s'ils peuvent apparaître plus ou moins sous n'importe quelle forme, la plupart des gobelins sont plus petits et plus robustes que les humains.

La curiosité des gobelins les emmène dans tous les endroits oubliés de ce monde et en fait de bons apprentis pour à peu près n'importe quel métier. Ils apprennent vite mais ont tendance à provoquer autant d'accidents qu'ils donnent de coups de main. Il est facile de se garantir leur loyauté. Chaque gobelin a une addiction qui, si elle est alimentée régulièrement, fera de lui votre meilleur ami. Cette addiction n'est pas nécessairement une drogue. L'addiction peut être liée à une certaine nourriture ou boisson, à un acte, ou bien une drogue. Une histoire circule sur les côtes maldoriennes, évoquant des pêcheurs de perles gobelins hors pair. Ils étaient dépendants de la poussée d'adrénaline provoquée lorsque leur maître humain les jetait en bas de la falaise.

11.4.2 Société, famille et morale gobeline

Abandonnées à elles-mêmes, les sociétés gobelines ressemblent à une anarchie pour n'importe quel étranger. Néanmoins, un alpha gobelin a tendance à émerger du lot dans toutes les tribus. Une société gobeline de plus de deux douzaines d'individus aura toutefois tendance à se désagréger si elle n'est pas guidée par un maître étranger, humain le plus souvent. Les gobelins sont assez efficaces pour se partager leurs ressources de sorte que les besoins de chacun soient satisfaits au mieux. Mais lorsque leur nombre commence à mettre en danger ces ressources, les tribus se divisent rapidement en parties rivales.

Les liens familiaux chez les gobelins sont très souples et légers. Tous les gobelins sont polysexuels, et n'importe quel accouplement mâle-mâle, mâle-femelle ou femelle-femelle peut engendrer une descendance. Avec une période de gestation d'un mois, cela ne les gêne d'ailleurs que très peu. À leur naissance, les rejetons ne sont rien de plus qu'une petite boule de chair, d'environ 30 centimètres de diamètre. Dans l'heure qui suit leur naissance, des bras, des jambes et un visage se forment à partir de cette boule de chair. Le nouveau-né choisit au hasard un gobelin adulte comme parent, et si ce dernier l'accepte, il lui transmettra les mêmes addictions et comportements.

Les gobelins ne comprennent pas le concept humain de l'amour. C'est une notion complètement étrangère pour eux. Ils saisissent cependant la notion de plaisir mutuel (sexuel ou non) et, à ce titre, collaborent activement. Les plus grands péchés gobelins sont de refuser le troc – le poison d'un gobelin est le gâteau d'un autre – et de trahir quelqu'un avec qui on travaille.

On a vu toutefois quelques gobelins dans un état ressemblant à s'y méprendre à un état amoureux. Lorsqu'un gobelin est atteint par cette chose, connue sous le nom de "l'affliction" dans le langage âpre des gobelins, ils quittent leur tribu et se mettent à voyager, leur seul but étant

d'accéder à leur amour ou de mourir. Ils sont le plus souvent troublés par leur émotions et sont incapables d'expliquer clairement ce qu'ils sont en train de faire, et pourquoi. On n'a jamais vu un gobelin tomber amoureux d'un autre gobelin car ils choisissent toujours un membre d'une autre race comme sujet de leur affliction.

11.4.3 Extras pour gobelins

Compétences gobelines

Adaptabilité (V)

Compétence innée

Le gobelin peut changer la structure de son corps et même ses compétences mentales sur une base assez régulière. Cette compétence peut être utilisée à la place de n'importe quelle autre compétence sur la feuille de personnage du gobelin, comme expliqué dans la rubrique du secret de l'adaptabilité.

Secrets gobelins

Secret de l'addiction

Secret obligatoire pour tout gobelin

Votre personnage est dépendant d'une substance ou d'un comportement. Vous ne pouvez rafraîchir vos réserves si cela fait plus d'un jour que votre personnage ne s'est pas adonné à son addiction. De plus, votre personnage ne peut rafraîchir sa Vigueur de façon normale : il ne peut le faire qu'en s'adonnant à sa dépendance. Cet avantage n'est possible qu'une fois par jour. Votre personnage peut s'adonner à son addiction autant de fois que vous le souhaitez mais vous ne pourrez gagner de Vigueur qu'au seul rafraîchissement de pool de la journée. Vous pouvez briser cette addiction si vous avez la clé de l'affliction. Le personnage doit alors se passer de son addiction. À la fin de chaque jour passé ainsi, votre personnage effectue un test de Résister (R). Si le test est un succès cinq jours de suite, alors l'addiction est brisée et votre personnage peut rafraîchir sa Vigueur normalement. Si n'importe quel lancer est un échec, recommencez depuis le début. Le secret n'est cependant pas rayé de la feuille de personnage, et l'addiction reprend normalement dès que votre personnage s'y adonne de nouveau.

Secret de l'adaptabilité

À chaque fois que la Vigueur est rafraîchie, au lieu de modifier la réserve de Vigueur, vous pouvez intervertir votre score en Adaptabilité avec n'importe quelle autre compétence. Ce changement est permanent.

Secret de l'armement corporel (spécifier)

Votre gobelin a des armes et armures innées. Ce secret s'applique à une arme ou armure particulière, et peut être pris plusieurs fois pour devenir plus puissant ou pour diversifier les différents types d'armes ou d'armures. Si vous avez le secret de l'adaptabilité, ces armes et armures peuvent être changées en suivant le même processus (pas de modification de la Vigueur quand la réserve est rafraîchie).

Secret du caméléon

La peau de votre personnage peut changer de couleur, instinctivement. Vous avez toujours un dé de bonus pour vous cacher sur des arrière-fonds bruns, noirs, gris, ou vert foncé. Autrement dit, toute couleur végétale ou minérale.

Clés gobelines

Clé de l'affliction

Votre gobelin est atteint de l'affliction, il a fait connaissance avec un nouveau sentiment : l'amour. Cela signifie qu'il est en train de devenir humain. Avec cette clé, le gobelin peut aussi prendre la clé humaine de l'amour non réciproque.

1 xp : Chaque fois que votre personnage est insulté ou marginalisé en raison de l'affliction.

3 xp : Chaque fois que votre personnage rencontre de grosses difficultés en raison de l'affliction.

Révocation : Lorsque votre personnage devient complètement humain. Pour cela, votre personnage doit soit également être muni de la clé de l'amour non réciproque et séduire l'élu(e) de son cœur, soit briser son lien avec son addiction. Tous les secrets gobelins deviennent alors inutilisables, sauf le secret de l'addiction (qui entre cependant en mode dormant si le gobelin vient de vaincre son addiction) et la compétence de l'addiction.

11.5 Les rattus, la loi du talion

Les rattus sont l'espèce intelligente la plus récente à être apparue dans le Monde proche et sortent à peine de leur passé animal. On les regarde en général avec méfiance, sauf les gobelins, car ils passent pour des voleurs sans scrupules. En réalité, ce sont des alliés loyaux, mais ils ont de la peine à intégrer le concept de propriété individuelle.

On retrouve le plus souvent les rattus dans des villes fantômes, spécialement les citadelles délabrées de Maldor, où ils vivent dans de gigantesques litières, proches de l'état sauvage.

11.5.1 Apparence et personnalité

Les rattus ressemblent un peu à des ragondins ou de gros rongeurs, debout sur leurs pattes arrière avec des pouces proéminents. D'une taille de 90 à 120 cm, ils ont un petit nez pointu, des moustaches et sont couverts d'une fourrure brune, grise ou noire (et plus rarement albinos). Beaucoup de rattus ne sont pas parfaitement à l'aise avec la bipédie et préféreront se mettre à quatre pattes pour courir.

Un rattus esseulé se sentira rapidement mal à l'aise et tentera de rejoindre un groupe. Leur tendance à s'approprier des biens de leurs compagnons est bien connue… Pour un rattus, on ne possède que ce que l'on parvient à garder. Ce trait de caractère rend les rattus très querelleurs, mais une dispute est oubliée aussitôt qu'elle s'arrête.

11.5.2 De la litière

L'unité sociale basique chez les rattus est la *litière*, qui représente le groupe dans lequel le rattus a vu le jour. Contrairement à ce qui serait la norme pour toute autre espèce animale, toute progéniture d'une rattus n'est pas obligatoirement un rattus. En effet, leur parenté très proche avec les rats et la différentiation très récente des deux espèces font qu'une portée de 3-4 rattus s'accompagne de 10 à 20 rats normaux. À leur naissance, les rattus ressemblent beaucoup à un rat normal, si ce n'est leur membres antérieurs et leur taille, une fois et demie à deux fois celle d'un rat.

Au sein d'une litière, on ne possède que ce que l'on peut défendre. N'importe quelle miette de nourriture ou babiole brillante peut engendrer un conflit se traduisant par une montagne de fourrure se mordant, criant et se frappant dans une cohue généralisée de rats et de rattus. C'est un comportement véritablement inné. Le premier réflexe qu'un rattus apprend à la naissance est d'arracher un confrère de la tétine maternelle pour pouvoir s'y repaître lui-même. Un étranger se demandera toujours comment autant de rattus peuvent arriver à l'âge adulte, étant donnée la violence et le nombre des confrontations. Mais en réalité les rattus savent instinctivement comment faire mal à leurs congénères sans les blesser sérieusement.

Toutefois, une menace extérieure est réprimée avec une extrême violence. Qu'un prédateur s'attaque à un rat ou un rattus solitaire et il deviendra rapidement la proie d'une vague bruyante et sauvage de fourrures, de dents et de griffes semblant sortir de nulle part. Pour un rattus, s'en prendre à un des membres de la litière est bien pire que de s'en prendre à lui-même, et réclame un châtiment. L'unité sociale placée au-dessus de la litière est la *horde* et représente la famille élargie. Une horde comprend facilement des douzaines, voir des centaines d'individus, et des milliers de rats. C'est pour cette raison qu'une ville fantôme infestée de rattus est un lieu très dangereux pour y déclencher des hostilités.

Malgré tout, il arrive qu'un rattus parte à la découverte du Monde proche. Les raisons sont diverses. Certains sont motivés par la curiosité, d'autres rencontrent des étrangers et découvrent un style de vie où il n'est pas nécessaire de se battre pour chaque repas. Ils ne perdent cependant pas la notion de litière, et leur nouveau groupe devient de facto leur nouvelle litière.

11.5.3 Extras pour rattus

Compétences pour rattus

Lien de la litière (I)

Compétence innée

Cette compétence permet à un rattus de se déplacer comme le groupe lui-même et de pressentir les actions de ses congénères. Elle peut être utilisée pour protéger d'un danger n'importe quel individu de la litière. Cependant un autre test de compétence (modifié par celui-ci) est nécessaire pour arrêter le danger.

Utilisation spéciale d'autres compétences

Les Rattus utilisent la compétence Bagarre (V) pour se battre avec leurs dents et griffes. Leur fourrure épaisse et leurs armes naturelles tranchantes ne leur donnent aucun désavantage contre un adversaire doté d'armes conventionnelles.

De plus, ils chargent volontiers un adversaire en prenant de l'élan à l'aide de leurs quatre pattes. Ils atteignent ainsi des vitesses élevées avant de se jeter sauvagement sur leur adversaire. En termes techniques, cela se traduit par un jet d'Athlétisme (V) ; les niveaux de succès se transformeront ainsi en point de bonus pour le jet de Bagarre (V).

Secrets pour rattus

Secret de l'ami des rats

Secret obligatoire pour tout rattus

Vous gagnez un bonus sur tous les jets de Connaissance des animaux impliquant des rongeurs. De plus, votre personnage peut parler aux rongeurs dans leur langue.

Secret des compagnons des rats

Votre personnage est en permanence entouré de rats (entre deux et quatre). Ils vivent dans ses poches, lui courent entre les pattes, lui grimpent sur les épaules, etc. Ces rats ont les compétences communes suivantes :

- Endurer : Médiocre (0)
- Réagir : Expert (2)
- Résister : Médiocre (0)
- Bagarre : Médiocre (0)
- Discrétion : Compétent (1)

S'ils sont touchés au combat (même lors d'un conflit étendu), ils se dispersent immédiatement, et ne reviennent pas avant la prochaine scène.

Secret de la taille du rat

Votre personnage est, comme tous les rattus, plus petit que la plupart des gens du Monde proche, et peut en tirer avantage au combat. Vous obtenez un dé de bonus à chaque fois que votre personnage évite une attaque d'un personnage plus grand ou toute autre situation où sa taille réduite pourrait offrir un avantage (par exemple lors d'un test d'Athlétisme pour se faufiler dans un tuyau de faible diamètre).

Secret de la vision du rat

Votre personnage est doté d'une excellente vision nocturne. Vous ne recevez jamais de pénalité pour des situations à faible luminosité et vous voyez au clair de lune aussi bien que si vous étiez en plein jour.

Secret de la rivalité familiale

Vous pouvez rafraîchir votre réserve d'Instinct chaque fois que votre personnage se bat férocement avec un membre de sa litière. De plus, vous pouvez effectuer un test de Lien de la litière (I) immédiatement après le combat et ajouter ces dés pour soutenir le test de soins de votre confrère de la litière.

11.5.4 Clés pour rattus

Clé de la litière

Votre personnage est membre d'une litière, soit qu'il soit né dans celle-ci, soit qu'il y ait été adopté.

1 xp : Chaque fois que votre personnage défend un congénère de la litière.

3 xp : Chaque fois que votre personnage prend de gros risques pour défendre un congénère de la litière.

Révocation : Votre personnage quitte sa litière pour s'en aller suivre son propre chemin. (Note : Vous pouvez décider de changer de litière à tout moment, mais vous devrez révoquer celle-ci et en acheter une autre pour vous lier à la nouvelle litière. Votre personnage ne peut avoir plus d'une litière à la fois.)

Clé du précieux

Votre personnage garde jalousement ses possessions, craignant de se les faire voler à la première occasion.

1 xp : Chaque fois que votre personnage obtient une nouvelle possession par ses propres moyens. L'achat ou le cadeau ne comptent pas ici.

2 xp : Chaque fois que votre personnage obtient une nouvelle possession en se battant pour l'avoir.

5 xp : Chaque fois que votre personnage défend avec succès une de ses possessions contre une tentative de vol.

Révocation : Votre personnage se sépare définitivement de ses biens.

Chapitre 12
Ammeni, fleur de l'enfer

Introduction

Philippe, le seigneur du manoir sourit. "Seigneur Rose me montre beaucoup de respect par un tel déploiement de luxe", dit-il à la servante allongée sur un divan et drapée d'un fin voile de soie. "Ces fruits et viandes séchés sont spectaculaires. Nomi, goûte-les."

L'esclave zaru hocha de la tête et s'exécuta. Sa langue mutilée l'empêchait de parler, mais excellait dans la détection de poisons. Après avoir testé les nombreux cadeaux offerts à Phillipe et les avoir lavés d'une gorgée de vin datant d'avant l'ombre, il laissa glisser un œil interrogateur au succulent présent allongé sur la chaise.

"Ah Nomi, je goûterai moi-même ce délice !", dit Philippe avec un sourire. Il porta une rondelle de carambole à sa bouche et l'avala d'un mouvement ouvertement érotique. S'approchant de la jeune fille, il commença à déballer son cadeau. "Voyons voir quelles délices sont mûres dans ce jardin." Philippe enfouit sa tête dans la poitrine de la jeune fille, puis glissa gentiment vers le bas, attiré par un suc odorant et frais tel le chèvrefeuille…

Soudain, sa tête bascula et ses yeux roulèrent dans leurs orbites. La fille repoussa Philippe sur le sol, sa langue enflée dépassant de ses lèvres en une expression obscène. "Tu avais raison Nomi, il n'était pas assez méfiant", dit-elle, tirant d'entre ses jambes une délicate mais mortelle petite fleur qu'elle lança d'un geste négligeant sur la poitrine immobile de Philippe.

12.1 Maisons de traîtrise

Ammeni est un pays de beauté et de mort, de nourriture exotique et de terribles poisons, de richesse indécente et de pauvreté écrasante. Ammeni est idéalement située sur les voies commerciales. Sa large ouverture sur la mer de l'Est favorise le commerce maritime, et sa position relativement centrale dans le Monde proche lui permet d'être en contact avec les principales régions économiques. À l'ouest et au sud, ce pays s'avance jusqu'à la rivière Belhor et la voie d'Absolon. Au nord, les terres fertiles du delta de la rivière Venimeuse, autrefois sous contrôle zaru sont un véritable garde-manger pour cette région. Plus au nord encore, Ammeni s'avance jusqu'à l'orée de la forêt khaléenne. Une violente guerre y fait rage pour gagner le contrôle sur la forêt khaléenne, et surtout sur les gisements de métal lunaire qui s'y trouvent. Les maisons contrôlent surtout les régions côtières à l'Est et, plus on va vers l'intérieur des terres, et plus l'anarchie et le chaos prennent une place importante. Il faut dire que le pouvoir en place est peu intéressé par ces régions moins riches et éloignées des voies de commerce maritime.

Bénéficiant d'un climat très chaud et humide, Ammeni est extrêmement fertile. Les maisons nobles qui se partagent ce pays font la majorité de leur commerce avec la culture du riz, la pisciculture et l'élevage de buffles. S'ajoutent à cette base les

épices provenant des régions reculées à l'Ouest, qui sont peut-être la seule raison pour laquelle le pouvoir ammenite n'a pas complètement laissé ces régions à l'abandon. Cette abondance de denrées donne un avantage certain aux Ammenites sur le plan économique. Leur marine est très puissante et sert non seulement aux commerçants ammenites, mais également aux marchands alliés maldoriens qui sont les principaux partenaires commerciaux. C'est aussi en Ammeni que l'on trouve les drogues les plus étranges et les poisons les plus mortels. Une carrière d'assassin est assurément très lucrative ici. Les biens qui manquent le plus en Ammeni, et ce malgré la demande tenace, sont les métaux et les gemmes. La plus grande partie du commerce effectué est axée autour de ces deux biens.

Le pouvoir en Ammeni est détenu par les sept *maisons*, des plantations qui ont pris de l'importance tant sur le plan marchand que sur le plan politique, au point de devenir de véritables gouvernements. Le terme "maison" ne se réfère pas seulement à la classe dirigeante ou à son commerce, mais aussi à toute la terre contrôlée par celle-ci. Au sein d'une maison, la loi est dictée par le gouverneur ou son personnel et est généralement imposée de façon capricieuse. Les lois commerciales sont déterminées par les dirigeants des sept maisons, formant ensemble le *concile*. Les membres du concile sont plus souvent qu'à leur tour entraînés dans des histoires de conspirations et de tentatives d'annexion du voisin, délaissant ainsi quelque peu les affaires courantes de leurs territoires. Les alliances entre les maisons durent rarement plus de quelques semaines, avant de se solder par un acte de traîtrise de l'une ou l'autre partie, quand ce ne sont pas les deux à la fois.

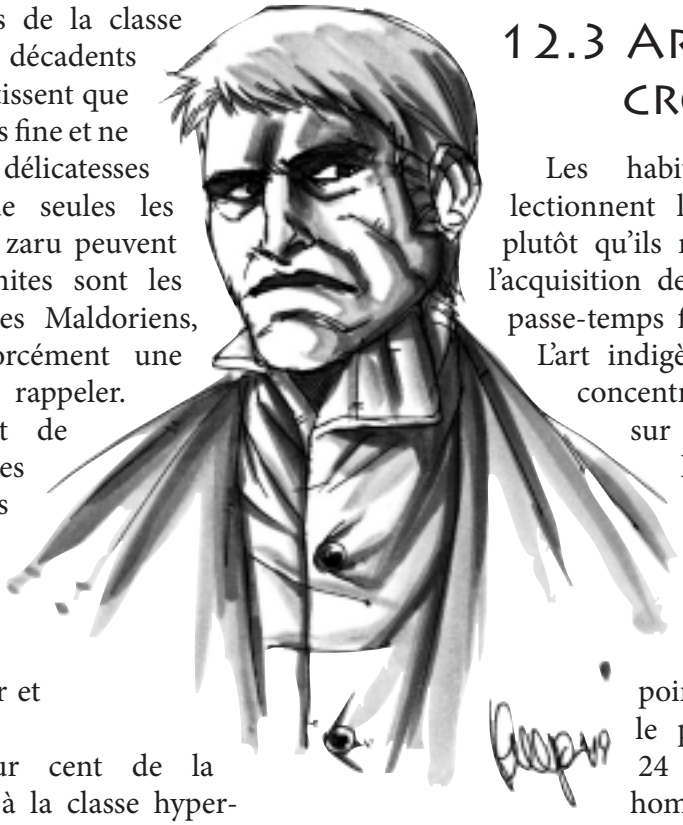
Ces sept maisons forment les sept têtes d'une même hydre. À l'origine, elles étaient dirigées par sept frères et étaient responsables de la tenue des voies navigables et des champs de la région ammenite au temps de l'empereur Absolon. Après l'année de l'ombre, les frères prirent le contrôle d'Ammeni et la divisèrent. Depuis, les guerres fratricides sont leur occupation favorite lorsqu'ils ne sont pas occupés à terroriser et surexploiter les paysans.

Récemment, la guerre contre Khale a un peu contribué à réunir les sept maisons. Des rumeurs d'un étrange métal, appelé "métal lunaire" sont venues de Khale, et les maisons ont alors décidé d'oublier leurs précautions avec leur voisin pour prendre le contrôle de ce matériau, dont on dit qu'il a des propriétés étonnantes. Jusqu'à maintenant, les résultats de cette guerre sont désolants pour les deux parties. Les Khaléens, opérant sous forme de petits groupes et avec l'avantage du terrain, sont en effet parvenus à repousser toutes les attaques, bien qu'au prix de lourdes pertes.

12.2 Dormir parmi les serpents

Hors de leur territoire, les Ammenites sont réputés pour leur cruauté et leur décadence. Les

apparences sont cependant trompeuses : seuls les plus riches des Ammenites ont l'opportunité d'être cruels et les moyens d'être décadents. La classe moyenne ammenite est avant tout faite d'opportunistes, cherchant les meilleures affaires possibles dans une société chaotique. Par contre, les Ammenites de la classe sociale supérieure sont décadents à l'extrême. Ils ne se vêtissent que d'habits de la soie la plus fine et ne se nourrissent que des délicatesses les plus exquises que seules les terres fertiles du delta zaru peuvent produire. Les Ammenites sont les descendants directs des Maldoriens, mais ce n'est pas forcément une bonne idée de le leur rappeler. Leur langue contient de nombreuses similitudes avec le maldorien, mais accompagnée de nombreux claquements et sifflements entre les mots servant à nuancer et connoter le propos.



Environ cinq pour cent de la population appartient à la classe hyper-aisée des maisons familiales. Beaucoup de ses membres ne sont cependant liés par aucun lien de parenté. L'assassinat de membres de sa propre famille, ou plus généralement de sa maison, étant presque une tradition, il est possible pour des gens ambitieux de gravir les échelons très rapidement, mais aussi d'en retomber encore plus vite. L'esclavage est chose courante en Ammeni, où l'on estime qu'il touche environ vingt-cinq pour cent de la population. Une grande partie de ces esclaves sont des Zarus. Le taux de mortalité parmi les esclaves est presque aussi élevé que parmi les membres des maisons ; leurs maîtres insensibles et délirants sous l'effet de la drogue ne connaissent aucune pitié.

Le reste de la population fait partie de ce que l'on pourrait appeler la classe moyenne. Elle vit de diverses tâches, comme fonctionnaire de bas échelon, surveillant d'esclaves ou superviseur de travaux finis. Certains ne sont que de pauvres esclaves affranchis. Cette tranche de la population essaie de rester la plus discrète possible, et il est courant de les voir s'exiler, soit pour se mettre à l'abri d'une société dangereuse, soit pour établir des ponts commerciaux vers la métropole et espérer accéder à la richesse.

12.3 Art, cuisine et croyances

Les habitants ammenites collectionnent l'art des autres cultures plutôt qu'ils n'en créent eux-mêmes : l'acquisition de pièces d'art est un des passe-temps favoris de la classe aisée. L'art indigène est assez bizarre, se concentrant principalement sur des thèmes comme l'inéluctabilité de la mort et l'oppression. La peinture la plus célèbre figure une galette de riz, teintée de sang et plantée de tiges qui pointent le ciel et le livre le plus célèbre raconte les 24 dernières heures d'un homme riche et fou à lier. Les esclaves zarus produisent aussi un peu d'art, principalement des chants rituels incompréhensibles, qui ont une incroyable faculté à véhiculer des émotions. Leurs chants funéraires sont connus pour parvenir à tirer des larmes même aux plus endurcis des Ammenites, ce qui provoque ensuite chez eux des colères terribles.

La nourriture ammenite est quant à elle très réputée. Fort épicée, contenant beaucoup de crème, de riz ou de nouilles, elle comprend aussi des ingrédients insolites, tels que des œufs de caille crus, des limaces ou des yeux de poisson. Cette cuisine provoque soit l'admiration, soit le dégoût, mais ne laisse pas indifférent. Leur alcool de riz provoque le même effet. Ils consomment également de grandes quantités de *poiture*, le pollen issu d'une fleur sauvage blanche qui pousse à foison dans les champs de riz. La poiture met les consommateurs dans un état de relaxation profond, proche de l'hypnose, dans lequel le temps semble se ralentir.

Les Ammenites ne s'occupent guère de religion. Ils préfèrent se consacrer à l'or et aux richesses. Le concile des maisons a d'ailleurs banni la pratique de toute religion. Il n'est toutefois pas rare de voir les esclaves zarus poursuivre leurs pratiques traditionnelles et les membres des maisons participer à des cultes bizarres, notamment le mystérieux culte du revenant. Ce culte prêche que le père des maisons vit toujours, grâce à une drogue dont il aurait le secret. Les membres de ce culte cherchent à atteindre l'immortalité en essayant de recréer expérimentalement la mystérieuse potion du père des maisons.

12.4 Les racines dans la brume

De par ses sols riches et variés, Ammeni dispose de la plus grande variété de drogues en tous genres dans le Monde proche. Drogues récréatives, poisons et herbes médicinales foisonnent ici. La plus commune de ces drogues est la poiture, précedemment citée. La poiture blanche est une drogue très puissante, envoyant son consommateur dans un état de rêve éveillé flou, où la perception de soi est très relative et celle du temps ralentie. La poiture rouge, bien plus rare, provoque une hyperactivité intense et des troubles de la concentration ainsi que, quelquefois, des accès de rage. La poiture noire provoque un *kick* encore plus puissant que la blanche, et a des vertus guérissantes très intéressantes. Mais elle peut aussi provoquer la mort, même à faible dose.

Entre l'abondance de plantes et les études poussées du fonctionnement du corps effectuées par des Ammenites curieux ou dérangés, les guérisseurs sont nombreux en Ammeni. Les meilleurs guérisseurs trouvent un emploi auprès des maisons, soit comme médecins personnels soit comme bourreaux. Les autres finissent généralement comme médecins militaires. Les guérisseurs indépendants sont plus difficiles à trouver. La plupart préfèrent en effet quitter Ammeni pour devenir voyageurs, bien que quelques-uns restent derrière pour aider les Zarus opprimés.

Les empoisonneurs indépendants sont en revanche courants ici. Ils peuvent changer souvent de client, et travaillent généralement sous couverture. C'est pourquoi les entretiens d'embauche des cuisiniers sont parmi les plus éprouvants qui soient. De par leur fonction, les cuisiniers sont des empoisonneurs de choix. Aussi, obtenir un travail pour une maison signifie être questionné par le maître de maison et ses acolytes, ainsi que fort probablement avoir droit à une séance tout à fait spéciale avec un bourreau.

12.5 Les différentes races en Ammeni

Les Ammenites n'apprécient guère la présence d'autre race que les humains dans leur entourage. Les riches ne sont pas à l'aise si les humains de leur entourage ne sont pas également riches, car cela augmenterait les risques d'assassinat. Toutefois, quelques elfes isolés parviennent à se faire admettre dans la société, si leur âme est suffisamment noire.

Les gobelins sont souvent considérés comme des animaux de compagnie et la plupart sont dépendants à la nourriture ou aux drogues ammenites. Ils peuvent aussi être employés comme domestiques, voleurs ou espions (pour ceux qui sont assez malins).

Les rattus se retrouvent assez souvent dans les parties marécageuses d'Ammeni, mais ils n'y sont guère appréciés. Ils y sont chassés comme de la vermine ou réduits en esclavage. Certaines communautés parviennent à subsister dans la clandestinité. Leur soutien au peuple zaru

n'arrange pas leur cas et ils subissent des séances de torture particulièrement dures lorsqu'ils sont attrapés.

12.6 Extras pour Ammenites

12.6.1 Le goût de la mort

Les poisons et les drogues peuvent avoir les effets suivants :

• **Un dé de pénalité pour toutes les compétences associées à une réserve spécifiée**

On peut appliquer cet effet de multiples fois pour affecter plusieurs réserves. Il n'est pas rare qu'une même drogue affecte plusieurs réserves de différentes manières. Par exemple, la poiture rouge octroie un dé de bonus à toutes les compétences liées à la Vigueur, alors qu'elle réduit d'autant toutes les compétences basées sur la Raison.

• **Blessures**

Tous les poisons et drogues provoquent une réduction momentanée des facultés, mais il est aussi possible de provoquer des blessures physiques avec certains d'entre eux. Cet effet fonctionne de la même manière que le secret de l'arme improvisée (voir annexe C p. 141) et peut, à l'instar de ce dernier, être choisi plusieurs fois.

• **Inconscience**

Il n'est pas rare qu'une drogue provoque l'inconscience ou un état de grande perturbation à son consommateur.

• **Perte ou augmentation d'un sens**

C'est ici un cas particulier du premier effet mentionné. Dans ce cas, toutes les compétences faisant usage du sens en question sont augmentées ou diminuées de deux dés de bonus. Selon les cas, la surstimulation d'un sens provoque l'effet inverse à ce qui serait en réalité souhaité. Par exemple, celui qui a augmenté son sens du toucher au point de pouvoir lire un texte en sentant les traces d'encre subira par contre une pénalité majeure s'il se fait toucher au combat.

Il n'existe pas de liste exhaustive de poisons dans *L'Ombre du passé*, mais vous pouvez en créer autant que vous voulez en vous servant des effets énumérés ci-dessus. Bien que certaines drogues ou poisons puissent avoir des effets bénéfiques, ils ont tous aussi leurs côtés négatifs. Dans le Monde proche, on fait toujours référence au terme *poison*, même s'il ne s'agit pas toujours de poison selon la définition courante du terme.

Les poisons peuvent être *distillés* ou non. Un poison non distillé est celui que l'on trouve à l'état naturel dans une herbe, une plante ou une fleur. L'usage d'une telle drogue se fait par voie orale. On peut trouver une telle drogue dans la nature suite à un test réussi de Connaissance des plantes. Un poison non distillé ne peut avoir qu'un seul effet bénéfique, et aura aussi toujours un effet négatif. Le résultat du test de compétence de Connaissance des plantes devrait être utilisé pour déterminer la puissance du poison.

Pour augmenter la puissance d'un poison et pour pouvoir l'administrer par d'autres moyens que la voie orale, il est nécessaire de le distiller. En utilisant la compétence Distillation d'herbes, éventuellement soutenue par le test de Connaissance des plantes, des effets supplémentaires peuvent être ajoutés. Le premier effet est gratuit, et d'autres peuvent être ajoutés en se servant de secrets culturels ammenites. On appelle un poison distillé une *infusion*, le principe actif du poison étant mélangé à une substance porteuse, le plus souvent un alcool à base de céréale. L'infusion doit être consommée oralement ou injectée d'une manière ou d'une autre dans le circuit sanguin pour prendre effet. Le résultat du test de Distillation d'herbes indique la puissance du poison.

Lorsque un poison est administré à un personnage, celui-ci doit effectuer un test de compétence Endurer (V). Le niveau de difficulté pour résister aux effets du poison correspond à la puissance de celui-ci.

Dans le cas d'un poison **non distillé**, si le personnage réussit son test d'endurance, il ne

subit aucun effet négatif, mais profite des effets positifs que la substance aurait. S'il ne réussit pas le test, alors il en subit également les effets négatifs et il encaisse en plus une blessure égale au niveau de puissance du poison. Les effets négatifs d'un poison disparaissent lorsque la blessure est soignée, les effets positifs à la fin de la scène.

Dans le cas d'un poison **distillé**, si le test d'endurance est réussi, le personnage subit les effets que le poison avait avant sa distillation, mais sans subir de blessure. Dans ce cas, les effets positifs autant que négatifs durent jusqu'à la fin de la scène. S'il échoue à ce test, il subit alors l'ensemble des effets du poison ainsi qu'une blessure du niveau de la puissance du poison. Les effets négatifs durent jusqu'à ce que la blessure soit soignée, tandis que les effets positifs durent jusqu'à la fin de la scène.

12.6.2 Compétences culturelles ammenites

Anatomie (R)

De tout le Monde proche, les Ammenites sont ceux qui connaissent le mieux le fonctionnement du corps humain. Cette compétence peut être utilisée pour toutes sortes de situation impliquant une bonne connaissance du corps humain, y compris la chirurgie sur des blessés graves (avec un soutien de la compétence Soins), pratiquer une torture insoutenable sans tuer la victime, ou pratiquer des piercings et autres modifications esthétiques du corps.

Évaluation d'œuvres d'art (R)

L'évaluation ne sert pas qu'à estimer la valeur d'un objet d'art, mais aussi la valeur qu'il a aux yeux de son acheteur potentiel. On peut également s'en servir pour déterminer quand et où une certaine œuvre a été créée.

Assassinat (I)

L'art d'un décès rapide et mystérieux fait partie de cette compétence. Elle ne peut être utilisée que si la victime n'est pas consciente de ce qui se trame. On peut s'en servir pour toute tentative originale d'infliger la mort, comme par exemple de se servir d'un spray pour administrer un poison par voie aérienne.

Guerrier des bambous (V)

Le plus souvent, les armes et armures des Ammenites sont fabriquées en bambou, une matière flexible et abondante dans ce pays où le métal fait défaut. Cette compétence ne sert pas uniquement à se battre avec des armes en bambou, mais également à les fabriquer.

As du couteau (I)

Cette compétence sert à effectuer toutes sortes d'actions avec un couteau ou une dague, allant de la coupe de tranches de viande séchée fines comme du papier à la vivisection, en passant par l'égorgeage d'un adversaire avec une dague. Vous

prenez un dé de pénalité si votre couteau n'est pas de bonne facture.

Distillation d'herbes (R)

Cette compétence est utilisée pour tirer l'essence des plantes et renforcer leurs effets, pour le meilleur ou pour le pire.

Connaissance des plantes (R)

Cette compétence sert aussi bien à identifier et prélever correctement les plantes thérapeutiques ou venimeuses que pour leur préparation et leur utilisation.

Contrebande (R)

La contrebande englobe aussi bien le fait de transporter incognito des marchandises interdites ou soumises à des règles spéciales, que de trouver des contacts pouvant fournir ou racheter ces marchandises.

Goût du poison (I)

Cette compétence sert à détecter les poisons par l'odorat ou le goût. Un test réussi fournira un bonus au test d'Endurer (V) qui suivra fatalement pour celui qui a goûté le poison.

12.6.3 Secrets culturels ammenites

Venin réparateur

Votre personnage sait distiller des poisons aux propriétés bien étranges : elles soignent leur consommateur. Il est toutefois nécessaire d'effectuer un test d'endurance. S'il échoue, l'effet produit est inverse à celui recherché et blesse son consommateur à un niveau égal à celui de la puissance du poison. Cependant, si le test d'endurance est réussi, son consommateur sera soigné d'autant de blessures.

Coût : 2 Raison.

Métastase

Votre personnage est passé maître dans l'art de distiller des infusions. Il peut ajouter autant d'effets qu'il désire dans une infusion.

Coût : 2 Raison pour chaque effet en plus du premier.

Lame de serpent

En faisant bouillir une infusion de poison jusqu'à n'obtenir qu'une substance visqueuse, on peut l'appliquer sur une lame où elle restera jusqu'à ce qu'elle blesse quelqu'un. À ce moment-là, l'effet du poison est transmis au personnage blessé.

Coût : 1 Vigueur.

Fruit de feu

Votre personnage s'y connaît tellement bien avec les piments et autres épices piquantes qu'il est capable de blesser les consommateurs de sa nourriture. La compétence utilisée pour ce faire est Cuisine et la victime s'y oppose avec Endurer.

Estomac de fer

Votre personnage a la capacité de supporter des nourritures qui provoquent des blessures chez des personnes "normales". Il gagne un dé de bonus pour résister à tout poison pris par voie orale, à la nourriture avariée ou sur-épicée, etc.

12.6.4 Clés culturelles ammenites

Clé de la maison

Votre personnage est un fier membre d'une maison ammenite.

1 xp : Votre personnage entreprend une action bénéfique pour sa maison.

2 xp : Votre personnage subit des inconvénients ou des blessures pour sa maison.

5 xp : Votre personnage prend de gros risques pour sa santé, sa réputation ou sa fortune pour défendre les intérêts de sa maison.

Révocation : Agir contre les intérêts de la maison.

Clé du suzerain

Votre personnage est un maître. Ses sujets lui appartiennent, ou il supervise les biens de ses sujets.

1 xp : Votre personnage contraint quelqu'un à agir contre sa volonté.

3 xp : Votre personnage contraint une personne à agir contre sa volonté et elle en souffre (blessure, douleur, désespoir).

Révocation : Libérer un sujet appartenant à votre personnage ou placé sous sa supervision.

12.7 Exemples

12.7.1 Noms ammenites

Hommes : Kaarlo, Philippe, Amoux, Onfroi, Cador, Edmund, Owain, Montaigu, D'Anton, Toussaint, Duval, Quennel, Dacian, Piperel.

Femmes : Hélène, Galatée, Charlotte, Célie, Arlette, Eugénie, Sidonie, Rohais, Ruby, Eleta, Ysabelle, Zuria, Marquisa, Damia, Aveline.

12.7.2 Idées de personnages ammenites

- Le fils ou la fille d'un haut-placé dans une maison.
- Un empoisonneur épris d'un esclave
- Un rattus "Robin des bois", volant les maisons et aidant les Zarus.
- Un espion au service d'une maison, voire même un agent double.

Chapitre 13
Khale, racines du monde

Introduction

Seuls quelques membres de la tribu subsistaient, les guerriers avaient été décimés par les vipères ammenites. Nevins et Violette, frère et sœur, portaient leur chef mortellement blessé sur un brancard improvisé…

"Nevins, prends ma lance, souffla le chef. C'est à toi que revient la tâche de guider les pas de la tribu."

Nevins frissonna inconfortablement, son luth se balançant sur son épaule.

"Père, je ne suis pas destiné à me battre, mais à conter les prouesses héroïques de nos guerriers.

– Serre ton poing dans ta poche, répliqua l'autre dans un grognement. Sois un homme de Khale. C'est ton devoir de protéger les femmes de la tribu."

Violette soupira : "Moi, je veux bien la prendre, cette lance, si mon frère n'en veut pas. Mes bras sont aussi forts que ceux de n'importe quel homme, et certainement encore plus dangereux.

– Femme, ma fille bien-aimée. Tu ne peux pas porter la lance sacrée de la tribu. Le bois se fendrait et se briserait sous ton étreinte. Ne sois pas jalouse de ton frère. Ton devoir à toi est d'élever les survivants de la tribu.

– Je ne peux pas…", commença Violette, abasourdie par le manque de sagesse de son père. Ses pupilles se dilatèrent sous l'effet de la colère, puis se recontractèrent sous celui de la concentration. Vive comme un chat, elle se saisit de la lance et la lança de toutes ses forces dans un buisson proche.

"Stupide femme ! Ta jalousie infantile va causer la perte de notre héritage ancestral !"

Violette s'éloigna en courant, en direction du fourré où avait atterri la lance. Elle en retira une lance ensanglantée et la tête d'un assassin ammenite, arrachée par la force de l'impact.

"Qu'est-ce que je ne peux pas faire, disais-tu ?"

13.1 Une forêt à feu et à sang

La verte péninsule khaléenne est un écho à la végétation luxuriante de Qek, plus au nord. Autrefois, seule la largeur de la rivière Affamée séparait ces deux terres. Mais les importants tremblements de terre qui succédèrent au Ciel de feu élargirent cette rivière au point d'en faire la mer Dentée. Khale et Qek sont toujours encore proches les uns des autres, surtout au niveau du détroit de la Gueule du dragon. Le fait de contrôler ce détroit autant qu'une mystérieuse substance appelée *métal lunaire* vaut à Khale l'inimitié de ses voisins plus au Sud, spécialement les Ammenites qui mènent une guerre sans merci à leur encontre depuis plusieurs années.

La péninsule est presque intégralement recouverte d'une épaisse forêt humide, mais avec des types de végétation très divers. Au Sud, on trouve plutôt des forêts de conifères, alors qu'une forêt quasi-tropicale occupe le Nord. Cette forêt est sacrée aux yeux de ses habitants. Tout ce dont une tribu pourrait avoir besoin se trouve dans la forêt : des champs de champignons, des plantes médicinales, de la nourriture, du gibier, ou du bois tombé pour se fabriquer des armes et des outils.

Avant l'âge de l'ombre, des grandes cités avaient vu le jour au sein de la forêt, mais les Khaléens ne vivent désormais plus que dans de petites tribus éparpillées dans la forêt.

Les tribus cousines se battent pour garder le contrôle de leurs terres ancestrales, et leur sang abreuve les nombreuses rivières voisines. Ces tribus doivent faire face à la pression grandissante des Ammenites qui avancent chaque jour un peu plus vers le nord. De nombreux chefs de tribu tentent donc de former une coalition pour mieux s'opposer aux Ammenites mais pour l'heure, aucune de ces tentatives n'a encore abouti.

13.2 La société khaléenne

13.2.1 La tribu est la famille

Les Khaléens sont des gens foncièrement chaleureux et robustes. Ils sont d'apparence méditerranéenne, avec des cheveux noirs ou bruns, plus rarement roux. Leurs yeux varient entre le brun et le vert. Ils revendiquent un héritage commun avec les Qeks, bien qu'ils parlent des langues différentes. En tout cas, ils maintiennent de bonnes relations avec eux.

Les Khaléens vivent en tribus de 20 à 120 personnes en moyenne, et considèrent toute la tribu comme faisant partie de leur famille, indépendamment des liens du sang. À l'inverse, deux Khaléens ayant un lien de parenté génétique mais vivant dans des tribus différentes n'entretiennent entre eux aucune relation privilégiée, étant de simples cousins khaléens. Lors du mariage khaléen, les hommes quittent leur tribu pour rejoindre celle de leur femme, et y intègrent une nouvelle famille. Les étrangers ou ceux qui n'ont plus de famille peuvent rejoindre une tribu s'ils suivent un rituel au cours duquel ils reçoivent un nouveau nom.

Au sein d'une tribu, les statuts sont à la fois importants et clairement définis. Si les liens familiaux passent par les femmes, ce sont les hommes qui tiennent presque tout le pouvoir décisionnel. Le chef de tribu est presque toujours un homme, le mari de la femme la plus âgée de la tribu. Son conseiller, généralement un barde, et les guerriers sont également des hommes. Lorsque deux tribus s'affrontent, la tradition khaléenne veut que seuls les hommes se battent. Découvrir qu'une femme a pris les armes pour sa tribu équivaut à une disgrâce énorme, et cette tribu préférerait certainement capituler plutôt que de continuer le combat.

13.2.2 Les cousins en guerre

Chaque tribu se gouverne elle-même, rédigeant ses propres lois et s'appropriant son propre territoire. L'année de l'ombre a disséminé les tribus, et depuis, nombre d'entre elles se disputent des parcelles de terrain en invoquant leurs droits ancestraux.

La guerre contre les Ammenites peine à faire émerger une unité entre les tribus, malgré d'importants efforts consentis par quelques chefs éclairés. Le temps joue en faveur des Ammenites qui déboisent systématiquement le Sud de la forêt au fur et à mesure de leur avancée. Ils réduisent ainsi durablement la taille du territoire disponible pour cette peuplade forestière.

Pour répondre à la menace, de plus en plus de femmes prennent les armes malgré la tradition ancestrale qui l'interdit. Ceci ne fait qu'aviver les tensions entre les tribus les plus conservatrices et celles, plus progressistes, qui cherchent à mettre un terme à l'avancée ammenite à n'importe quel prix.

13.3 Nous sommes la forêt

La forêt khaléenne fait l'objet d'un culte des ancêtres similaire à ce que l'on retrouve dans de nombreuses peuplades primitives. Chaque arbre est la réincarnation d'un membre de la tribu, né de nouveau comme une partie intégrante de la terre. Cette croyance n'apaise guère les tensions entre tribus lorsqu'elles sont en désaccord avec les frontières à attribuer à chacune. Un ancien arbre légendaire au milieu du territoire est considéré comme la réincarnation du grand roi Khale, le leader qui, ayant réussi à unir les Khaléens, laissa son nom en héritage à cette civilisation.

C'est en Khale que l'on retrouve la tradition artistique la plus vivante de tout le Monde proche, car celle-ci fait partie intégrante de la pratique religieuse khaléenne. Si les peintures et sculptures khaléennes sont magnifiques, c'est surtout leur musique et leurs histoires qui font la réputation des Khaléens. Ces histoires et chansons racontent les gestes de héros ancestraux. Elles sont souvent embellies, voire même inventées de toutes pièces ; chacun a son avis sur la question. Les "vrais" Khaléens insistent sur le fait que toutes leurs histoires sont vraies, bien qu'une des règles d'or chez les bardes soit "*Il faut toujours narrer une histoire de la manière dont elle* aurait dû *se dérouler*". Il arrive régulièrement que des tribus entières se déguisent et reconstituent ces histoires dans des pièces de théâtre, parfois même avec l'aide de tribus amies.

La religion khaléenne s'articule autour d'une série de festivals, des assemblées où plusieurs tribus amies se rassemblent pour plusieurs jours de festivités et de célébrations de leur glorieux passé. La narration rituelle des hauts faits des ancêtres autour d'un grand feu de camp fait partie intégrante de ces festivals. Souvent, une certaine forme de compétitivité s'installe dans ces rituels, lorsque les prêtres et les bardes tentent de surpasser leurs compatriotes des autres tribus.

Les bardes, prêtres et artistes à la fois, occupent une place particulière dans la culture khaléenne. Ils ne s'impliquent jamais dans les conflits tribaux. Au lieu de cela, lorsque deux tribus s'affrontent, leurs bardes respectifs se retrouvent et écrivent ensemble l'histoire de ce conflit au fur et à mesure qu'il se déroule. Tuer un barde est un crime majeur dans la société khaléenne. Le meurtrier d'un barde n'est plus à l'abri d'aucune tribu khaléenne, et sera exécuté sommairement si quelqu'un découvre son forfait.

La magie est pleinement acceptée par les Khaléens, et les fascine au plus haut point. Les bardes khaléens et les sorciers étrangers (appelés druides par les Khaléens) sont très respectés et peuvent s'adonner librement à leur art. Une légende veut qu'au cours de sa vie, un barde apprenne à jouer trois notes parfaites : l'une provoque des larmes de souffrance et de tristesse, une autre au contraire transforme la peine en larmes de joie. Quant à la troisième note, elle apaise et assoupit les auditeurs.

13.4 Le Vert-Monde

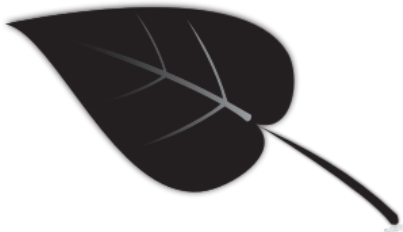
Au sein de la forêt khaléenne se cache un monde parallèle, un monde mystique. Il s'agit là d'un des secrets les mieux gardés des Khaléens, et il est interdit de le partager avec ceux qui ne sont pas de la tribu. Tous les arbres nécessitant au moins deux hommes pour les enlacer peuvent être utilisés comme portails pour entrer dans le Vert-Monde. Ce monde est un labyrinthe de chemins entrelacés, certains si petits qu'il est nécessaire de ramper pour les emprunter, d'autres assez larges pour laisser le passage à cinq hommes côte à côte. Il s'agit d'un monde entièrement végétal. Les parois des cavernes sont faites de bois et brillent d'une faible lueur verte.

Lorsque le Ciel de feu surgit, de nombreux Khaléens cherchèrent refuge dans le Vert-Monde et construisirent d'énormes cités dans ces cavernes. Ces cités sont maintenant des villes-fantômes et l'on dit même qu'elles sont hantées. Ce qui est sûr, c'est que des arbres noueux dont l'écorce forme des motifs de visages humains grimaçants de douleur poussent dans ces villes.

Le Vert-Monde est accessible depuis n'importe où dans la forêt khaléenne. Il peut être utilisé comme un passage pour aller d'un endroit à un autre, à condition d'être accompagné par un guide ou d'en être un soi-même. Le *moment* où le trajet se termine est incertain. Les voyageurs expérimentés ont rarement des soucis de ce genre, mais ceux qui se perdent dans le Vert-Monde courent aussi le risque de ressortir à une époque différente. Les bardes les plus expérimentés utilisent parfois intentionnellement cette propriété pour remonter dans le temps et parler à des ancêtres. Cependant, personne n'a été capable de se rendre dans la période comprise entre cent ans avant et un an après le Ciel de feu.

De nombreuses légendes disent que le roi Khale lui-même parcourt encore ces halles, un grand homme âgé, portant une barbe touffue comme de la mousse et doté de mains noueuses. Le roi Khale ou d'autres illustres ancêtres sont capables de guider les voyageurs n'importe *où* et n'importe *quand* dans le Vert-Monde. Ils peuvent aussi accorder leur bénédiction si on accomplit une quête pour eux, souvent la reconstitution ou l'accomplissement d'une aventure passée de l'ancêtre. Durant les festivals, les tribus envoient parfois leurs bardes et guerriers mener une quête à bien pour gagner la bénédiction des ancêtres pour les prochains combats.

Alors que la guerre ronge petit à petit les terres khaléennes depuis le Sud, certaines tribus se sont réfugiées complètement dans le Vert-Monde, abandonnant la terre khaléenne. Leur illusion de sécurité est cependant bien fausse : le Vert-Monde ne peut exister sans la forêt khaléenne, et au fur et à mesure que la forêt tombe, le Vert-Monde se rapetisse et s'assombrit.



13.5 Les mains de la tribu

Au sein des tribus, les agriculteurs, les chasseurs et les artisans sont très respectés. La capacité des artisans à fabriquer des lances et épées acérées, ainsi que des outils en bois très robuste est légendaire.

Khale entretient des relations commerciales avec Qek pour obtenir un peu de métal. À bord de drakkars, les Khaléens peuvent rejoindre le sud de Maldor pour y vendre diverses épices ne poussant pas dans ces climats plus froids. De nombreux jeunes Khaléens ayant perdu leur

famille, ils rejoignent volontiers les équipages des ces navires, certains pour devenir pirates. Ainsi, *La Faucille* est un bateau de jeunes pirates devenu célèbre en s'incarnant comme le cauchemar des garde-côtes ammenites.

Les Khaléens sont de grands buveurs. Ils importent leur vin depuis l'Oran et leur bière depuis le Maldor et le Goren. Ils sont connus aussi pour cultiver de la *marijuana* pour ses effets légèrement hallucinogènes et relaxants. Cette drogue délie les langues et on parle alors volontiers des contes épiques des héros. Elle stimule également le désir sexuel.

Marijuana

Drogue non distillée

- Un dé de pénalité pour toutes les compétences associées à la Raison.
- Sens du toucher augmenté (2 dés de bonus lorsque ce sens est utile, deux dés de pénalité contre toute tentative de séduction ou de torture).

Pour plus de détails sur le fonctionnement d'une drogue, voir la section "12.6.1 Le goût de la mort" p. 92, dans le chapitre consacré aux Ammenites.

13.6 Métal lunaire

Après l'année de l'ombre, un groupe d'explorateurs khaléens découvrit une forêt ne ressemblant à aucune autre dans le Nord de Khale. Au lieu d'arbres, cette forêt était faite de métal, *poussant* directement dans le sol, projetant une lueur argentée. Il s'agit là de la seule source de métal connue en Khale et on dit qu'il s'agit d'un fragment de la Lune de l'ombre qui se serait abattu dans cette région. Quoi qu'il en soit, cette matière a pris racine et pousse comme une sorte de parodie de forêt naturelle.

Le métal lunaire est facile à forger, robuste et propre à faire des lames acérées. Lorsqu'il est chauffé au-dessus d'un feu, il répond à la volonté de l'utilisateur et peut ainsi être forgé en n'importe quel objet de qualité supérieure (automatiquement une arme ou armure +1).

Cependant, ce métal coupe son utilisateur du Vert-Monde. Le simple toucher de métal lunaire procure un dé de pénalité pour les tentatives futures de rejoindre le Vert-Monde. Chaque jour passé en contact avec du métal lunaire ajoute un dé de pénalité, jusqu'à un maximum de cinq. Pour retirer un dé de pénalité, il faut dépenser cinq points de Vigueur et cinq points d'Instinct (il n'est pas nécessaire de les dépenser tous en une fois, si le personnage n'en a pas assez). Il est *impossible* de pénétrer dans le Vert-Monde en portant sur soi du métal lunaire.

13.7 Autres races dans Khale

Tout comme leurs cousins qeks, les Khaléens s'entendent bien avec toutes les races. Des gobelins, appelés ici *sprigiens*, forment des tribus un peu partout dans Khale. Les indigènes les trouvent plutôt amusants. Les elfes éveillent des sentiments de pitié et de suspicion ; on pense ici que ce sont des ancêtres qui n'ont pas germé, et qui n'ont donc pas donné naissance à un arbre. Ils traversent désormais le monde telle une âme en peine. Les rattus sont rares ici car ils se sentent bien plus à l'aise dans les cités. Cependant, certaines rumeurs font état d'une tribu formée de rattus, sans que cette rumeur n'ait cependant pu être vérifiée.

13.8 Extras pour Khaléens

13.8.1 Compétences

Camouflage (I)

Cette compétence est utilisée pour rester dissimulé tout en étant dans le champ de vision adverse, que ce soit en imitant des motifs naturels, en se couvrant de boue et de feuilles, ou toute

autre méthode appropriée pour se fondre dans le décor.

Généalogie (R)

La connaissance des liens familiaux est importante pour un barde khaléen. Trouver un ancêtre commun avec un inconnu rétablit automatiquement des liens de parenté sacrés pour les Khaléens, et peut faire d'un ennemi un allié. Outre le cas décrit ici, cette compétence sert aussi beaucoup pour saluer correctement les inconnus d'un certain rang, notamment les chefs de tribu.

Tactiques de guérilla (I)

Cette compétence n'inclut pas les connaissances de combat, qui font partie des tactiques militaires normales. Elle représente plutôt la connaissance de votre personnage en stratégies et tactiques non

conventionnelles donnant un avantage au petit nombre en tirant profit de l'environnement. Elle est utilisée pour coordonner des escarmouches rapides et piquantes tout en restant caché dans la forêt ; en émettant des bruits et en se servant d'astuces pour paraître d'une grande force, et éliminer son ennemi un par un par embuscades successives.

Forgeron lunaire (R)

Cette compétence permet de forger le métal lunaire en y projetant sa force psychique. Un test de compétence réussi est requis pour créer un objet. Lorsqu'il est heurté par du bois, le métal lunaire a tendance à perdre sa forme. Cette compétence sert donc également à forcer le métal lunaire à garder sa forme .

Bataille à la lance (V)

L'arme la plus populaire parmi les Khaléens est une longue lance, entièrement faite de bois durci par un traitement à base d'une poix unique en Khale. Cette arme est excellente pour empaler depuis une cachette. Sa pointe particulièrement longue en fait également une bonne arme pour le combat rapproché. Cette compétence est utilisée pour utiliser toute arme de la famille des lances.

Lien arboricole (I)

Cette compétence permet à un personnage d'entrer et de voyager dans le Vert-Monde. Un jet de compétence réussi est nécessaire pour entrer. Un autre jet permet de se rendre dans tout endroit connu par le personnage, soit en Khale, soit dans le Vert-Monde. Un troisième jet est requis pour voyager dans le temps.

13.8.2 Secrets

Secret de la note parfaite : joie

Avec un test de compétence réussi en Musique, votre personnage peut réveiller un sentiment de plénitude et de joie chez tous les auditeurs. S'ils le souhaitent, ceux-ci peuvent effectuer un jet de Résister (R) pour ne pas être affectés.

Coût : 1 Vigueur.

Secret de la note parfaite : tristesse

Avec un test de compétence réussi en Musique, votre personnage peut faire verser des larmes de tristesse à tous ses auditeurs. S'ils le souhaitent, ces derniers peuvent effectuer un jet de Résister (R) pour ne pas être affectés.

Coût : 1 Instinct.

Secret de la note parfaite : sommeil

Avec un test de compétence réussi en Musique, votre personnage peut endormir tous ses auditeurs. S'ils le souhaitent, ceux-ci peuvent effectuer un jet de Résister (R) pour ne pas être affectés.

Coût : 2 Raison.

Secret de l'étreinte forestière

Votre personnage reçoit un dé de bonus aux jets de furtivité et de guérilla lorsqu'il se trouve dans une forêt dense.

Secret du transport forestier

Votre personnage peut emporter avec lui des personnes lorsqu'il voyage dans le Vert-Monde, en maintenant un portail ouvert pour eux. Les ancêtres vous tiendront responsables des actes de ces visiteurs.

Coût : 1 Vigueur par personne.

Secret du cœur vert

Toute personne tentant de soigner votre personnage lorsqu'il se trouve dans le Vert-Monde reçoit un dé de bonus.

Secret du cœur de lune

Votre personnage a absorbé une certaine quantité de métal lunaire qui a fusionné avec sa chair. Il n'a plus besoin de feu pour forger du métal lunaire. Il peut aussi dépenser des points de

Vigueur pour obtenir des dés de bonus lorsqu'il tente de forcer le métal à garder sa forme (1 Vigueur = 1 dé de bonus). Cependant, en raison du métal lunaire contenu dans son corps, l'accès au Vert-Monde lui est définitivement impossible. Toutes les attaques avec des armes en bois lui infligent +1 blessure.

13.8.3 Clés

Clé de l'enfant perdu

Votre personnage n'a pas de tribu. Ils peuvent avoir disparu dans le Vert-Monde ou être tombés au combat. Il est désormais de son devoir de faire perdurer le nom de sa tribu.

1 xp : Chaque fois que votre personnage raconte une histoire de sa tribu.

2 xp : Chaque fois que votre personnage défend le nom de sa tribu, que ce soit par la parole ou le combat.

5 xp : Chaque fois que votre personnage découvre une légende concernant sa tribu.

Révocation : Rejoindre une autre tribu.

Clé de la tribu

L'appartenance à sa tribu est une part majeure de l'identité du personnage.

1 xp : Chaque fois que votre personnage aide sa tribu.

2 xp : Chaque fois que votre personnage aide sa tribu, même si cela l'expose au ridicule ou à d'autres formes de désagrément.

5 xp : Chaque fois que votre personnage défend sa tribu au combat.

Révocation : Quitter la tribu.

13.9 Exemples

13.9.1 Noms khaléens

Hommes : Pwyll, Nevins, Bowdyn, Gwawl, Aonghus, Morvyn, Dwayne, Kelvin, Keaghan, Brasil, Cathair, Hueil, Eoghann, Newlyn.

Femmes : Maeveen, Isolde, Elsha, Aphria, Evelina, Moyna, Deirdre, Jennifer, Wynne, Yseult, Africa, Violet, Donella, Grania, Merna.

13.9.2 Idées de personnages khaléens

- Un guerrier déchu, banni par sa tribu
- Un barde à la recherche de nouvelles histoires à raconter
- Un rattus perdu adopté par une tribu
- Un pirate des hautes mers sans tribu

Chapitre 14
Maldor, siège de la fin

Introduction

"Ce colis… – bombe, comme vous l'appelez – renversera le tyran ?" demanda le paysan, salissant le papier d'emballage en essayant de le manipuler avec soin.

La voix de l'ombre ricana.

"Il sera proprement éjecté de son trône. Et si mes calculs sont corrects, cela le tuera également. Rappelle-toi juste la phrase.

– En ce jour de dîme, je vous apporte un somptueux…

– Arrête-toi là ! Ça ne devrait pas encore fonctionner, mais ne prenons aucun risque. La bombe se déclenchera aussitôt que tu prononceras cette phrase en présence de notre grand suzerain."

À ce mot, un couinement étrange s'échappa du sombre recoin.

"Et moi ?

– Tu mourras."

Le fermier soupira, le cœur lourd.

"Et ma famille ?

– Ils disparaîtront de cette contrée. Ils ne manqueront de rien. Ils font désormais partie de notre… tribu."

La silhouette grandit et projeta son ombre sur le paysan.

"Tu fais du bon travail pour le peuple.

– La liberté est le travail du peuple", répondit le paysan, alors qu'une patte recouverte de fourrure blanche et des doigts se terminant en griffes lui tenaient l'épaule.

De ses mains crasseuses, le combattant de la liberté mit le paquet dans un sac et s'en alla, résigné.

14.1 La chute d'un empire

Le long des eaux profondes de la voie d'Absolon s'étendent les ruines de Maldor, un temps le plus grand empire que le Monde proche ait jamais connu. Avant l'avènement du Ciel de feu, Maldor s'étendait sur tout le Monde proche, entre les eaux glacées au Sud, la mer de l'Est et la rivière Affamée au Nord. Ce qui distinguait particulièrement Maldor était ses villes fortifiées aux dimensions impressionnantes, des géants industriels et culturels. Lorsque l'empire tomba, la plupart de ces cités furent anéanties pendant que la terreur et les épidémies décimaient leurs populations. Ces cités, pleines de secrets et de dangers, sont une destination rêvée pour des aventuriers particulièrement courageux ou inconscients.

La géographie de Maldor est très diversifiée, allant des plaines interminables plongeant dans l'océan à l'Est jusqu'aux collines boisées à l'Ouest. Encore plus loin à l'Ouest se trouve une chaîne de hautes montagnes rocheuses, réputée infranchissable. Cette terre était belle en son temps, mais se résume aujourd'hui à un énorme champ de bataille dévasté.

14.2 Une terre de seigneurie

Lorsqu le Ciel de feu s'effondra, l'empereur Absolon s'éteignit et Maldor passa dans la pénombre. Lorsque le peuple tenta de retourner à une vie normale, il trouva un pays morcelé avec des petits roitelets se proclamant de sang royal et se disputant le contrôle du pays comme des lions affamés sur une carcasse : inégal et sanglant.

La disparité entre pauvres et riches est immense ; seules de riches familles possédant de solides forteresses ont pu émerger, alors que les autres sombraient dans la pauvreté. Les seigneurs obligent leurs gens à servir en tant que soldats, paysans, forgerons ou toute autre fonction, selon leurs caprices du moment. La guerre totale entre ces seigneurs est chose courante, une guerre absolue pour la domination. Cependant, aucun n'a réussi jusqu'à présent et le pays reste divisé.

Maldor est un peuple traumatisé, qui essaye aveuglement de conserver les anciennes coutumes dans un empire en ruine. Les gens proviennent d'ethnies très diverses, mais les nobles ont tous une apparence caucasienne.

La famille est importante chez les Maldoriens : les nobles protègent leur lignée et les gens du peuple se serrent les coudes. Mais la guerre, la faim et l'espoir de découvrir des terres fertiles et paisibles mettent à mal cette solidarité. Il n'est pas rare de voir des gamins crasseux courir dans les rues et, ici comme ailleurs, la misère peut amener des parents désespérés à abandonner les enfants dont ils ne peuvent pas s'occuper.

14.3 Résidus de culture

Maldor vit ses heures les plus sombres. L'art et la culture sont maintenant d'importance secondaire, face à la lutte pour la survie. Parmi les nobles, l'art subsiste encore grâce à des collections d'avant l'âge de la Lune. Tapisseries, peintures et sculptures sont très prisées. Des artistes sont employés par les seigneurs, mais l'innovation est rare : on demande surtout aux artistes de faire des copies d'art pré-lunaire. Les musiciens et les acteurs peuvent vivre confortablement s'ils trouvent un mécène. En effet, la qualité du divertissement proposé à la cour est un objet d'orgueil et de fierté non négligeable pour ses nobles de pacotille se prenant pour des rois.

Les troubadours parcourent également les contrées, passant d'auberge en auberge pour gagner quelques piécettes. Il se dit aussi qu'un marchand audacieux qui aurait engagé une bande

de mercenaires pour piller une cité déchue a pu ramener une imprimerie, et que maintenant il distribue des livres. On parle encore de communautés reculées qui reconstruisent des villages en dehors de toute influence féodale. Ces communautés attacheraient une grande importance à l'art et notamment au théâtre. Si leurs pièces sont d'une qualité assez douteuse, elles n'en sont pas moins pleines d'humour.

La nourriture maldorienne a la réputation d'être fade vue du reste du monde, mais très nourrissante. On sert des patates à tous les repas, que l'on soit à la table d'un roturier ou d'un noble. La bière maldorienne est par contre réputée comme la meilleure du monde.

14.4 Qu'ils se nourrissent de guerre !

L'économie maldorienne peut être décrite comme un monstre affamé en permanence, se dévorant de l'intérieur pour survivre. Les paysans cultivent du blé, du maïs, des patates et des légumes, élèvent des chèvres, des moutons et des bovins pour le lait et la viande, mais quelle que soit la quantité produite, cela semble ne jamais suffire. Surtout que les nobles en prélèvent une part obscène par des taxes foncières pour financer leurs guerres.

La bière et l'eau-de-vie de patates forment une grande partie des exportations maldoriennes, notamment vers le Goran, une mystérieuse terre gelée au Sud. On trouve du métal dans les montagnes de l'Ouest, et ce qui n'est pas transformé en armes ou armures est le plus souvent vendu dans les régions plus pauvres en fer au Nord. La plupart des familles sont contraintes de prendre les armes pour augmenter leurs insuffisantes sources de revenus. Les nobles promettent des bonnes soldes dans leurs armées, mais beaucoup de jeunes soldats naïfs et inexpérimentés meurent avant même leur premier jour de paye.

Certains seigneurs maldoriens comblent également leurs caisses en vendant de précieux artefacts et antiquités à des étrangers. Les Ammenites sont les principaux clients pour ces objets. En Maldor, il y a un bon moyen de se faire de l'argent pour des explorateurs chevronnés; les ruines des anciennes grandes citées fortifiées regorgent d'armes et de pièces d'art, autant que de féroces rattus qui n'apprécieront probablement pas la présence des pilleurs.

14.5 Messies et magiciens

Les seigneurs maldoriens sont monothéistes. Leur religion est un dérivé d'un ancien culte d'adorateurs du soleil : fusion de la représentation du soleil avec celle de l'empereur Absolon. L'année de l'ombre représente le sacrifice d'Absolon pendant qu'il tombait dans les profondeurs du monde. L'empereur s'est ensuite relevé, vainqueur de l'ombre. Les prêtres prophétisent son retour dans le Monde proche en la personne d'un roi qui réunifiera Maldor et lui rendra son éclat d'antant. Certains philosophes débattent des heures pour déterminer la date du retour d'Absolon, mais ce n'est pas le cas des seigneurs. Il n'y en a pas un qui n'ait l'orgueil de croire qu'il est la réincarnation d'Absolon, et que tout le monde doit s'incliner devant lui. Ce complexe du Messie rend évidemment les guerres entre les différents seigneurs d'autant plus sanglantes.

Le monothéisme se retrouve également dans la paysannerie, qui adore le soleil sous une forme plus païenne, comme un donneur de vie et de bénédictions. Contrairement aux seigneurs, les paysans n'ont que faire des disputes sur la date du retour d'Absolon : leurs rêves de jours meilleurs est compréhensible, mais pathétique. L'ancienne Maldor était une corne d'abondance du multiculturalisme, et cela se retrouve encore dans de nombreuses variantes de pratiques religieuses des classes inférieures. Certains pratiquent l'animisme, l'adoration des ancêtres ou encore de nombreux autres dérivés qui viennent se greffer sur l'adoration du soleil comme point commun.

Les rumeurs d'un culte de l'ombre sont légion, où des scélérats voudraient renverser le soleil et le remplacer par leur reine de l'ombre. Personne ne connaît réellement ce culte de l'ombre. Comtes et ducs disent à leurs vassaux que ces adeptes sont des sujets d'autres comtes et ducs rivaux ; les conseillers disent à ces mêmes comtes et ducs que le culte de l'ombre se répand parmi leurs sujets comme une traînée de poudre ; les gens du peuple croient qu'il s'agit de rattus, d'elfes malfaisants, ou de leur voisin ; cela varie beaucoup d'un jour à l'autre. Certains adeptes auraient assassiné des messies auto-proclamés et dynamité les remparts de châteaux sans se faire attraper, mais en ne laissant aucun indice sur leur identité.

14.6 Les différentes races dans Maldor

Maldor est en majorité composé d'humains. Ceux-ci sont plutôt xénophobes et les autres espèces y sont assez mal accueillies. On ne fait pas confiance aux elfes, car ils ont disparu pendant l'année de l'ombre. On les retrouve cependant assez régulièrement dans les cours "royales", ce qui ne fait rien pour arranger leur réputation auprès de la population.

Les rattus sont les moins appréciés mais représentent pourtant la minorité raciale la plus importante. Ils infestent les ruines des anciennes cités fortifiées, et y sont souvent les seuls résidents. La plupart des seigneurs maldoriens offrent des récompenses à qui ramène une tête de rattus et les serfs en manque d'argent se mettent souvent en groupe pour aller chasser ce rongeur intelligent.

Les gobelins suscitent les réactions les plus diverses. La plupart des gobelins sont inoffensifs,

et on les retrouve un peu partout, du bouffon de la cour, à l'animal de compagnie, en passant par l'assistant de magicien, jusqu'aux "grandes" communautés (une "grande" communauté gobeline compte rarement plus de 30 individus) des régions montagneuses vivant dans des terriers creusés ou des grottes. Mais les gobelins les plus terrifiants sont les fruits des expériences des magiciens de la nuit de l'académie du Triangle. Aussi les contes de grands-mères parlant de gobelins dévoreurs et violeurs terrifient-ils la jeunesse maldorienne.

14.7 L'Académie du Triangle

Au sommet de la gloire maldorienne, l'empereur Absolon parrainait une splendide académie de magie, bâtie comme une grande forteresse triangulaire, cachée au milieu des collines de l'Ouest. Il choisissait ses conseillers parmi les plus brillants académiciens. Aussi étrange que cela puisse être, aujourd'hui plus personne ne sait exactement où se trouve cette académie. Beaucoup d'aventuriers prétendent l'avoir vue, mais toutes les directions qu'ils ont pu donner finissent au milieu de nulle part. La plupart rapportent que la forteresse est infestées d'étranges rattus blancs.

À son zénith, l'académie du Triangle prônait une approche de la magie unique ; basée sur deux triangles entremêlés, le triangle du jour et le triangle de la nuit. Des étudiants de l'ensemble du Monde proche apprirent en son sein, et ce savoir perdure aujourd'hui encore dans toutes les contrées.

De nos jours, la magie du Triangle est plus présente dans le Maldor que n'importe où ailleurs dans le Monde proche, mais on y craint également toutes les autres formes de magie. Beaucoup de nobles ont des magiciens dans leur cour qui professent comme devins ou conseillers. La combinaison entre ces puissants édiles et des rumeurs du culte de l'ombre inspire la crainte dans le cœur des gens du peuple superstitieux. S'ils fuient souvent lorsqu'ils se retrouvent face à un magicien, ils n'hésitent en revanche pas à les mener au bûcher lorsqu'ils sont en grand nombre.

14.7.1 Philosophie de la magie du Triangle

Comme de nombreuses philosophies mystiques, la magie du Triangle s'articule autour d'une connexion entre le corps, l'esprit et la pensée, ou en termes de jeu, la Vigueur, l'Instinct et la Raison. Pour chacun de ces trois éléments, il y a une orientation "jour" et une orientation "nuit". Le côté jour est considéré comme relativement bienveillant (ou bénéfique). Il n'est donc pas permis aux étudiants d'approcher le côté nuit tant que leur maîtres pensent qu'ils n'ont pas une maîtrise suffisante de l'orientation jour. Cependant, avec la disparition de l'académie, le transmission du savoir est maintenant moins structurée, et il n'est pas rare que cette différenciation jour et nuit ne soit plus bien transmise. On constate d'une façon générale que l'on enseigne beaucoup plus facilement l'orientation nuit. Beaucoup la croient maléfique, alors que ce n'est qu'un outil puissant qu'on peut détourner pour faire le mal. Une distinction qui était bien enseignée dans les temps anciens, mais qui se perd de nos jours.

Le tableau ci-dessous rappelle les différentes orientations possibles dans la magie du triangle.

Orientations de la magie du Triangle

Réserve	**Jour**	**Nuit**
Vigueur	Création	Destruction
Instinct	Renforcement	Transformation
Raison	Divination	Enchantement

La *création* et la *destruction* sont les orientations les plus basiques, se concentrant comme leur nom l'indique sur la création ou la destruction de divers objets.

Le *renforcement* accentue des choses déjà existantes, et la *transformation* se consacre à les rendre différentes, à changer leur identité.

La *divination* recherche la vérité, tandis que l'*enchantement* embrouille l'esprit et cache la vérité.

14.7.2 Règles de la magie du Triangle

Il existe une série de règles simples qui s'appliquent toujours lorsqu'on utilise la magie du Triangle, à moins qu'un secret n'en décide autrement :

- La cible d'un effet magique doit être soit le lanceur du sort, soit une cible (objet ou personnage) que ce dernier touche.
- Il ne peut y avoir qu'une seule une cible par effet magique.
- Un effet magique, sauf de destruction, est soit instantané, soit d'une durée inférieure ou égale à une heure. La destruction est toujours instantanée, mais les dégâts subsistent.
- Si elle le souhaite, une cible peut résister à chaque effet magique. Le plus souvent, on oppose un lancer de dé Résister (R) de la cible contre un lancer de dé de la compétence magique du magicien.

14.7.3 Compétences de la magie du Triangle

Création (V)

La magicien peut créer une poignée d'un des éléments basiques (feu, air, eau ou terre) à partir du néant.

Destruction (V)

Le personnage peut blesser la cible avec un montant de dégâts égal au niveau de succès. La description des dégâts est faite par le joueur. Cela peut être n'importe quoi ; des décharges télékinésiques ou une flamme des arcanes, du moment que c'est totalement surnaturel.

Renforcement (I)

Le magicien peut donner des dés de bonus au test de compétence de n'importe quel autre personnage. Pour ce faire, il faut faire un test de compétence avec pour niveau de difficulté le niveau de la compétence de la cible. En cas de succès du magicien, le niveau de succès indique le nombre de dés de bonus octroyés à la cible. En cas d'échec, la cible subit un dé de pénalité.

Transformation (I)

Le magicien peut transférer autant de points de réserve de sa cible d'une réserve à une autre que le niveau de succès de son test de compétence.

Divination (R)

Le magicien peut sentir l'aura magique de tout être ou objet qu'il touche, ainsi que l'état d'esprit des personnes et animaux.

Enchantement (R)

Le personnage peut imposer sa volonté à une cible, pleinement consciente de ce qui lui arrive.

Création et destruction

On pourrait se poser la question, pourquoi ne pourrait-on pas utiliser Création pour matérialiser un gros rocher au-dessus d'un ennemi pour le blesser, au lieu d'utiliser la compétence Destruction ? En réalité, il est possible de le faire, avec quelques limitations cependant. Premièrement, la cible aura l'occasion d'utiliser la compétence passive Réagir (I) pour éviter le rocher, ou comme pour tout effet magique, Résister (R). Ensuite, pour déterminer le nombre de dégâts, on utilise le niveau de succès du lanceur de sort multiplié par la quantité de points de réserve dépensés avec le secret Création de volume. Sans ce dernier, vous ne pourrez créer une quantité suffisante de matière pour blesser quelqu'un.

14.7.4 Secrets de la magie du Triangle

Secret de la main invisible

Normalement, l'invocateur d'un sort doit toucher sa cible pour lui appliquer un effet magique. Avec ce secret, il peut affecter toute cible à portée de vue, ou faire appliquer les effets d'un sort dans la portée visuelle.

Coût : 1 point de la réserve associée au sort.

Secret du bras invisible

Le magicien peut manipuler des objets par la télékinésie. Cependant, il n'a pas la même force ni la même habileté que s'il utilisait son propre corps ; toutes les actions entreprises subissent un dé de pénalité. On peut ensuite dépenser normalement des points de réserve pour contrebalancer et gagner des dés de bonus.

Prérequis : secret de la main invisible.

Coût : 1 Vigueur.

Secret de la contagion magique

Normalement, la magie n'affecte qu'une cible à la fois. Avec ce secret, vous pouvez étendre la magie sur un groupe en utilisant des points de la réserve associée au sort.

Coûts :

- Un petit groupe (jusqu'à 5 personnes ou objets) peut être affecté pour un point.
- Un grand groupe (jusqu'à 25 personnes ou objets) peut être affecté pour trois points.
- Une foule (jusqu'à 100 personnes ou objets) peut être affectée pour six points.
- Une horde (tout ce que l'invocateur peut voir) peut être affectée pour dix points.

Secret de la magie persistante

Normalement, les effets magiques (excepté les blessures) ne durent pas plus d'une heure. Avec ce secret, vous pouvez augmenter la durée en dépensant des points de la réserve associée au sort.

Coûts :

- Pour un point, vous pouvez étendre l'effet jusqu'au prochain crépuscule. Si le sort est lancé de nuit, vous étendez son effet jusqu'à la prochaine aurore.
- Pour trois points, vous pouvez étendre l'effet jusqu'à la prochaine phase de lune (fin de semaine).
- Pour six points, vous pouvez étendre l'effet jusqu'à la prochaine éclipse (fin de mois).
- Pour dix points, vous pouvez étendre l'effet pour un cycle solaire complet (solstice).

Secret de l'effet magique

Vous pouvez augmenter le niveau de succès d'un test de compétence *réussi* d'un point, si la compétence en question est une compétence de la magie du triangle.

Coût : un point de la réserve liée à la compétence.

Secret de la magie de connexion

Si le magicien tient un objet appartenant à la cible qu'il essaie de toucher, il obtient un dé de bonus à son test de compétences.

14.7.5 Secrets de création

Secret de la création de matière

Le magicien peut créer n'importe quelle matière basique. Il ne s'agit pas seulement des éléments physiques, mais aussi de toute forme d'alliage ou mélange que l'on peut considérer comme homogène. Par exemple : acier, argile, bois. On ne peut par contre créer deux matières en même temps (comme le bois et le métal).

Coût : 1 Vigueur.

Secret de la création de volume

Le magicien peut créer une masse de matière. Le volume correspond grossièrement à un cube d'un pied par point de Vigueur dépensé (1 pied = environ 30 cm). La création ne peut prendre que des formes simples, par exemple une sphère, un cube, une plaque, un mur.

Coût : 1 + n Vigueur qui donnent n pieds^3 de matière, soit un pied^3 pour n=1, 8 pieds^3 pour n=2, (2x2x2 = 8 pieds^3), 27 pieds^3 pour n=3 (3x3x3 = 27 pieds^3), etc.

14.7.6 Secrets de destruction

Secret des blessures internes

Le magicien peut décider d'affaiblir les réserves de points d'une cible plutôt que d'affecter les points de vie.

Coût : 1 Vigueur.

Secret des dégâts massifs

Les dégâts provoqués avec Destruction sont égaux au niveau de succès multiplié par le niveau de Vigueur.

Coût : 2 + Vigueur.

14.7.7 Secrets de renforcement

Secret du renforcement d'autrui

Le magicien peut dépenser des points de sa réserve pour donner un dé de bonus à un autre joueur ou pour lui permettre d'activer un secret. Comme pour un cas normal, la cible ne peut transformer qu'un seul point de réserve en dé de bonus pour une même action à moins qu'elle n'ait un secret qui lui permette d'en dépenser plus.

Secret de l'explosion d'énergie

En se concentrant sur l'action d'un autre personnage, le magicien lui donne le potentiel d'améliorer considérablement ses chances de réussite. Tous les dés donnant un résultat blanc (0) peuvent être relancés. Il en va de même pour les dés relancés, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des (+) et des (-).

Coût : 1 Instinct et un point de la réserve associée à l'action de la cible.

14.7.8 Secrets de transformation

Secret de l'artisanat

Votre personnage peut utiliser la magie avec n'importe quelle compétence artisanale ou artistique. Chaque création est instantanée. On effectue d'abord le test de compétence pour la partie artisanale ou artistique, le niveau de succès déterminant le nombre de dés de bonus obtenus pour le test de compétence de Transformation.

Coût : 1 Instinct.

Secret du métamorphisme

Vous pouvez changer la forme d'une cible en celle d'une autre créature vivante, tout en réorganisant à votre guise la répartition des points de réserve disponibles. Ceci coûte un minimum d'un point d'Instinct. Vous pouvez dépenser des points supplémentaires pour chacun des effets suivants :

• Doubler ou diminuer de moitié la taille de la cible. Autrement, la cible garde sa taille originelle.

• Échanger les niveaux de deux compétences. Si vous décidez d'échanger la compétence la plus forte de la cible, il n'est pas nécessaire que la seconde existe déjà.

• Ajouter une arme ou armure avec une note +1 ou +2 à la cible. Un point d'Instinct doit être dépensé par niveau.

• Ajouter un secret à la cible

Coût : 1+Instinct.

14.7.9 Secrets de divination

Secret de la connaissance de la vérité

Le magicien connaît la réponse à une question posée. Le Guide du Jeu déterminera le niveau de clarté de la réponse en fonction du niveau de succès.

Coût : 1 Raison.

Secret de la connaissance des capacités

Vous pouvez apprendre des éléments de la feuille de personnage d'une cible, tels que le niveau d'une réserve, sa compétence la plus forte, ou le niveau d'une compétence particulière. Vous pouvez apprendre un nombre d'informations égal au nombre de points de Raison dépensés.

Coût : 1 + Raison.

14.7.10 Secrets d'enchantement

Secret du toucher léger

Le magicien peut utiliser l'enchantement sans que sa cible ne se rende compte qu'elle est manipulée.

Coût : 1 Raison.

Secret de l'altération des sens

Vous pouvez altérer les sens d'une cible.

Coût : 1 Raison par sens altéré.

14.7.11 Nouveaux secrets de magie

Au fur et à mesure des parties, il est tout à fait possible pour un joueur ou le Guide du Jeu d'étendre les possibilités magiques. Par exemple, Création ne permet que de créer de la matière, et non de la vie. Comment faire si le magicien souhaite malgré tout créer temporairement un être vivant ? Dans ce genre de situation, le Guide du Jeu et le joueur concerné peuvent travailler ensemble à étendre l'usage de la magie à un nouveau secret. Le Guide du Jeu doit déterminer sa puissance et si son usage correspond au cadre de la campagne. Voici un exemple concret qui autoriserait la création d'êtres vivants :

Création de vie

L'invocateur peut créer une forme de vie à partir du néant. Cet être possède un nombre d'avances égal au niveau de Vigueur dépensé moins 2 plus le niveau de succès en Création.

Coût : 2 + n Vigueur.

En parallèle à la création d'un secret de la magie du triangle, le personnage du joueur doit également passer du temps à faire de la recherche ou trouver une source qui lui apprendra ce secret.

14.7.12 Sorts

Un sort est un usage prédéterminé de la magie du Triangle, créé par un joueur ou le Guide du Jeu. C'est une sorte de recette décrivant l'enchaînement de compétences et secrets utilisés pour arriver à un résultat voulu. On peut alors noter ce sort comme un secret, ce qui coûte une avance. L'avantage d'utiliser un sort plutôt que d'utiliser une suite de compétences magiques et secrets est qu'on n'effectue qu'un lancer de dé et qu'on économise également un point de réserve par rapport à une utilisation "traditionnelle" de la magie. Un sort peut être pris plusieurs fois comme secret et diminuer à chaque fois le coût de lancement d'un point de réserve.

Les personnages qui n'ont pas tous les secrets nécessaires à la création d'un sort peuvent toutefois l'apprendre (s'il est enseigné), mais

ne peuvent bien sûr pas fabriquer de nouveaux sorts se basant sur des secrets qu'ils ne possèdent pas. C'est très utile pour des personnages qui ne veulent pas se spécialiser dans la voie de magicien, mais qui malgré tout souhaitent utiliser des effets magiques prédéterminés. Si un sort nécessite plus d'une compétence, effectuez les tests en allant de la compétence la plus faible à la plus forte. Tous les tests doivent être réussis, mais les succès des jets de dés antérieurs peuvent se transformer en dés de bonus (1 dé par niveau de succès) pour les tests suivants.

Exemples de sorts

Épée instantanée (création + transformation)

Une épée en acier apparaît dans la main de son invocateur. Le magicien peut effectuer un test de Forge pour ajouter des dés de bonus au sort. Cette épée dure une heure.

Coûts :

• Création, secret de la création de matière : 1 Vigueur.

• Transformation, secret de l'artisanat : 1 Instinct.

• Total : 1 Vigueur + 1 Instinct – 1 (au choix) = 1 Vigueur ou 1 Instinct.

Épave (destruction)

Le magicien peut décimer les points de réserve de n'importe quelle cible à portée visuelle. Un nombre de points de réserve égal au double du niveau de succès du sort est détruit.

Coûts :

• Secret de la main invisible : 1 Vigueur.

• Destruction, secret des blessures internes : 1 Vigueur.

• Destruction, secret des dégâts Massifs – doubler les dégâts : 2 Vigueur.

• Total : 1+1+2-1 Vigueur = 3 Vigueur.

Passer inaperçu (enchantement)

La cible passe inaperçue aux yeux de son entourage (les chiens et autres animaux à flair ne sont pas affectés au niveau de l'odorat, ce qui entretient la confusion). L'effet de ce sort se dissipe automatiquement si plus de 25 personnes recherchent le personnage, ce qui n'est quand même pas si courant. Toute personne qui cherche avec attention la cible peut effectuer un test de compétence Résister (R) à opposer au niveau de succès du sort. Ce sort dure une heure.

Coûts :

• Secret de la contagion magique (grand groupe) : 2 Raison.

• Enchantement, secret du toucher de la légèreté : 1 Raison.

• Enchantement, secret de l'altération des sens (vue) : 1 Raison.

• Total : 2+1+1-1 = 3 Raison.

Loup-garou (transformation)

La cible se transforme en un sauvage loup-garou, jusqu'à la prochaine éclipse. La réserve de Raison tombe à un point, les points surnuméraires étant répartis également entre Instinct et Vigueur. La meilleure compétence de la cible est échangée pour Déchiqueter (V) et la deuxième meilleure pour Athlétisme (V). Les doigts de la cible se transforment en griffes avec un bonus de +1 pour déchirer tout ce qui est mou, comme la chair, les habits ou le cuir. Vous devez toucher la cible pour que ce sort prenne effet.

• Secret de la magie persistante ; jusqu'à la prochaine éclipse : 6 Instinct.

• Transformation, secret du métamorphisme : 1 de base + 2 pour l'échange de compétences + 1 pour les griffes : 4 Instinct.

• Total : 6+4-1 = 9 Instinct.

14.8 Extras pour Maldoriens

14.8.1 Compétences culturelles

Démolition (R)

Les cellules révolutionnaires de Maldor ont redécouvert le savoir ancestral des explosifs. Les

armes à feu sont toutefois toujours inconnues. Cette compétence permet au personnage qui la possède de fabriquer et de faire exploser ces bombes, sans heureusement y perdre un bras.

Infanterie (V)

Cette compétence permet d'utiliser les épées longues, les haches de guerre ainsi que les armures complètes. Elle couvre aussi l'expérience des champs de bataille.

Fouiner (I)

Alors que le peuple maldorien est majoritairement très pauvre, les sous-sols maldoriens regorgent de richesses des temps anciens. Cette compétence peut être utilisée pour trouver des objets qui sont généralement introuvables.

14.8.2 Clés culturelles

Clé du manipulateur

Votre personnage travaille dans l'ombre, tirant les ficelles pour diriger sans en avoir l'air. Il doit être proche d'une personne de pouvoir ou être à son service.

1 xp : Chaque fois que votre personnage impose son point de vue à son supérieur, même s'il s'agit de petites choses.

2 xp : Chaque fois que votre supérieur suit vos conseils alors que plusieurs opinions lui étaient présentées.

5 xp : Si l'influence de votre personnage amène son supérieur à changer drastiquement de politique, ou à en instaurer une nouvelle qui soit en faveur du personnage.

Révocation : Endosser la responsabilité du pouvoir en place.

Clé du révolutionnaire

Votre personnage est un résistant, son but ultime étant de renverser la classe dirigeante ou le gouvernement.

1 xp : À chaque fois que le personnage expose ses opinions révolutionnaires ou transgresse une loi d'importance mineure.

2 xp : À chaque action directe contre les dirigeants.

5 xp : À chaque fois que votre personnage se met en grand danger pour s'attaquer à l'équilibre social.

Révocation : Se laisser amadouer par les dirigeants pour cesser toute activité révolutionnaire, voire même pour changer de camp.

14.9 Exemples

14.9.1 Noms maldoriens

Hommes : Carlos, Michele, Pedro, Porfirio, Victor, Francisco, Montserrat, Tamim, Alejo, Reinaldo, Saul.

Femmes : Laura, Juanita, Rosamunda, Zelda, Josefina, Cristina, Beatriz, Esther, Zoe, Ana, Isadora.

14.9.2 Idées de personnages maldoriens

- Un paysan-fantassin
- Un rattus explorateur des cités ruinées
- Un mage elfe introverti
- Un chevalier cherchant à unir le peuple maldorien
- L'époux/se d'un seigneur, accumulant du savoir pour atteindre ses propres objectifs

Chapitre 15
Qek, terre mystérieuse

Introduction

Mutex et son père prirent chacun une gorgée de la cruche d'araka coupée d'eau. Ç'avait été une bonne journée de pêche, un bon treizième anniversaire. Un nouveau set de flèches de pêche en os avait été le cadeau d'anniversaire de Mutex et correspondait parfaitement au nouveau rôle qu'il allait jouer à présent. Il était maintenant un adulte et allait fournir à sa famille le poisson dont elle avait besoin.

Soudain, un kayak surgit au milieu des vagues. "Laertes !", cria Mutex. Le commerçant ammenite avait été bienveillant avec sa famille, échangeant du bon riz et du bambou de qualité en échange de cailloux brillants et d'informations… Le frère de Mutex lui avait enseigné les secrets de la conduite d'un kayak.

Cependant, le nez de Mutex ne tarda pas à se remplir d'une odeur fétide, portée par les embruns de la mer Dentée. Il se leva pour mieux voir : soit son ami était fou, soit il était en grand danger. Une douzaine de kayaks le poursuivaient, chacun chevauché par une chose-ombre putride, une âme morte prisonnière d'un corps mort ; un amas de chair pourrie et de dents affamées. Le rugissement de l'océan était assourdissant, mais pas assez pour couvrir la voix de Mutex. "Coulez !", cria-t-il, et neuf kayaks disparurent dans les flots tumultueux. Il savait cependant que cela ne suffirait pas à sauver son ami tout comme il savait exactement quelle était la prochaine chose à faire. Saisissant un couteau orné de cailloux brillants, il s'entailla la main et jeta les gouttes de sang qui s'étaient formées devant lui, ouvrant une porte dans le royaume des morts, dans lequel son âme pénétra.

Son roho survola les eaux, une entité brillante, menaçante affûtée par la colère. Il restait peu de temps pour agir. Il sectionna l'étincelle reliée aux corps morts, qui s'effondrèrent aussitôt. Exténué, son âme retourna à son corps. Le père de Mutex le regarda, fier et grave à la fois. Avec sa dague, il sectionna symboliquement le lien familial. "Tu ne retournerais plus chez ta mère, va-t'en maintenant."

15.1 Une jungle surplombant le monde

Qek est la terre connue la plus au nord du Monde proche, et l'une des plus hostiles. De la côte à la montagne s'étend une épaisse jungle tropicale. Qek est une terre de mystères et de légendes. Elle délimite la terre connue, et est isolée du reste du Monde proche par la mer Dentée.

On pourrait facilement oublier l'existence de cette terre hostile, si elle ne regorgeait pas de nombreuses pierres précieuses. On ne trouve aucune ville ou réelle structure politique en Qek, seulement une série de villages disparates répartis le long de la côte.

Les gens de Qek vivent en petites tribus rassemblant des membres d'une même famille. Les Qeks (ainsi qu'ils s'appellent eux-mêmes) sont petits, maigres et ont une peau foncée. Ils vivent de la chasse d'oiseaux sauvages, de sangliers et de reptiles ainsi que de cueillette. Les Qeks vivant à l'intérieur des terres sont rarement en contact

avec d'autres cultures et les seuls à avoir plus ou moins régulièrement des contacts avec l'étranger habitent les régions côtières.

Les Qeks des régions côtières ont un don pour fabriquer des bateaux époustouflants. Il s'agit de petits kayaks monoplaces, fabriqués avec du bois tropical et avec lesquels ils arrivent à surfer sur les vagues de la tumultueuse mer Dentée. Ce faisant, ils distancent aisément n'importe quel navire traditionnel.

15.2 La famille est une chose vivante

La seule véritable entité politique chez les Qeks se limite à la famille. Les familles restent soudées, s'appropriant et domestiquant un bout de terre où vivre, bien qu'il n'y ait pas de réelle propriété foncière. Le plus souvent, trois générations vivent ensemble. Un mari et une femme, leurs enfants et leurs parents. Lorsqu'ils atteignent l'âge adulte, les enfants quittent la famille pour fonder la leur, et lorsque le poids des âges se fait sentir, ou que l'un des membres du couple décède, ils s'établissent chez leurs enfants.

Il n'existe pas de gouvernement qek. Les liens entre les différentes familles sont régis selon l'arbre généalogique. En théorie, on se réfère à la famille la plus ancienne pour les décisions importantes mais il ne s'agit pas là d'une règle absolue. Il n'y a pas de structure clanique chez les Qeks, pas plus qu'il n'existe de groupe dont les membres n'ont pas de lien de parenté quelconque.

15.3 Histoires sans lettres

Les Qeks n'ont pas de langage écrit, en tout cas pas depuis l'année de l'ombre, raison pour laquelle leur art se concentre sur la peinture et la transmission orale d'histoires. La majorité de leur art est de nature utilitaire : bâtons ou lances ornés de sculptures, pots en terre cuite décorés, boucliers peints avec des motifs de camouflage. Du fait de l'inexistence de villes, la sculpture traditionnelle est extrêmement rare. Cependant, on trouve assez facilement des fresques taillées dans la pierre. Ces fresques garantissent la transmission des légendes de génération en génération.

La musique qek est très particulière et rares sont les étrangers qui l'apprécient. Leur langue est composée d'un grand nombre de consonnes dures, donnant une teinte gutturale à cette langue, qu'elle soit parlée ou chantée. Leur musique ne connaît par ailleurs pas de rythme traditionnel et consiste en une succession de rythmes dissonants et déphasés. Si la plus grande partie de leur musique est chantée, ils l'accompagnent parfois avec une *churang*, une sorte de guitare dont les cordes sont faites de boyaux séchés tendus sur la carapace d'une tortue ou d'un tatou.

Les jungles qeks regorgent de fruits et d'épices succulents, massivement utilisés pour améliorer l'ordinaire. Une spécialité culinaire qui a dépassé les frontières qeks est le sanglier mariné à la mangue et au cacao, une plante que l'on ne trouve

Araka

Drogue distillée

• Un dé de pénalité à toutes les compétences basées sur la Raison.

• Sensibilité spirituelle augmentée : deux dés de bonus pour les compétences en rapport avec les esprits : prière, invocation, révocation ou duels.

qu'en Qek. Les Qeks utilisent également le cacao pour en faire une boisson hallucinogène, l'*araka*, composé, outre du cacao, de bananes fermentées et de chili.

15.4 Ce qui brille... attire des ennuis !

Les Qeks commercent principalement avec les Khaléens et les méconnus Oraniens originaires du pays montagneux à l'ouest d'Ammeni. Ils échangent principalement du cacao et des fruits contre des outils métalliques, qu'ils ne savent pas forger eux-mêmes. Qek est aussi renommé pour les gemmes que l'on trouve en abondance sur ses terres. Les Qeks voient peu d'intérêt dans ces pierres, si ce n'est pour en faire des outils. Il n'est ainsi pas rare de voir une lance avec une pointe en diamant, qui traverse les armures comme du beurre fondu. Les Qeks échangent une grande partie de leurs gemmes contre divers biens ou services. Il arrive que des étrangers avides de richesses tentent leur fortune en allant eux-mêmes à la recherche des gemmes et des fèves de cacao. Cependant, la jungle qek ne laisse presque aucune chance de survie à quiconque ne respecte pas les lieux et ne connaît pas ses dangers.

15.5 Tout ce qui vit meurt

Les Qeks ne parlent pas de religion, bien que la spiritualité soit très présente dans leur culture. Ils n'ont pas d'entité à adorer ni de rituels. Ils croient cependant fermement qu'il existe une dimension spirituelle à la vie, chaque être étant doté d'un esprit.

Les esprits peuvent apparaître sous trois formes distinctes : les *roho*, les *sasha* et les *zamani*. Les roho sont les esprits des vivants, l'étincelle qui leur donne personnalité et vitalité. Ils sont liés au corps des gens, des animaux ou des plantes. Les animaux et les humains sont pourvus des roho les plus forts, tandis que chez les plantes on retrouve les plus anciens roho.

Les sasha sont les "demi-morts". Ceux qui ont trépassé mais existent encore dans la mémoire d'au moins une personne encore en vie. Il ne suffit pas d'avoir entendu parler d'une telle personne, il faut avoir rencontré le sasha de son vivant (donc lorsqu'il était encore roho). Ces esprits ont une conscience et se rappellent encore de leur nom. Ils ne s'éloignent jamais beaucoup des lieux où ils ont vécu et où résident leurs connaissances. Leur personnalité peut changer si on déforme les souvenirs de leurs attaches encore en vie.

Les zamani sont les "vrais-morts". Ceux morts depuis tellement longtemps que plus personne ne les a connus de leur vivant. Ils ne se rappellent plus leurs noms, et leur seul but est d'atteindre le repos éternel dans l'oubli, loin de la terre.

15.6 Les walozi

Certains Qeks, de par leur naissance ou après un entraînement, suivent la voie du *walozi*, ou sorcier. Ces gens peuvent parler aux morts, se débarrasser des esprits malins et même rattacher des sasha ou des zamani à de nouveaux corps. Les Qeks connaissent bien la magie et ne la craignent pas. Cependant, aucun walozi ne peut faire partie d'une famille. Est considéré comme walozi un Qek ayant contacté un esprit. Il est alors contraint de mener une vie solitaire dans la jungle.

S'entretenir avec des roho ou des sasha est une pratique unanimement acceptée, et les familles consultent régulièrement un walozi pour entrer en contact avec leurs proches décédés. Conspirer avec un zamani par contre est considéré comme étant de la magie noire. Tout walozi ayant eu affaire avec des zamani est boycotté. Ces nécromanciens vivent au plus profond de la jungle pour s'adonner à leurs pratiques occultes loin de toute source de dérangement.

Jouer le roho de votre personnage

Si votre personnage s'aventure dans Qek, vous pouvez vous retrouver dans l'étrange position de jouer l'esprit de votre personnage. N'hésitez pas à profiter de cette opportunité pour éviter que le roho ne trahisse votre personnage. Vous arrive-t-il souvent de jouer les monologues intérieurs de votre personnage ?

15.6.1 Rituels possibles avec un roho

• **Contacter :** Il est possible de s'adresser directement à l'esprit d'un être vivant. L'esprit ne sait rien que la personne ou l'animal ne pourrait pas savoir, mais si la personne est en conflit avec son esprit, il se peut que l'esprit rancunier donne des informations que la personne ne donnerait pas. Contacter le roho d'une personne ou d'un animal non-coopératif est difficile, et il est dans tous les cas nécessaire de capturer le sujet.

• **Dissocier :** Dissocier le roho d'une personne la rend inanimée et pratiquement morte. Cependant, tant que le roho vit, le corps continue de vivre (et vice versa). Un tel corps ne réagira qu'au commandement du walozi qui a dissocié le corps et l'esprit. Ceci est clairement considéré comme de la magie noire.

• **Lier :** Ce rituel est nécessaire pour ramener un roho dans son corps.

15.6.2 Rituels possibles avec un Sasha

• **Contacter :** Un walozi peut facilement s'entretenir avec un "demi-mort".

• **Forme spectrale :** Un walozi peut donner une forme spectrale à un sasha. Ils peuvent se déplacer librement, mais ne peuvent effectuer d'actes tangibles ni être blessés par des moyens physiques.

• **Lier :** Les sasha peuvent être liés à leur corps original et l'animer de nouveau. Le corps doit soit être en bon état, soit être spécialement préparé.

Jouer un sasha

Les joueurs avec un personnage mort doivent se sentir libres de voir leur personnage ramené à la vie par la sorcellerie qek. Ils suivent les règles normales au moment de l'invocation en ce qui concerne les limites de compétences, secrets et clés, mais peuvent ensuite gagner de l'expérience et progresser normalement, aussi longtemps qu'ils restent dans le monde des vivants. S'ils sont séparés de leur corps, ils doivent alors être de nouveau invoqués par un sorcier doué.

Les zamani ne peuvent avoir ni clés ni réserves. Ils commencent avec un set de compétences typiques pour des bêtes, au niveau 0 "médiocre", et ont un nombre d'avances égal à trois fois le niveau de succès du jet de l'invocateur. La moitié de ces avances est attribuée par le joueur, l'autre moitié par le Guide du jeu. Les zamani sont automatiquement séparés de leur corps s'ils subissent une blessure majeure ou mortelle (4 à 6).

• **Dissocier :** Ce rituel libère un sasha de sa forme spectrale ou de son corps.

15.6.3 Rituels possibles avec un Zamani

• **Forme spectrale :** Un walozi malfaisant peut donner une forme spectrale à un zamani. Ils n'ont pas de consistance réelle, apparaissant comme des fantômes affamés et atrophiés.

• **Lier :** Il est possible de lier un zamani à un corps, soit fraîchement décédé, soit spécialement préparé. Contrairement à un sasha, il n'est pas nécessaire que ce corps soit celui ayant abrité jadis le zamani. Le corps d'une autre race, même animale, peut faire l'affaire.

• **Contrôler :** Lorsqu'ils se retrouvent liés à un corps, les zamani sont des êtres rancuniers, amers et détestables, leur seule motivation étant de tuer le walozi qui les a invoqués et de retourner à la

mort. Un walozi peut contrôler leurs actes via ce rituel.

• **Dissocier :** Le seul rituel que les zamani apprécient, car il leur permet de recouvrer leur liberté.

15.7 Autres races dans Qek

Étant donné leur curiosité naturelle, les Qeks humains ont peu de problèmes avec les autres races présentes dans leurs terres. Les elfes sont connus pour traverser parfois Qek ; certaines rumeurs disent qu'ils viennent alors du désert aride au nord de la chaîne des Griffes du ciel. Là-bas, ils y seraient tenus comme esclaves. On ne sait pas vraiment qui ou quoi est capable de tenir des elfes en esclavage, et il vaut peut-être mieux ne pas le savoir. Les gobelins infestent quant à eux les contreforts des Griffes du ciel, et parcourent librement la jungle à cet endroit. Enfin, les rattus sont rares, et même souvent considérés comme un mythe.

15.8 Extras pour Qeks

15.8.1 Sasha et Zamani

Lorsqu'un sasha ou un zamani vient dans le monde des vivants, soit comme un fantôme, soit lié à un corps, il y a certaines limites à leurs capacités.

Les sashas sont presque comme ils étaient de leur vivant, mais n'ont que la moitié de leurs réserves, et la somme de tous les niveaux de leurs compétences est limitée au résultat du test de compétence utilisé pour invoquer le sasha moins un. Le nombre combiné de secrets et clés est limité au résultat de ce même test de compétence. Un succès de niveau 6 garantit une restauration complète des capacités du personnage comme lorsqu'il était vivant, y compris les clés et les secrets. Ils sont automatiquement renvoyés dans le monde des morts si leur corps subit une blessure mortelle (6).

15.8.2 Compétences culturelles Qek

Taille de gemmes (R)

Il s'agit là de l'art de tailler les gemmes et leur donner une forme esthétique sans les endommager.

Kayak (I)

Il s'agit de la compétence pour utiliser l'un des fameux kayaks populaires dans les régions côtières de Qek sans s'écraser sur des rochers ou se noyer dans les vagues de la mer Dentée.

Pas de panthère (I)

Les guerriers qeks se fondent dans la forêt, s'abattant sur leur victime avant même que celle-ci ait eu une chance de les voir.

15.8.3 Secrets culturels Qeks

Secret du walozi

Soit par un don de naissance, soit par un entraînement spécial, votre personnage est un walozi. Il connaît les rituels pour contacter des esprits (roho, sasha ou zamani), par le biais de la compétence Prière (R). Ce rituel dure une quinzaine de minutes.

Coût : 1 Vigueur.

Secret du rituel de la forme spectrale

Ce rituel donne une forme spectrale à un sasha ou un zamani, par le biais de la compétence Invocation (I). Ce rituel dure environ une demi-heure.

Prérequis : secret du walozi.

Coût : 1 Vigueur et 1 Instinct.

Secret du rituel du lien

Avec ce rituel, un walozi est capable de lier un sasha ou un zamani à un corps. Ce rituel ne

nécessite aucun test de compétence et coûte un point de Vigueur. Mais un esprit récalcitrant pourra effectuer un jet de Résister (R). En cas de succès de ce dernier, le walozi devra dépenser un point de Vigueur supplémentaire par niveau de succès de l'esprit. Ce rituel dure au moins une heure.

Prérequis : secret du walozi.

Coût : (1 + niveau de succès en résistance) Vigueur.

Secret du rituel de la séparation

Avec ce rituel, le walozi peut séparer un esprit avec un test de Duel (V) réussi. Les roho, sasha ou zamani peuvent résister à ce rituel. Le walozi subit un dé de pénalité si son roho n'est pas séparé de son corps. Un walozi peut aussi pratiquer ce rituel sur lui-même, et séparer ainsi son esprit de son corps. Pour rejoindre son corps, il suffit que son roho touche son corps avec l'intention d'y retourner. Prenez garde qu'un autre walozi ne profite d'utiliser un corps "vide" pour y placer un zamani. Notez que les sasha et les zamani peuvent aussi utiliser ce rituel et contre-attaquer sous forme spectrale. Ce rituel dure une minute. Si le roho du walozi est séparé de son corps, cette action est instantanée pour tout autre rituel de séparation.

Prérequis : secret du walozi.

Secret du rituel du contrôle de zamani

Ce rituel permet à un walozi de convaincre un zamani lié à un corps ou sous forme spectrale de faire autre chose que de simplement tout détruire sur son passage, avec un test d'Emprise (I). Le besoin de destruction d'un zamani lié à un corps est si grand que toute interaction sociale normale est vouée à l'échec.

Prérequis : secret du walozi.

Secret du rituel de préparation de vaisseau

En retirant les organes et en appliquant des poudres, du rembourrage et de la cire, on peut préparer un corps mort pour accueillir un esprit. Il faut réussir un jet d'Artisanat (I). Ceci permet non seulement de lier un sasha à son corps mort depuis longtemps, mais présente aussi l'avantage de rendre le corps moins vulnérable. Tous les dégâts majeurs sont traités comme des dégâts mineurs. Par contre, une blessure mortelle séparera immédiatement l'esprit de son corps.

15.8.4 Clés culturelles qeks

Clé du voyageur astral

Votre personnage préfère vivre en dehors de son corps, et consomme des hallucinogènes pour altérer sa perception des choses.

1 xp : Chaque fois que votre personnage prend une drogue dont le but est d'altérer sa perception de la réalité.

3 xp : Chaque fois que votre personnage sépare son esprit de son corps.

Révocation : Éviter une situation qui vous aurait permis d'altérer votre vision des choses.

Clé du chasseur de zamani

Votre personnage remplit un rôle spécial dans la société qek : il s'assure que les morts restent dans cet état.

1 xp : Chaque fois que votre personnage est dans une scène avec un zamani.

2 xp : Chaque fois que votre personnage envoie un zamani au repos éternel.

5 xp : Chaque fois que votre personnage défait un walozi qui invoque des zamani.

Révocation : Invoquer un zamani.

15.9 Exemples

15.9.1 Noms qeks

Hommes : Ahexotl, Camaxtli, Cocoza, Ecatzin, Guacra, Hobnil, Huemac, Itcoatl, Maxtla, Mutex, Ocelopan, Rimac, Tangaxoan, Tlaloc, Yaotl, Zoltan.

Femmes : Atzi, Centehua, Chantica, Cusi, Itzel, Ixchell, Malinche, Metztli, Nhutalu, Oello, Quispe, Runti, Tlaco, Xoco, Ysalane, Zafrina.

15.9.2 Idées de personnages qeks

- Un chasseur de monstres des jungles.
- Un explorateur elfe.
- Un pêcheur téméraire de la mer Dentée.
- Un guerrier ayant perdu sa famille aux mains de voleurs de gemmes.
- Un gobelin bestial qui a grandi seul dans la jungle.

Chapitre 16
Zaru, terre de création

Introduction

Les geôliers s'approchèrent de la cellule d'Hanish. Ils transpiraient la peur. Le plus ancien des deux sortit son trousseau de clés, essayant maladroitement d'en glisser une dans la serrure.

"Ouvre-toi !" dit Hanish, et la serrure s'ouvrit d'un bruit sec. Les yeux du plus jeune des geôliers s'écarquillèrent lorsqu'il vit Hanish ouvrir la porte, sortir de la cellule et passer à côté de lui sans rien dire.

Tandis qu'Hanish gravissait les marches pour rejoindre les quartiers de l'empereur Absolon, une étrange lumière filtrait à travers les barreaux de la prison. L'air avait pris une teinte rouge sang sous le Ciel de feu qui recouvrait la moitié des cieux d'un halo fébrile. Jamais l'humanité n'aurait dû avoir connaissance de la langue de la création, pensa-t-il.

L'empereur Absolon repoussa d'un geste les mages et les sages qui s'agglutinaient autour de lui, tels des enfants recherchant l'attention de leur mère.

"Étranger, que ferais-tu pour mettre un terme à cette folie ?"

Provoquant un mouvement d'effroi parmi les charlatans d'Absolon, il répondit simplement.

"Je briserai ce monde."

16.1 L'empreinte de la divinité

Zaru est une terre brisée et divisée. Située sur le delta de la rivière Venimeuse, elle a été conquise par les Ammenites et son peuple, réduit en esclavage. Les exclus forment l'unique résistance. Ces gens ont été bannis des communautés zarus ou des lieux de culte pour avoir commis le pire des crimes : celui de prendre une vie humaine et d'avoir ainsi accédé à de sombres connaissances. Ce que les anciens ne peuvent tolérer.

Zaru était autrefois une terre riche. Son sol est très fertile : riz, pommes des marécages et légumes y poussent à merveille. Mais le plus grand don de cette terre causa aussi sa perte : la langue "*zu*", aussi appelée la langue de la création, qui s'étendit rapidement au-delà de ses frontières. Le zu n'est pas une langue comme les autres mais une langue magique, et toute personne qui l'entend peut instantanément la parler. De plus, le simple fait de la parler donne une existence réelle à des actes, des circonstances ou des objets.

En raison de la capacité du zu à s'infiltrer dans les esprits, l'empereur maldorien Absolon s'en servit pour cimenter son empire, en en faisant la langue universelle. Lorsque le zu se répandit, les gens, méconnaissant son pouvoir, l'utilisèrent à mauvais escient. Beaucoup de gens pensent que c'est ce qui provoqua le Ciel de feu et donc la destruction de l'ancien monde.

16.2 Le mystère du zu

Le zu est bien plus qu'une langue pour les Zarus, c'est aussi une religion. Cette croyance peut être décrite comme de l'"humanisme spirituel". Ils croient que le zu est la langue utilisée par le premier homme pour créer le monde. Tous les

humains étant ses descendants, ils sont tous divins. Lorsque le premier meurtre fut commis, le zu fut corrompu, car le meurtre est la destruction, le contraire de ce pour quoi l'humanité a été créée.

Les Zarus se voient comme les gardiens du zu. Ils tentent d'en préserver la pureté face à un monde déchu. Hanish, le Zaru qui partit à la rencontre d'Absolon et qui l'aida à mettre un terme au Ciel de feu changea la substance du zu et altéra irrémédiablement la destinée des Zarus avec son chant final.

16.3 Le langage zu

Le zu est fait de syllabes, chacune associée à une signification générale. Il n'y a pas de mots à proprement parler, les concepts complexes étant formés par l'association des syllabes. Ces syllabes ont trois natures différentes en fonction de l'intonation :

- Un nom est prononcé avec une intonation neutre.
- Un verbe est prononcé avec une intonation grave.
- Un modificateur (ce que nous connaissons en tant qu'adjectifs ou adverbes) est prononcé avec une intonation aiguë.

Ainsi, en zu, chaque syllabe peut être utilisée comme nom, verbe et/ou modificateur. Les pronoms sont induits par le contexte et le langage corporel. Les phrases, telles que l'entend un locuteur conventionnel, existent en combinant ces syllabes. La dernière syllabe d'une phrase détermine son type. Une phrase qui se termine par un nom est une affirmation, qui veut dire "Ceci existe" ou "Tel est le cas". Une phrase se terminant par un verbe est un ordre. Même en faisant référence à celui qui parle, le locuteur fait état de son action et de ce qu'il a en tête, tout dépendant de son point de vue. Une phrase se terminant par un modificateur est différente de toute phrase moderne. Elle exprime l'espoir ou le désir de changement et signifie "Je souhaiterais que ça soit ainsi".

Comme mentionné, les syllabes gardent un sens général et non spécifique. Par exemple, il n'y a aucune syllabe pour le mot "tigre". "Tigre" se dirait "couteau-dent-chasseur-bête". Épée, qui se dit "tuer-couteau" pourrait être un autre exemple. Lorsque dans le jeu vous composez une syllabe, essayez de couper les mots français en leurs éléments les plus atomiques. Si un locuteur zu n'utilise pas plusieurs syllabes pour préciser sa pensée, le contexte déterminera le sens dont il s'agit. Par exemple si un locuteur prononce "bête" dans une forêt, il voudra dire "animal forestier" mais, si la même personne prononce cette même syllabe dans une fosse aux serpents, elle voudra dire "serpent". Dire "couteau" à un fermier et à un chasseur signifie, une fois encore, des choses

différentes (très certainement une faux pour l'un et un couteau de chasse pour l'autre).

Il existe une syllabe dans la langue zu qui n'est pas comme les autres : "zu". "Zu" est une affirmation, une approbation. À l'origine il n'existait pas d'opposé, pas de "non" en zu (un vrai Zaru ne parle jamais à la négative. S'il n'y aucune affirmation à dire, on ne parle pas en zu). Tout changea lorsque le premier meurtre fut commis. Le meurtrier, le destructeur perdit son aptitude à dire la syllabe "zu". À la place, il prononça la syllabe "uz", un mot de désaccord et de destruction. Personne ne peut à la fois dire "zu" et "uz".

Exemples de termes zu

Nom	Verbe	Modificateur
Couteau	Couper	Affûté
Bouche	Manger	Repu
Meurtre	Tuer	Mortel
Chasseur	Chasser/Traquer	Furtif
Faim	Affamer	Affamé

16.4 La puissance du zu

À l'origine, n'importe qui sachant parler le zu pouvait employer ses syllabes comme mots de pouvoir. Affirmer l'état d'une chose faisait que la chose était effectivement ainsi. Commander une personne l'obligeait à s'exécuter. Souhaiter des circonstances différentes provoquait le changement désiré. Après le chant final d'Hanish, ceci changea. Il concentra en lui tout le pouvoir du zu, se recréant lui-même comme premier homme. Soudain, les Zarus perdirent leur pouvoir alors que leur langage devenait ordinaire et impuissant.

Hanish mourut ce jour-là, mais le pouvoir du zu ne mourut pas avec lui. Au lieu de ça, il changea pour toujours. Le pouvoir des syllabes peut encore être maîtrisé, mais uniquement par une seule personne à la fois. Quiconque étudie le zu peut le parler, mais seuls ceux devenus maîtres d'une syllabe peuvent l'utiliser pour imposer leur volonté. Désormais, les prêtres zarus, les exclus et les étrangers sont en compétition afin d'obtenir la connaissance de ces mots.

Dans le jeu, voici comment on peut utiliser les différents mots de pouvoir :

Les **noms** font exister les choses. Si ces choses sont animées/vivantes, elles ne sont pas sous le contrôle du locuteur. Le joueur doit dépenser un point de Raison, et faire un test de compétence sans opposition avec sa compétence Zu (si la chose invoquée n'est pas naturelle pour l'environnement, alors il serait judicieux d'imposer un dé de pénalité pour ce test). Si quelqu'un d'autre est présent, il peut résister en utilisant son aptitude Résister (R). La chose invoquée apparaîtra près du locuteur, et les détails non spécifiés par des syllabes de pouvoir seront déterminés par le Guide du jeu.

Exemple : *Daniel prononce les syllabes "bête-furtive". Une bête furtive apparaîtra donc, mais c'est au Guide du Jeu de déterminer s'il s'agit d'un chat, d'un loup, d'une chouette ou de toute autre chose qu'il jugera appropriée.*

Les **verbes** sont des ordres et imposent la volonté du locuteur sur quelqu'un d'autre. Le locuteur doit dépenser un point d'Instinct et effectuer un test de compétence en opposition avec sa compétence Zu, contre le jet de Résister (R) de la cible. Seules des cibles animées ou vivantes peuvent être affectées par des verbes, et une entité ne peut pas être contrainte à accomplir une action impossible.

Exemple : *Damuzi prononce "brûle" à une cible, mais la cible n'a aucun moyen de se brûler elle-même ; elle ignore donc l'ordre. Si Damuzi avait d'abord allumé un feu, alors son injonction aurait pu prendre effet.*

La cible doit être capable d'entendre le locuteur.

Les **modificateurs** changent les circonstances ou les actions. À la différence des injonctions, les modificateurs peuvent prendre effet contre des choses inanimées ou animées que le locuteur voit. Quelle que soit la cible, elle doit être en train de faire quelque chose, même s'il ne s'agit simplement que du vent en train de souffler. Le locuteur doit

dépenser un point de Vigueur et faire un test de compétence avec la compétence Zu de son personnage. Si la cible est animée et entend le locuteur, elle peut utiliser sa compétence Résister (R) afin de s'opposer à ce test de compétence. Les circonstances entrent en ligne de compte dans ce test de compétence ; si l'on cherche à modifier de grandes forces naturelles, le Guide du Jeu peut se sentir libre d'imposer un dé de pénalité.

Le niveau de succès du jet de compétence est utilisé pour accorder des dés de bonus ou de pénalité à la cible, selon la situation. Si le locuteur dit "vite" à un coureur, le niveau de succès octroiera un nombre de dés de bonus égal au niveau de succès au coureur. Si un ennemi est en équilibre incertain au bord d'une falaise et que le parleur dit "vite" au vent qui souffle, alors la cible recevra des dés de pénalité pour maintenir son équilibre.

16.5 Le vol de zu

Le danger en utilisant le zu à proximité d'autres personnes est qu'elles peuvent dérober la connaissance d'une syllabe. À chaque fois que le

zu est prononcé, quiconque l'entend peut défier le locuteur dans un duel de volonté afin de posséder le savoir de ce mot.

En termes de jeu, cela signifie que quelqu'un qui a une avance à dépenser et possède le secret du zu ou du uz peut tenter de prendre le contrôle de la syllabe lorsqu'il l'entend. Si le voleur ne possède pas l'un de ces deux secrets, le joueur peut immédiatement dépenser une avance pour l'acquérir. Un jet en opposition entre la compétence en Zu du voleur et celle du locuteur est requis pour voler une syllabe. Si le voleur l'emporte, il dépense une avance et gagne le contrôle de cette syllabe. Le locuteur perd le contrôle de cette syllabe, mais récupère l'avance qu'il avait dépensée.

Une syllabe zu peut aussi être donnée volontairement à quelqu'un. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'effectuer un duel, mais on doit toutefois dépenser l'avance. Dépenser des avances pour prendre des syllabes zu est similaire à l'achat de secret pour votre personnage, mais n'est pas sujet aux règles normales concernant l'ordre dans lequel les avances peuvent être prises.

16.6 Puissant et faible : le peuple zaru

Lorsque les Zarus perdirent leur langage, ils perdirent également la capacité de se défendre par eux-mêmes. De nature pacifique, les Zarus n'avaient, grâce à leurs dons extraordinaires, jusqu'alors jamais ressenti le besoin de faire usage de la violence. Mais, lorsqu'après l'année de l'ombre ils essayèrent de reprendre une vie normale, ils furent écrasés par les Ammenites qui enviaient depuis longtemps déjà leur delta fertile. Le peuple zaru fut réduit en esclavage et obligé de travailler dans les zones marécageuses chaudes et humides.

Alors que le monde se développe de nouveau, les Zarus se sont retrouvés dans une position qui empire de jour en jour. Non seulement le peuple est réduit en esclavage mais, en plus, il est divisé. Le pouvoir du zu peut-il les sauver ? Ou va-t-il les détruire ?

16.7 La vie de ceux qui parlent

L'ethnie zaru est facilement identifiable visuellement. Ils ont presque tous des cheveux noirs, des yeux foncés et la peau mate. Si on devait les comparer à une ethnie moderne, on dirait qu'ils ressemblent aux populations du sud-est asiatique. Ils aiment porter des vêtements amples et un grand chapeau plat qui les protège efficacement du soleil lorsqu'ils travaillent dans les champs sous un soleil de plomb.

La nation zaru n'existe plus en tant que telle. Les Ammenites l'ont complètement dominée. Les villages zarus sont situés sur des plantations sous la surveillance de contremaîtres ammenites. La construction typique est faite de bambous. Les communautés villageoises sont bâties autour d'"agoras", des constructions oblongues dans lesquels les Zarus se retrouvent pour manger, boire, parler et, souvent, dormir. Seuls les anciens et leurs enfants adultes ont le privilège de vivre dans de minuscules huttes construites autour de l'agora. Il subsiste quelques anciens villages de l'ère prélunaire qui sont en réalité des versions plus grandes des villages d'esclaves. Incroyablement robustes, ils sont généralement construits à partir d'argile durcie et cuite autour d'un cœur en bambou. Ces anciennes constructions sont

très prisées par les cellules d'insurgés zarus, qui trouvent là une bonne base d'où lancer leurs actions.

Le concept de famille est très important chez les Zarus. Elles sont vues comme de véritables villages dans les villages, le plus ancien de la famille en étant le chef (l'architecture des maisons pré-lunaires illustre cette organisation sociale, avec une longue salle centrale et des pièces latérales pour les anciens).

La structure des villages est très similaire à celle d'une famille. Le doyen prend les rôles de prêtre et de chef, car il est aussi le plus expérimenté, celui qui a vu et entendu le plus de choses. Les Ammenites forts de cette connaissance brisent les familles en envoyant les enfants grandir en terre ammenite et en forçant les plus anciens à travailler jusqu'à ce qu'ils meurent prématurément d'épuisement. Cependant, une organisation zaru secrète s'efforce de ramener les enfants à leurs mères, quitte à voyager à l'autre bout du pays pour y parvenir.

16.8 Voleurs de terre, de mot et de sang

La phrase zu pour dire Ammeni est "voleur de terre". Un qualificatif adéquat pour désigner les gens qui ont transformé Zaru en leur terrain de jeu personnel. Encore plus sinistres sont les termes "voleur de mots" et "voleur de sang".

"Voleur de mots" est une expression qui désigne un non-Zaru qui fait usage de la langue sacrée de zu, spécialement les sorciers ammenites. Les anciens Zarus sont divisés quant à la façon de se comporter vis à vis de la résurgence du zu et de sa puissante virulence. La plupart d'entre eux, ayant grandi avec les histoires où le zu a été emporté, s'accordent sur le fait qu'il ne faudrait pas l'utiliser mais le garder fermement (mais inutilement) entre les mains zarus. La jeune génération n'est pas complètement d'accord. Aussi un mouvement dissident puissant s'est-il développé, prêt à utiliser tous les moyens nécessaire pour renverser l'hégémonie ammenite.

Il existe plusieurs organisations religieuses informelles en Zaru. Elles se concentrent toutes sur l'utilisation appropriée du zu et sur l'unité zaru. L'un de ces groupes, appelé "les gardiens", croit que le zu devrait être gardé jalousement entre les mains des Zarus et principalement de ses anciens. Cela empêcherait l'usage impropre du zu et surtout, priverait leurs ennemis d'une arme puissante. Ce groupe entraîne de jeunes rebelles à devenir des "porteurs de mots", des aventuriers qui ramènent le zu à leurs prêtres après l'avoir dérobé aux non-Zarus ou aux Zarus qui en font un usage abusif. Ce groupe est un adepte de la philosophie non-violente qui prédomine chez les Zarus, bien que certains clergés marginaux aient jugé bon d'engager des mercenaires étrangers pour aller récupérer des mots.

Les enfants d'Hanish eux suivent une voie un peu plus modérée. Ce groupe cherche à suivre l'exemple d'Hanish et essaye d'être une force active dans le monde tout en restant fidèle à ses convictions. Il travaille en cellules, structurées de façon familiale comme un "mini-village". Ses membres agissent de manière subtile à améliorer la situation des Zarus. Ainsi, afin de ne pas séparer une famille ou saboter une culture, ils seront prêts à utiliser le zu pour influencer un contremaître.

Ils ont même conçu un art martial, l'*uptenbo*, littéralement "Protection-vie-mains". Cet art, non-létal mais puissant, utilise prioritairement la force de l'adversaire pour la rediriger contre lui et le mettre hors d'état de nuire.

Les hommes de la Lune constituent pour leur part la branche religieuse la plus radicale et la plus hétéroclite parmi les Zarus. Si les enfants d'Hanish trouvent majoritairement leurs partisans chez les jeunes hommes, et les gardiens plutôt chez les anciens, les hommes de la Lune sont composés d'hommes impétueux, de vieillards lunatiques, de mères de famille et même des sympathisants étrangers. Ils préconisent rien moins que la libération totale de la puissance du peuple zaru. La non-violence est chez eux un choix personnel, et certainement pas une règle. Leur structure très anarchique fait que les initiatives individuelles des hommes de la Lune ressemblent davantage à des coups de pied dans une fourmilière et laissent souvent les communautés dans des situations encore plus précaires. En conséquence, ils ne répandent leurs croyances qu'auprès de ceux suffisamment désespérés pour les écouter.

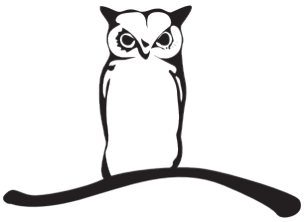
On dit qu'il y a parmi les hommes de la Lune au moins un elfe et plusieurs gobelins. Les Zarus les plus conservateurs les nomment "voleurs de sang", autant parce qu'ils ne respectent pas les structures traditionnelles que pour leur propension à tuer.

16.9 Autre races parmi les Zarus

Les Zarus sont des petites peuplades insulaires dont l'identité se base avant tout sur la culture et la langue, bien plus que sur une région géographique. Les non-humains ne sont pas facilement acceptés, ce qui ne signifie pas que les Zarus soient racistes. C'est juste qu'ils sont déjà suffisamment préoccupés par leur propre sort pour ne pas vraiment avoir à penser aux autres.

Les gobelins sont assez courants parmi les Ammenits, qui s'en servent d'animaux de compagnie, ce qui suscite de fait une certaine méfiance. Les elfes, déjà plus rares de base, sont mieux respectés, bien que leurs croyances philosophiques entrent en conflit avec celle des Zarus.

C'est la relation avec les rattus qui est la plus étrange de toutes. Les marécages de la région offrent un lieu de vie idéal pour les rattus et nombre d'entre eux ont élu domicile dans des villages zarus abandonnés. En quelque sorte, ils se considèrent comme voisins et il n'est pas rare que des rattus accomplissent des tâches pour les Zarus dans leur lutte contre les Ammenites.



16.10 Extras pour Zarus

16.10.1 Compétences culturelles Zarus

Agriculture (R)

L'agriculture concerne la culture des plantes. L'élevage d'animaux, inconnu dans la culture zaru, n'est pas compris dans cette compétence.

Canotage (I)

Cette compétence est utilisée pour fabriquer et utiliser des canots aptes à transporter une à dix personnes. Ces canots sont utilisés principalement en eaux douces, et sont difficiles, bien que pas impossibles, à utiliser en mer.

Clandestinité (R)

La clandestinité est l'art du secret, et plus spécifiquement la création, le maintien de réseaux secrets, ainsi que la communication au sein de et entre ceux-ci. On peut l'utiliser pour créer des messages chiffrés, des codes ainsi que pour les décrypter, organiser des réunions secrètes et toute autre chose entrant dans la palette de la clandestinité.

Endurer la torture (V)

Outre son utilité essentiellement défensive, cette compétence peut être utilisée pour se soigner après avoir subi une séance de torture (il s'agit d'une exception à la règle que l'on ne peut pas faire de jet pour se soigner soi-même). Son usage principal reste la capacité à encaisser la douleur sans en tenir compte.

Poésie zaru (I)

Cette compétence est utilisée pour composer des vers et les déclamer correctement. La poésie zaru est le plus souvent longue et sans rimes, mais respecte une structure syllabique précise pour chaque strophe.

Poterie (V)

Avec cette compétence, votre personnage est capable de faire des tablettes, des pots, des briques, ou toute autre chose en se servant de l'argile abondante en Zaru.

Servitude (I)

Servir permet d'anticiper les désirs de votre maître, d'aborder des sujets épineux tout en demeurant servile et d'être invisible tant que votre présence n'est pas réclamée. Cette compétence couvre tous les savoir-faire qu'un domestique se doit de connaître.

Uptenbo (V)

L'uptenbo est l'art martial clandestin des Zarus. En raison de leur traditionnel pacifisme, l'uptenbo a une vocation purement défensive. Il peut être utilisé pour dévier une attaque, humilier ou neutraliser un ennemi, mais pas pour le tuer. Il consiste en de puissantes clefs de bras et en des projections et des balayages utilisant la force de l'adversaire contre lui-même.

Zu (R)

Le zu est la langue magique des Zarus. Cette compétence représente la connaissance de la langue de votre personnage et la puissance de son utilisation.

16.10.2 Secrets culturels Zarus

Secret de la connaissance des marais

Votre personnage a toujours un dé de bonus pour les tests de travail du bois ou les tests impliquant la faune et la flore des marécages. Il peut également utiliser sa compétence Travail du bois pour naviguer dans les marais. Enfin, un dé de bonus est octroyé si le personnage veut faire de l'agriculture dans une région marécageuse.

Secret de la redirection cinétique

Lorsque votre personnage utilise l'uptenbo, vous pouvez prendre votre niveau de succès de défense (qui occasionne toujours des dommages) et ajouter le même nombre de dés bonus à une attaque enchaînée d'uptenbo en vous servant de l'intégralité du mouvement de votre adversaire pour renforcer votre propre manœuvre.

Coût : 1 Instinct.

Secret du mouvement perpétuel

Votre personnage est tellement entraîné qu'il peut se servir de l'uptenbo presque sans y penser. En cas d'attaque, il peut toujours se servir de l'uptenbo pour se défendre lors d'un conflit étendu sans devoir changer d'intention (et donc sans devoir utiliser une action défensive pendant un tour).

Secret du zu

Au-delà du fait que votre personnage connaisse le mot de pouvoir "zu", ce secret permet à votre personnage d'apprendre et utiliser des syllabes de pouvoir zu. Parler le "zu" vous autorise à ajouter un dé de bonus à l'action de quiconque en vue.

Prérequis : Le personnage ne peut avoir pris une vie humaine (au sens large du terme, c'est-à-dire les races pouvant être jouées par des joueurs.). Si une fois il en vient à prendre une vie

humaine, ce secret est automatiquement perdu et remplacé par le secret du Uz. Par ailleurs, on ne peut apprendre ce secret qu'en entendant une autre personne utiliser le "zu".

Coût : 1 Raison.

Secret du uz

Au-delà du fait que votre personnage connaisse le mot de pouvoir "uz", qui veut dire "non", ce secret permet à votre personnage d'apprendre et utiliser des syllabes de pouvoir zu. Dire "uz" vous autorise à imposer un dé de pénalité à l'action de quiconque en vue.

Prérequis : Le personnage doit avoir pris une vie humaine (au sens large du terme, c'est-à-dire les races pouvant être jouées par des joueurs.). Par ailleurs, on ne peut apprendre ce secret, qu'en entendant une autre personne utiliser le "zu".

Coût : 1 Instinct.

16.10.3 Clés culturelles Zarus

Clé du collectionneur

Votre personnage est obsédé par le zu et cherche à obtenir un maximum de syllabes de pouvoir.

1 xp : Chaque fois qu'il obtient des informations sur l'emplacement d'un mot zu.

3 xp : Chaque fois qu'il prend des risques pour obtenir un zu.

Révocation : Céder volontairement une syllabe zu à quelqu'un d'autre.

Clé du pacifiste

Votre personnage est intimement impliqué dans une démarche de non-violence.

1 xp : Chaque fois que votre personnage est impliqué dans une aventure sans faire usage de violence.

2 xp : Chaque fois que votre personnage reste non-violent bien qu'il en subisse un préjudice mineur.

5 xp : Chaque fois que votre personnage reste non-violent bien qu'il en subisse un grand préjudice.

Révocation : Volontairement blesser une autre créature pensante.

16.11 Exemples

16.11.1 Noms Zarus

Hommes : Adad, Damuzi, Enki, Nergal, Ziusudra, Shullat, Ardumanish, Thuxra, Vindarna, Kuru, Cyrus.

Femmes : Sabit, Delondra, Aruru, Lugalbanda, Nisaba, Parmida, Yasmin, Kiana, Omid, Fiza, Houri.

16.11.2 Idées de personnages Zarus

- Un agent secret se cachant en tant qu'esclave.
- Un traître, enseignant le zu au plus offrant.
- Un pacifiste réfugié en terre étrangère.
- Un ami rattus des Zarus, redevable envers un ancien.

Partie III
Annexes

Annexe A
Extras : compétences

Ces exemples de compétences typiques couvrent un large spectre de différents univers possibles. Rappelez-vous de faire un tri et de rajouter d'autres compétences pour disposer d'un éventail de compétences reflétant au mieux l'esprit de votre univers. La description fournie ici sert avant tout à donner une définition globale de la compétence. À l'inverse de beaucoup de jeux, le Système Solaire décrit ses compétences en termes généraux. Il n'y a pas d'actions directement liées à telle compétence. Les joueurs doivent comprendre l'idée derrière le nom de la compétence et l'adapter au contexte.

Académicien (R)

Si l'univers ne contient pas de compétences académiques plus détaillées, alors cette compétence serait appropriée pour tous les personnages ayant suivi un cursus académique. Dans beaucoup d'univers cependant, cette compétence méritera d'être plus détaillée en indiquant quelle voie académique a été suivie par le personnage.

Armes laser (V)

Les armes énergétiques à connotation vaguement scientifique sont courantes dans le genre *space opera*. Une compétence dédiée au combat avec celles-ci semble donc tout à fait appropriée, en partant du principe qu'elle soit nécessaire en premier lieu. Une telle compétence serait utilisée pour réparer et entretenir des armes, aussi bien que pour le combat avec celles-ci ou les feintes les utilisant.

Arts amoureux (I)

Les courtisan(e)s versé(e)s dans l'art de procurer du plaisir à d'autres dans des circonstances intimes sont légion dans divers univers. Souvent ces compétences deviennent le centre de conflits où le personnage risque de tomber dans son propre piège au cours de ses machinations complexes en tombant amoureux quand il ne le faudrait pas. Particulièrement utile dans les univers historiques, représentant des sociétés où les femmes n'avaient guère d'autre influence.

Chirurgie (R)

La chirurgie représenterait probablement une compétence trop étroite pour un univers moderne ne se focalisant pas sur l'activité médicale. Historiquement cependant, la chirurgie était une discipline séparée de la médecine, une telle compétence aurait donc tout à fait sa place dans un univers historique du Moyen Âge.

Connaissance d'Internet (R)

Une compétence pour des mondes modernes ou futuristes proches, utilisée pour les réseaux globaux. Utile pour la recherche d'informations et de contacts, créer et maintenir un site web,

comprendre la programmation et les protocoles d'Internet, tout en ayant des connaissances dans le traçage et la censure. Toutes les personnes familières à l'utilisation d'un ordinateur auraient cette compétence, mais seuls les professionnels ou les passionnés l'auraient à des niveaux élevés.

Connaissance des vampires (R)

Cette compétence n'aurait d'intérêt que dans un univers focalisé sur les vampires. Complètement adapté pour réinterpréter *Dracula* ou *Twilight* par exemple. Séparer le vrai de la fantaisie présente dans la mythologie et permettre aux joueurs de prendre des décisions en connaissance de cause est l'essence de cette compétence.

Conspiration (I)

Certaines compétences sont très spécifiques à l'univers dans lequel elles s'intègrent. Une compétence spécifique pour mettre en place des conspirations n'aurait pas sa place en dehors d'une société en constante ébullition politique. Une conspiration peut également prendre la forme d'une ancienne et puissante organisation (tels les francs-maçons) dans laquelle cette compétence serait très répandue, voire même indispensable.

Courtoisie (I)

Les compétences sociales peuvent être transposées en compétences de nombreuses manières différentes. Leur emploi est justifié à partir du moment où elles ont un caractère spécial dans l'univers. Par exemple, dans le cas où la courtoisie et les bonnes manières sont des choses apprises, comme c'était le cas pour la noblesse européenne de la Renaissance, et encore maintenant, alors cette compétence est parfaitement justifiée.

Duel (V)

Beaucoup de cultures des mondes fantasy ont une tradition de duels pour régler les problèmes de justice, de société ou de religions. Un personnage entraîné dans la discipline a un avantage certain dans un combat en un contre un avec des armes habituelles. Cette compétence serait par contre moins utile dans une mêlée chaotique ou lors d'une embuscade peu honorable.

Empathie animale (I)

Pour des univers technologiques, la compétence Empathie animale risque bien d'être déplacée. Par contre elle peut être excellente en fantasy médiévale, ou avec les univers sensationnels (avec des personnages comme Tarzan). Des univers plus civilisés traiteront l'empathie animale avec des compétences plus spécialisées.

Équilibriste (V)

Un terme général pour toutes sortes de numéros de cirque, allant du trapézisme, au jonglage et toutes les disciplines de gymnastique réclamant de l'équilibre. Un nom un peu moins abstrait, tel "Numéros de cirque" ou "Trapézisme", siérait mieux dans un contexte où les cirques ont une grande importance.

Équitation (V)

L'équitation est une activité dynamique pouvant correspondre à de nombreux héros de styles et époques divers. Cette compétence serait à utiliser pour s'occuper de chevaux, les monter dans diverses situations normales et périlleuses, notamment en combat. Par analogie, dans certains univers, une compétence pour conduire des voitures serait tout à fait adaptée.

Expérience de combat (I)

Différencie le vétéran de guerre d'un novice ou d'un civil n'ayant pas connu le combat. Cette compétence est utile pour déterminer si le personnage a fait le bon choix au combat et pour résister à la peur dans des situations dangereuses. Pourrait également englober le tir et tout ce qui fait d'un homme un soldat si l'univers ne met pas l'accent principal dans la guerre. À utiliser s'il y a des non-combattants dans la campagne.

Force herculéenne (V)

Des compétences exceptionnelles et clairement exclusives sont également possibles, telles celles d'un super-héros. Dans un contexte fantasy, toutes les créatures d'une certaine race pourraient automatiquement bénéficier d'une telle compétence. Le caractère exceptionnel d'une telle compétence peut être renforcé en exigeant un secret comme prérequis.

Gadgets (R)

Une campagne d'espionnage ou d'action en général risque fort d'intégrer une compétence pour inventer ou utiliser de l'équipement spécial. Cette compétence serait sûrement accompagnée d'une série de secrets. Un univers réaliste ou futuriste privilégiera plutôt l'utilisation de compétences scientifiques et de manipulation d'outils.

Goétie (R)

La goétie est la connaissance de la pratique de l'invocation des esprits, démons et anges selon les techniques du roi Salomon. Cette compétence est un exemple pour montrer comment les compétences magiques fonctionnent mieux avec des noms spécifiques, ayant une fonction ou un lien précis dans l'univers. Si on avait appelé la compétence "Invocation", la notion aurait été beaucoup plus vague.

Kung-fu (V)

Une compétence martiale tout à fait adaptée pour des personnages évoluant dans un univers chinois historique ou moderne. Un univers typiquement wuxia pourra également inclure Mercenariat (V) et Traîtrise (I) comme autres compétences violentes, à opposer aux arts martiaux nobles.

Labeur (V)

Les héros du cinéma ne brillent en général pas par l'énergie et la persévérance qu'ils déploient au travail. Heureusement pour les rôlistes, les contraintes pour fixer le contenu de leur histoire ne sont pas liées à un box-office, et ils peuvent jouer ce qu'ils veulent. Un personnage pourrait prospérer en tant que fermier ou impressionner son beau-père potentiel avec cette compétence.

Langue (à spécifier) (R)

Les langues ne représentent pas un grand intérêt dans des campagnes basées sur l'action. Cependant une partie centrée sur des problèmes anthropologiques ou une première rencontre entre deux cultures rend cette compétence tout à fait intéressante. Pour une campagne aventureuse, une compétence "polyglotte" serait peut-être plus appropriée.

Musique (I)

La musique et d'autres compétences artistiques sont amusantes à jouer dans des univers où l'art a une grande signification, peut-être même plus grande que la vie. Elle serait alors très appropriée pour impressionner et influencer son entourage. Dans un univers plus réaliste, cette compétence ne présente un intérêt que si la campagne se focalise sur l'art.

Parasite (I)

Cette compétence est assez semblable à ce que pourrait être la compétence du mendiant, mais en nettement plus raffinée. Le parasite sait se servir de ses amis aisés pour vivre, en échange d'un soutien psychologique, d'amusement, ou de travaux mineurs. Une compétence utile pour un personnage sociable, qui peut mener à des situations très intéressantes, pour peu que l'univers laisse de l'espace d'expression à un personnage fainéant.

Pilotage (I)

La question de savoir si piloter/voler dépend de la Vigueur, de l'Instinct ou de la Raison dépend surtout de qui vole, et comment. Un animal qui vole utilisera la Vigueur, un pilote humain normal l'Instinct, le pilote d'un vaisseau spatial pourrait lui très bien utiliser la Raison. Dans certains univers cette compétence ne serait pas pertinente,

car considérée comme un acquis de base pour tout personnage.

Religion (spécifier) (R)

Une autorité religieuse quelle qu'elle soit, dans n'importe quel univers aura des adeptes plus ou moins versés dans sa théologie, connaissance des rites. La "puissance de la foi" serait aussi gérée par cette compétence, à moins que l'univers comporte une compétence spécialement dédiée. En général, une compétence qui reprend des éléments socio-culturels ou des contacts communautaires comme celle-ci est très utile et puissante.

Sens des affaires (I)

Si vous jouez dans un univers de chevalerie, ce n'est peut-être pas la compétence la plus adaptée. Cependant, les personnages légèrement crapuleux ont souvent besoin de savoir si un objet a de la valeur, et à quelle valeur d'autres personnes l'estiment. Cette compétence peut être utilisée pour savoir si un personnage peut se permettre un objet ou non, les finances du personnage étant souvent gérées de façon globale et sur la base de l'histoire dans le Système Solaire.

Servitude (I)

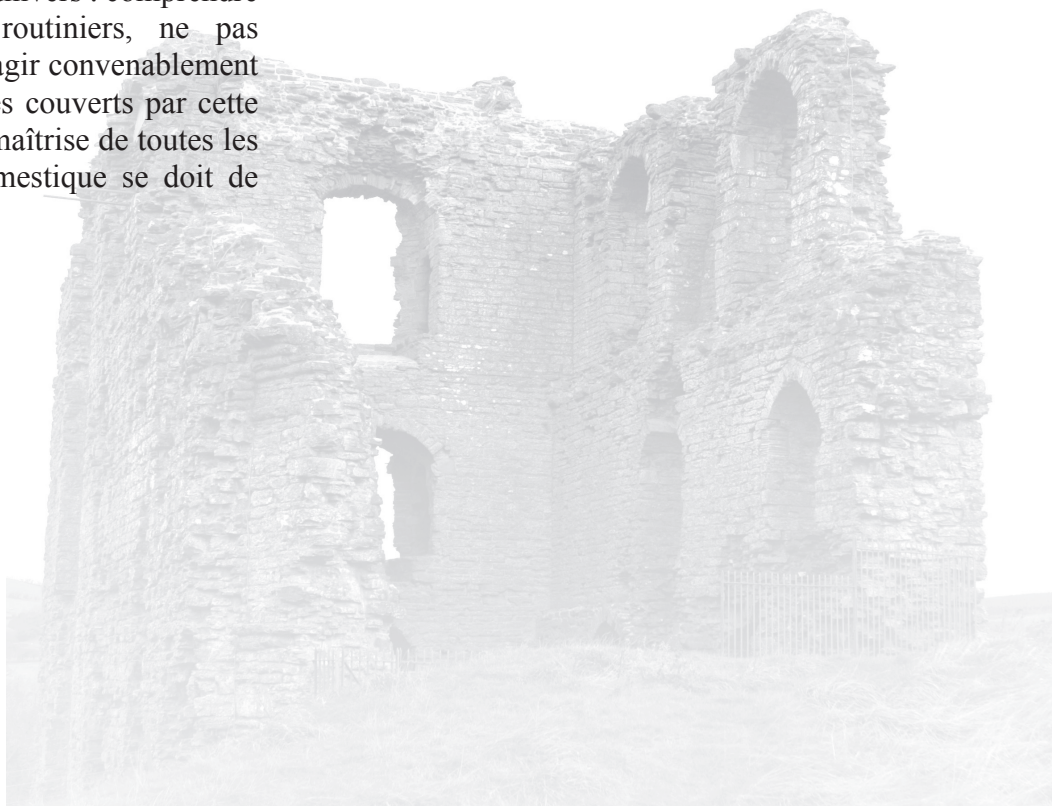
Un exemple d'une compétence pour le travail quotidien utile dans certains univers : comprendre et accomplir des ordres routiniers, ne pas provoquer l'ire du maître et agir convenablement à son poste seraient des actes couverts par cette compétence, tout comme la maîtrise de toutes les tâches ménagères qu'un domestique se doit de connaître.

Sport (V)

En général, une compétence sportive ressemble beaucoup à une compétence artistique. Un univers moderne ou situé dans la Grèce antique peut parfaitement englober une compétence pour ce genre d'activités. Une campagne se focalisant sur le sport ira même jusqu'à mentionner la spécialisation dans la compétence voire à développer plusieurs compétences distinctes.

Survie en milieu hostile (év. à spécifier) (V)

Il peut y avoir diverses compétences de survie dans des milieux hostiles dans certains univers, en fonction des différences que la campagne met en avant entre forêts, glaciers, déserts, etc. Dans tous les cas, une telle compétence facilite le déplacement, la recherche d'abris et de nourriture dans des environnements sauvages. La chasse pourrait être couverte par cette compétence dans certains univers.



Annexe B
Extras : clés

Les clés ci-dessous ne sont ici qu'une petite palette de ce qu'il est possible de faire. Le but premier de cette liste étant de donner un aperçu de différents genres possibles de clés. N'hésitez pas à en créer de nouvelles ou à modifier celles-ci pour qu'elles s'adaptent au mieux à votre campagne.

Aventure

Le personnage a l'aventure dans le sang, elle le suit partout.

1 xp : Chaque fois que votre personnage va à de nouveaux endroits, rencontre de nouvelles personne et vit une vie trépidante.

2 xp : Être impliqué dans un événement étrange, à l'issue excitante.

5 xp : Terminer une aventure.

Révocation : Adopter une vie de routine.

Alignement (spécifier)

Le personnage a un alignement à la *D&D*, tel que "loyal" ou "mauvais". Vous connaissez sûrement déjà le principe.

1 xp : L'alignement du personnage ressort dans ses actes.

2 xp : Le personnage et son groupe agissent pour suivre son alignement.

5 xp : Le personnage sacrifie l'intégrité de son groupe ou ses ressources pour suivre son alignement.

Révocation : Changer d'alignement.

Boxeur

Votre personnage est un boxeur de haut niveau.

1 xp : Chaque fois que le personnage s'entraîne pour un match.

2 xp : Chaque fois que le personnage perd un match.

5 xp : Chaque fois que le personnage gagne un match.

Révocation : Terminer la carrière de votre personnage.

Casse-cou

Votre personnage a un style de vie auto-destructeur.

1 xp : Agir de manière irresponsable.

2 xp : D'autres s'inquiètent du style de vie du personnage.

5 xp : Subir une blessure en raison de son style de vie.

Révocation : Assumer une responsabilité.

Chasseur de monstres

Un chasseur de monstres dédie sa vie à protéger la population d'une menace secrète.

1 xp : Parler des monstres avec d'autres.

2 xp : Trouver des preuves de l'existence des monstres.

5 xp : Confronter un monstre.

Révocation : Devenir un monstre.

Combat

Le personnage est assoiffé de sang.
1 xp : Attaquer quelqu'un.
3 xp : Remporter un combat.
Révocation : Refuser un combat.

Conan

Votre personnage est Conan le barbare.
1 xp : Satisfaire ses désirs au maximum.
2 xp : Saisir l'aventure qui se présente.
5 xp : Triompher de ses ennemis.
Révocation : Devenir doux et civilisé.

Conscience

Votre personnage a une notion très forte du bien et du mal, et peut agir en conséquence.
1 xp : Venir en aide aux faibles et nécessiteux.
3 xp : Sauver une vie innocente.
Révocation : Ignorer les appels à l'aide d'un innocent.

Couard

Votre personnage est absolument dénué de tout sentiment de courage.
1 xp : "Par hasard", le personnage n'était justement pas là lorsque la situation était dangereuse.
3 xp : Fuir devant une situation dangereuse quand d'autres restent pour l'affronter.
Révocation : Agir courageusement.

Criminel

Votre personnage est un criminel endurci.
1 xp : Interagir avec des criminels.
2 xp : Commettre un crime.
5 xp : Échapper à la justice.
Révocation : Réparer le mal commis par le personnage.

Cupidité

La richesse est la raison de vivre du personnage. En aura-t-il jamais assez ?
1 xp : Être avare lors d'une transaction.
3 xp : Contourner ou transgresser les règles de l'honneur ou de la loi pour de l'argent ou des richesses.
Révocation : Abandonner les richesses de votre personnage.

Désespoir

Le personnage a perdu tout espoir et en est devenu fou, ou pas loin.
1 xp : Tenter de convaincre d'autres personnes de cesser leur acharnement futile.
3 xp : Lâcher prise dans un conflit avec un grand enjeu.
Révocation : Retrouver l'espoir.

Duelliste

Votre personnage combat régulièrement en duel, peut-être parce qu'il est payé pour le faire.
1 xp : Défier quelqu'un en duel.
2 xp : Être défié en duel.
5 xp : Tuer quelqu'un au cours d'un duel.
Révocation : Perdre un duel.

Exploration spatiale

Votre personnage est membre du corps d'exploration spatiale terrien.
1 xp : Arriver dans le secteur d'un nouveau système solaire.
2 xp : Atterrir sur une nouvelle planète.
5 xp : Trouver une civilisation extra-terrestre.
Révocation : Quitter le service.

Famille

La famille du personnage est une composante omniprésente et indispensable à sa vie.
1 xp : Lors d'une scène de famille.
2 xp : Débattre au sein de la famille sur un sujet d'importance.
5 xp : Se sacrifier pour sa famille.
Révocation : Quitter sa famille.

Fan service

Le personnage a une tendance à se retrouver dans des situations compromettantes. Heureusement, il/elle ne se formalise pas sur les regards obliques.

1 xp : Une description "chaude" au cours d'une scène.

2 xp : Un "accident" de garde-robe.

5 xp : Un autre personnage a droit à une vue "plongeante".

Révocation : Une scène de sexe explicite.

Foi (spécifier)

Le personnage puise sa force dans la foi en une religion ou une cause.

1 xp : Défendre ou plaider pour la croyance de votre personnage.

2 xp : Convertir quelqu'un à la croyance de votre personnage.

5 xp : Défendre votre foi alors qu'elle met votre personnage en danger.

Révocation : Renier la foi de votre personnage.

Folie

Le personnage est fou à lier.

1 xp : Agir de manière folle.

3 xp : Faire du mal à d'autres ou au personnage en raison de sa folie.

Révocation : Guérir le personnage de sa folie.

Gay / Lesbienne

Le personnage fait partie d'une minorité sexuelle.

1 xp : L'orientation sexuelle du personnage est évoquée.

2 xp : Le personnage pratique sa sexualité.

5 xp : Le personnage est persécuté ou marginalisé en raison de son orientation sexuelle.

Révocation : Le personnage se détourne de son orientation.

Groupe d'intérêts (spécifier)

Votre personnage fait partie d'un groupe avec en grande partie des intérêts communs.

1 xp : Discuter des buts du groupe avec les autres membres.

2 xp : Coopérer avec le groupe pour atteindre les buts de votre personnage.

5 xp : Aider le groupe alors même que cela va à l'encontre des intérêts personnels du personnage.

Révocation : Quitter le groupe.

Handicap

Votre personnage est handicapé, ou souffre d'un autre désavantage majeur. Il se bat pour mener une vie la plus normale possible.

1 xp : Le handicap cause des difficultés.

2 xp : De gros problèmes, tels que des dés de pénalité ou des alternatives restreintes en raison du handicap.

5 xp : Le handicap met votre personnage en échec dans une situation importante.

Révocation : Accepter la situation.

Idole

Votre personnage rêve de devenir populaire.

1 xp : Le personnage s'assure que tout le monde sache à quel point il est trop bon.

3 xp : Être au centre de l'attention d'un groupe.

Révocation : Préférer ses amis plus que la gloire.

Insigne

Votre personnage est un agent policier, avec les responsabilités qui accompagnent cette fonction.

1 xp : Respecter et faire respecter la loi.

2 xp : Contourner la loi.

5 xp : Subir une blessure de combat dans l'exercice de ses fonctions (par balle par exemple).

Révocation : Changer de carrière.

Métahumanité

Le personnage est un surhumain, doué de pouvoirs surnaturels.

1 xp : User des pouvoirs de votre personnage.

2 xp : Surmonter des difficultés grâce aux pouvoirs de votre personnage.

5 xp : Les pouvoirs changent ou le personnage en apprend plus sur leurs origines.

Révocation : Perdre ses pouvoirs.

Minorité (spécifier)

Le personnage fait partie d'une ethnie minoritaire ou d'une petite nation.

1 xp : Exprimer l'identité ethnique de votre personnage.

2 xp : Des compatriotes apparaissent dans la campagne.

5 xp : Surmonter des difficultés majeures grâce aux forces de la culture de votre personnage.

Révocation : Quitter votre ethnie.

Mythe de Cthulhu

Le personnage est embrouillé dans l'étude du mythe de Cthulhu.

1 xp : Lire un livre interdit.

2 xp : Fouler un site interdit.

5 xp : Se retrouve face à un monstre.

Révocation : Devenir fou.

Pacifiste

Le personnage est adepte de la non-violence, que ce soit par peur ou par principe.

1 xp : Promouvoir une solution pacifique à une situation violente.

2 xp : Résoudre une situation violente par la non-violence.

5 xp : Souffrir en appliquant le principe de non-violence de votre personnage.

Révocation : Faire appel à la violence.

Passé obscur

Votre personnage porte un lourd passé avec de terribles secrets.

1 xp : Le passé de votre personnage resurgit d'une certaine manière.

2 xp : Des indices quant au passé de votre personnage sont révélés.

5 xp : Le passé de votre personnage met votre présent en danger.

Révocation : Confier l'histoire de votre personnage à quelqu'un.

Prophète

Le personnage a le don de voir le futur. Ou du moins le pense-t-il…

1 xp : Effectuer un rituel de prédication.

2 xp : S'attirer des ennuis en raison des prédications du personnage.

5 xp : La prédication du personnage se vérifie.

Révocation : Perdre foi en ses propres prédications.

Quête (spécifier)

Le personnage se consacre à la poursuite d'une noble quête.

1 xp : Agir pour faire avancer la quête.

2 xp : Avoir du succès dans ses actions.

5 xp : Amener un tournant dans l'avancée de la quête.

Révocation : Abandonner ou terminer la quête.

Rédemption

Votre personnage a failli en son âme et conscience et cherche à présent la rédemption.

1 xp : Utiliser les capacités de votre personnage pour le bien.

3 xp : Souffrir pour la rédemption.

Révocation : Abandonner la recherche de la rédemption.

Rock Star

Le personnage est une rock star très célèbre, auteur de disque(s) d'or et de la gloire qui en découle.

1 xp : On reconnaît le personnage dans la rue.

2 xp : Le personnage se lâche sur scène.

5 xp : Le personnage transgresse la loi, est immoral.

Révocation : Se faire soigner en clinique.

Savant fou

Votre personnage manipule des forces que l'homme n'aurait jamais dû connaître.

1 xp : Jouer une scène dans le laboratoire du personnage.

2 xp : Le personnage utilise sa science pour résoudre un problème.

5 xp : Le personnage perd le contrôle de sa/ses création(s).

Révocation : Perdre/abandonner le laboratoire de votre personnage.

Sorcellerie

Le personnage maîtrise les pouvoirs mystérieux de la sorcellerie.

1 xp : Effectuer des recherches dans le savoir arcanique.

2 xp : Rassembler des composants arcaniques.

5 xp : Invoquer un démon.

Révocation : Bannir un démon.

Subordination (à quelqu'un)

Votre personnage est au service d'un autre. Pourquoi ? Jusqu'à quel point ? Quelle place pour son libre arbitre ?

1 xp : Obéir à un ordre du maître.

2 xp : Souffrir en service.

5 xp : Sauver le maître d'une situation délicate.

Révocation : Quitter le service du maître.

Vœu (spécifier)

Votre personnage a fait un vœu ou est sous le joug d'un serment concernant un certain comportement ou un devoir.

1 xp : Une opportunité de briser le vœu apparaît.

3 xp : Refuser de briser le vœu malgré une grande récompense ou une menace.

Révocation : Briser le vœu.

Annexe C
Extras : secrets

Cette liste de secrets est loin d'être exhaustive. Il s'agit seulement d'une liste d'exemples, que vous pouvez reprendre, adapter, et surtout, étendre. Faites en sorte qu'ils collent au mieux avec votre campagne !

Secret de l'aide (personne)

Choisissez un personnage secondaire amical, n'ayant aucune compétence plus élevée que celles de votre personnage (créez une feuille de personnage pour ce PNJ). Le personnage secondaire va désormais assister le PJ et rester avec lui, soit par loyauté, soit pour rembourser une dette, ou toute autre raison plausible. L'aide suit les instructions pour la plus grande part, mais le Guide du Jeu peut contester certains ordres avec un test de résistance (R/V/I selon la situation). L'aide a la clé de l'aide, mais ne peut utiliser d'autres clés. Le PJ ne peut gagner des points d'xp au travers des actions de son aide.

Secret de l'arme improvisée (objet)

Le personnage est capable de transformer un objet anodin (préciser lequel) en arme ou bouclier +1 (voir chapitre 8.4). Chaque fois que vous prenez ce secret vous pouvez augmenter le bonus de l'arme d'un point (passer à +2 puis à +3). Ce secret peut aussi être utilisé pour combiner une arme avec l'effet d'un autre secret. Le coût d'activation de ce secret est alors diminué d'un point s'il implique l'utilisation de l'arme en question. L'arme improvisée peut être perdue ou volée, si le personnage propriétaire de l'objet a la possibilité de le retrouver (au travers d'une quête par exemple). À défaut, les avances dépensées pour l'amélioration de l'objet sont remboursées. Vous pouvez vous approprier l'arme improvisée d'un autre personnage, mais pour pouvoir l'utiliser de la même façon que son ancien propriétaire, il vous faudra dépenser les avances nécessaires pour l'acquisition des secrets.

Secret de background (particulier)

Le background du personnage est exceptionnel par rapport à l'univers. Par exemple, il s'agirait d'un noble dans une société médiévale. Les effets de ce secret dépendent de l'univers. Par exemple, le fait d'être noble peut donner accès à des extras réservés aux nobles seulement, tandis qu'un nomade pourrait rassembler des compétences culturelles de plusieurs cultures ou qu'un ermite pourrait régénérer ses réserves avec des compagnons animaux. De plus, un dé de bonus est conféré à chaque fois que le background est impliqué dans une action.

Secret de la bénédiction (compétence)

Prenez une compétence dont le but est de motiver d'autres personnages, telle que Prière (R) ou Rhétorique (I). Lorsque vous exhortez d'autres personnages à effectuer une action en utilisant cette compétence, le joueur peut créer un effet en utilisant le résultat de son test de compétence. Tous les personnages acceptant de suivre l'exhortation peuvent payer son coût pour

"cloner" l'effet et l'utiliser pour leur prochaine action.

Coût : 2 de la réserve associée avec la compétence, plus le coût de l'effet.

Secret du bodhisattva

Le personnage (qui ne doit pas nécessairement être un bodhisattva au sens propre du terme) refuse de lâcher prise, préférant demeurer dans la campagne. Lorsqu'il fait un résultat transcendant (7), le joueur peut décider de lancer des dés de pénalité supplémentaires avant d'accepter le résultat, jusqu'à éviter la transcendance.

Coût : Blessure de niveau 1 par dé de pénalité (ou le prochain niveau de blessure libre sur l'échelle des blessures).

Prérequis : au moins une compétence au niveau Légende (4).

Secret de l'éclatement (compétence)

Le personnage est très doué pour détruire les effets qui pourraient être affectés par la compétence choisie. N'importe quel niveau de succès contre un effet le détruit complètement, plutôt qu'une simple déduction. Du moment que le contexte le permet, le personnage peut partager son niveau de succès sur plusieurs effets, les détruisant tous d'un coup.

Coût : 2 points de la réserve associée par effet touché.

Secret du catch (réserve)

Le personnage sait forcer l'issue au cours d'un conflit indécis. En situation d'égalité lors d'un test de compétence, il peut choisir de lancer une surenchère : chaque joueur à son tour paye un point de réserve, jusqu'à ce que l'un ou l'autre ne puisse ou ne veuille plus surenchérir. Le gagnant remporte alors le conflit avec une marge de 1 niveau de succès.

Secret de la construction de qualité (compétence)

Le personnage est un génie qui excelle dans la fabrication d'effets particulièrement efficaces. Un personnage utilisant un objet, une potion ou tout autre ustensile fabriqué avec Construction de qualité reçoit un dé de bonus gratuit pour chaque test où l'effet est utilisé pour obtenir un bonus.

Coût : 3 Raison et le coût normal pour créer un effet.

Secret des contacts

Le personnage connaît plein de personnes partout. Le joueur peut introduire un nouveau personnage secondaire d'une courte description, ou déclarer déjà connaître un personnage introduit par le Guide du Jeu.

Coût : 3 de réserve, type (et mélange) dépendant de la nature de la relation : Vigueur pour de vieux amis, Instinct pour des amants, Raison pour des collègues, etc.

Secret du coup fatal (compétence)

Le personnage a l'habitude de finir ce qu'il a commencé : il peut décider d'augmenter le niveau de blessure pour n'importe quelle action blessante utilisant la compétence choisie, à raison d'un point de la réserve associée pour un point de blessure. La blessure ne peut cependant pas dépasser le niveau 6 pour la cible.

Coût : 1 point de la réserve associée à la compétence par niveau de blessure.

Secret de la difficulté (spécifier)

Le personnage a des difficultés en comparaison à d'autres, comme par exemple d'être handicapé ou marginalisé. Il a cependant trouvé un moyen de compenser : le personnage peut acheter un nombre illimité de dés bonus avec ses réserves à chaque fois que son handicap lui impose un dé de pénalité. De plus, le personnage peut récupérer les avances pour toute compétence qu'il ne pourrait plus utiliser en raison de son handicap.

Secret de l'enseignant

Le personnage est doué pour l'enseignement et sait transmettre son savoir. Lorsqu'un autre personnage apprend de celui-ci, l'élève regagne un point d'expérience pour chaque avance dépensée de par l'enseignement.

Coût : 1 réserve par avance enseignée.

Secret de l'entraînement (compétence)

Le personnage a été entraîné à l'utilisation de la compétence choisie. Vous n'êtes plus limité à une dépense d'un seul point de réserve pour obtenir des bonus avec cette compétence (cf. p. 46).

Secret de l'équipement (spécifier)

Le personnage possède de l'équipement atypique, comme par exemple un cheval ou n'importe quoi d'autre que la plupart des gens ne posséderaient pas. Le personnage peut enregistrer gratuitement un effet lié à cet équipement (sans payer de point de sa réserve). Cet effet ne coûte pas non plus de point de réserve pour ne pas être effacé suite à une scène de rafraîchissement.

Secret de l'escarmouche (compétence)

Lorsque le personnage est en conflit avec plusieurs adversaires en utilisant la compétence désignée, les tests de compétence à son encontre sont traités de façon individuelle plutôt qu'en tant que chaîne de soutien. Lors d'un conflit étendu, le joueur peut dépenser des points de réserve pour cibler plusieurs adversaires, alors que la situation ne le permettrait normalement pas.

Coût : 2 points de la réserve associée pour un conflit normal, 1 par adversaire supplémentaire en conflit étendu.

Secret de l'estimation

Le personnage est un expert dans l'analyse rapide de situations. Un jet de Réagir (I) permet au joueur de poser au Guide du Jeu ou à un autre joueur un nombre de questions sur les feuilles de personnage égal au niveau de succès. Les noms d'effets courants, la taille des réserves, les niveaux de compétence, etc. sont des questions appropriés pour ce secret. Ce secret n'a une utilité que si ces valeurs sont déclarées confidentielles dans votre partie pour une raison ou une autre.

Coût : 1 Instinct.

Secret de l'évitement (compétence)

Le personnage sait comment contourner un conflit. Une action d'évitement réussie dans un conflit étendu arrête le conflit sans résolution. Ça n'empêche techniquement pas l'opposant de réengager, mais la situation dans la fiction peut avoir évolué de sorte à ce qu'une poursuite du conflit ne soit plus possible.

Coût : 2 de la réserve associée à la compétence utilisée.

Secret de l'imposition (clé)

Le personnage sait imposer son point de vue à d'autres. Un test de compétence sociale (probablement Résister (R)) force la ou les cibles à obtenir de façon immédiate la clé choisie, en allant en dette d'avance si nécessaire.

Prérequis : Posséder soi-même la clé.

Coût : 2 Instinct.

Secret de l'incubation (secret)

Le personnage a une carte au trésor, un contrat de distribution d'une maison de disques, ou une autre opportunité d'obtenir un secret donné. Lorsque le personnage a effectué 3 tests de compétence réussis allant dans la direction de l'obtention du secret, le secret d'incubation est échangé contre le secret choisi.

Secret de l'invocation (type)

Le personnage est capable d'invoquer un démon, un animal, ou de créer/introduire un PNJ. Le joueur effectue un test de la compétence appropriée pour l'invocation. L'être invoqué a un nombre d'avances égal à trois fois le niveau de succès du test d'invocation, à distribuer entre les compétences, les réserves et les secrets. Le Guide du Jeu en détermine la moitié (arrondi au supérieur), le joueur l'autre moitié. Les personnages invoqués n'ont pas de clé. Les êtres invoqués n'obéissent pas particulièrement à leur invocateur.

Coût : Autant de points de réserves que le niveau de succès de l'invocation.

Secret du jusqu'au boutisme (compétence)

Le personnage sait réduire la casse en cours de conflit. Lorsqu'il perd un conflit normal dans lequel il a utilisé la compétence choisie, le joueur peut décider de déduire le résultat de son jet de dé de celui de son adversaire, diminuant ainsi de façon effective le degré de succès de l'adversaire. Il peut également décider de créer un effet à la place, malgré son échec.

Coût : 2 de la réserve associée.

Secret de la poche secrète

Le personnage peut cacher un petit objet (de la taille d'une montre bracelet ou inférieure) sur lui de telle sorte que l'objet passe inaperçu même lors d'une fouille complète.

Coût : 1 Instinct pour un objet insignifiant, 2 Instinct pour un objet de valeur mais sans danger, 3 Instinct pour un objet potentiellement dangereux.

Secret du recyclage (compétence, réserve)

Le personnage a un background ésotérique ou un entraînement spécial. Choisissez une compétence et une réserve qui n'est pas liée à celle-ci. Avec ce secret, vous pouvez maintenant considérer cette compétence comme étant également associée à cette réserve. Ceci permet non seulement d'augmenter le potentiel de points de réserve, mais surtout de placer la compétence dans des situations inédites.

Secret de la spécialisation (compétence, spécialisation)

Choisissez une compétence et définissez une spécialisation au sein de la compétence. Le personnage est spécialement doué pour cette spécialisation et obtient un dé bonus gratuit pour chaque test de compétence utilisant cette spécialisation.

Secret de la surprise (réserve)

Le personnage est à l'aise pour désorienter ses adversaires sur le plan physique, social ou intellectuel (selon la réserve choisie). Au cours d'un conflit, lorsque le personnage surprend un adversaire, celui-ci doit répondre avec une compétence passive correspondante, plutôt qu'avec la compétence qu'il avait initialement choisie. Ceci fonctionne autant en conflit normal qu'en conflit étendu.

Coût : 1 point de réserve.

Secret de la survie (réserve)

Le personnage est toujours prêt à affronter l'inconnu, en tout cas dans certains domaines de sa vie. Lorsqu'il rafraîchit la réserve choisie, il peut faire un test de compétence passif correspondant pour chaque effet lié à cette réserve. En cas de réussite, il ne doit pas payer de point de réserve pour garder ces effets.

Secret de la synergie (compétence, compétence)

Le personnage a appris à combiner deux compétences dans des situations pouvant être résolues par l'une ou l'autre. En conflit étendu, il peut soutenir une compétence avec l'autre, sans utiliser d'action spéciale pour ce faire. En conflit normal, il lance les dés pour les deux compétences, le moins bon résultat étant pris comme soutien au meilleur résultat.

Secret du talent (particulier)

Le personnage a un talent particulier qui l'autorise à faire des choses que d'autres ne pourraient même pas essayer. Bien sûr, le talent ne garantit pas le succès. Il peut être utilisé dans le cadre d'un conflit, auquel cas le talent définit la compétence avec laquelle il est utilisé.

Coût : 1 réserve pour un talent mineur à l'impact réduit, 2 réserve pour un talent utile et flexible, 3 réserve pour des effets majeurs qui changent toujours l'issue de la scène lorsqu'utilisé. Ajoutez +1 pour des actes prestigieux rendant l'entourage jaloux et -1 pour les talents qui requièrent le plus souvent un test de compétence pour être exécutés.

Annexe D
Lexique

Certains termes utilisés dans ce jeu ne sont pas forcément clairs pour tout le monde, spécialement si vous êtes néophyte en JdR. Voici donc un rappel des principaux termes. La traduction anglaise est également mentionnée pour ceux qui ont déjà l'habitude de jouer à ce jeu dans cette langue.

Partie technique : le Système Solaire

Apport : Par apport, on entend dans ce jeu tout "upgrade" apporté à son personnage, que ce soit un secret, une compétence, une clé, ou une augmentation de la taille d'une réserve.

Blessure : Dans *L'Ombre du passé*, les personnages peuvent subir des blessures de diverses natures. Une blessure peut bien entendu être de nature physique, mais également de nature sociale, psychologique, etc. Si un personnage encaisse trop de blessures, il risque d'être retiré du jeu (par une mort violente, un exil, un départ à la retraite…).

Compétence : Les compétences définissent le niveau d'entraînement qu'un joueur a dans une discipline donnée (anglais : *abilities*).

Clé : La motivation profonde qui fait progresser un personnage. Elle(s) peuvent changer au cours d'une partie.

Dramatique : Dans le jeu, ce terme est souvent utilisé, mais pas nécessairement dans le sens qu'on lui connaît dans la vie de tous les jours. Il faut comprendre dans ce jeu ce mot comme un synonyme de "théâtral", ce jeu et le jeu de rôle en général ayant en effet de nombreux traits communs avec le théâtre d'improvisation.

Extra : Les extras englobent l'ensemble des règles et définitions spécifiques à un univers, qui viennent se greffer sur le noyau fixe des règles. Ainsi, la grande majorité des compétences et clés, les aspects géographiques et culturels font partie des extras (anglais : *crunch*).

Guide du jeu : Le terme générique souvent employé dans le monde du jeu de rôle "Maître du Jeu" est inapproprié pour ce jeu. En effet, le concept de "Maître" ne reflète pas la réelle tâche associée à cette fonction. Raison pour laquelle le terme "Guide" a été préférée. De la même manière qu'un guide de montagne accompagne et conseille ses clients sans imposer la destination, le Guide du Jeu ici ne devrait pas décider du contenu de l'histoire, mais amener les joueurs à bon port.

Réserve : Un personnage peut puiser dans ses réserves pour se surpasser lors d'un lancer de dés. Il existe 3 réserves ; la Vigueur, la Raison et l'Instinct (anglais : *pool*).

Secret : Relativement proche des compétences, les secrets se distinguent par le fait qu'ils sont réservés à une certaine culture, à un groupe ou même à un personnage particulier.

Univers : Par univers on entend d'une part le monde géographique et culturel dans lequel la partie se déroule, mais aussi l'ensemble des extras créés pour jouer dans ce monde (anglais : *setting*).

Partie Univers : L'Ombre du passé

Addiction : atavisme des gobelins les rendant dépendants à un stimulus spécifique.
Ammeni : État décadent adepte des poisons en guerre avec Khale
Ciel de feu : ensemble des événements ayant mené à la chute de Proche
Éclipse : dernier jour du mois, où la Lune, trois fois plus grosse que le soleil, l'éclipse totalement
Lune : astre stellaire apparu à la suite du Ciel de feu
Elfe : une des quatre races de Proche
Gobelin : une des quatre races de Proche
Khale : État tribal luxuriant en guerre avec l'Ammeni
Magie du triangle : magie maldorienne dichotomique axée sur le corps, l'esprit et la pensée
Maldor : ancien empire, désormais État en ruine d'où a été contré le cataclysme
Métal lunaire : métal poussant dans le sol de Khale, facile à forger mais coupant ses utilisateurs du Vert-Monde
Qek : État tribal du Nord, à la terre hostile mais réputée pour ses gemmes
Rattus : une des quatre races de Proche
Roho : esprit des vivants, que peut utiliser le walozi
Sasha : esprits des morts dont on se souvient, que peut utiliser le walozi
Vert-Monde : univers éthéré parallèle auquel on accède grâce à la forêt khaléenne
Walozi : sorcier qek
Zamani : esprit des morts que plus personne n'a connu de son vivant, que peut utiliser le walozi
Zaru : terre réduite en esclavage par les Ammenites, d'où est originaire le langage de la création

Remerciements

La traduction d'un jeu d'environ 120 pages n'est pas une mince affaire, et c'est un travail d'équipe. Les personnes suivantes doivent être remerciées. :

Clinton R. Nixon (http://tsoy.crngames.com), le créateur de ce jeu qui a introduit nombre d'éléments innovants dans le monde du jeu de rôle.

Eero Tuovinen (http://www.arkenstonepublishing.net/) qui a poursuivi le développement de ce jeu et a autorisé l'utilisation du logo *Solar System*. Il a soutenu avec enthousiasme le projet de traduction. Il m'a également mis en contact avec des traducteurs dans d'autres langues, et notamment l'équipe de la version allemande.

L'équipe de relecteurs :

Rappar "El Koordinator", Pierre "Carmody", Thomas Krauss, Antoine Drouart, Mathieu "Pal", Grégoire Pinson, Stéphane "Esthane", Benoit Huot, du collectif PTGPTBvf (http://ptgptb.fr/) – Ils ont une grande expérience dans le domaine !

Romaric Briand, Sylvie Guillaume (je n'ai jamais vu quelqu'un relire si vite et de manière si approfondie), Jérôme Rutily.

Benoît Huot (de PTGPTBvf) pour la mise en page, la supervision et l'unification.

Laurent Jospin, illustrations, et aussi pour ses rapports de parties lors des parties de test.

Lionel Jeannerat, Sophie Boillat, Steven May, Edouard Boillat, Axel Meyrat, Laurent Jospin pour les parties de tests en début de traduction (et en plus elles étaient amusantes).

Harald Wagener, Filip Stojak et Andreas Rexfort, (www.tsoy.de) ont donné l'autorisation de réutiliser des illustrations de la version allemande.

Christophe Boeckle (http : //www.silentdrift.net/) C'est avec lui que j'ai joué mes premières parties de *TSOY*. Il m'a été d'une grande aide pour nouer les contacts nécessaires.

N