

UNKNOWN ARMIES



RELLECTURE
NEKO
J-M MOUTTE
T. LIPINSKI

Ne te retourne
surtout pas...

MAQUETTE
JEAN-MICHEL MOUTTE
FLORENT

Postmodernisme = 1
Transmedia = 0
JB

3 verres ça va, 12 c'est mieux!

JE
CHERCHE
OEIL
BON ETAT
555 333 1845

CREATION ORIGINALE
GREG STOLLE
JOHN TYNES

ZERO-G
Remontrance - Norm

Si on n'est pas mort,
il bouge encore!

MAK ATTAX
C DE LA BALLE!

IDS = 44
BLASTER

ILLUSTRATIONS
DATION VENZI

A VENDRE
SOUVENIRS D'ENFANCE
TRES PEU SERVIS

VIVRE TUE
→ (LOL)

TRADUCTION
NEKO
JEROME VIVAS
JEAN-MICHEL MOUTTE
THOMAS LIPINSKI

Tous les chats
ne sont pas
invisibles!
paw

HAIL DISCORDIA
→ Petit JOUEUR!





CHAPITRE UN

CAMPAGNES ET MENEUR DE JEU

Les jeux de rôles, plus que toute autre forme de jeux t'offrent une flexibilité certaine : tu joues comme tu veux. C'est un avantage énorme puisque tu peux faire du sur-mesure mais ça demande juste un chouïa de préparation. Ce chapitre traite des éléments les plus importants dans une partie d'Unknown Armies, te file des lignes directrices claires pour appliquer ce que tu as préparé et rendre ta partie plus fluide.

sement son perso.) : à partir du moment où les joueurs ne «sont» les personnages que pour une soirée, ils n'ont pas besoin de trop les peaufiner.

Le problème avec les one-shots, c'est qu'ils sont courts et qu'ils ne laissent pas la possibilité de développer les personnages — ce qui est, après tout, l'intérêt principal de ce jeu. D'autres types de parties demandent plus d'efforts, mais apportent d'autant plus de satisfaction.

PICARESQUE

Le jeu de rôle classique est picaresque (ou à épisode) dans sa structure : une histoire avec un début, une trame, un paroxysme, et une fin, qui vont s'enchaîner dans une suite logique. Chacun de ses éléments amène le suivant, comme « L'Empire Contre-Attaque » utilise les personnages et les situations de « La Guerre des Étoiles ». Dans cette structure classique, les joueurs créent leurs personnages, et le meneur balance sa ligne jusqu'à ce qu'ils mordent à l'hameçon. Alors, le meneur développe cette situation jusqu'à ce que les personnages atteignent une sorte de point culminant et le dénouement. Après ça, le processus recommence jusqu'à ce que tout le monde s'accorde pour arrêter la partie.

UN BUT SINON RIEN

La campagne qui propose un but précis n'est qu'une variante plus orientée de cette structure. Dans ce cas, les joueurs choisissent une structure narrative avec un but de groupe. Cela peut être simple («Nous sommes des hommes de mains d'Alex Abel et on nous a ordonné d'assassiner Randy Douglas.») ou plus complexe (« Nous sommes des cultistes et nous allons devenir maîtres du monde. Ouais, tout à fait, du monde entier.» «L'un de nous va s'élever pour atteindre le Clergé Invisible en tant que représentant des aspects pacifiques et positifs de la nature intrinsèque de l'Être humain»).

TYPES DE PARTIES

Bon alors, quel genre de partie tu vas faire ? Une seule session plutôt intense, plusieurs petites parties de temps en temps, ou une super histoire bien longue qui durera des mois ?

ONE-SHOT

C'est le type de partie le plus simple. Tes joueurs vont créer des personnages, les jouer une fois, et basta. C'est un scénario «jetable», impec pour une fin catastrophique. Il permet à tes joueurs d'incarner des personnages qui ne seraient pas forcément marrants à jouer à plus long terme (le co-auteur John Tynes a écrit une fois un one-shot pour un autre jeu dans lequel tous les personnages étaient des psychopathes échappés de l'asile), et à toi de buter tes PJ sans complexe.

Les one-shots, c'est sympa parce que c'est rapide, facile à jouer, et les joueurs n'ont pas besoin de connaître à fond l'univers de jeu. Si tu mènes un one-shot, tu peux sans problème imposer ta structure narrative, ou même créer toi-même les PJ (c'est ce qu'on fait dans les conventions, quand chaque joueur n'a pas le temps de détailler amoureux



D'un côté, ça te demande moins de boulot puisque les joueurs sont le centre d'intérêt de la partie (t'as pas à te casser le cul pour les motiver). Du coup, les séquences s'enchaînent plus facilement : au lieu de leur balancer des gros panneaux du style «c'est par là qu'il faut aller », t'as juste à réagir à leurs actions.

Par contre, c'est plus difficile car tu ne peux pas tout préparer à l'avance. Tu dois être capable de jongler entre les délires de tes joueurs et les impératifs de ton scénario. En d'autres termes, tu dois la modifier au fur et à mesure tout en lui conservant sa consistance et sa crédibilité. L'essentiel c'est d'être sûr de ce que les personnages mijotent pour leurs prochaines actions. Par exemple, tes futurs maîtres du monde, comment ils vont s'y prendre ? Séduire les dirigeants actuels, ou leur faire subir un lavage de cerveau ? Braquer des banques pour financer leur propre armée ? Hypnotiser les masses hébétées par la télévision avec des incitations démagogiques titillant leurs instincts les plus bas ? Toutes ces approches sont bonnes, mais une fois que tu sais exactement ce qu'ils vont faire, tu peux te concentrer là-dessus sans plus te préoccuper des autres options. S'ils ne savent pas comment ils vont y arriver, tu peux créer des histoires pour les motiver, soit en leur tendant une carotte (« dans les rues, y'a des gens qui disent que ce type, Kenneth Hite, de Chicago, aurait une liste assez complète de personnages historiques ayant rejoint le Clergé. ») ou le bâton (« la porte s'ouvre violemment, révélant quatre types en imper, masques chirurgicaux et gants en latex, ils ont tous un flingue, vous faites quoi ? »)

Ce genre de partie sera aussi de plus en plus facile à gérer au fur et à mesure qu'ils progresseront , alors vous pourrez simplement vous asseoir, et leur faire part des répercussions de ce qu'ils ont fait en dernier . (« Hmm... Cage s'est blessé à travers cette barrière de fils barbelés pendant qu'il espionnait le complexe de la Société de la Libération Mondiale en Californie. S'il a laissé des traces de sang dans le bâtiment, ils peuvent tenter de contacter un flic corrompu pour l'identifier grâce à son ADN. Ou , «Hé ! Et si le shérif était un membre de la Société de Libération Mondiale ? »). Il est important que les joueurs ne perdent pas de vue leur but, et qu'ils te donnent toujours des indices sur ce qu'ils préparent, pour que tu puisses anticiper. Toi, tu dois essayer de les distraire, et de les ralentir, avec plein de fausses pistes, d'imbroglios émotionnels, et de PNJ avides de vengeance dont ils étaient sûr de s'être débarrassés...

STYLES DE JEU

Parce qu'il est construit autour des personnages, Unknown Armies a été créé pour être souple et permettre différents styles de jeu. Tu veux faire jouer une partie terrifiante et angoissante avec une louche de surnaturel, dans le style de Twin Peaks ou de l'Échelle de Jacob ? C'est possible. Tu veux quelque chose du genre « L'Exorciste version John Woo » ? (OK, pendant que sa tête pivote tout en vomissant sa soupe au ralenti, Chow Yun-fat saute à travers la gerbe avec un flingue dans chaque main et lui tire huit fois dans le buffet !) Tu peux aussi gérer ça. Tu peux même jouer une sorte de campagne « yo-yo » dans laquelle des moments de pure terreur alternent avec des passages drôles. (Si tu rates ton coup, l'horreur et le rire vont se mélanger et l'effet sera gâché. Si tu réussis, le contraste fera que la peur comme l'humour vireront à l'hystérie.)

Tu choisis la façon de jouer que tu veux, et comme la plupart des types de styles, ce n'est pas évident à définir. Le style «film noir» existe depuis des décennies, et les critiques professionnels n'ont pas été foutus de le définir précisément. La Cour Suprême n'a toujours pas trouvé un test universel pour déterminer ce qui est pornographique ou pas. Ça veut dire (malheureusement) que l'on ne peut pas te donner une liste des différents styles. «Pour le surnaturel, utilise les règles A, D et F.

Pour un style de jeu noir et réaliste, utilise les règles A, C et G. » Mais il n'y a pas de recette.

Pas de panique, tout n'est pas perdu. Tu n'est peut-être pas être capable de dire ce que tu veux comme style — mais tu es capable de le reconnaître, pas vrai ? Tu ne peux pas l'expliquer, mais tu peux l'utiliser.

Avant de commencer ta campagne, choisis un style : une ambiance et un ressenti. Garde-le en tête à tout moment de la partie. C'est plus important que de se rappeler combien de charges exactement coûte ce sort ou les dégâts que causent des balles perce-blindages. C'est difficile à expliquer parce que c'est intuitif et éphémère, mais si tu te concentres sur l'ambiance que tu veux recréer, ça se fera tout seul. Lis un livre qui te fait peur. Tu peux trouver des repères, sur le rythme, les descriptions, et les thèmes employés, mais focalise-toi sur l'impact émotionnel. Si tu réussis à garder intacte cette sensation qui prend aux tripes, cet engagement émotionnel t'aidera plus à communiquer toute l'horreur (ou l'excitation, ou le suspense) à tes joueurs que toutes les règles et les conseils professionnels qu'on pourra te donner. (mais bien sûr, ça peut t'aider aussi.)

Oui, nous t'encourageons à rester à l'écoute de ce que tu ressens, mais aussi naze que ça en ait l'air, ça marche. Avoir peur, et ensuite comprendre pourquoi tu as peur, et enfin te prendre la tête pour l'utiliser sur tes joueurs, c'est vraiment la meilleure façon de les terrifier.

STRUCTURES NARRATIVES

Une structure narrative montre pourquoi les personnages travaillent ensemble et quels sont leurs buts communs. Ce qui aide aussi à déterminer les relations que le groupe établit avec d'autres personnages et d'autres groupes rencontrés au cours de la partie.

Certaines structures narratives sont décrites dans le Chapitre 8, Campagne Globale du Livre de base, dans lesquels elles sont présentées comme différents types de groupes que les joueurs peuvent incarner. Tu dois choisir quelle structure ton groupe utilise ou laisser les joueurs décider. Tu peux bien sûr définir ta propre structure narrative. Si c'est le cas, on te recommande de la décrire comme on l'a fait ici — avec ses buts, ses actifs et ses passifs — pour que tout soit clair pour les joueurs.

THEMES

Les styles de jeu sont des notions abstraites et vagues, et le plus souvent tu peux en exprimer un en citant simplement quelques films ou livres qui te semblent y correspondre. Les Thèmes sont plus spécifiques. Il s'agit d'éléments mis en scène dans un style de jeu, mais alors que toute scène donnée peut être volontiers reconnaissable par les joueurs comme étant ton style de jeu — un règlement de compte dans une maison sombre et délabrée, aux murs ensanglantés, une poursuite cocasse en voiture à travers un centre commercial — les thèmes ne sont pas si aisément observables dans des moments et des scènes particulières. Il est possible qu'ils restent dans l'ombre jusqu'à ce que l'histoire (ou la campagne) soit bien avancée ; alors, en sortant de sous les arbres les joueurs pourront enfin apercevoir la forêt. (Les thèmes sont d'abord utiles dans les campagnes en cours, plutôt que dans les one-shots. On va considérer, pour le reste de cette section, que tu travailles une campagne. Tu peux toujours

utiliser les thèmes dans les one-shots, mais ils seront considérablement plus simplifiés et abrégés que dans les exemples qui suivent.)

Quand tu crées une campagne, essaye de choisir un thème majeur, puis quelques thèmes mineurs. Ils peuvent être positifs comme négatifs. Voici quelques thèmes typiques d'Unknown Armies :

- **Aliénation.** Dans les grandes civilisations, il n'est pas rare de se sentir à l'écart des autres, cette bonne vieille sensation d'être seul au milieu de la foule. Cela va bien au-delà de la simple mélancolie. Une impression d'aliénation peut être omniprésente, et s'étendre à tous les moments de la vie quotidienne. Assis derrière ton bureau, les jacassements de ton collègue te parviennent comme à travers un filtre, comme si tu étais en train d'observer derrière une glace sans tain. Tes alliés et toi vous sentez peut-être aliénés. Personne ne vous comprend et le monde normal vous persécute.

- **Attachement.** Rien n'est plus important que la bienveillance envers tes semblables. Quelles que soient les conséquences, tu prends toujours soin de ceux qui t'entourent, et de toi-même. Offre ton soutien à ceux qui sont dans la peine. Fais de ton mieux pour comprendre les gens que tu rencontres. Aime ton ennemi.

- **Déclin.** Le Monde tombe en ruine. Les édifices s'effritent. Même les plus récents, les plus majestueux gratte-ciels suintent la puanteur de la corruption et des pot-de-vins. Les rêves brisés d'un architecte véreux et les cris silencieux d'un millier d'employés de bureaux envisageant un suicide se mêlent en un chœur de douleur. Les gouvernements sont une imposture. Les lois sont si pesantes que tout le monde est un criminel. La haine et l'intolérance se répandent dans la rue. Les riches, avilis, s'enrichissent. Les pauvres, désespérés, s'appauvrissent encore. L'environnement se détériore. Les réserves de nourritures diminuent. Et les lumières s'éteignent.

- **Héroïsme.** Une personne seule peut changer les choses. Pas juste le héros de film d'action qui arrête la bombe, et flingue le terroriste ; chacun de nous, dans notre vie quotidienne, peut être un héros, et faire sa part du travail pour que le monde devienne meilleur. Affronte les mensonges. Combat l'oppression. Favorise les initiatives. Sois un héros pour ceux qui t'entourent, jusqu'à ce que nous vivions dans un monde plein de héros.

- **Perversion.** Tes chers idéaux sont minés par les perversions humaines, les motivations primales que nous sommes impuissants à contrôler. La violence sadique, le viol, les enfants battus, les maltraitements morales. Avant, on prétendait que de tels comportements étaient des aberrations. La vérité c'est que ce qui nous empêche d'embrasser la cause du mal, c'est notre timidité et notre paresse.

- **Transcendance.** Il existe un Monde plus grand que celui que l'on peut voir tous les jours, et on devrait tous souhaiter l'atteindre. Ces croyances sont cruciales pour le progrès de l'Humanité. Que ce soit par le catholicisme, le bouddhisme, la méditation, le Clergé Invisible, ou le pouvoir de la pensée positive, il est essentiel pour chacun de nous de rechercher un pouvoir plus grand et un but plus élevé, pour accepter le fait que le cosmos n'est pas fait de béton et de briques.

Dans ta campagne, ton thème majeur ne doit pas se refléter uniquement dans ta trame, mais aussi dans tes personnages. En fait, ce n'est pas une mauvaise idée de choisir un seul personnage, ou un groupe représentatif du thème majeur. Cela peut être les PJ ou quelqu'un d'autre. Dans tous les cas, tu dois faire de ton mieux pour que les actions de ce personnage ou ce groupe suivent le thème majeur que tu as choisi.

Les thèmes mineurs, d'autre part, ne doivent pas être simplistes. Ils doivent se retrouver dans un grand nombre de lieux et de sources. Un PNJ isolé est aussi susceptible de représenter un thème mineur que n'importe qui. Les thèmes mineurs devraient enrichir le thème majeur.

ET EN PRATIQUE ?

Tout ça c'est bien joli, mais tu vas l'utiliser comment ? Il est important que ça ne soit pas confus. Tu dois bien maîtriser les thèmes de ta campagne, car ils ajoutent force et couleur à tout ce qui arrive, en unifiant les différents styles de jeu. Et si on abordait maintenant quelques exemples de thèmes majeurs et mineurs ?

EXEMPLES DE THÈME MAJEUR

Voici deux exemples de thèmes majeurs. Ceux-ci proposent Alex Abel et sa Nouvelle Inquisition comme principal élément représentatif de notre thème majeur, mais dans chaque cas le thème est différent. Tu vas voir comment les mêmes personnages (Alex Abel et LNI) peuvent changer en utilisant un thème différent.

ALIENATION

Pour notre premier exemple, choisissons le thème de l'aliénation. (Tu pourrais en créer un toi-même, mais essaye déjà de t'en tenir à celui que nous développons dans cet exemple.) Tu as une bonne idée de ce qu'« aliénation » veut dire, et tu crois que ça peut bien s'intégrer à ta campagne. Mais comment l'appliquer ? Tu sais qu'Abel et LNI sont les principaux antagonistes des PJ, et qu'ils représenteront l'aliénation. Tu utilises ce thème de deux manières, interne et externe.

Interne : Cela détermine la vision qu'Abel et ses hommes ont d'eux mêmes. Dans notre exemple, l'aliénation d'Abel fait qu'il se sent à l'écart des gens normaux, et il inculque cette notion à ses recrues. En créant ta campagne et ses PNJ, tu devrais éviter d'attribuer aux hommes d'Abel de la famille et des amis, car Abel les en a séparés. En outre, il a pu choisir de les héberger dans une sorte de complexe loin des zones peuplées. Donc, ils ont très peu d'interactions avec les gens ordinaires dans leur vie quotidienne. Abel lui-même peut vivre dans une sorte de Manoir ultra-fortifié ou même dans un bunker. Les troupes d'Abel ne font confiance à personne en dehors des gens de la Nouvelle Inquisition, et il en va de même pour Abel ; toutes leurs alliances sont temporaires avec pour seul but de profiter de l'autre partie, ou sont purement et simplement malhonnêtes.

Externe : Cela montre comment Abel et ses hommes vont se comporter avec les PJ. Nous savons déjà qu'ils ne seront pas dignes de confiance, puisque les Inquisiteurs ont une vision genre « Nous contre les autres ». Mais comment le thème va-t-il s'exprimer lorsqu'ils seront confrontés aux PJ ? Jette encore un coup d'oeil à la description du thème. Abel veut que les PJ ressentent cette aliénation, car selon lui cela les affaiblit. Ça veut dire, par exemple, que ses agents vont retourner les autres personnes contre les PJ. Ils pourraient semer des indices pour que la police les suivent, ils peuvent lancer des rumeurs dans les autres cabales pour faire passer les PJ pour dangereux, Ils pourraient persécuter ou d'une certaine façon, éloigner les proches des PJ, etc. Leur but est de créer et d'amplifier un sentiment d'aliénation chez les PJ, les laissant seuls et sans amis, et donc, vulnérables. L'ironie, bien sûr, c'est qu'Alex Abel lui-même ne sait pas qu'il souffre de la même faiblesse.

ATTACHEMENT

Cette fois-ci, nous allons utiliser le thème de l'attachement. Dans cet exemple, Alex Abel et LNI ne seront pas les ennemis, mais les joueurs seront des Inquisiteurs de La Nouvelle Inquisition.

Interne : Entre eux, le thème de l'attachement peut s'exprimer simplement : ne jamais laisser tomber un homme. Quoi qu'il arrive, tu n'abandonnes pas tes potes. Si l'un d'eux a des problèmes, tu remues ciel et terre pour lui filer un coup de main. Et Alex dans tout ça ? Il est toujours assoiffé de pouvoir, mais c'est par attachement (beaucoup trop en fait). Il passe ses nuits sans

dormir, suant d'inquiétude et vivant dans la peur que quelqu'un veuille s'élever en tant qu'Archétype Négatif. Abel veut désespérément rejoindre le Clergé, pour représenter tout le bien que l'Humanité doit offrir. En tant que représentant, tu veux faire de ton mieux pour l'aider à réussir, pour le bien de la planète. Le danger, bien sûr, c'est qu'un grand désespoir peut t'amener à l'échec ; si tu es prêt à faire n'importe quoi, absolument n'importe quoi, pour sauver le monde, l'auras-tu vraiment sauvé.

Externe : Abel (tout comme les PJ) recherche des alliances valables, mais il existe un programme plus vaste. Ceux qui sont véritablement d'accord avec Abel sont les bienvenus, des alliés de valeur, mais Abel est toujours méfiant — ne vont-ils pas le tromper ? Peut-on vraiment leur faire confiance ? Les PJ sont pris entre le désir de faire confiance à leurs alliés et un besoin inné de les épier au cas où ils seraient corrompus. Les alliés sont également utilisés comme des outils, pour débusquer les autres personnes qui veulent s'élever en tant qu'Archétype Négatif. Si l'un de ces individus est découvert, alliés ou pas, Abel et les PJ le sacrifieront facilement si ça permet de stopper l'Ascension et les Ténèbres karmiques qui en résulteraient.

INVERSONS LES THEMES MAJEURS

Maintenant que nous avons exposé deux exemples de thèmes majeurs, l'un avec LNI en tant qu'ennemi et l'autre en tant qu'allié, réinterprétons tout ça. Inversons la situation.

Reprends l'exemple d'aliénation, mais cette fois, suppose que LNI est la faction d'accueil des PJ. Ils sont désormais au centre de l'aliénation. Tu dois le leur faire ressentir en les faisant persécuter et trahir par les autres membres à tout moment, à chaque session de jeu pour qu'ils prennent conscience que le sentiment d'aliénation d'Abel est justifié — tu ne peux vraiment faire confiance à personne. C'est réellement nous contre le monde entier.

Revois aussi l'exemple de l'Attachement, et cette fois donne à LNI le rôle des méchants. Abel est tellement désireux d'aider qu'il est capable de faire de terribles sacrifices au nom du Bien. Il est semblable à un Saint Désaxé, qui serait allé trop loin et qui doit à présent être arrêté.

EXEMPLES DE THÈME MINEUR

Les thèmes mineurs sont différents des thèmes majeurs. Ils agissent à une moindre échelle, et autorisent l'improvisation. Les thèmes mineurs fonctionnent mieux lorsque tu utilises des PNJ jetables et des situations mineures, mais leur répétition les renforce et ajoute de la couleur et du punch à ta campagne. Pour nos exemples, nous avons pris une situation simple filtrée par deux thèmes mineurs différents.

INTERROGATOIRE DE COMPTOIR

Les PJ entrent dans un bar pour trouver un PNJ nommé Rickets Jackson et lui faire cracher des informations. Le gars est une petite ordure, un homme de main de la pègre locale tâtant un peu de l'occulte. Il sait où trouver Jimmy le Calmar, une autre ordure. Rickets n'est pas dangereux ; c'est juste un raté qui essaie de se démerder comme il peut. Il a pas tellement envie de dire aux PJ où trouver Jimmy le Calmar mais on peut l'y pousser.

Pourriture : Rickets ne crachera pas le morceau, sauf si les PJ lui font une faveur. Il y a un gars costaud dans le bar qui, selon Rickets, est en train d'attendre qu'il sorte pour le choper dans la ruelle. Si les PJ peuvent le faire dégager — par n'importe quel moyen — Rickets leur dira où se trouve Jimmy. Une grosse pagaille s'ensuit. Le gros dur se trouve être un flic corrompu en civil qui vient soutirer à Rickets son pourcentage hebdomadaire sur la came vendue. Le flic est tellement bourré et défoncé qu'il sort son flingue à la moindre provocation. Mais s'il peut faire autrement, il ne dira pas qu'il est un flic dans le bar.

Transcendance : Rickets résiste à l'interrogatoire et commence à faire du bruit. Un autre client se lève. C'est un beau mec mais qui a l'air d'avoir passé du temps dans la rue, et a la trentaine passée. Il essaye d'intervenir et demande aux PJ de foutre la paix à ce pauvre Rickets. C'est un habitant de longue date de ce quartier louche, un ancien dealer, et il est bénévole au refuge de SDF où Rickets roupille trois nuits par semaine. Il a passé trois mois à essayer de mieux le connaître, à essayer de le tirer de sa vie de merde et le remettre sur le droit chemin. C'est un type sympa, pas sermonneur ni hautain — juste un type réglo qui a ouvert les yeux. Si les PJ peuvent le convaincre que c'est pour une bonne cause qu'ils veulent trouver Jimmy le Calmar, le gars persuadera Rickets de le leur dire. Rickets coopère donc, se rappelant grâce à son ami qu'il y a plus important en jeu que la loyauté entre malfrats.

UTILISER LES THÈMES

Une fois que tu as choisi les thèmes majeurs et mineurs de ta campagne, note-les avec leurs descriptions. Puis sous le thème majeur, mentionne les personnages ou les groupes qui le représentent. Pour les thèmes mineurs, tu fais pareil. Il est possible que tu ne les utilises pas, mais en garder quelques exemples concrets sous la patte t'aidera.

LE CONTENU

Quel est le contenu de ta campagne ? Quels groupes ou quels individus sont concernés, et que vont-ils faire ?

Voici un moyen simple et rapide d'établir le contenu basique d'une campagne. C'est simplement un coup de main pour te lancer, mais ça peut être utile si tu sèches. Nous allons créer un exemple de campagne en même temps.

L'INSTIGATEUR

L'Instigateur est le PNJ qui met la balle en jeu. Il est plus intéressant de démarrer avec une personne plutôt qu'avec un groupe dans ce rôle, car les gens ont tendance à avoir des motivations et des décisions plus passionnées et idiosyncrasiques que les groupes.

Choisis un Instigateur dans le livre de base. Tu peux utiliser tous les PNJ du dernier chapitre ou récupérer un type d'Adeptes ou d'Avatar et développer sa personnalité plus tard. Pour l'instant, récupère juste un Instigateur.

Exemple : J'ai choisi de prendre un Avatar du Vrai Roi. À ce stade, je me fiche de savoir qui il est, mais juste de quel type d'Avatar je me sers.

DEMARRAGE

C'est l'événement clef que vit ou provoque l'Instigateur pour lancer la campagne. Ça n'est pas nécessairement la première scène de la partie, il peut s'agir de quelque chose qui s'est passé des semaines ou même des décennies plus tôt. Choisis-en une parmi les suivantes et ne t'occupe pas des implications. Si tu as un thème majeur à l'esprit, laisse-toi guider par ce qui suit.

- Naissance
- Mort
- Alliance
- Trahison
- Révélation
- Dissimulation

Exemple : J'ai choisi Dissimulation, car mon Avatar du Vrai Roi essaye de cacher quelque chose à quelqu'un.

LE MCGUFFIN

C'est ce qui intéresse l'Instigateur. Un McGuffin peut être un objet (comme la statue dans le Faucon Maltais) ou une information (comme l'inceste dans Chinatown).

Différents personnages de la campagne pourraient vouloir l'obtenir, le comprendre, le cacher ou le détruire. Choisis un type de McGuffin dans la liste suivante.

- Artefact Magique
- Entité surnaturelle
- Rituel
- Connaissance d'un crime
- Secret de famille
- Lieu caché ou perdu.

Exemple : Les familles royales semblent toujours cacher un secret, c'est ce dont je vais me servir pour mon Vrai Roi.

PROTAGONISTES

Ce sont les personnages et les groupes non-joueurs autres que l'Instigateur qui s'intéressent aussi au McGuffin. Toutefois, l'Instigateur pourrait être un membre ancien ou actuel de l'une de ces parties, qui, de leur côté, recherchent le McGuffin indépendamment de l'Instigateur.

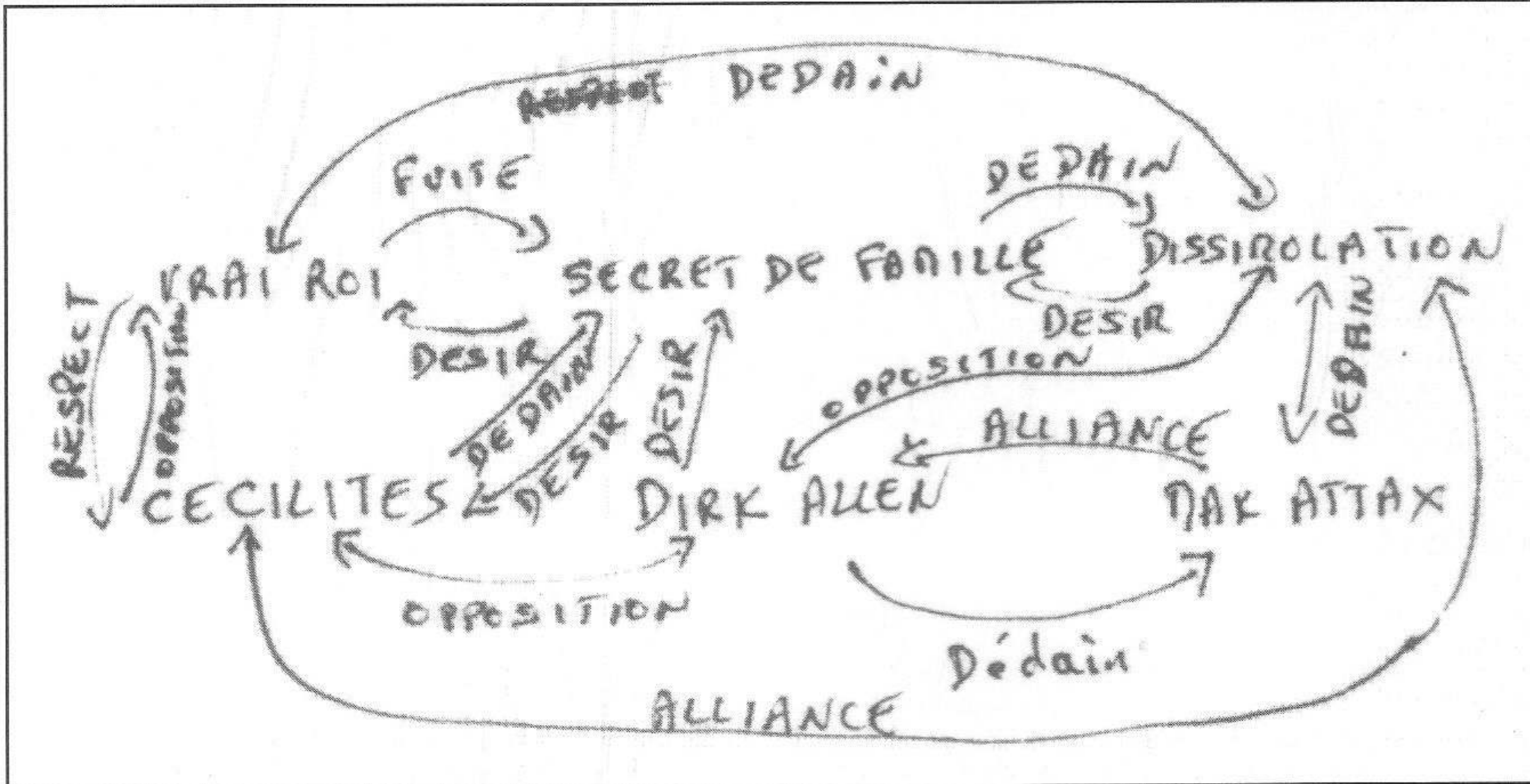
Fais ton choix parmi les Ducs et les cabales du Livre de base, ou parmi les multiples Adeptes et Avatars.

Exemple : J'ai commencé en choisissant l'Ordre de Ste Cécile. Du fait que cette campagne s'organise autour du Vrai Roi, introduire un groupe dont la structure est basée sur une ancienne puissance (par exemple l'église ou l'état) semble approprié. J'ai choisi Dirk Allen comme deuxième protagoniste : c'est un joker très utile et une contrepartie moderne et miteuse à la touche plus classique des autres éléments de l'intrigue. Enfin, pour vraiment tout mélanger, j'ai pris Mak Attax comme troisième protagoniste. Sans raison, comme ça, pour le fun.

PLAN DES RELATIONS

Sur un bout de papier, écris le nom de chaque élément de la trame que tu as choisi dans cette section. Pas sous forme de liste, éparpille-les sur toute la surface du papier, car tu vas devoir tracer des lignes pour relier ces éléments.

Commence à relier les éléments ensemble. Sur chaque ligne, inscris deux des relations suivantes, une dans chaque direction du lien. Si tu relies l'Instigateur à l'un des partis intéressés, tu as besoin des points de vue sur les relations de chaque côté. L'Instigateur pourrait ressentir de la haine à l'égard du parti intéressé, alors que celui-ci fait confiance à l'Instigateur, ou avoir le même type de relations des deux côtés. Note bien que ce sont de véritables relations, et non des impressions qu'ont les différentes personnes et groupes sur les autres.



Tu n'as pas à relier tous les éléments entre eux. Continue jusqu'à ce que ça devienne trop compliqué. Tu n'as pas encore à justifier tes choix ici, ou essayer de développer chaque personnage. Le plan des relations devrait juste t'inspirer pour construire des histoires cohérentes avec ce que tu as sélectionné avant.

Voici quelques relations que tu peux choisir :

- Respect
- Dédain
- Alliance
- Opposition
- Désir
- Fuite

Exemple : Ci-dessus tu peux voir le plan des relations que j'ai tracé pour ma campagne, carrément sur une serviette, pendant que j'écrivais cette section. Je ne vais pas utiliser tous les détails que j'y ai mis, mais juste assez pour suggérer comment ces éléments peuvent s'articuler.

METTRE AU PROPRE

Bon, ça suffit avec le planning. En utilisant ton plan comme un guide, écris un résumé sur le sujet de ta campagne.

Exemple : Le Vrai Roi vieux et ridé de ma campagne dans le centre de la ville est un promoteur immobilier célèbre et très riche. Il a un abruti de fils, un Narco-Alchimiste, qui est le chef du plus gros gang de dealers du coin. Le Roi veut que ses sujets loyaux le suivent dans son rôle symbolique, mais il craint que ses ennemis manipulent son fils pour le défier, et bousillent la succession. En même temps, il veut protéger son fils d'éventuelles blessures. Le fils n'a aucune idée de ce qu'est son père.

Cependant, le gang des créateurs de drogues Magiques a attiré l'attention de l'Ordre de Sainte Cécile et de Dirk Allen. Allen veut en savoir plus sur la Narco-Alchimie pour son prochain roman, et les Cécilites veulent enquêter sur les rumeurs concernant des drogues surnaturelles dans la rue.

Mak Attax a une succursale dans le quartier. Son chef est un lecteur assidu des livres d'Allen, et le recherche depuis que la rumeur de la visite prolongée de cet ancien auteur célèbre s'est répandue. Il espère devenir en quelque sorte un disciple d'Allen, mais Allen n'a pas l'intention d'accéder à sa requête. Les Maks sont aussi décidés à renverser le Vrai Roi car il dirige le quartier d'une main de fer pour le rendre plus calme. Ils ont refusé de lui prêter allégeance un an plus tôt, et croient que ses sujets tenteront de les attaquer tant qu'il occupera le trône.

Au fur et à mesure de la progression de la campagne, je décide que les Maks vont découvrir la lignée secrète et essayer de pousser le Narco-Alchimiste à défier les sujets du Roi pour obtenir le trône. Les Cécilites rôdent dans le coin, posant des questions et observant les gens, et sont, à mon avis, destinés à entrer en jeu en milieu de partie parce que j'ai besoin de quelqu'un pour défoncer la porte avec un flingue à la main. Dirk Allen apportera plutôt son aide au Narco-Alchimiste afin d'en apprendre plus sur son École de Magie. Mais il est plus à l'aise en tant qu'espèce de grand vizir qu'en première ligne.

En fin de compte, les sujets du Vrai Roi — Qui que ce soit — vont probablement manipuler les Cécilites pour qu'ils attaquent le Narco-Alchimiste. Il peut aussi conclure un accord avec Allen. Il va probablement ignorer Mak Attax, ce qui peut signifier sa défaite.

ON DEMARRE !

Maintenant, débrouille-toi pour impliquer les joueurs là-dedans selon le groupe qu'ils ont choisi (ou imaginé) pour jouer. Ils peuvent former une équipe de LNI envoyée pour espionner Allen, ou de la cour du Vrai Roi de banlieue pour récupérer du territoire. Donne leur un but initial pour débiter et laisse-les s'y paumer !

Exemple : Si je mène une campagne de niveau urbain, mes joueurs pourraient avoir choisi la Salle de TD N°6 (voir p.29 du Livre de base). J'ai lancé la partie en les faisant aller interviewer Dirk Allen pour leur projet de recherche.

Ou dans le cas d'une campagne de niveau global, ils peuvent utiliser le groupe Rage against Magic (voir *Livre de base* page p. 92). Leur prochaine cible est le Narco-Alchimiste, mais en tant que chef d'un gang, il est très dangereux — et les loufiats de base du Vrai Roi gardent un oeil sur lui à la fois pour lui cacher son héritage et pour le protéger du danger. La première fois qu'ils vont essayer de descendre le gars, ils vont provoquer la rage de tout le monde.

Dans le cadre d'une campagne de niveau cosmique, mon groupe peut être la cabale d'un Archétype (voir chapitre suivant). Ils vont essayer de renforcer l'Archétype du Vrai Roi, et maintenir une succession paisible est une solution, quand un Vrai Roi local est détrôné. Dans ce cas, cela signifie soutenir le nouvel héritier choisi, et garder ce salopard de fils Narco-Alchimiste à l'écart du trône.

EN AVANT !

Voilà le plan de base du contenu de la campagne, la toile de fond à long-terme à partir de laquelle de nombreux scénarios différents vont être joués. Ça peut prendre un an de jeu ou plus pour que les événements du schéma, présentés dans l'exemple se produisent. L'une des premières parties portera peut-être sur le vol d'un certificat de naissance portant le nom du père du Narco-Alchimiste, qu'un quelconque Duc mineur projette d'utiliser dans un Rituel contre le Vrai Roi. Cette information pourra être diffusée lentement tout au long de la campagne, produisant de nouveaux événements. De même, l'arrivée de Dirk Allen et des Cécilites peut se faire des mois plus tard. Les Cécilites pourraient également venir en ville en réponse à quelque autre scénario en cours, puis on peut les mêler à cette intrigue grâce à un événement de moindre importance, pour les intégrer un peu plus tard à la piste concernant le Narco-Alchimiste.

INTRIGUES

Le plus gros du travail du MJ est de construire des trames. Elles peuvent être longues ou courtes, simples ou complexes, sérieuses ou cocasses. C'est comme tu veux. Les intrigues ont toutes en commun des **appâts**, des **scènes d'action**, un **point culminant**, et des **répercussions**.

LES APPÂTS

L'appât est ce qui va tout d'abord attirer les personnages. Une fille superbe entre discrètement dans le bureau d'un détective pour lui demander de retrouver sa sœur disparue. Une jeune artiste entend une musique étrange, accompagnée de pleurs mêlés à ce qui semble être des rires ou des cris apeurés, venant de l'appartement d'à côté. Un professeur hérite d'un vieux manuscrit poussiéreux rédigé dans une langue qu'il ne connaît pas.

Un bon appât va attirer les joueurs ; il va les pousser à comprendre. Ça ne veut pas dire que chaque personnage va mordre à chaque hameçon. Le détective pourrait dire « Et v'zavez r'gardé sous l'lit ? ». Le professeur pourrait plutôt décider de se concentrer pour obtenir une subvention du gouvernement. Tu dois essayer d'appâter tes joueurs, mais tu dois aussi te préparer à ce qu'ils ignorent un appât ou qu'ils y mordent lentement mais sûrement. («Oui père, je vais rejoindre le Côté Obscur ! »)

Il y a trois façons principales de mordre à l'hameçon. Les deux plus évidentes, sont la Carotte de l'intérêt personnel, et le Bâton de la sécurité. Si le détective pense que la femme ravissante va le payer grassement (ou accepter de coucher avec lui) s'il retrouve sa sœur, alors il sera motivé — c'est de l'intérêt personnel. Si le professeur apprend que le dernier possesseur du manuscrit a été étranglé, et qu'un homme grand et maigre avec un oeil bleu a demandé à l'exécuteur testamentaire où celui-ci était passé, il va se sentir nerveux — c'est le désir de sécurité. La troisième façon de concocter un appât attrayant est de le rendre tellement bizarre que le joueur (ou le personnage) y mordra plutôt par curiosité. Par exemple, la jeune artiste va aller taper à la porte des voisins du dessus, et sera accueillie par un homme ressemblant trait pour trait à Elvis, le jeune et viril Elvis.

PROGRESSION

C'est ce que tu dois faire ensuite. Tout comme l'appât attire l'intérêt du joueur, la progression de l'intrigue l'ajuste et le rend plus captivant. Maintenant, alors que tu peux attirer quelqu'un avec des menaces, des promesses, ou une intrigue, tu peux les garder en haleine avec n'importe quelle combinaison des trois (c'est un excellent moyen d'utiliser les passions). Ça peut être une bonne idée de changer les motivations de temps en temps. Le professeur trouvera un linguiste, qui lui dira que le livre explique comment obtenir l'immortalité (les menaces deviennent des promesses). Le détective découvre que sa ravissante cliente touchera une très importante prime d'assurance-vie à la mort de sa sœur, et elle devient alors le principal suspect (la promesse devient de l'intérêt). Le voisin de la jeune artiste, « El », a été aperçu trainant un mystérieux ballot de la taille d'un cadavre dans les escaliers, tard dans la nuit (l'intérêt devient menace).

Une des fonctions de cette progression est modifier les certitudes du personnage, en lui fournissant soit plus d'indices, soit plus de questions. La jeune artiste suit « El » et découvre qu'il est chanteur et leader d'un groupe appelé « Elvis Alienation » qui joue des reprises indus' des chansons d'Elvis Presley. Ceci explique les sons étranges venant de son appartement. Réponse à une question. Le professeur est attaqué par deux hommes avec un piercing à la lèvre supérieure, et il est sauvé in extremis par l'Homme avec un unique oeil bleu et se demande qui étaient ces deux hommes de main ainsi que le gars qui l'a sauvé. Le détective découvre le cadavre de la sœur, et un témoin oculaire déclare qu'elle a été balancée dans une benne à ordures par un maigrichon. Donc, on a répondu à une question (qu'est-il arrivé à la sœur ?) mais il en surgit une nouvelle (qui a fait ça ?).

Chaque histoire a besoin d'une progression, mais son intensité dépend de tes goûts et des besoins de l'histoire. Si tu veux, tu peux imaginer une petite progression qui ira très bien pour une intrigue simple et rapide. Si tu colles une dose importante, ça le fera pour une intrigue plus longue et plus compliquée; beaucoup de questions seront soulevées, et résolues, mais elles déboucheront sur plusieurs autres questions. Si elles sont traitées correctement, cela peut pousser à augmenter continuellement l'intensité émotionnelle, menant à une récompense éventuelle plus importante. Cependant, sois prudent et ne fais pas traîner une scène trop longtemps. Les joueurs vont être frustrés et s'ennuyer s'ils ont l'impression de ne jamais progresser.

POINT CULMINANT

Quand les personnages auront récupéré assez d'informations pendant le cours progressif de l'intrigue pour pouvoir tenter une action décisive, il sera temps de passer à l'apogée de l'histoire, son point culminant. Il apparaît (d'une manière ou d'une autre) quand l'histoire se résout. Le détective découvre que sa ravissante cliente s'est déguisée en homme afin de tuer sa sœur, et elle l'a engagé car la police était incapable de retrouver le corps. Elle n'aurait pas pu toucher la prime d'assurance. Il va la confronter à ses découvertes et ils s'expliqueront. Le professeur apprendra que l'Homme à l'oeil bleu est le Comte de St Germain, qui pense que le livre contient des secrets qui peuvent le détruire. C'est justement ce que veulent les types à la lèvre percée, qui sont convaincus que c'est une bonne chose et tentent de le démontrer. Le professeur doit décider à qui donner le livre. La jeune artiste voit « El » trimbaler un autre ballot jusqu'à l'incinérateur. Elle le suit, ouvre la porte de la chaudière après son départ et découvre terrifiée un corps humain dans les flammes. Alors elle se retourne et découvre « El » derrière elle, un couteau à la main, susurrant d'un air hagard « Love me tender ».

Les points culminants doivent être stimulants, plein de tension, et incertains. Plus que ça, ils doivent résoudre l'intrigue. Ce qui ne veut pas dire qu'il faut tout expliquer. La jeune fille ne saura peut-être jamais pourquoi « El » tuait. Était-ce un taré solitaire, ou un cultiste bizarre ? Le professeur ne saura jamais si sa décision était la bonne. Encore plus important, le point culminant doit changer les choses. La fille sait qu'« El » ne reviendra pas (ou du moins elle l'espère). Le professeur sait que les dés ont été jetés, pour le meilleur ou pour le pire. Le détective sait que justice a été rendue, et que sa cliente ne sortira pas de prison avant 50 ans (ou 8 pour bonne conduite).

Chaque intrigue doit avoir son propre lot de circonstances et ses propres objectifs. Pour éviter que les choses deviennent sans intérêt, tes scènes ne doivent pas être « les mêmes mais différentes ». Si tes PJ se sortent difficilement d'une scène longue, extrêmement pénible et dangereuse, tu vas pouvoir leur proposer une intrigue avec moins de violence et plus de casse-têtes. Ou une autre séquence plus heureuse. Ou plus courte, ou qui combine tout cela.

REPERCUSSIONS

Ça ne peut pas finir avant la fin, mais quand est-ce réellement fini ? (Si tu diriges un One-shot, quand tu dis « terminé » c'est terminé.) Si tu diriges une aventure picaresque, tu vas probablement vouloir enrober chaque histoire très soigneusement, un peu comme dans une série télé. Si tu diriges un jeu à but précis, il n'y a pas de fin, jusqu'à ce que la campagne elle-même s'achève. Mais dans les parties picaresques et à but précis, les répercussions sont utilisées pour ajouter de la continuité et de la surprise dans une campagne.

Les répercussions sont des bouts de scènes, des reliquats se cachant derrière une histoire ou une session donnée. Certaines sont faciles à utiliser. Si les PJ entrent par effraction dans une maison pour piquer quelque chose, la police va enquêter. Si un des PJ est assassiné, il faudra faire face et répondre aux représentants de la loi, aux parents, aux employeurs. D'autres sont plus dures à appliquer. Cette silhouette dans l'ombre qui file les PJ et que ces derniers n'attraperont jamais — qui est-elle, pour qui travaille-t-elle, et vont-ils l'apercevoir à nouveau ? Les PJ détruisent un culte et envoient son chef en prison ; ses fidèles vont-ils recréer un nouveau culte et chercheront-ils à se venger ? L'idole étrange que les PJ ont découvert possède-t-elle des pouvoirs qui se manifesteront par la suite ?

À la fin de chaque session, accorde-toi quelques minutes, planque-toi dans la salle de bain si tu peux — et note toutes les répercussions possibles. Puis pendant que tu te prépares pour la prochaine session ou histoire, revois tes notes et demande-toi si l'une de ces répercussions pourrait entrer en jeu.

L'intrusion des représentants de la loi est une des répercussions dont tu dois toujours tenir compte. Unknown Armies propose un monde (notre monde) dans lequel les actes criminels ont des conséquences, et si des lois, n'importe lesquelles, ont été enfreintes pendant la session, demande-toi toujours ce que la police peut faire pour être au courant. Les PJ vont-ils laisser des indices compromettants derrière eux ? Quelqu'un va-t-il se souvenir de leur description, la marque de leur voiture, leur plaque d'immatriculation ? Ont-ils utilisé une carte de crédit dans le magasin quelque temps avant la fusillade ? Étaient-ils dans un endroit — comme une banque ou une administration — où il pourrait y avoir des caméras de sécurités ? S'ils sont opposés à une cabale rivale, cette cabale pourrait-elle aller voir la police avec un scénario plausible, et porter plainte contre eux ? Une des façons d'utiliser les répercussions dues à l'application de la loi est de les incorporer à une enquête de police menée par un protagoniste important (visionne le film *Heat* pour avoir un bon exemple de ce qui peut se produire). Un détective intelligent pourra peut-être associer des éléments disparates et irrésolus de l'enquête et se mettre à enquêter sur les PJ. Peut-être qu'un flic coriace qui imagine des cultes sataniques à chaque coin de rue, tentera de les persécuter. Peut-être qu'un procureur voudra clouer les PJ au pilori, pour promouvoir sa campagne électorale à venir. Les ennemis des PJ ne font pas tous partie de l'Underground, après tout — et si les PJ finissent par avoir la police au cul, leurs alliés et ennemis vont réagir différemment.

D'autres réactions peuvent venir des citoyens normaux. Les actions des PJ vont-elles mettre en danger leur propres activités ? Les PJ vont-ils aller provoquer dans un bar un biker qui va taillader leurs pneus la prochaine fois qu'ils vont trainer dans le coin ? Des reporters sont-ils sur leur piste ? Un groupe de citoyens pourrait-il, à l'instar du PTA (association nationale de parents d'élèves) ou de Greenpeace, prendre les armes contre ce qui se passe ? Si un PJ meurt, pense à ce que sa famille et ses amis vont penser. Pourraient-ils engager un détective privé pour découvrir ce que ses malades d'associés sont en train de faire ?

Un dernier groupe de répercussions sont directement liées à l'Underground. Des ennemis préparant leur revanche, une malédiction Magique qui sévit, des effets se propageant à partir d'antécédents récents, et le coup classique du Type-Qui-A-Disparu. Que vont en penser les autres partis de l'Underground ? Alex Abel va-t-il mettre une équipe sur le coup pour enquêter ? Le Comte de St-Germain va-t-il apparaître et fouiner dans le coin ? Si quelqu'un au courant des récents événements s'en tire sans être inquiété, que va-t-il faire et dans quel but ? Et quelles répercussions leurs actions vont-elles avoir sur la réputation des PJ ?

Comme nous l'avons exposé plus tôt, les répercussions apportent de la continuité et de la surprise dans ta campagne. Mais comme ces exemples devraient le clarifier, elles ont un autre but important : faire bien réfléchir les joueurs à leurs actions, et savoir qu'elles ont des conséquences. Ils ont peut-être vaincu le gang des Six Mecs Gonflés et mis en pièce l'Ordinateur de l'Anéantissement Total, mais font-ils réellement du bon travail ? Et quel prix voudront-ils payer ? C'est pas des « répercussions » pour rien.

INTRIGUES MULTIPLES

Finalement, rien ne t'empêche d'avoir deux, trois intrigues parallèles en même temps, mais cela peut devenir confus pour toi, et surtout pour les joueurs (après tout, tu sais à quel indice se réfère chaque intrigue et peut-être pas eux). Fais attention quand tu lances plusieurs intrigues, à ne surcharger ni toi, ni tes joueurs. Beaucoup de gens peuvent en suivre deux à la fois, mais si tu en diriges quatre ou plus, la complexité augmente exponentiellement. Petite exception cependant, quand une intrigue est créée et guidée par un joueur. Par exemple, si tu les fais enquêter sur la Secte de la Déesse Nue, mais qu'à côté ils essaient de monter un groupe de rock, tu ne dois pas t'occuper plus que ça de leur histoire de rock n'roll. Ils l'ont proposé, et tu n'a qu'à leur répondre. Sur l'intrigue concernant la traque du culte, tu aura à prendre un peu plus d'initiative.

EVENEMENTS ESSENTIELS

Il est important d'identifier les choses qui auront un effet à longue durée sur ta campagne, même quand tes joueurs ne les reconnaissent pas. Ce sont des événements essentiels.

Certains sont évidents. Si tu as prévu une intrigue et que les joueurs atteignent le point culminant, c'est pile-poile dont je parle. Apporte à cette scène le soin supplémentaire, le détail, et la tension dont elle a besoin. Assure-toi que tes joueurs voient que tu la bichonnes, et l'abordent sérieusement.

D'autres événements essentiels sont beaucoup plus subtils. Imagine un PJ d'âge mûr : on sait qu'il a oublié cette fille de Pasadena qu'il a connue étant ado. Tu décides de lui jouer un cht'it coup de retour du passé : quand il a quitté cette petite amie de Pasadena, elle était enceinte mais aucun des deux ne le savait. Maintenant, sa fille a fini par le retrouver. Cette gosse du nom de Judy va devenir le point central d'une future intrigue, mais tu souhaites l'introduire avant (sans révéler qui elle est) et lui donner un certain vécu, pour que ce soit plus dramatique quand elle sera impliquée dans cette étrange affaire, et quand elle se révélera être l'enfant naturel d'un des PJ.

Pour les joueurs, au départ c'est juste un personnage mineur de plus. Toi seul sait qu'elle va devenir importante. La première rencontre avec son père est un événement essentiel, mais les PJ ne le savent pas. S'il se comporte comme un abruti, cela aura un effet majeur sur l'intrigue future. S'il se comporte bien, ben, ça sera aussi important.

D'un côté, c'est un événement essentiel. Tu dois lui porter une attention supplémentaire pour que plus tard, quand les révélations viendront, le PJ s'en souvienne et donne un sens à ce qu'il a vécu, au lieu d'atterrir comme un cheveu sur la soupe. Par contre, tu ne vas pas trop l'aider à comprendre. Juste assez pour le rendre nerveux. Donne plus de détails à la scène que s'il s'agissait d'un personnage mineur. Assure-toi qu'il sache que son nom est Judy. Ne dévoile pas tes plans tout de suite, mais la fille doit poser assez de questions étranges pour qu'il commence à se demander ce qui se passe avec cette meuf. Espérons qu'il n'essaiera pas de coucher avec elle. (mmm, un petit Test de Folie ?!)

Une fois que tu as identifié et développé un événement crucial, fais en sorte de t'en rappeler, et que tes joueurs le reconnaissent aussi. Ils doivent être au courant que quelque chose est arrivé, même s'ils ne sont pas sûrs de ce que c'était. Fais attention de bien conserver les répercussions possibles, à la fois pour les PJ et pour les PNJ qui n'agissent pas pour l'instant.

Maintenant, tu es prêt à t'occuper des événements essentiels dans le développement des séquences. Mais au niveau du développement des personnages ? Au cours du jeu, un événement qui n'a aucune signification dans la scène peut avoir une profonde résonance avec les passions d'un personnage. Ne le passe pas à la trappe. Si un personnage qui a toujours fait preuve de patience et de clémence craque soudain et tue un ennemi mineur alors qu'une autre solution sans mort était possible, alors, cela veut dire quelque chose. Cela peut signifier que le joueur était dans un mauvais jour et voulait tuer quelqu'un, ou qu'il en avait simplement marre de jouer un modèle d'éthique trop restreint. N'en parle pas brièvement. Fais-lui trouver une raison aux actions de son personnage. S'il ne sait pas pourquoi il a fait ça, assure-toi qu'il l'assume. Après tout, c'est plutôt perturbant de découvrir que tu as agi de façon totalement anormale sans aucune bonne raison.

En d'autres termes, assure-toi que tes joueurs savent que les actions ont des conséquences, des conséquences pour les personnages, et pour les séquences de jeu.

GERER LES CHANGEMENTS

Les joueurs font quelque chose d'inattendu. Accepte-le. N'essaye pas de favoriser une seule possibilité d'action, même si c'est ce que tu préfères. Si tes personnages ne veulent pas aller là-bas, ne les y force pas. Tu peux diriger et encourager, mais pas contraindre. C'est tentant, mais si tu forces les personnages, ils vont se rebeller.

Quand les joueurs font ça, ils attendent de toi une réaction, puisqu'ils n'ont aucun moyen de savoir ce que tu leur avais préparé en premier lieu. Voilà quelques petites choses que tu peux faire quand cela se produit, complètement différentes de ce que tu projetais.

Faux-fuyants : Hé, tu n'as aucune raison de savoir ce qui se trame à l'instant, pas vrai ? N'oublie pas l'action, mais une fois que ses conséquences immédiates (s'il y en a) ont été décrites, laisse-les de côté. S'ils demandent ce qui est arrivé, ou essaient d'enquêter, ne leur révèle rien. Invente quelque chose de très cool pour la prochaine partie (ou même bien plus tard). Tu peux même endormir leur méfiance.

Roule ma poule : Parfois, une surprise est simplement une action inattendue. Cela ne veut rien dire du tout, tu peux t'en occuper et continuer. Parfois, c'est un symbole.

Laisse-moi t'expliquer. Les actions inattendues ne peuvent pas se produire sans des actions attendues, pas vrai ? Donc tu attendais des personnages qu'ils fassent une chose et ils font quelque chose de complètement différent. Ça pourrait être de l'esprit de contradiction ou le Démon de la Perversité. Mais... ça pourrait aussi vouloir dire que tu as mal compris les personnages.

Reviens un cran en arrière et demande-toi si tu as donné aux joueurs ce qu'ils veulent. Garde à l'esprit que ce n'est pas ce que veulent les personnages ; les joueurs veulent que les personnages rencontrent des épreuves, certains types de défis dans le but de s'amuser (voilà pourquoi les jeux de rôle « vieille école » ont des donjons pleins de monstres et de trésors ; s'ils étaient pleins de trésors mais sans monstres, personne ne voudrait jouer à ce truc.) Si tu diriges une partie très politique et gavée d'intrigues, ça veut dire quoi que tes joueurs pètent un peu les plombs et vont faire une descente dans une maison pleine de gangsters pour flinguer tout le monde ? Ils considèrent peut-être la violence comme un autre outil politique — et inattendu, pour une fois. Ça pourrait être un appel du pied pour que tu modifies le ton du jeu.



Une action inattendue de la part d'un joueur peut être considérée par le MJ comme une indication pour qu'il change de direction de jeu selon leurs vœux. Y être attentif ne rendra pas seulement les joueurs heureux (plus engagés aussi, et donc ils rendront le jeu plus intéressant pour tout le monde), cela conserve de la fraîcheur et tu retomberas sur tes pattes. C'est sûr, il faut un peu plus de travail, mais ils le valent bien.

CONCLURE LA CAMPAGNE

Jouer c'est un peu comme boire. Il est très important de savoir quand dire « stop ! ».

Un peu comme une intrigue, une campagne doit posséder un point culminant et une conclusion (sans opter pour la classique option picaresque, ou les choses continuent mais rien ne change beaucoup). Cela peut être le cas quand le dernier personnage meurt, en crachant avec mépris dans les yeux de son ennemi, ou (plus communément) quand les personnages atteignent un quelconque but important (soit leur but de départ, soit un but qu'ils ont choisi au cours du jeu). Les personnages auront alors atteint leurs objectifs. Si on considère qu'UA est un jeu basé sur le développement des personnages, alors le jeu est terminé, car ils ont été complètement exploités à travers les phases.

FIN COERCITIVE

Si tes joueurs font les fortes têtes, prennent de mauvaises décisions (tout spécialement des décisions qui ne correspondent pas aux personnages), ou s'ils ne désirent pas faire les choix difficiles nécessaires pour atteindre leurs objectifs, alors tu ne dois pas leur donner satisfaction. Ce serait injuste pour toi, et ils seraient privés d'une histoire honnête. En outre, cela annule les bonnes actions qu'ils ont effectuées avant. Le sens réel d'un « truc » pour une fin artificiellement heureuse, c'est « de toute façon vous auriez gagné, parce que vous êtes des joueurs. Vous n'aviez pas à travailler aussi dur. Vous n'aviez vraiment aucune chance de perdre. Cette conclusion parfaite a été prévue et vous n'aviez pas le choix ». Les joueurs détestent être contraints. Ils détestent être les pions impuissants du MJ, même s'il leur donne ce qu'il pense qu'ils veulent.

Nous te l'avons déjà dit avant, mais nous rabâcherons comme de vieux gâteaux aigris, car c'est important. Les joueurs ne veulent pas seulement des *happy-ends*. Ils veulent les provoquer. Et plus c'est dur, plus c'est jouissif.

Il est essentiel que tes joueurs aient un réel sentiment de doute. Certains MJ essaient de pousser les joueurs à penser que l'échec est possible alors qu'il s'assure secrètement qu'ils réussissent ; mais le meilleur plan est de laisser le dénouement aux mains des joueurs. Tout doit dépendre de leurs actions et seulement de ça. S'ils foirent leur coup, ben la chute est rude.

CHOUETTE ! UN ECHEC !

Mais, même une défaite peut être satisfaisante. Je te jure, c'est vrai !

Tu peux toujours te gratter la tête. « Tu insinues que mes joueurs, qui se sont réunis tous les mercredi soir pendant huit mois pour conquérir le monde, vont se satisfaire de s'être plantés ? »

Ça peut être le cas, mais seulement s'ils choisissent de ne pas conquérir le monde. Pour le moment, suppose que l'un d'eux ait l'opportunité de conquérir le monde. Alex Abel va investir ses millions dans leur cause, s'ils veulent abandonner une de leur croyances primordiales. « Bien sûr, on peut arranger ça. Mais tu rigoles avec ton idée d'éradiquer la pauvreté dans le monde, c'est un mauvais plan » Peut-être que le chemin vers la Toute-Puissance dépend de la maîtrise d'un certain type de Magie — mais pour ce faire, ils doivent abandonner quelque chose d'essentiel à leur identité. « Okay, le pouvoir est à toi. File-moi simplement ton gosse et on est quittes. Hé, je dois savoir si t'es sérieux là-dessus ! »

La littérature est pleine de ce genre de choix. Une autre image récurrente est le martyr, qui a fait un quelconque sacrifice ultime pour le bien de tous. Ton équipe de choc a peut-être été anéantie dans une explosion dans le camp d'entraînement de la Société de Libération Mondiale. Vu de l'extérieur, c'est un échec (car ils sont tous morts). Mais, si les joueurs savent qu'en détruisant le camp ils ont peut-être sauvé le monde entier, ils pourraient considérer que la perte de leurs personnages en valait la peine. Après tout, la situation a permis de peaufiner leur personnage. Morts et fidèles à eux-mêmes, ils ont achevé leur carrière de façon spectaculaire et adéquate.

C'est un jeu fait pour les personnages. Les personnalités les plus mémorables sont celles qui restent vraisemblables, même au prix de leur propre vie.

Unknown Armies est un jeu dans lequel les dés sont en général contre les personnages. Ils peuvent se planter désastreusement en obtenant ce terrifiant 00. L'échec est courant, ce qui fait que ce jeu contraste avec beaucoup d'autres, dans lesquels les PJ sont habitués à être spéciaux, à faire partie de l'élite, et être hauts en couleur.

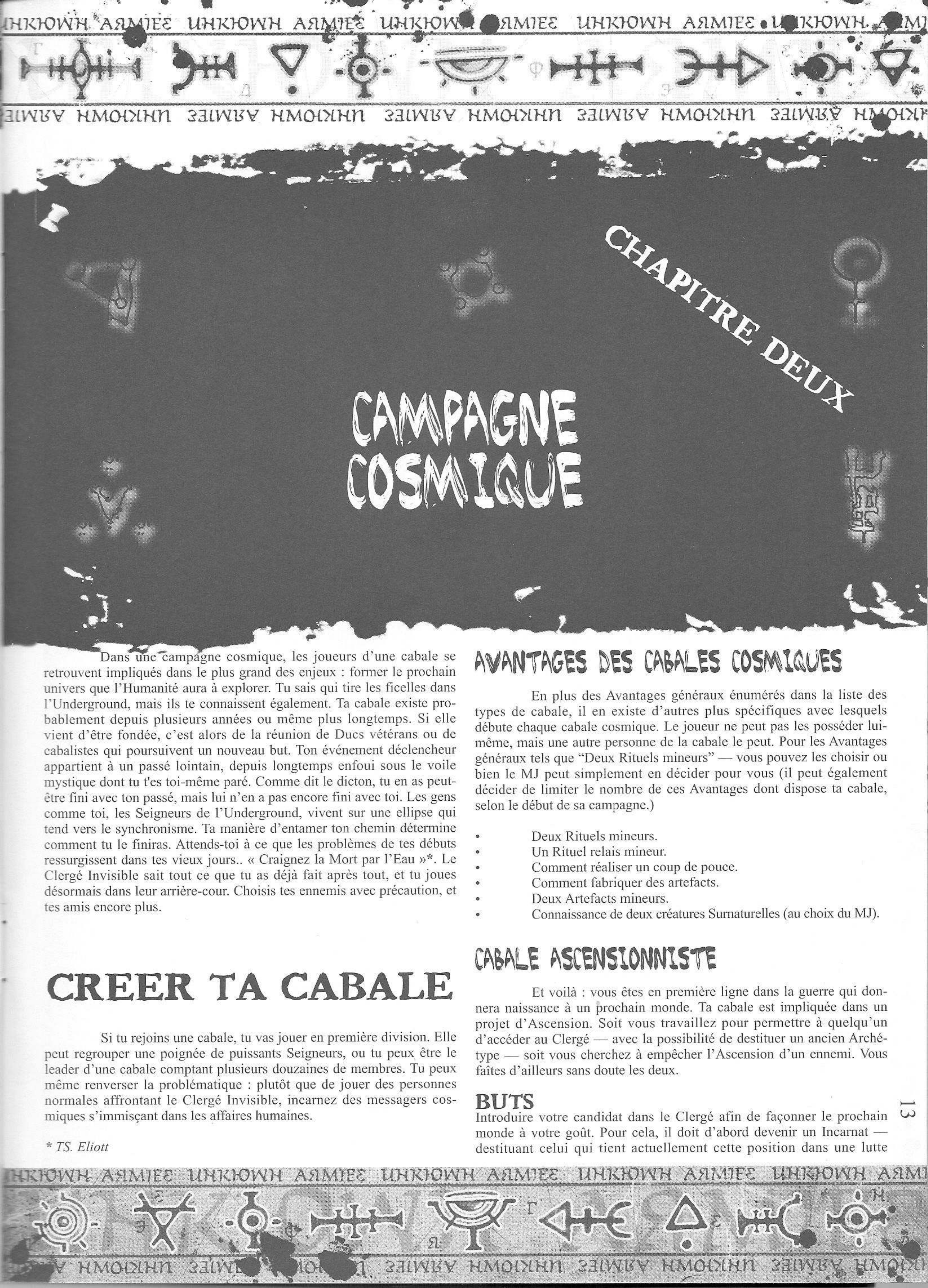
Ce n'est pas une erreur, c'est une qualité.

Les PJ ont eu du mal à faire des choses car c'est le cas dans la vie réelle. Dans le cas d'UA, tout le monde a du mal à atteindre son but. Même les gros balèzes comme LNI et les Marchands de sable peuvent se ramasser dans les grandes largeurs, se viander par pure ignorance, et échouer, échouer, échouer. Personne n'est omnipotent, pas même le Comte immortel, ni le Monstre, ni même les joueurs. Et c'est génial ! Parce que beaucoup de paramètres sont hors de contrôle, et cela veut dire que chacun peut faire la différence, vraiment chacun, de la terrifiante Angela Forsythe à ce gros abruti de Dereck Jackson.

Dans beaucoup de jeux, la force vient de tes compétences et de tes Caractéristiques augmentées au point de ne plus pouvoir échouer réellement. Dans Unknown Armies, tu peux pas atteindre un tel degré. A long terme, finalement, tes réussites et tes échecs dépendent plus de ta capacité à t'adapter aux circonstances imprévisibles et incontrôlables. Dans la plupart des jeux, les réussites dépendent de la puissance du personnage. Dans UA, ça dépend des compétences du joueur.

EPILOGUE

Certains MJ aiment faire un épilogue dans lequel les joueurs décrivent ce qui va arriver à leur personnage par la suite, comme à la fin de certains films où des textes défilent sur l'écran pour te dire ce qui va arriver à tel ou tel personnage. Les PJ vont peut-être fonder une famille, s'en aller vers le soleil couchant, se réconcilier avec leur fille perdue, ou pourrir en prison pour le reste de leur vie (Hé ! A chaque personnage, son paragraphe). D'autres préfèrent une fin plus ouverte, où rien n'est arrêté, et où les résultats sont seulement sous-entendus. Dans d'autres groupes, le MJ décide du destin éventuel des PJ, ou alors le MJ et les PJ oeuvrent ensemble pour élaborer une fin. Tu fais comme tu le sens.



CHAPITRE DEUX

CAMPAGNE COSMIQUE

Dans une campagne cosmique, les joueurs d'une cabale se retrouvent impliqués dans le plus grand des enjeux : former le prochain univers que l'Humanité aura à explorer. Tu sais qui tire les ficelles dans l'Underground, mais ils te connaissent également. Ta cabale existe probablement depuis plusieurs années ou même plus longtemps. Si elle vient d'être fondée, c'est alors de la réunion de Ducs vétérans ou de cabalistes qui poursuivent un nouveau but. Ton événement déclencheur appartient à un passé lointain, depuis longtemps enfoui sous le voile mystique dont tu t'es toi-même paré. Comme dit le dicton, tu en as peut-être fini avec ton passé, mais lui n'en a pas encore fini avec toi. Les gens comme toi, les Seigneurs de l'Underground, vivent sur une ellipse qui tend vers le synchronisme. Ta manière d'entamer ton chemin détermine comment tu le finiras. Attends-toi à ce que les problèmes de tes débuts ressurgissent dans tes vieux jours.. « Craignez la Mort par l'Eau »*. Le Clergé Invisible sait tout ce que tu as déjà fait après tout, et tu joues désormais dans leur arrière-cour. Choisis tes ennemis avec précaution, et tes amis encore plus.

CREER TA CABALE

Si tu rejoins une cabale, tu vas jouer en première division. Elle peut regrouper une poignée de puissants Seigneurs, ou tu peux être le leader d'une cabale comptant plusieurs douzaines de membres. Tu peux même renverser la problématique : plutôt que de jouer des personnes normales affrontant le Clergé Invisible, incarnez des messagers cosmiques s'immisçant dans les affaires humaines.

* TS. Eliott

AVANTAGES DES CABALES COSMIQUES

En plus des Avantages généraux énumérés dans la liste des types de cabale, il en existe d'autres plus spécifiques avec lesquels débute chaque cabale cosmique. Le joueur ne peut pas les posséder lui-même, mais une autre personne de la cabale le peut. Pour les Avantages généraux tels que "Deux Rituels mineurs" — vous pouvez les choisir ou bien le MJ peut simplement en décider pour vous (il peut également décider de limiter le nombre de ces Avantages dont dispose ta cabale, selon le début de sa campagne.)

- Deux Rituels mineurs.
- Un Rituel relais mineur.
- Comment réaliser un coup de pouce.
- Comment fabriquer des artefacts.
- Deux Artefacts mineurs.
- Connaissance de deux créatures Surnaturelles (au choix du MJ).

CABALE ASCENSIONNISTE

Et voilà : vous êtes en première ligne dans la guerre qui donnera naissance à un prochain monde. Ta cabale est impliquée dans un projet d'Ascension. Soit vous travaillez pour permettre à quelqu'un d'accéder au Clergé — avec la possibilité de destituer un ancien Archétype — soit vous cherchez à empêcher l'Ascension d'un ennemi. Vous faites d'ailleurs sans doute les deux.

BUTS

Introduire votre candidat dans le Clergé afin de façonner le prochain monde à votre goût. Pour cela, il doit d'abord devenir un Incarnat — destituant celui qui tient actuellement cette position dans une lutte





Les Antidéterministes déterminés. Les anciens Grecs croyaient que les dieux présidaient aux actes des hommes. Nous ne sommes que des pions sur leur échiquier géant et mondial. Le stoïcisme affirmait une prédestination totale, jusqu'à ce que survienne Aristote et qu'il suppose que l'humanité bénéficiait de son libre-arbitre.

Aristote a fondé votre cabale, et vous voilà devenu depuis des combattants de la liberté. Mais vous ne luttez plus contre un tyran humain. Vous combattez chaque idée qui implique que nous ne sommes rien d'autre que des esclaves.

Vous avez lutté aux côtés des catholiques contre Calvin. Vous avez soutenu Heisenberg pour qu'il puisse faire ce pas qui brisa la chaîne des causes et effets. Vous vous êtes battus pour discréditer l'eugénisme. Vous avez livré le bon combat contre l'idée de "la race détermine notre destin" et toutes ses plus abjectes variations. Vous avez craché sur les théories de B.F. Skinner.

Allez, encore un nouveau combat. Les généticiens affirment avoir isolé les gènes qui nous déterminent, celui de l'alcoolisme ou celui qui autorise des orgasmes multiples. C'est pas ma faute! J'ai le gène du don Juan, ou celui du pyromane, ou celui qui me pousse à ouvrir le courrier de mon voisin. On en revient à "c'est le diable qui m'a poussé à le faire," mais cette fois c'est la faute à l'ADN.

Les gens se raccrocheraient à la moindre excuse pour nier leur responsabilité. Mais vous savez que la responsabilité des hommes est bien réelle.

C'est pourquoi vous devez en endosser tant de votre côté.

CABALE ORGANISEE AUTOUR D'UN ARCHETYPE

Vous-même ne recherchez pas l'Ascension. Vos alliés et vos ennemis se comptent parmi les Archétypes. Peut-être voulez-vous renforcer l'influence du Vrai Roi et affaiblir le Sauvage afin d'amener le monde suivant vers une civilisation plus cohérente. Vous pouvez commencer en aidant ou en gênant l'Avatar approprié, mais il vous faut voir plus grand. Vous devez modifier les perceptions humaines relatives aux mérites respectifs des Archétypes qui vous concernent, et cela implique des actions à grande échelle. Utilisez la Cliomancie pour répandre des rumeurs qui abondent dans le sens de votre plan d'ensemble, ou bien relâchez des entités surnaturelles contre les groupes qui soutiennent votre adversaire. Vous voulez abattre le Sauvage ? Faites la paix en Afghanistan, discréditez les mouvements qui prônent le retour à la nature, et servez-vous de votre Magie afin d'augmenter le pouvoir du gouvernement fédéral. Faut voir grand dans la vie, mon gars !

BUTS

Façonner le monde suivant en soutenant les Archétypes de votre choix et en luttant contre leurs opposés. Abattez ceux qui ne valent rien et faites en sorte que le monde entier oublie jusqu'à leur existence. Emparez-vous de l'esprit des masses et modellez-le selon votre propre plan.

AVANTAGES

Une vision d'ensemble d'un projet grandiose, savoir que vos actions changeront la vie de tous.

INCONVENIENTS

Vous voyez la forêt plutôt que les arbres qui la composent. Vous vous mettez en avant tel un phare, mais quelque part, au dehors, un simple garçon de ferme pourrait bien vous virer du circuit au moment où vous vous y attendez le moins.



ZEIMBY HMOIKHH ZEIMBY HMOIKHH ZEIMBY HMOIKHH ZEIMBY HMOIKHH ZEIMBY HMOIKHH ZEIMBY HMOIKHH

EXEMPLES

Les Bons Joueurs. L'occultiste moyen (si toutefois ça existe) en sait un peu sur vous, mais pas beaucoup. Il a entendu parlé de ce conflit entre Adeptes qui s'est éternisé à Dallas, St. Louis, et New York. Il marmonne au sujet "d'Agonomanciens" ou "des Avatars du Joueur Invétéré" cherchant à déterminer le gagnant du Super Bowl ou des World Series. Ces crétins plaisantent même au sujet des "Sportciens," mais peu sont assez stupides pour tenter de s'opposer à vous. Ils supposent que vous suivez vos propres plans marginaux et insignifiants. Après tout, quelle influence peuvent exercer des types qui portent des maillots de hockey ?

Ils sont aveugles.

Vous êtes en compétition avec vos co-conspirateurs, mais tout le monde joue avec les mêmes règles. Chacun d'entre vous a été baptisé dans la Flamme Olympique sacrée, et vous portez depuis une petite étincelle de sa puissance en vous. Vous serez toujours prêts à vous dépasser car vous croyez aux valeurs sacrées du sport.

Certains fléaux pourrissent le monde moderne : le militantisme tyrannique, l'injustice raciale, les vides de la démocratie, la lutte des classes... une multitude d'énormes et monstrueuses inégalités. Elles pèsent sur les âmes des gens, empoisonnent leurs vies tel un nuage toxique, mais elles ne sont que le résultat d'un seul et même problème de fond.

La triche.

Les gens aiment tricher. Même ceux qui n'aiment pas ont peur de ne pas tricher. Plutôt que de laisser une chance égale à tous, des réseaux de connivences se mettent en place. A la place d'un affrontement juste, les problèmes se résolvent à coup d'embuscades ou de bombardements aériens massifs ou encore par le recours à une force supérieure. Tricher est devenue la norme. C'est la tare du système. Personne ne cherche plus à vaincre au sein d'une compétition équitable : les gens concentrent tous leurs efforts pour éviter une telle situation.

La compétition exalte l'esprit de l'homme, mais ses peurs minables ont perverti le véritable sens du conflit. Le seul domaine où il reste pur est celui du sport. Aussi, votre mission consiste à magnifier le sport, à purifier les athlètes afin de montrer aux gens une voie meilleure.

Chacun de nous peut exceller, si seulement il prend la peine de croire aux valeurs du terrain de sport.

La Voix Unique. le Messenger est en danger. Un pauvre minable du nom de Dermott Arkane souhaite remplacer l'image évidente du Messenger par l'interprétation plus libre qu'en fait Heisenberg. Il voudrait forcer les Faits en un vil concubinage dans le sérail de l'Opinion publique, alors que leur vrai destin consiste à demeurer de pures vierges vestales du Temple de la Vérité.

Mais Arkane n'est que le plus connu de ces imbéciles. Le vrai problème vient de la prolifération de nouveaux canaux. Autrefois, il était impossible de contrôler chaque messenger, chaque crieur des rues, chaque barde. Ces enfoirés de chez Tristero en ont bien profité, mais Pynchon* y a mis le holà et n'a jamais vraiment réalisé qu'il n'écrivait pas une fiction.

Les nouvelles sont diffusées par des centaines de journaux, de services téléphoniques, de stations de télévision et de radio. En apparence, c'est encore vrai, mais il n'y a en fait que sept véritables organisations qui diffusent l'information. Internet aurait pu les menacer dans un premier temps, mais il a réussi à se discréditer tout seul avant que quelqu'un ait besoin de le faire. Et nous voilà revenu à sept. Et dans dix ans, plus qu'une. Lorsque toute l'information sera contrôlée, unifiée, alors elle sera purifiée, sanctifiée, et deviendra le vaisseau porteur de la Vérité.

* Allusion au livre «Vente à la criée du lot 49»

Cette unification se construit lentement, car les as du business aiment les prises de contrôle, tout comme les grands gouvernement. Le FCC (Commission Fédérale sur les Communications) sous le mandat de Reagan fouinait partout, et maintenant il suffit de regarder. Le problème se niche dans ta propre cabale.

Il y a un traître

Quelqu'un œuvre contre la Voix Unique et il (elle ? Ça ? Eux ?) veut s'en emparer et s'en servir comme moyen de diffuser mensonges et esclavagisme, et non le Véritable Message.

Saurez-vous démasquer le Judas, le Menteur qui se dissimule dans la maison de la Vérité ? Et même si vous y parvenez, pourrez-vous l'arrêter ? Et dans le cas contraire, aurez-vous le courage de détruire la Voix Unique, cette merveille à laquelle vous aviez consacré votre vie ?

Les Stabilisateurs. Vous savez comment fonctionne le Clergé Invisible. En fait, certains d'entre vous travaillent même pour eux : votre cabale comporte des Exécuteurs, des Guerriers, et même un Sauvage. Vous connaissez le processus de l'Ascension, et vous savez que le Compteur Cosmique tourne une fois atteint le nombre 333.

Vous essayez de l'arrêter.

Votre cabale comporte deux factions. Un groupe contemple le monde et dit, "Bah ! Regardez-moi cet amas de fange putride, croulant sous le nombre des violeurs, des assassins et des politiciens corrompus. Pensez-vous vraiment qu'un monde où l'Île de la Tentation se permet une deuxième saison puisse produire un nouveau rejeton moins dégueulasse et pervers ? On ferait mieux de se barrer tant qu'on tient encore debout". Le second contemple le monde et dit, "c'est un endroit extraordinaire. Il nous a donné Bouddha, Shakespeare et la barbe-à-papa. Pourquoi laisser le monde imploser et tout reprendre à zéro juste au moment où les choses deviennent vraiment intéressantes ? Cela donne lieu à un grand débat annuel qui se nourrit de toutes sortes d'arguments — jusqu'aux échanges de gnons — Mais à Chypre, au meeting annuel, vous êtes tous d'accord sur un point essentiel : toute nouvelle Ascension doit être bloquée.

Vous savez reconnaître les signes. Vous repérez les tentatives délibérées plutôt facilement. Les remplacements ne sont pas trop menaçants, même si certains parmi vous interviennent quand une grosse légume tente de prendre le Grand Ascenseur Doré. Non, le vrai péril vient des accidents. La Déesse Nue vous a pris par surprise, et vous ne vous laisserez plus avoir de la sorte. Oh non, ça, plus jamais.

Vous êtes peu nombreux mais puissants. Certains d'entre vous traquent les tendances, repérant les Archétypes naissants, tentant de les annihiler ou de les minimiser avant qu'ils ne prennent trop d'importance dans l'inconscient collectif. D'autres se retrouvent sur le terrain, pistant et écrasant les candidats qui veulent incarner de nouveaux Archétypes.

C'est pas de la tarte, mais vous ne vous ennuyez pas. Et puisque le Clergé dans son ensemble n'est pas forcément pressé de provoquer sa propre disparition, on peut dire alors que vous êtes plutôt très, très chanceux.

Pensez juste à bien surveiller Saint-Germain.

LES AGENTS DE LA RENONCIATION

Vous ne vous contentez pas de suivre un grand programme, vous en faites partie. Vous ne savez pas s'il est né de vos désirs, ou inversement, mais vous avez passé une grande partie de votre vie dans un Plan parallèle Magique connu sous le nom de Loge de la Renonciation, une zone temporaire et autonome que vous pouvez rejoindre à partir de n'importe quelle porte. Depuis cet endroit, vous recherchez des gens du monde réel qui ont besoin d'un coup de pouce afin de rejoindre votre mode de pensée. La Chambre vous a fourni le pouvoir Magique nécessaire pour les trouver, mais ensuite à vous de les ramener. Une fois revenu, vous pouvez utiliser tous les moyens de la Chambre afin de les convaincre d'abandonner leurs anciens

points de vue. Vous êtes des laveurs de cerveaux cosmiques, interventionnistes chargés d'une mission mystique. Beaucoup de gens vous craignent, mais personne ne vous comprend. Vos seuls vrais ennemis sont les Agents des autres Chambres dont les plans entrent en contradiction avec le vôtre. S'ils parviennent à mettre la main sur vous, vous deviendrez le représentant de tout ce à quoi vous vous opposez actuellement.

BUTS

Choisissez un grand projet et menez-le à bien. Vous voulez convertir les gens à votre mode de pensée en déstabilisant leurs anciennes croyances. Peut-être prônez-vous l'accomplissement personnel, ou combattez la technologie, ou encore le racisme. Choisissez votre Chambre, vos cibles, et commencez à botter des culs, métaphysiquement, bien sûr.

AVANTAGES

Un Plan parallèle rien qu'à vous. Votre Chambre vous offre le logis, le couvert, l'argent dont vous avez besoin et un moyen de vivre à fond votre Obsession. Elle vous apporte même d'étranges pouvoirs Magiques afin de vous aider à réaliser vos buts. Et vous pouvez y pénétrer depuis n'importe quelle porte du monde réel.

INCONVENIENTS

Vous êtes totalement marginal. Vous ne vivez même plus sur terre, mais dans une étrange dimension qui vous éloigne un peu plus de l'Humanité. Vous avez abandonné votre ancienne vie derrière vous et êtes devenu un émissaire du cosmos. Et, bordel, c'est quoi en fait cette Loge de la Renonciation? Ce n'est pas parce que vous travaillez en son sein que vous comprenez sa signification. Et bien que vous puissiez y entrer de n'importe où, vous ressortez de votre Chambre toujours au même endroit : là où elle a besoin de vous envoyer.

EXEMPLES

Les Subdivisions. Vous servez la Chambre du Milieu. Apparaissant au sein des banlieues et des immeubles de bureaux de par le monde, vous utilisez vos pouvoirs afin de vous fondre dans la foule, vous faire accepter dans un groupe, puis écarter du chemin ceux qui mettent en danger la norme.

Les malheurs de la condition humaine tournent tous autour de l'idée fausse qu'une unique valeur surpasse les autres. Les Nazis croyaient en l'existence d'une race supérieure, aussi, exterminèrent-ils ceux qu'ils stigmatisaient comme étant leurs inférieurs. Et les Européens, bien propres sur eux, réduirent en esclavage les Africains car ils leur étaient TELLEMENT supérieurs. Pourquoi les meurtriers tuent-ils? Ils pensent qu'ils disposent d'un droit unique ou de la capacité pour le faire. Pourquoi les cambrioleurs volent-ils? Parce que la loi est une excellente idée qui ne s'applique qu'aux autres. Pourquoi donc les fanatiques religieux tourmentent et même exterminent leurs voisins? Parce qu'ils ont reçu un mandat de Dieu.

Ce monde composé de Raskolnikov* doit se rendre compte de ses erreurs. Nos points communs sont bien plus importants que nos différences. À sa manière, votre Chambre contribue à cette grande prise de conscience. En sélectionnant le pire et le meilleur — mais toujours le plus singulier et individuel, vous aidez l'humanité à rejoindre la ligne sûre qui se trouve à égale distance des extrêmes. Les rock-stars, les serial killers, les icônes religieuses, les artistes talentueux, tous doivent comprendre que le salut se trouve dans la Voie du Milieu, la nécessité de sacrifier sa vanité et son individualisme pour le plus grand profit des masses.

Les pires individus, les plus déviants, les plus arrogants, les plus dangereux, sont ceux qui pèchent contre le sens même de la réalité. Les Adeptes sont votre cible préférée pour appliquer la Renonciation. En fait, ils semblent bien plus heureux sans leurs pouvoirs une fois que vous en avez fini avec eux. Mais ce n'est jamais évident de les y amener.

Le Laboratoire Humain. Vous étiez tous plutôt pathétiques. Bien sûr, vous aviez obtenu certains succès matériels, une vie confortable et sans surprise, ou atteint un état narcotique de «paix intérieure» propre à une profonde foi religieuse. Mais aucun de vous n'a jamais vraiment accompli quelque chose. Vous étiez contents de croire en «Allah» ou en la «société» ou en la «loi du marché» afin que les choses se déroulent le plus tranquillement possible.

Et puis on vous a emmené dans le Labo. On a un peu trifouillé dans votre cerveau et les volets qui obstruaient vos yeux se sont ouverts.

Aujourd'hui vous comprenez : l'acquisition de nouvelles connaissances est l'essence du progrès de l'Homme. Vous vous êtes décidés à produire et exploiter autant de carburant que possible.

Lorsque le Laboratoire Humain s'ouvre sur un centre de recherche ou un campus, vous vous y pointez armés de tous ces petits gadgets tranchants pour faire entendre raison à ces gens qui sont prêts à placer leur foi et leur vie dans les mains de forces impersonnelles plutôt que de traquer la vérité scientifique. Mais ça c'est devenu anecdotique. Vous vous consacrez plutôt à la recherche pure, et pas seulement à l'application de procédures.

En fait, vous utilisez les gens afin de tester les limites et les pouvoirs de la Loge de la Renonciation, et en même temps vous utilisez la Loge pour tester les limites de l'Humanité. Qu'arrive-t-il lorsque vous parvenez à convaincre au renoncement un nouveau né? Ou un psychotique? Ou un catatonique?

Parfois, vos expérimentations feraient la fierté de Jonas Salk. Souvent, elles pourraient terrifier le Dr. Mengele. Mais vous apprenez beaucoup ainsi et finalement, c'est tout ce qui vous importe.

Le Pénitencier. Pour chaque personne qui se fustige inutilement pour un péché qu'elle n'a pas vraiment commis, il y en a une autre qui ne ressent aucune culpabilité quel que soit le crime qu'elle a réellement perpétré.

Il ne s'agit pas d'un simple précepte, mais c'est bel et bien la vérité.

Pour chaque mère névrosée qui croit être un mauvais parent, il y a un père irresponsable qui se moque de sa progéniture. Pour chaque enfant qui meurt de peur à l'idée d'être la cause du divorce de ses parents, il existe une femme divorcée qui se moque de tous ses mariages ratés.

Vous vivez dans la Chambre de la Mortification, et votre tâche consiste à réunir ceux qui représentent les deux faces d'une même pièce, afin qu'ils puissent partager leurs ressentis et équilibrer leurs balances émotionnelles. Vous trouvez une personne égoïste, irresponsable et une autre qui se sent coupable sans aucune raison, amenez les deux dans la Chambre, et mettez-les en contact.

Apparaissant dans les postes de police et les centres correctionnels dans le monde, la Chambre vous équipe d'uniformes indescriptibles qui vous permettent de vous mêler aux gardiens, flics, ou accusés quel que soit l'endroit. Cela vous donne l'accès dont vous avez besoin pour rétablir l'équilibre.

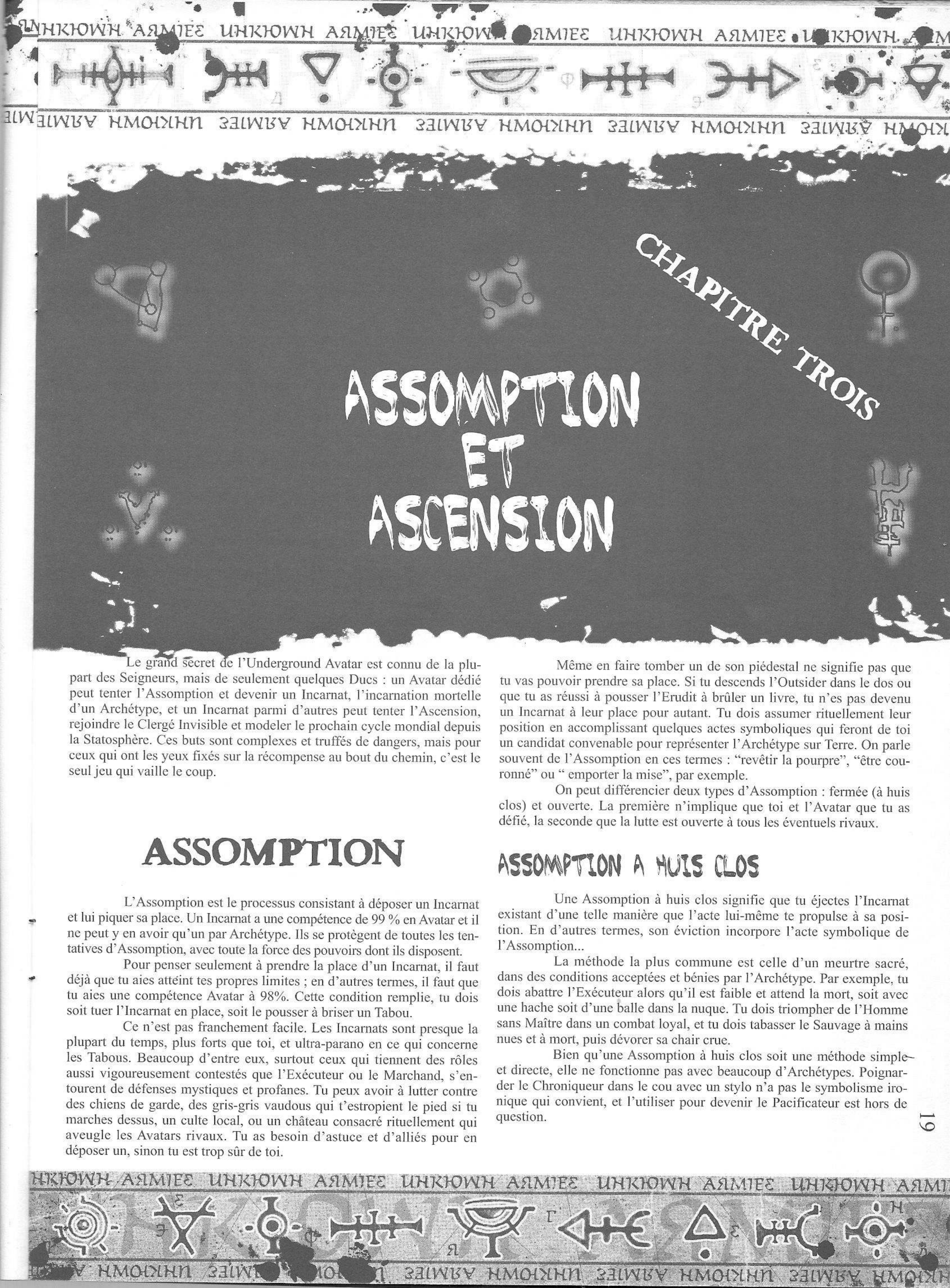
Certaines personnes quittent la Chambre plus tristes, d'autres plus heureuses, mais toutes en partent plus sages. Du moins vous l'espérez. Par contre certains restent afin de servir à leur tour la Chambre, sans doute parce que leur nouvelle culpabilité les pousse à s'amender. Ou peut-être que de se sentir enfin libres les pousse vers la gratitude.

Les plus tristes de tous sont ceux qui sont tourmentés injustement et qui recherchent encore la poubelle qui bouffera leur culpabilité. Ils ont beau savoir que celle-ci n'existe que dans leur tête, jusqu'à ce qu'ils aient trouvé le yin qui complètera leur yang, ils ne pourront pas le ressentir.

* Crime et Châtiment



18



CHAPITRE TROIS

ASSOMPTION ET ASCENSION

Le grand secret de l'Underground Avatar est connu de la plupart des Seigneurs, mais de seulement quelques Ducs : un Avatar dédié peut tenter l'Assomption et devenir un Incarnat, l'incarnation mortelle d'un Archétype, et un Incarnat parmi d'autres peut tenter l'Ascension, rejoindre le Clergé Invisible et modeler le prochain cycle mondial depuis la Statosphère. Ces buts sont complexes et truffés de dangers, mais pour ceux qui ont les yeux fixés sur la récompense au bout du chemin, c'est le seul jeu qui vaille le coup.

ASSOMPTION

L'Assomption est le processus consistant à déposer un Incarnat et lui piquer sa place. Un Incarnat a une compétence de 99 % en Avatar et il ne peut y en avoir qu'un par Archétype. Ils se protègent de toutes les tentatives d'Assomption, avec toute la force des pouvoirs dont ils disposent.

Pour penser seulement à prendre la place d'un Incarnat, il faut déjà que tu aies atteint tes propres limites ; en d'autres termes, il faut que tu aies une compétence Avatar à 98%. Cette condition remplie, tu dois soit tuer l'Incarnat en place, soit le pousser à briser un Tabou.

Ce n'est pas franchement facile. Les Incarnats sont presque la plupart du temps, plus forts que toi, et ultra-parano en ce qui concerne les Tabous. Beaucoup d'entre eux, surtout ceux qui tiennent des rôles aussi vigoureusement contestés que l'Exécuteur ou le Marchand, s'entourent de défenses mystiques et profanes. Tu peux avoir à lutter contre des chiens de garde, des gris-gris vaudous qui t'estropient le pied si tu marches dessus, un culte local, ou un château consacré rituellement qui aveugle les Avatars rivaux. Tu as besoin d'astuce et d'alliés pour en déposer un, sinon tu es trop sûr de toi.

Même en faire tomber un de son piédestal ne signifie pas que tu vas pouvoir prendre sa place. Si tu descends l'Outsider dans le dos ou que tu as réussi à pousser l'Erudit à brûler un livre, tu n'es pas devenu un Incarnat à leur place pour autant. Tu dois assumer rituellement leur position en accomplissant quelques actes symboliques qui feront de toi un candidat convenable pour représenter l'Archétype sur Terre. On parle souvent de l'Assomption en ces termes : "revêtir la pourpre", "être couronné" ou "emporter la mise", par exemple.

On peut différencier deux types d'Assomption : fermée (à huis clos) et ouverte. La première n'implique que toi et l'Avatar que tu as défié, la seconde que la lutte est ouverte à tous les éventuels rivaux.

ASSOMPTION A HUIS CLOS

Une Assomption à huis clos signifie que tu éjectes l'Incarnat existant d'une telle manière que l'acte lui-même te propulse à sa position. En d'autres termes, son éviction incorpore l'acte symbolique de l'Assomption...

La méthode la plus commune est celle d'un meurtre sacré, dans des conditions acceptées et bénies par l'Archétype. Par exemple, tu dois abattre l'Exécuteur alors qu'il est faible et attend la mort, soit avec une hache soit d'une balle dans la nuque. Tu dois triompher de l'Homme sans Maître dans un combat loyal, et tu dois tabasser le Sauvage à mains nues et à mort, puis dévorer sa chair crue.

Bien qu'une Assomption à huis clos soit une méthode simple et directe, elle ne fonctionne pas avec beaucoup d'Archétypes. Poignarder le Chroniqueur dans le cou avec un stylo n'a pas le symbolisme ironique qui convient, et l'utiliser pour devenir le Pacificateur est hors de question.



Mais il y a d'autres méthodes que mener une confrontation mystique. L'exemple le plus célèbre dans l'Underground des Avatars est d'avoir le dessus avec le Marchand au sujet d'un contrat ; cela te propulse immédiatement à sa position, si tu as déjà 99 % en compétence Avatar. Tromper le Trickster* est un autre moyen de devenir sur le champ un Incarnat. Aucune de ces deux méthodes n'exige le meurtre de quelqu'un et, en fait aucune méthode ne le demande vraiment. Tu peux toujours essayer de pousser un Incarnat à briser un Tabou, et ensuite faire ce qu'il faut pour prendre sa place. C'est un peu comme glisser une peau de banane sous ses pieds et lui piquer son portefeuille quand il s'étale.

ASSOMPTION OUVERTE

Toutefois, il est fréquent que la confrontation directe dans une Assomption à huis clos ne convienne pas ou ne se produise tout simplement pas. Lorsqu'un Incarnat brise un Tabou ou meurt de façon non-rituelle (certains se font simplement écraser par des voitures ou ont des crises cardiaques), une Assomption ouverte se produit. Tous les Avatars existants de l'Archétype dont la compétence est égale ou supérieure à 98 % deviennent des prétendants à l'Assomption. On les appelle aussi les Héritiers. Ils ressentent comme une démangeaison, une urgence, une vague compréhension qu'un truc énorme va se produire, mais sur le coup, ils n'en comprennent pas la raison. Mais, s'ils en sont à 98 %, ils devraient déjà lorgner régulièrement du côté de l'Incarnat en place et vérifier s'il respire toujours.

L'un des moyens de gagner l'Assomption et devenir un Incarnat est d'éliminer simplement les autres candidats. Tout comme dans l'Assomption en huis clos, où il est possible de dégommer l'Incarnat en place, là aussi le bon vieux meurtre des familles est une solution, ou leur faire briser un Tabou, ce qui les ferait descendre en dessous de 98 %. Il y a en général, deux à dix Héritiers acceptables en lice, et la compétition devient très, très dure. S'il n'y a qu'un Héritier, il devient automatiquement le nouvel Incarnat.

Vous êtes aussi lié symboliquement les uns aux autres durant cette période, et il devient plus facile de reconnaître les autres par la Magie (bien que tu ne les reconnais pas dans la rue, si vous ne vous êtes pas déjà présentés). Pour toute tentative de divination Magique, que tu fais et dans laquelle l'Avatar rival est ta cible principale, tu gagnes un ajustement de +30 % si vous êtes tous les deux Héritiers en titre.

Pour corser un peu les choses, l'ex-Incarnat peut être dans le coin et tenter d'interférer dans la compétition. S'il est encore en vie, il a dû perdre pas mal de points d'Avatar pour avoir violé un Tabou, ou s'être fait rituellement lourder. Mais il ne lui faudra pas longtemps avant de retrouver son niveau de 98%, et alors fais gaffe.

Un autre moyen de gagner un tournoi ouvert est d'accomplir un rituel qui te mettra en tête de liste devant les autres concurrents, le même type d'acte puissant que tu utilises pour une Assomption à huis clos sans meurtre. Pour le Chroniqueur, par exemple, tu dois assister et enregistrer un événement d'une immense portée historique ou Magique (enlever la première pierre du mur de Berlin, peut-être). Pour devenir l'Exécuteur, tu pourrais assassiner le Président. Pour devenir le Fou, tu dois joyeusement et avec insouciance faire face à un très grand danger.

* Le Trickster est un type récurrent de dieu dans nombre de mythologies par exemple nordique ou nord-américaine. Il incarne en général à la fois la tromperie, mais aussi une forme de sagesse et tient en général un rôle primordial dans les panthéons.

Comme avec tout ce qui touche la Magie, plus tu pourras introduire de pouvoir symbolique dans cet acte, plus tu seras susceptible d'endosser la Pourpre. Le Chroniqueur pourrait rédiger les faits avec la plume employée par Shakespeare pour écrire Hamlet, et ensuite se faire publier par un éditeur au nom empli de pouvoir (comme peut-être chez Element Books ou Rider plutôt qu'un éditeur aussi profane que Harper et Collins). Le Fou devrait être entouré de papillons et rire face à un peloton d'exécution un 1er Avril. L'Exécuteur pourrait tuer avec un Artefact puissant comme la Balle Magique, le jour de l'anniversaire de la mort de Lincoln, si possible dans une salle de cinéma qui diffuserait Le Chant du Bourreau. Ressors tous tes bouquins sur l'astrologie, la géomancie, l'histoire, et le symbolisme onirique, vérifie Powers et Hite, et souviens-toi qu'en fait, sembler avoir une consonance mystique est beaucoup plus important qu'en avoir de vraies bases.

File un coup d'œil à l'Histoire aussi, pour avoir des exemples d'Assomptions réussies. Quand Raspoutine a étanché le sang du tsarévitch Alexis par exemple, ça lui a permis de façon évidente de devenir le Guérisseur (ce qui lui a aussi apporté son incroyable résilience). L'assassinat de St Thomas Beckett, devant l'autel était une tentative ratée d'un de ses chevaliers qui souhaitait devenir l'Exécuteur. Les discours rivaux de Brutus et Antoine faisaient partie d'une compétition féroce visant à prendre la place de Démagogue vacante depuis la mort de César. Présume du pire.

UNE VIE D'INCARNAT

Lorsqu'un Avatar devient un Incarnat, il ne fait brièvement qu'un avec son Archétype, et capte une vision d'une beauté terrifiante de la Statosphère. On peut comparer cette sensation à celle de nouveaux parents, ou d'être brûlé vif, ou de ressentir un orgasme multiplié par cent. Le cosmos se déplie devant lui comme une carte, et il sait qu'il y est un des joueurs. C'est à ce moment que normalement, l'Incarnat modèle son nouveau Canal.

Nouveau Canal ? Oui. On prétend dans L'Underground des Avatars que les Incarnats ont des capacités uniques auxquelles les autres Avatars proches n'ont pas droit. C'est la pure vérité. Toutefois, on se trompe souvent en pensant que tous les Incarnats du Messager par exemple ont eu les mêmes capacités. En réalité, lorsque tu te retrouves en haut de l'échelle des Avatars, tu dois modeler ton propre Canal. En te rapprochant si près de l'Archétype, tu as le droit de l'interpréter, de façon raisonnable, et déformer le flot de la réalité, un peu comme les distortions causées par le Clergé Invisible lui-même. Voici quelques Canaux choisis par des Incarnats en fonction :

- **Thorvald Drake**, l'Incarnat du Marchand s'est octroyé la capacité de trafiquer des événements du passé. Si le prix est correct, il peut réécrire l'Histoire. Par exemple, tu n'as pas à guérir du cancer, tu ne l'as jamais eu.
- **Aucun Israélite** ne peut tuer **Ibrahim Al Masrah**, Incarnat de l'Exécuteur.
- **Lucy Watkins**, Incarnat de la Femme Volante peut libérer n'importe quelle femme consentante d'un lien émotionnel non voulu. Tu en as marre de te languir de ton ex-petit ami. Lucy peut t'arranger ça.
- Tout le monde se sent poussé à boire et à danser lorsqu'on entend **Dimitri Carnovski**, Incarnat du Fou, jouer d'un instrument de musique.

• **Toshishiro Yamamura**, Incarnat de l'Homme sans Maître, s'est sanctifié pour toute bataille contre d'autres rôlins. Aucun autre Homme Sans Maître ne peut canaliser l'Archétype lors d'un combat contre lui.

• **Donald Ramsès**, Incarnat du Sauvage, rôde dans le désert australien. Aucune machine ne peut fonctionner dans un rayon d'1,5 km. Oui, ça comprend les flingues.

• **Le Monstre**, Incarnat de l'Hermaphrodite Mystique n'a pas encore choisi son Canal.

Une fois que les nouveaux Incarnats sont revenus de leur vision, le monde entier leur semble différent. Ils ont un conduit mystique menant dans la Statosphère, et les voiles qui dissimulent la Magie à nos yeux sont plus faibles pour eux. C'est comme s'ils possédaient à présent un autre sens. Soudain, ils peuvent goûter la Magie utilisée à proximité, entendre la réalité se fendiller. Ils ont plus de clés pour comprendre les manipulations du Clergé Invisible que la plupart et ont une petite idée des motifs subtils de l'altération des possibilités. Ils gagnent en particulier une nouvelle compétence de l'Âme appelée Vision du Symbole à 15 %. Elle ne ressemble à aucune autre, et ce n'est pas un canal d'Avatar. Ils conservent cette compétence même s'ils quittent la voie des Avatars. (Toute personne peut posséder cette compétence, et pas seulement les Incarnats, mais il faut que tu fournisses à ton MJ une raison sympa expliquant comment tu l'as obtenue.)

Vision du Symbole : Cette compétence bizarre te donne un aperçu des connections astrales abstraites et symboliques que certaines personnes ou certains endroits ou objets ont avec le monde occulte. C'est un sens qui te laisse voir les enchantements permanents. Certaines personnes semblent participer à des rôles provenant de mythes ou d'histoires (rois, bouffons, meneurs, et même anges) alors que d'autres ont autour d'eux des symboles plus étranges. (Ça veut dire quoi, quand un type a toujours en orbite autour de sa tête un ballon de basket ? Tu n'as pas forcément la réponse). Les objets et les lieux en général ont des liens avec l'Histoire. Le « Spirit of St Louis » de Lindbergh, par exemple évoque le ciel bleu et la Tour Eiffel (et en même temps garde son apparence). La Piéta de Michel-Ange est baignée par la lumière de l'admiration des croyants. Les images de la Vision du Symbole ne peuvent pas être confondues avec la réalité sauf si tu es drogué. Tu vois la véritable image d'une personne ou d'un objet chevauché par son contenu symbolique, de telle manière que tu puisses aisément les distinguer.

Certaines personnes déclenchent la Vision parce qu'ils semblent participer à des formes de sens plus vastes. De tels individus sont toujours repérables grâce à un jet réussi de Vision du Symbole, même s'ils sont camouflés par Magie ; toutefois, les relais les détournent. Ces gens accomplissent des actes spécifiques qui les opposent à des significations plus vastes. L'allégeance symbolique de ces transgresseurs n'est visible que s'ils accomplissent des actions magiques ou coupables.

Pour les gens dotés de cette compétence, Vision du Symbole, les Incarnats prennent certains aspects de leur Archétype. Le Travailleur aura des poings ressemblant à de gros marteaux de fer, le Rôdeur ne sera qu'une ombre mouvante à peine visible, et les mains du Sauvage arboreront des griffes apparentes.

RELATIONS AVEC LES INCARNATS

Les Incarnats font de meilleurs amis et ennemis pour les Ducs et les Seigneurs que le Clergé. Ils sont puissants mais pas accablants, et ils sont encore fondamentalement humains. Ce sont des amis et des alliés classiques avec des motifs classiques. Mais ils ont aussi besoin de plus de protection que les gens normaux, et ils trouvent intéressant d'avoir des camarades (ou des acolytes, des esclaves, des adorateurs) assez proches pouvant briser les Tabous à leur place, comme dans les structures de groupe pour l'Ascension.

Les Incarnats peuvent aussi jouer le rôle de sage conseiller ou mentor, ou bien se conduire avec ambiguïté, et jouer le contact distant à qui on ne peut pas complètement faire confiance. Le Marchand est un choix judicieux pour le second genre de rôle. Il peut faire des affaires avec vous aujourd'hui, mais demain vous dénoncer à votre pire ennemi. Le Sauvage a également une nature à double tranchant ce qui signifie que vous pouvez lui demander de l'aide mais il vous demandera en échange plus que vous ne pouvez donner.

D'un autre côté, les Incarnats ont souvent de Grands Plans : dominer la société, évincer le Clergé, du genre que les Ducs et les Seigneurs contrarient souvent. Les Incarnats font de parfaits ennemis. Ils sont effrayants et plus puissants que toi, mais ils ont également des faiblesses que tu peux exploiter. Si ça ne colle pas, souviens-toi que ce sont également des humains mortels et ils ont toujours des rivaux.

L'Assomption est aussi une situation intéressante. Qu'arrive-t'il si tu rencontres l'Incarnat que tu tentes d'évincer et que finalement tu l'aimes beaucoup ? Après tout, vous avez la même idéologie comme point commun.

Les Incarnats sont à la fois rares et éblouissants. Ils ont tendance à laisser des traces : des faits mineurs que tu remarques lorsque l'Incarnat est dans le coin, des signes Statosphériques de leur passage. L'Incarnat de l'Homme aux Deux Visages peut être associé à un parfum de roses. Lorsque tu le rencontres dans des circonstances amicales, l'odeur est agréable, mais lorsque ses plans se réalisent et que tu te retrouves devant le cadavre de ton amant, l'odeur écœurante de roses décomposées empuantit l'air.

Bien sûr, devenir un Incarnat n'est pas l'ultime récompense.

ASCENSION

Il existe trois façons de faire son Ascension dans le Clergé Invisible : une Ascension inconsciente, consciente et l'Ascension de l'Incarnat. La dernière est la seule méthode utilisée par les Avatars en fonction. Les deux autres peuvent être utilisées par n'importe qui d'autre.

ASCENSION INCONSCIENTE

Une Ascension inconsciente se produit lorsque quelqu'un qui n'a jamais entendu parler du Clergé Invisible fait son Ascension. Par exemple, les Seigneurs de l'Underground croient que la Déesse Nue a fait une Ascension de ce genre. Elle n'essayait pas de faire autre chose que vivre sa vie, et pourtant elle est montée. (Du moins c'est ce que l'on en sait). Historiquement, cette forme d'Ascension est de loin la méthode la plus courante. Parfois, cela se produit parce qu'un Archétype particulier est devenu si fort dans l'inconscient collectif que la Statosphère demande à une Âme mortelle de le représenter. Le nouveau membre du Clergé le représente au mieux à ce moment-là.

Il est aussi possible qu'un membre du Clergé ne convienne plus aux besoins de son Archétype dans le monde moderne. Le cosmos vire donc le vieux modèle vers la Maison de la Renonciation, et en choisit un autre à la place. La Statosphère choisit le remplacement sur la base d'un mélange de la vie et de la personnalité du candidat, ainsi que de sa célébrité auprès des masses. L'enfant mourant de faim sur un poster de la Croix-Rouge est susceptible de faire son Ascension en tant que Victime, tout comme la Mère qui est apparue dans l'émission d'Oprah. Parfois, le choix semble être fait au hasard, bien que cela soit surtout le cas avec les Archétypes les plus passifs. Il peut arriver qu'un fait particulier soit si porteur de sens, que son acteur principal soit envoyé vers les cieux, sans tenir compte de



la vie qu'il a mené jusque-là ; ça a souvent été le cas parmi des incarnations cosmiques, par exemple le premier homme qui a commis un meurtre est devenu la Guerre, et la première femme à donner la vie est devenue la Mère.

Enfin, il y a des gens qui se sont simplement si fortement imposés dans la conscience populaire qu'ils ont fait naturellement leur Ascension. C'est plus rare que tu ne le penses, car il y a peu de disparition chez les gens célèbres. Peut-être que leur popularité joue contre eux (ils sont trop solidement ancrés dans le profane pour faire partie du divin). Parfois, ils peuvent même délibérément endosser un rôle particulier, même s'ils sont parfaitement inconscients des implications mystiques, comme, Elizabeth Ie en tant que Reine Vierge (ou Reine des Fées). Alex Abel jouait certainement le rôle du Héros algérien lorsqu'il était un jeune homme, même si à l'époque il ne savait absolument rien du Clergé. Un couple d'acteurs de films muets sont supposés avoir fait une Ascension à cause de leur rôle au cinéma, lorsque cette forme de notoriété était balbutiante ; il est bien possible que le Cow-Boy rôde dans la Statosphère en ce moment même.

Notre âge de notoriété instantanée est susceptible de produire beaucoup d'Ascensions, vu comment les 15 minutes de célébrité pour chacun disparaissent aussi vite du radar populaire, coupant les liens avec le public, ces liens qui scotchent les célébrités et leur carrière à la réalité.

ASCENSION CONSCIENTE

L'Ascension consciente ne fonctionne que pour les Archétypes qui ne sont pas encore dans le Clergé, ces concepts humains qui n'ont pas été encore suffisamment diffusés pour être propulsés dans une Ascension. Si l'Archétype existe déjà dans le Clergé, et même si ton interprétation est parfaitement innovatrice et puissante, tu dois suivre la Voie des Avatars et tenter une Ascension d'Incarnat.

L'Ascension consciente demande beaucoup de dévouement. Pour commencer, tu dois trouver un Archétype qui d'après toi est suffisamment puissant dans l'inconscient collectif, mais qui n'a jamais été représenté, comme «La Fille d'à Côté». Ensuite il faut que tu modèles ta vie pour qu'elle corresponde à cet Archétype, en te conduisant comme un Avatar mais sans gagner aucune forme de pouvoir Magique. Il ne te reste plus qu'à espérer que tu ne t'es pas gouré.

Pour tenter une Ascension consciente, pense à un rôle que tu aimerais incarner et discutes-en avec le MJ. Trouve des moyens de personnifier le concept et agis en conséquence. Tabous, actions symboliques, restrictions, bref tout le bazar habituel. Et enfin, tu peux commencer à dépenser des points d'expérience dans une compétence basée sur l'Âme : "Avatar" (ton rôle choisi pour l'Ascension). Cette compétence ne te sert à rien et n'a aucun effet. Tu ne peux pas l'utiliser pour un jet de dés. Elle reste juste là à pomper tes points d'expérience jusqu'à atteindre 99 %.

Lorsque tu as acquis ta compétence potentielle d'Avatar à 99%, tu dois te dépasser à 100 %. C'est un problème. Tu dois planifier et mener à bien une action symbolique majeure, et de préférence avec les yeux du monde entier braqués sur toi. Ensuite, soit tu as réussi, tu fais ton Ascension, soit rien ne se produit, et tu as perdu ton temps.

Suppose que quelqu'un pense qu'il y a assez de prothèses utilisées dans le monde et que le Cyborg pourrait avoir un impact sur la conscience collective. Ce n'est pas suffisant pour ce prétendant au titre d'Archétype de remplacer tous ses membres s'il le peut, pas plus que de faire de la pub pour sa foi en une destinée transhumaine et biomécanique. Il lui faut faire une action spectaculaire qui le catapulterait dans la Statosphère. Il pourrait par exemple décider d'utiliser les bras bioniques qu'il s'est fabriqués pour tuer Lindsay Wagner et Lee Majors, des séries TV, "L'Homme qui valait trois Milliards" et Super Jaimie". Ou alors gagner la médaille d'or aux jeux Olympiques.



Est-ce suffisant ? Peut-être ou peut-être pas. Savoir si une Ascension fonctionne ne dépend pas d'un jet de dé, mais des enjeux liés au grobillisme. Peut-être qu'avec l'Ascension, tu vas remplacer le Meneur de jeu dans le groupe. Ou alors, bye-bye ! Tu n'as plus qu'à retirer un perso. En fait rester dans le groupe en tant qu'Archétype alors que les autres ne sont que des humains est pratiquement impossible. Cela présente trop de problème de niveau. Ta tentative d'Ascension devrait pour réussir sans méta-jeu, présenter un Archétype convenable, la dépense de tes points d'expérience, et une cérémonie finale adéquate et impressionnante. Mais un échec peut aussi se révéler être un accident de parcours intéressant éveillant la curiosité et déclenchant de nouvelles perspectives, voire une seconde chance.

Certains croient que les membres du Clergé choisissent ceux qui sont susceptibles de les rejoindre, mais cela ne semble pas être le cas. Toutefois, les Ascensions possibles sont en général perceptibles dans la Statosphère, et le Clergé lutte féroce pour les influencer. Certaines les prennent par surprise, comme ce fut le cas de la Déesse Nue...

La création d'un Archétype est une expérience assez éprouvante (c'est un euphémisme), que ce soit à vivre ou à contempler. Tout d'abord, une cascade terrifiante d'événements surnaturels se produit autour de la personne qui fait son Ascension. Son corps tout entier est illuminé par un feu pâle et éblouissant, puis tout disparaît au bout de quelques minutes.

L'environnement immédiat est parfois drastiquement modifié. Lors de l'Ascension de l'Hermaphrodite par exemple, des objets proches ont fusionné, et deux personnes dans le voisinage ont échangé leur sexe. Les événements peuvent se répercuter sur environ une centaine de mètres et leur intensité est extrêmement variable.

ASCENSION D'UN INCARNAT

Parfois, être un Incarnat, ça suffit pas. Tu veux choper la récompense suprême : rejoindre le Clergé. Mais y en a un qui occupe déjà la place. Un type installé sur le trône que tu convoites. Alors que doit faire l'Incarnat ? Déclarer la guerre, comme l'a fait Dermott Arkane, l'Incarnat du Messenger. On va le prendre comme exemple, si tu veux bien.

C'est très difficile de virer un membre du Clergé à moins que ton approche de l'Archétype soit fondamentalement différente, et si possible plus en adéquation avec notre monde moderne. L'Incarnat actuel du Sauvage serait bien en peine de remplacer l'Archétype, parce que sa conception des choses est toujours la même : parcourir les étendues sauvages et pousser quelques hurlements. Un Incarnat du Sauvage qui vivrait à Mexico et arpenterait la jungle urbaine aurait de meilleures chances d'Ascension.

Virer un membre du Clergé en place débute lorsque tu jettes le gant par un acte symbolique. Cet acte doit aller contre la notion actuelle de l'Archétype en place, et exposer ta nouvelle interprétation. Arkane, lui, a juste parlé à Alex Abel, lui faisant foirer son Ascension inconsciente deux jours plus tard. Cela a donné à Arkane le rôle du Messenger d'Heisenberg : rapporteur de l'incertitude plutôt que du fait en lui-même, personnification de la non-fiabilité des médias de masse et de la propagation à la vitesse de l'éclair des fausses rumeurs dans l'ère Internet.

Une fois le défi lancé, la bataille commence. Ce n'est pas un conflit soudain, mais une lutte longue et étouffée semblable à une partie d'échecs. Le membre du Clergé que tu essayes de déposer ne peut pas te rentrer dans le lard franco. Tu es tellement lié à l'Archétype que s'il te fait du mal directement, ce serait comme se planter un couteau dans le cœur. Il vaut mieux manipuler des agents mortels pour qu'ils t'attaquent, tout en préparant un Avatar plus loyal pour te remplacer en tant qu'Incarnat.

LES DÉFENSES D'UN INCARNAT

Les affrontements Archétype-Incarnat varient pas mal en durée et en intensité, mais la première étape est de préparer tes défenses, ce qui dévie également les tentatives d'Assomption dirigées contre toi, et autres attaques Magiques en général. Tout d'abord, construis un sanctuaire mystique. Il devrait se trouver dans une zone où tu te sens en force, ou un site hostile à ton Archétype. Si tu choisis une position de force, ta forteresse doit être édifée dans le but de satisfaire ta position face à l'Archétype. Un Incarnat du Trickster tentant de faire pencher l'Archétype vers le piratage, construira par exemple, un labyrinthe qui sera en fait un énorme ordinateur. Un Pèlerin travaillant sur la notion du voyage plus important en lui-même que la destination peut créer une forteresse flottante qui doit être ravitaillée et entretenue en pleine mer, car elle ne peut s'arrêter. Dans ton sanctuaire d'Incarnat, tous les canaux et la Magie d'Avatar utilisés contre toi subissent un malus de -5 à -30, le Meneur appréciant la perfection de ta forteresse symbolique. Les attaques physiques lancées contre toi dans ton sanctuaire subissent également la moitié de ce malus.

Construire ce château fortifie ta personnalité, mais ton souci principal doit être le danger venant de ton Archétype même. Cet endroit doit lui être délibérément hostile. Cela peut être assez bien représenté sous la forme d'une zone extérieure protégeant la force de ton sanctuaire. Le Trickster pirate par exemple, peut créer une seule grande entrée à son labyrinthe indiquée par un beau panneau proclamant "Je suis là-dedans" déconcertant symboliquement l'Archétype qui s'attend naturellement à un piège. Le rendre très hostile envers ton Archétype est possible : par exemple, un Pèlerin qui vit dans un train déraillé, mais cela affaiblit également ton sanctuaire face à tes autres ennemis.

Bon, malgré ça, en général, plus tu peux étaler de symboles de ton propre pouvoir dans ton sanctuaire, mieux c'est. Ce Sauvage urbain pourrait établir son territoire dans un quartier abandonné de Washington D.C. proche d'une zone high-tech, se fortifiant lui-même tout en déstabilisant son Archétype avec la technologie proche. Il peut ensuite délimiter la zone avec le sang d'un autre Avatar du Sauvage qu'il aura tué, et ses propres cheveux, des symboles de son culte bombés sur les murs, et en enterrant la carte Force d'un jeu de Tarot sous le trottoir. Plus sinistre, la vieille pratique consistant à enterrer une victime encore vivante sous un bâtiment, peut te fournir un Démon qui animera ton sanctuaire, et que tu contrôleras si tu as de la chance et que tu trouves le Rituel adéquat.

Mais tu peux avoir besoin de te déplacer et ne pas te terrer dans un sanctuaire. Tu peux alors utiliser d'autres sources de protection, comme des fausses représentations de toi-même pour tromper tes ennemis surnaturels. Il y a d'innombrables façons de procéder, comme créer un mannequin qui te ressemble et mettre à l'intérieur un peu de ton sang et de tes cheveux. Toute action forte et symbolique approuvée par ton Meneur de Jeu peut te fournir un écran protecteur contre les attaques et les tentatives d'espionnage. La défense la plus performante est un Rituel relais, redirigeant même l'attention de ton Archétype sur ton double symbolique.

Tu peux aussi rechercher des alliés surnaturels. Plus tu auras d'Adeptes, d'Avatars, et d'Artefacts de ton côté, mieux ce sera. L'aide d'une Loge de la Renonciation est utile, mais peux-tu obtenir de l'aide de ses agents sans passer toi-même par une de leurs portes ? Monter une cabale est aussi très bien, pas seulement pour les services loyaux qu'elle peut rendre. La puissance d'un groupe qui croit dur comme fer en toi peut être un tremplin formidable pour s'élever vers la Statosphère. Une telle cabale doit néanmoins adhérer à ta vision révisionniste de l'Archétype. Le Sauvage urbain pourra créer un gang qui s'appellera les Loups, ou peut-être les Civettes (ce qui serait plus approprié car ce sont des animaux sauvages qui comme les rats laveurs s'installent dans les villes de nos jours).



ATTAQUES DE L'ARCHÉTYPE

Tu vas avoir besoin de bonnes défenses car le membre du Clergé que tu veux remplacer est en train de faire de son mieux pour te mettre K.O, peut-être en provoquant une Assomption ouverte et en multipliant tes problèmes. Il ne peut peut-être pas te blesser directement, mais il a d'autres méthodes à sa portée.

L'Archétype peut surtout lancer sur toi les autres Avatars. Soudain, ça va faire pas mal de nouveaux candidats potentiels pour devenir Incarnat, et les statistiques sont contre toi. À part dans ton sanctuaire, la chance favorise tes ennemis. Mais l'Archétype peut aussi manipuler les probabilités et te balancer dans les pattes les cabales et les Ducs les plus gênants, ou plus simplement quelques chauffards, agresseurs en tout genre et autres inspecteurs du fisc.

En général, le membre du Clergé t'attaque ou te persécute en retournant contre toi tes propres armes, ou te fait abattre dans le dos. Si tu as utilisé un Rituel relais, il peut trouver des Ducs sympas prêts à lui montrer comment utiliser ton relais contre toi. Dermott Arkane souffre actuellement d'attaques constantes de messages provenant de sources diverses : petites annonces dans les journaux, messages subliminaux à la télé, graffitis, lui rappelant ses échecs personnels et affaiblissant sa confiance en lui. Il y a également une petite armée d'huissiers de justice à ses trousses. Un Exécuteur du XVIIIe siècle qui essayait d'orienter l'Archétype vers le meurtre légal a été victime de la Terreur, et une Mère intrépide dans les années 20 a péri dans l'explosion d'une bombe dissimulée dans un œuf de Pâques. Notre Sauvage urbain peut être attaqué par les clochards et les bêtes sauvages.

Tu peux essayer d'y répondre en ancrant encore plus profondément ta vision de l'Archétype dans l'inconscient collectif. Les médias sont alors un outil indispensable, et pas mal de batailles mystiques ont été livrées par le biais de séries télé. (Cette avalanche de séries ces dernières années, sur des ados dotées de super pouvoirs, comme Buffy, Sabrina, ou Charmed pourrait bien être le résultat d'une tentative de prise de pouvoir d'un Archétype du Mage. Ou peut-être pas). C'est très important pour Arkane dont la prise de pouvoir sur son Archétype s'exprime en grande partie par les médias. Il fait de son mieux pour assurer les nouvelles aux Etats-Unis (il n'a pas le pouvoir nécessaire pour le faire au niveau mondial) et y insuffler sa propre vision plutôt qu'adopter une position objective.

Tu peux aussi effectuer des assauts symboliques contre l'Archétype que tu essayes de déloger. Découvrir ce qu'il était auparavant dans la vie et récupérer des objets lui ayant appartenu peut être très efficace. Mais plus son Ascension est lointaine, plus c'est ardu. Utilisés correctement, ces objets peuvent lui rappeler sa vie mortelle, affaiblir ses liens avec l'Archétype, et son attention envers ses fidèles mortels. S'il a encore de la famille en vie, elle peut servir d'arme très efficace contre lui, tout comme ses descendants. Les liens de sang vont dans les deux sens, après tout.

Tu dois aussi exprimer aussi fortement que possible ton incarnation de l'Archétype. Arkane s'est fait remarquer dans l'Underground par ses apparitions soudaines pour délivrer sa version des nouvelles importantes, puis ses disparitions aussi instantanées. Même s'il se fichait pas mal de ton but à toi, il avait besoin d'un public.

Et comme d'habitude, plus tu utilises de symbolisme louftingue, mieux c'est. Et c'est encore mieux si c'est très fortement lié à l'époque moderne, plutôt qu'au passé représenté par l'Archétype en place. Arkane fait toujours très attention à porter des baskets Nike. Non seulement, elles représentent les sandales ailées d'Hermès le Messager, mais elle sont également liées à l'une des campagnes les plus célèbres de notre époque, et grâce au slogan "JUST DO IT" (oui, oui, le "juste fais-le") et les allusions à la Victoire Ailée (Nike), il affirme sa victoire possible dans la bataille qu'il mène.

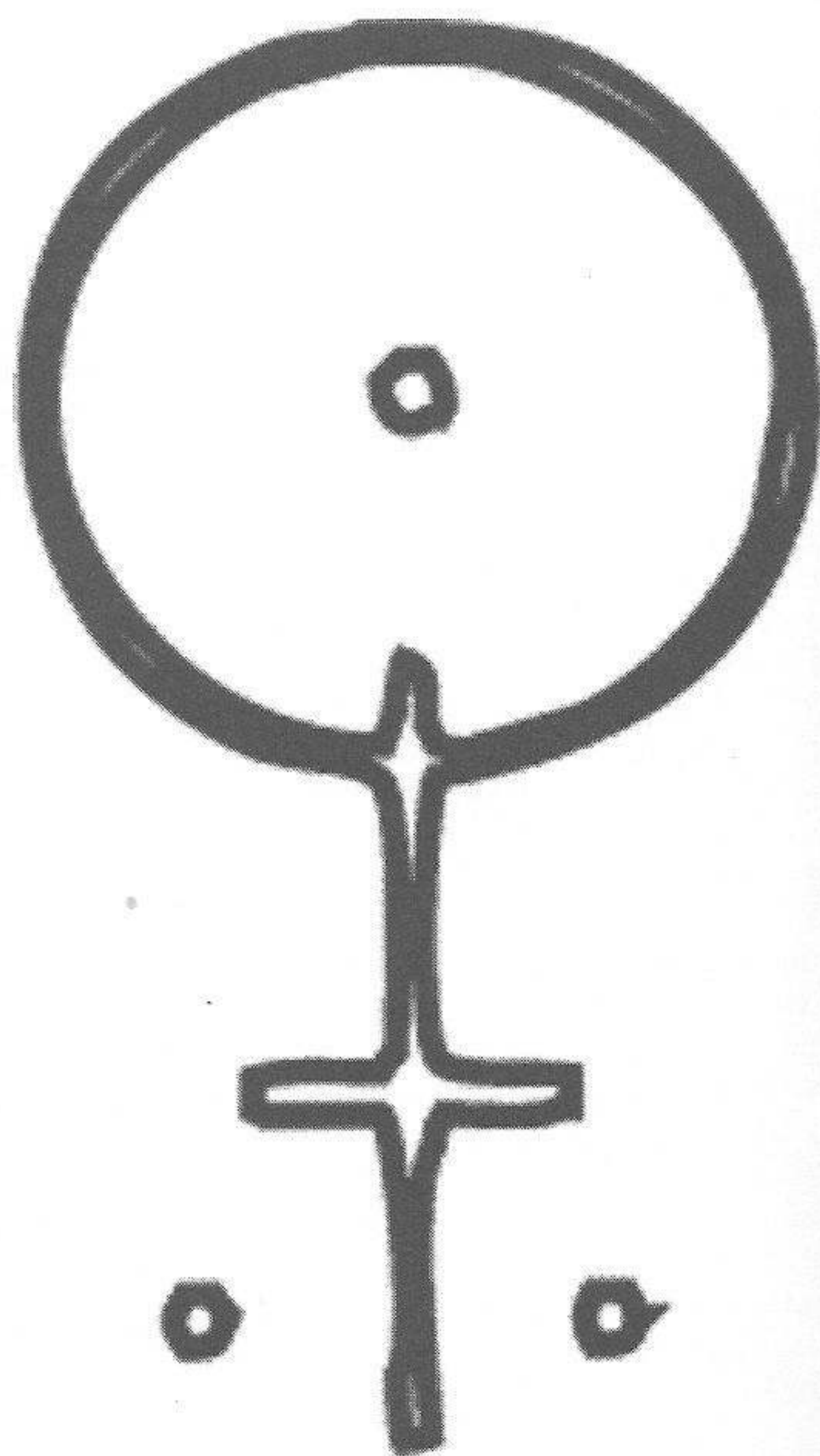
AFFRONTEMENT FINAL

La bataille entre toi et l'Archétype peut durer entre une semaine (s'il te chope tout de suite) et vingt ans ou plus, il n'y a pas prescription, là. Une fois que tu es dedans, ben t'y restes. Si tu évites la mort ou d'enfreindre un tabou, ta force doit en fait s'accroître au point que tu aies une chance solide de t'emparer de l'Archétype.

Alors tu passes un test. La Statosphère concocte une situation mettant au défi ton engagement total et absolu concernant ta vision de l'Archétype. C'est plus ta volonté qui est mise à l'épreuve qu'autre chose. Tous tes alliés, défenses, armes ne peuvent que te mener à ce moment-là, mais ne peuvent pas te procurer l'élan final. Toutefois tu peux ressentir sa venue et t'y préparer, tout comme ceux qui désirent t'en empêcher et tout faire foirer. Le test à venir est annoncé par des indices subtils et symboliques dans la culture populaire que des cabales au parfum peuvent détecter, ce qui entraîne des intrus dans la situation. La dernière étape se produit souvent quand l'Incarnat est le plus vulnérable.

Si tu échoues, si ta volonté n'est pas assez forte au dernier moment, si tu n'es pas complètement engagé, alors tu fais un pas en arrière. Ta Compétence d'Avatar retombe à 98 %. Tu perds ton Canal d'Incarnat. Ton Archétype te hait. Chacun de ses Avatars a une bonne raison pour te dégommer. Tu es à la fois zélateur et paria. Tu auras du bol si tu es encore vivant pour fêter ton prochain anniversaire.

Si tu réussis le test, tu fais ton Ascension, et une pauvre âme terrifiée tombe de la Statosphère dans la Loge de la Renoncation, se réveillant gelée et meurtrie dans un monde qui n'a plus besoin d'elle. Bien sûr, un jour, ça peut aussi t'arriver.



ARTEFACTS

ARTEFACTS NATURELS

ARTEFACTS ARTIFICIELS

[illegible]



26

T'IRAS-PAS-BIEN-LOIN

Pouvoir : Mineur

Effet : Pour le jour et la nuit à venir, ta cible est incapable de voyager plus loin qu'environ 20 kilomètres de sa position au moment où il a reçu l'objet. Ce n'est pas aussi spectaculaire que la paralysie ou qu'un mur invisible : les T'iras-Pas-Bien-Loin fonctionnent selon l'effet du concours de circonstances. Si la cible te poursuit, sa voiture tombe en panne. Si elle achète un billet d'avion, son vol est annulé. Même si elle te court après, elle chope des crampes, ses chevilles lui font mal, ou elle se fait peut-être agresser en approchant de la limite déterminée par le sort. L'effet s'évanouit si quelqu'un trouve et détruit l'Artefact.

Description : Ce sort se trouve généralement dans un objet relatif au voyage ou l'asservissement. Exemples : Une bague faite à partir d'un maillon ancien d'une chaîne d'esclave, un pneu venant d'une voiture accidentée (monté sur la voiture de la cible), et une page du bouquin sur la course à pieds de Jim Fixx, préparée rituellement (qui aura été collée sous la semelle intérieure de la chaussure de la victime).

Les T'iras-Pas-Bien-Loin sont très populaires chez les Entropomanciens, mais d'autres écoles savent également les créer. En plus de l'Artefact physique, ils demandent quatre ou cinq charges mineures et une cérémonie d'environ une heure.

Un T'iras-Pas-Bien-Loin donné peut affecter seulement une cible, qui est symboliquement mentionnée au cours de la cérémonie de création de l'Artefact. Beaucoup de T'iras-Pas-Bien-Loin sont à utilisation unique, mais il en existe aussi à utilisations multiples. Cependant, ils affectent toujours la même cible.

XEROXARTEFACT

Pouvoir : Mineur

Effet : Trouve une personne détenant une information qui t'intéresse en distribuant des prospectus ressemblant à des tracts politiques. Lorsqu'un type, qui sait ce que tu veux savoir, te prend un Xeroxartefact, son contenu se transforme instantanément en insultes envers cette personne. Pour t'avertir, tous les tracts non distribués changent simultanément et de manière identique. Aucune des connaissances de la cible n'est transférée. Tu es seulement témoin du changement sur les tracts, et tu réalises donc que ce mec sait le bon truc. Mais après, si tu veux que cette personne te parle alors que tu lui as refilé un tract le traitant de tous les noms d'oiseaux, ça, mon gars, c'est ton problème.

Description : Jusqu'à ce que la bonne personne en reçoive un, les prospectus Xeroxartefact ne sont que des tracts politiques : «Sauvez les Baleines», «Baissez les Impôts», «Libérez Mumia», peu importe. Tu peux en inventer ou utiliser des tracts existants que tu trouves dans la rue. Le processus de création intervient quand tu dupliques les tracts, et est réalisé grâce à un Rituel mineur dont le nom et l'origine sont inconnus (bien que quelqu'un les connaisse quand même).

Exemple : Neal a besoin d'obtenir des tuyaux sur la situation monétaire du Sénégal. Il ne sait pas du tout comment trouver quelqu'un qui s'y connaît, alors il prépare un paquet de tracts pro-végétariens : «Carnivore = Criminel» et passe la journée à les distribuer aux passants devant les banques et sur le campus. Quand il en donne un à une black bien sapée, il remarque instantanément que sa brochure, et toutes celles qui lui restent en main, sont maintenant écrites en arabe. Il remarque aussi qu'elle le traite de putain de fanatique infidèle et menace d'appeler les flics. La Magie a trouvé son expert de l'économie Sénégalaise.

PIECETTE EN BOIS

Pouvoir : Mineur

Effet : Quand un Ploutomancien accepte une Piécette en Bois, il ne peut plus s'en débarrasser. Jette-la et elle réapparaît dans ta poche. Enferme-la dans un coffre et tu la trouveras dans ton porte-monnaie. Donne-la à un clochard et elle se retrouvera collée à la semelle de tes groles avec un chewing-gum. C'est mauvais pour le Ploutomancien parce que ça lui provoque une hémorragie de charges : chaque fois qu'il lance un sort, une charge supplémentaire du type approprié est dépensée, s'il n'a pas suffisamment de charges en stock, celles qu'il a sont toutes utilisées, et le sort échoue. Le Meneur garde une trace des charges supplémentaires évanouies à cause de la piécette, et ne t'informe que quand tu tentes de te surpasser. Ça peut provoquer des sales surprises.

Nul ne sait comment détruire une Piécette en Bois. Aux vues des recherches obsessionnelles auxquelles se sont livrés certains Ploutomanciens à propos de ce putain de truc, il est généralement admis qu'il est effectivement indestructible. Le seul moyen pour les Ploutomanciens de s'en débarrasser est de la dépenser pour quelque chose qui en vaut la peine, et qu'elle soit acceptée par le vendeur comme une monnaie légale. Pas si dur pour de la petite monnaie, mais comment tu vas te démerder pour fourguer un Krugerrand en bois ? Bien sûr, si tu te retrouves coincé avec un Krugerrand en Bois c'est que tu l'as bien cherché.

Description : les Piécettes en Bois ressemblent à des pièces taillées dans le bois, habituellement peintes de façon à ce qu'on les confonde avec de vraies pièces de monnaie. On en trouve de toutes sortes et nationalités, et elles passent de main en main sans qu'on s'en aperçoive. Elles ne s'activent que dans les mains d'un Ploutomancien.

Exemple : Dwayne Bridge est un Ploutomancien qui a actuellement six charges conséquentes et une Piécette en Bois. Il lance Roue de la Fortune, claquant une charge conséquente. Le meneur prend note qu'il en a, en fait, dépensé deux, mais ne le dit pas au joueur, qui lance ensuite Dévaluation, cochant deux charges conséquentes de plus. Il pense qu'il lui en reste trois. Le meneur note que Dwayne dépense trois charges pour l'effet et qu'il ne lui en reste plus qu'une. Enfin, Dwayne lance Désir de Faillite, utilisant une autre charge conséquente, mais il ne s'inquiète pas. Il lui en reste deux. Le Meneur enlève la dernière charge et informe Dwayne que son sort n'a pas marché. Maintenant, ben... Notre Dwayne va devoir se creuser un peu la cervelle, histoire de comprendre pourquoi ça a foiré.



CHAPITRE CINQ

ARTEFACTS DES PNJ

ARTEFACTS MOYENS

MAIN DE GLOIRE

Puissance : Conséquente.

Effet : Quiconque voit directement (à l'exception de l'utilisateur) une Main de Gloire activée et en train de brûler se retrouve plongé dans une transe passive. Les Adeptes assujettis au pouvoir d'une Main de Gloire ont une chance de faire un Test de compétence Magique au moins pour se libérer du Sort ; tous les autres succombent automatiquement. Ils sont incapables de bouger, parler, ou même penser volontairement, bien qu'ils puissent doucement être guidés. Cela dure tant que la main reste allumée, et s'arrête quand le spectateur envoûté est blessé physiquement. Une Main fonctionne pour environ 15 à 20 minutes en tout. Après l'arrêt de l'effet, chaque personne ainsi enchantée par la Main ne se rappelle pas de ce qui s'est passé. De plus, la Main de Gloire ne fonctionne qu'à l'intérieur d'un bâtiment : ses pouvoirs sont sans effet à ciel ouvert.

Description : Une Main de Gloire peut seulement être fabriquée à partir de la main gauche, tranchée, d'un criminel pendu. Alors que l'élaboration de cet Artefact morbide est un secret très bien gardé, il est bien connu que la « recette » contient les ingrédients suivants : salpêtre, sel, piments, fougères, verveine, cire vierge, sésame, crottin de cheval et une poudre mystérieuse appelée « zimat » (je doute que cette liste soit exhaustive mais c'est le sujet de débats houleux.) Ces ingrédients sont mélangés pour obtenir une bougie horrible en forme de main, avec une mèche sortant de chaque doigt. Une Main de Gloire toute neuve peut servir de 15 à 20 minutes en tout.

Créer une Main de gloire est un Rituel, ce qui veut dire que tu dois découvrir comment en faire une avant de pouvoir la créer — mais n'importe qui peut le faire. En plus des ingrédients mentionnés ci-dessus (et tout ce que le MJ désire ajouter) le sort demande cinq heures d'attention ininterrompues et quatre Charges conséquentes.

LES POISSONS DE JESUS

Puissance : Conséquente

Effet : Un autocollant Magique du Poisson de Jésus protège la voiture sur laquelle il a été collé. N'importe qui conduisant une voiture avec un Poisson de Jésus sur son pare-choc arrière (et il doit bien être à l'arrière, hein) obtient un bonus de +20% à sa compétence de conduite quand il tente d'éviter un danger provoqué par une autre personne. Cela ne t'aidera pas à sauter au-dessus les gorges de la Snake River, mais si tu essayes de rester sur la route après qu'un taré ait percuté le côté de ta voiture avec sa caravane, son pouvoir peut t'aider quelque peu.

Le premier occultiste à avoir reconnu un Poisson Magique de Jésus pensait qu'il s'agissait d'un talisman de courte durée car il s'est arrêté de fonctionner au bout d'environ une semaine. Cependant, dans les décennies suivantes, on a découvert qu'ils pouvaient être rechargés si la voiture était laissée sur une place de parking d'une église chrétienne pendant la durée totale d'un office. Le conducteur n'a pas à assister à l'office, ou être dans la voiture. Tu peux garer ta voiture avec le Poisson de Jésus, aller acheter des donuts, aller baiser, ou aller boire un coup, peu importe, tant que la voiture reste là pendant la cérémonie entière. Il est rechargé pour la semaine suivante et te protège des chauffards.





29

DAS GARTEN PAR REBEKAH KRZYNSKI

Puissance : Conséquente

Effet : Lire ce livre est un sort en lui-même, qui réussit automatiquement quand le dernier mot est lu. Quand le sort est terminé, les lettres et les mots s'animent et sortent des pages. Ces lettres animées sont immatérielles mais visibles, et elles envahissent rapidement les bras ou les jambes du lecteur, rampant sur son corps jusqu'à ce qu'elles trouvent une ouverture — la bouche, le nez, les yeux ou les oreilles. Puis elles rampent à l'intérieur. Subir cette invasion provoque un Test d'Impuissance de Rang 4.

Une fois que tous les mots sont entrés, la victime entend la voix d'une femme, parlant dans son cerveau en ancien Allemand ou en Polonais. La voix est celle de l'auteur du livre, Rebekah Krzynski, qui s'est déplacée du livre vers son nouvel « hôte » humain.

Krzynski était une puissante Magicienne, ses buts à long terme et ses plans sont à la discrétion du Meneur. Elle a créé huit livres d'elle-même, et deux ont été détruits. Ses plans prévoyaient que huit personnes lisent les livres et deviennent des hôtes pour son esprit, qui pourrait changer de corps à volonté, voyant à travers leurs yeux et ressentant leurs sensations.

Cependant, lire le livre et absorber une part de l'âme de Krzynski ne lui donne aucun contrôle sur un individu : elle reste à l'intérieur, mais le lecteur n'est pas possédé. La sorcière défunte peut jacasser, cajoler et suggérer des actions, mais ne peut pas contraindre, sinon avec des menaces. Elle peut prendre le contrôle d'un corps quand la personne dort, mais l'esprit de l'hôte se réveille et reprend le dessus si Krzynski ouvre ses yeux. Elle peut aussi créer un vacarme psychique terrible et perturbant.

Ce sont quelques-unes de ses menaces, mais elle peut aussi agir à travers la Magie. Rebekah a une compétence de 75 % dans une certaine forme de Magie. (les MJ doivent décider quel type de Magie est plus approprié.) Si son hôte est un Adepté et crée une charge (de tout type, de n'importe quelle École), Rebekah peut utiliser ces charges pour lancer un sort — et elle peut voler les charges de son hôte sans lui demander son avis.

Description : Ce roman a été écrit en 1412 par une Juive Polonaise qui avait appris l'allemand avec son père. (pas très bien en fait ; le titre devrait plutôt être *Der Garten*.) Rebekah Krzynski était réputée d'un bout à l'autre de Cracovie, être une femme instruite et détentrice de sagesse mystique, et son roman est considéré comme étant une allégorie détaillée décrivant différents niveaux de compréhension et d'initiation Magique. Il n'y eut jamais d'impression de *Das Garten* ; toutes les copies connues sont manuscrites. Des rumeurs prétendent que Krzynski écrivit le roman dans un code complexe, et que, quand le sens réel en est décrypté, il contient des instructions pour de nombreux Rituels très puissants.

L'APPAREIL PHOTO FANTÔME

Puissance : Conséquente.

Effet : L'Appareil Photo Fantôme est matériellement imperceptible. Il peut seulement être perçu et manipulé astralement. Si tu peux voir des objets et des monstres de l'Astral (comme les Thaumophages), tu peux voir l'Appareil Photo Fantôme. Les personnes capables de projections astrales peuvent le prendre et le manipuler. Pour elles, il a l'air d'un vieil appareil photo Mercury II modèle CX avec flash, de 1945.

L'appareil photo crée une brèche visuelle à sens unique entre le plan matériel et l'astral. Un observateur astral qui regarde à travers son point de vue peut voir le monde réel comme s'il était perçu à partir de sa perspective astrale. Autrement dit, si un type astral se projette et te regarde dans ta douche avec son gadget, il y verra ta chair nue à la place de ta simple aura, ce qu'il aurait dû voir normalement. Il peut voir les carreaux, l'eau

et le reste de l'environnement, qui serait sinon indistinct ou complètement invisible pour un observateur astral normal.

L'appareil photo ne permet pas seulement ce genre de voyeurisme, il peut aussi prendre des photos. Il n'y a pas besoin de le recharger avec des pellicules car il n'existe pas de pellicules astrales, pour autant qu'on le sache. L'Appareil Photo Fantôme prend 36 poses sur une pellicule de 35 mm, et ses photos peuvent être tirées dans le monde physique ; pour que ça fonctionne, l'Appareil Fantôme doit être superposé à un appareil photo réel de la même année, fabrication et modèle, qui doit être chargé d'une pellicule vierge. Quand ces conditions sont réunies, les photos prises sur l'Appareil astral sont transférées sur la pellicule physique, où elles seront développées normalement. (si le flash est utilisé, la photo apparaît comme si une vraie photo avec flash était prise de ce point de vue. Cependant, aucun flash de lumière n'est perçu dans le monde physique.) Ce procédé vide l'appareil de ses photos et il peut alors être réutilisé.

Description : Cet objet est invisible, intangible et immatériel. Des débats ont fait rage (parmi environ les deux douzaines de personnes qui connaissent son existence) pour savoir si, d'une manière ou d'une autre, on pouvait le considérer comme un objet à part entière. Son utilisateur actuel, un membre des Marchands de sable nommé Valliyappan Vairamuthu, le définit comme une « forme astrale sinusoïdale stable » et l'a comparé à une pensée qui n'a pas besoin d'un esprit pour exister.

LES PASSE-PARTOUT

Puissance : Conséquente.

Effet : Les Passe-partout peuvent ouvrir toutes les serrures ou les fermetures, que ce soit une serrure à combinaisons multiples, un cadenas à roulette, un pavé numérique, des nœuds de scout, ou autres.

Description : Les Passe-partout ne sont pas des Artefacts rares au vu des standards de l'Underground, où la magouille est un art de vivre.

Le Rituel de création est en quelque sorte inhabituel, mais disponible pour un certain prix. L'Adepté doit commencer avec une clef qui lui appartient et qu'il a en sa possession depuis au moins un mois. Il ne doit pas savoir à quoi sert la clef ; par exemple, des clefs récupérées dans un dépotoir sont idéales. En utilisant seulement sa main gauche, l'Adepté doit graisser la clef avec la moelle d'un voleur, puis l'envelopper entièrement de fil noir. Elle doit ensuite être enterrée un mois dans la tombe d'un veilleur, d'un garde de la sécurité, ou d'un policier. L'Adepté doit uriner quatre fois à l'endroit où la clef est enterrée, à raison d'une fois par semaine. Après avoir déterré la clef à la fin du mois, deux charges doivent être dépensées (seulement une si l'Adepté est un Entropomancien) et faire un Test contre sa compétence de Magie. Un Échec signifie que les charges sont perdues et que la procédure d'enterrement doit être recommencée, avec la même clef, la même moelle et le même fil, qui peuvent être réutilisés pour une nouvelle tentative.

Si ça réussit, le fil qui recouvre la clef passe du noir au blanc jaunâtre couleur os. Le Passe-partout semblera aussi froid au toucher. Ce sont des Artefacts limités, et ils peuvent être utilisés un nombre de fois égal à la somme des dés lancés pour le Test de Magie de l'Adepté. En plus, les Passe-partout sont capricieux. Quand on essaye d'entrer « à l'intérieur » de quelque chose, comme un coffre, une voiture, ou un bureau, le Passe-partout ne fonctionnera pas si son possesseur a essayé d'ouvrir, ou a vu une autre personne essayer d'ouvrir la serrure en question dans les douze dernières heures. Quand on essaye de « sortir » de quelque chose comme des menottes, une cellule de prison, ou un coffre de voiture, le Passe-partout est plus clément : ça ne marche pas si la serrure ou le dispositif de fermeture a été testé durant la dernière minute. Dans chaque cas, le Passe-partout doit toucher une quelconque partie de la serrure, du nœud, du trou de serrure, etc. pour fonctionner. Après que la dernière Charge du Passe-partout ait été utilisée, le fil blanc se déroule et se détache de la clef, qui n'est alors plus froide au toucher.

ARTEFACTS MAJEURS

LA BALLE MAGIQUE

Puissance : Majeure

Effet : Cet Artefact contient une Magie puissante pour les assassins. Toute personne la possédant et tirant sur une cible qui ne se doute de rien, le fait comme si sa compétence était de 30 % supérieure.

Description : Il y a d'innombrables théories sur les conspirations concernant l'assassinat de JFK ; les théories proposées dans l'Underground sont en général un peu plus baroques et bizarres. L'une des théories les plus populaires parmi les Adeptes est que JFK a été assassiné dans le but de créer un événement historique dont la signification pourrait être utilisée pour créer un Artefact particulièrement puissant : La Balle Magique.

Alors que c'est certainement un Adepté entreprenant qui a tiré avantage de la situation (plutôt que l'avoir créée), il est en général reconnu que la balle qui a tué JFK a été volée et transformée en talisman meurtrier.

À le voir, il n'est pas impressionnant. La balle utilisée (soi-disant encore tachée du sang du grand homme) est enfermée dans un disque d'acier dont on ne connaît pas la fonction, lui-même accroché à une chaîne.

LA PIERRE DU GUERRIER

Puissance : Majeure

Effet : Dès qu'elle est touchée, la Pierre du Guerrier commence à exercer son influence sur son détenteur. En premier lieu, chaque Test de Stress contre la Violence que fait le porteur réussit automatiquement. De plus, le possesseur de la Pierre obtient un Endurcissement sur son Échelle de Violence chaque jour qu'il porte la Pierre du Guerrier jusqu'à ce que les dix cases soient cochées.

L'idée de violence ne devient pas seulement plus accessible ; elle est terriblement attirante. L'esprit du porteur est rempli d'images saisissantes de triomphe, de conquête, et de boucherie. (Cela peut provoquer des Test de Stress contre le Soi ou le Surnaturel si le MJ pense que c'est approprié.) La violence devient plus séduisante et attirante. Chaque problème apparaît comme un nœud Gordien qui ne peut être défait que brutalement.

Naturellement, la Pierre du Guerrier rend cette option tactiquement plus facile, comme elle en devient philosophiquement plus simple. Chaque attaque faite par le possesseur de la Pierre du Guerrier obtient un bonus de compétence de + 10 % pour chaque Endurcissement reçu dans la catégorie Violence.

Description : l'un des premiers Archétypes à s'être élevé vers le Clergé Invisible fut le Guerrier. Beaucoup de théoriciens croient que c'est arrivé la première fois qu'un humain a utilisé une arme pour tuer un rival. L'arme était une pierre attachée à une corde.

La corde est pourrie depuis bien longtemps, mais la pierre reste intacte, avec toute sa puissance. Il n'y a pas grand-chose à voir — un morceau de granit de la taille d'un poing avec une tache brune séchée sur une face. Quiconque la porte a la bénédiction du Guerrier.

LA K7 DE LA DEESSE NUE

Puissance : Majeure

Effet : Chaque Adepté ayant même une seule fois, entendu parler de l'existence de la K7 veut en savoir plus. Même l'Adepté le plus flegmatique, blasé, et apathique ne peut s'empêcher d'être intrigué.

Tout Adepté ayant à peine aperçu la K7 en tant qu'objet (pas regardé sur un magnétoscope, hein, juste entrevu sa coque plastique entièrement noire) la désire. Et méchamment. En fait, ce désir est si intense qu'il demande une grande maîtrise de sa volonté pour résister à l'envie de la prendre (ou du moins essayer). Tout Adepté qui n'essaye pas de récupérer la K7 après l'avoir eue sous les yeux doit faire un Test de Stress de Rang 10 contre son Impuissance. (« Si seulement je l'avais, je comprendrais tout ! »)

N'importe quel spectateur qui visionne pour la première fois l'enregistrement sur la K7 gagne de manière permanente 10 % dans une compétence telle que Connaissance Magique ou Connaissance du Clergé Invisible (au choix du joueur), reflétant une nouvelle conscience totale du cosmos. Il reçoit aussi la compétence Créer un désir à 30 %. C'est une compétence Magique (mais pas une École, OK ?) ; posséder cette compétence combinée à une compétence de Magie « normale » ne te rend pas hyper puissant, elle a une seule fonction : tu peux rendre les gens avides de n'importe quoi. Quand tu utilises cette compétence, tu peux implanter dans l'esprit de n'importe qui, le simple désir de posséder quelque chose (ou quelqu'un). La suggestion subsiste jusqu'à ce qu'elle soit satisfaite ou qu'on lui résiste. Ce qui est possible, (en utilisant cette saloperie de libre-arbitre) mais exige un Test de Stress de Rang 10 contre la Solitude. Une fois ce Test réussi ou raté, le besoin est un peu mieux maîtrisé, toujours présent, mais se dissout progressivement. S'il obtient l'objet qu'il désire, il le garde jalousement. Le perdre provoque un Test de Solitude de Rang 5.

Comme beaucoup d'objets Magiques, la K7 doit être rechargée avant d'être utilisée. Elle est chargée pendant qu'on regarde la K7 originelle. La compétence peut être améliorée, mais pour y dépenser des points d'expérience, tu dois regarder la K7 originelle. Donc si quelqu'un la vole (ce qui n'est pas impossible, vu sa puissance d'attraction) tu ne seras pas capable d'utiliser ou de perfectionner plus avant ta compétence Créer un désir.

Des copies de la K7 de La Déesse Nue ont (bien sûr) été faites. Voir simplement une copie (sans la visionner) n'a aucun effet. Regarder l'enregistrement provoque deux effets. D'abord, cela déclenche le désir, pour chaque Adepté qui la regarde, de posséder l'originale, avec un Test d'Impuissance de Rang 4 s'il tente de résister à l'envie. Ensuite, ça fonctionne (sur tout le monde) comme une version moins « riche » de la K7 originale, car elle dispense des points de compétence dans les Connaissances de Magie ou Connaissance du Clergé Invisible, ou du même type. Mais au lieu d'apporter 10% dans ces compétences comme la K7 originelle, les copies ne donnent pas plus de 5 % et souvent moins, cela dépend de la génération de la copie qui est utilisée. Les copies de première génération — c'est-à-dire les copies directes à partir de l'originale — donnent 5 % ; les copies de seconde génération — faites à partir d'une copie de l'originale — donnent 4 %. Et ainsi de suite, chaque génération supprimant 1 %. Les copies de sixième génération (pourries) sont si pauvres qu'elles sont sans effet sur qui que ce soit, et ne provoqueront même pas l'effet « Je-Veux-Ma-K7-Originelle-À-Moi ».

Regarder beaucoup de copies de la K7 (originale ou dupliquée) ne donne pas d'effet cumulatif, et ça ne marche pas non plus en regardant la même K7 plusieurs fois. Tu peux seulement obtenir le bonus à ta compétence Connaissance de la Magie / du Clergé Invisible / Autre, la première fois que tu visionnes l'enregistrement, même si tu regardes une meilleure copie (ou l'originelle) plus tard. Cependant, tu peux encore obtenir la compétence Créer le Désir en visionnant l'originale, si tu as vu une copie auparavant. (NON, tu ne peux pas recharger/augmenter ta compétence Créer le Désir avec une copie.)

Description : quand la Déesse Nue s'est élevée vers le Clergé Invisible, elle était la première à le faire devant une caméra. Naturellement, l'enregistrement originel de cet événement a soulevé un énorme intérêt dans l'Underground. Dans le Monde du Surnaturel aussi, bien sûr.

CHAPITRE SIX

LES DEMONS

Quand un Adepté, un occultiste, ou un adolescent, boutonneux ou pas, mais qui possède une tablette oui-ja, contacte un esprit dans l'Au-delà, il tombe sur un Démon. Dotés de noms pittoresques et hauts en couleur, vu que la mythologie chrétienne classique n'est pas une réalité dans l'Underground, les Démons sont les âmes des morts. Ils pourraient simplement être appelés "esprits", mais ça empêcherait de les distinguer des esprits des vivants — et "Démon" n'est pas franchement un terme inapproprié.

Quand tu cherches un type de Démon particulier, il est très possible, voire probable, que celui que tu déniches n'ait pas grand chose à foutre de ta vie. Les esprits en paix présents dans la terre des morts ne veulent pas de contact avec le monde des vivants — nos questions et nos besoins n'ont aucune importance pour eux.

Les Démons ne sont ni maléfiques, ni entropiques. Avant de mourir, c'étaient de simples personnes comme les autres, bonnes et mauvaises à la fois. Mais lorsqu'ils sont en rapport avec les vivants, les Démons se révèlent souvent inutilement cruels. Les esprits qui acceptent de parler à un vivant sont ceux qui veulent désespérément revenir vers notre monde dans un corps volé pour satisfaire leurs obsessions toujours ardentes. Ils sont accros au matériel, au physique.

Aucun Démon n'admet avoir de projet, mais ils en ont tous un : posséder un humain et une fois de plus fouler la terre des vivants, poursuivre l'obsession qu'ils ont emportée dans leur tombe.

Néanmoins, les Démons sont utiles. Ils peuvent aller n'importe où et témoigner de tout. Ils ne sont pas omniscients, ils sont juste libres de se déplacer immatériellement et de revenir te dire ce qu'ils ont observé. Ce sont de formidables espions, tant que tu les contrôles.

Les Démons savent aussi beaucoup de choses. Ils comprennent la nature du Clergé Invisible, bien qu'ils ne soient que rarement au fait de ses membres actuels et de leurs statuts. Ils savent comment la Magie fonctionne, et peuvent t'enseigner des trucs, comme une École de Magie ou comment façonner des Artefacts. Ils connaissent également l'Au-delà, et peuvent y dénicher des Démons spécifiques pour toi.

De façon plus précise, les Démons prétendent en savoir beaucoup. En fait, ils prétendent souvent tout savoir. Aucun Démon ne reconnaîtra son ignorance. Il te dira toujours qu'il en sait plus, bien plus, et qu'il pourra te révéler l'entière vérité si tu lui amènes un corps à posséder, ou si tu le laisses emprunter le tien pour un court instant. Bien sûr, il te le rendra dès qu'il en aura trouvé un autre. C'est promis.

La vérité ? Les Démons sont des menteurs et des destructeurs d'âmes. Ne fricote pas avec eux si tu n'es pas prêt à en assumer les conséquences.

INVOCATION DE DEMON

Les Dipsomanciens et les Entropomanciens disposent de sorts Mineurs d'Invocation de Démons (les non-Adeptes peuvent avoir des problèmes lors d'une Invocation de Démon, comme c'est expliqué dans « Possession Involontaire »). Chaque École ou Adeptes a des techniques et des précautions propres, mais le système est toujours le même : plus ton jet au Test de Magie est bon, plus tu as de chance de tomber sur le Démon que tu recherches, comme un espion ou un ancien Adeptes. Un bon jet de dés te rapprochera seulement du type de Démon qui peut t'aider. Tu ne peux pas sélectionner un Démon spécifique sans effort supplémentaire, comme décrit plus loin dans cette section.

Invoquer un Démon signifie inviter le Démon dans ton corps. Lorsque tu entames une conversation avec lui, cela se passe dans ton esprit. Personne autour de toi ne remarque rien de spécial.

Invoquer un Démon ne te donne aucun contrôle automatique sur lui sans une réussite critique. Pour ça, vois la prochaine section. Si tu n'arrives pas à contrôler le Démon, il essaiera de garder la possession de ton corps aussi longtemps que possible, quitte à annihiler ton âme et à envahir ton corps de façon permanente.

Si tu réussis ton Test de Magie, le Démon apparaît dans ton crâne et vous commencez à papoter. Plus ta réussite est grande, plus le Démon convient à tes objectifs.

Si tu fais un double réussi, tu reçois un ajustement de +20 à ton Test de Contrôle (voir la prochaine section).

Si tu fais une réussite critique, tu invoques le Démon que tu recherchais et tu le contrôles automatiquement.

Si tu échoues, tu n'invoques rien.

Si tu fais un double raté, tu n'invoques rien et tu chopes un Extra néfaste (voir le Chapitre 10 du Livre de base).

Si tu fais un échec critique, tu invoques un Démon et il te possède automatiquement.

Quand tu invoques un Démon, tu peux tomber sur n'importe lequel ; il peut peut-être t'aider, et peut-être pas, en fonction de la qualité de ton jet. Il est difficile, mais pas impossible, de contacter des Démons spécifiques. Ça demande le double de charges Magiques nécessaires à l'Invocation aléatoire d'un Démon grâce à ta méthode préférée, et tu dois faire un jet inférieur ou égal à la moitié de ta compétence Magique (arrondie à l'inférieur). Si tu échoues, un Démon quelconque apparaît, prétendant (pas très crédible) être celui que tu voulais.

Remarque que les esprits de beaucoup de gens ne deviennent pas des Démons lorsqu'ils décèdent. Seuls ceux qui ont péri dans la tourmente d'une obsession tenace deviennent de telles créatures. Si l'esprit que tu as requis est passé au-delà du Voile sans problème, il ou elle est hors de ta portée.

Souviens-toi que même si tu trouves un Démon qui a été ton meilleur ami au cours de sa vie, ce n'est plus le cas. Il détruira ton âme en un clin d'oeil si cela lui donne la possibilité de fouler à nouveau le sol des vivants. Tu ne peux pas faire confiance à un Démon. Tu peux seulement le contrôler.

CONTROLLER UN DEMON

Les Entropomanciens ont un sort pour contrôler les Démons, appelé « une Cage pour les Morts ». Les autres Adeptes devront développer un sort ou trouver un Rituel adéquat. L'Adeptes dépense le nombre de Charges Magiques approprié pour le sort ou le Rituel et fait son jet de pourcentage. Il s'agit d'un Test d'Âme avec pour minimum le score d'Âme du Démon. Si le score d'Âme du Démon est supérieur à celui de l'Adeptes, la tentative échoue automatiquement à moins que le résultat ne soit un double inférieur ou égal au score d'Âme de l'Adeptes, alors la tentative réussit normalement.

Si tu réussis, tu contrôles le Démon.

Si tu fais une réussite critique, tu le contrôles et tu bénéficies d'un ajustement de +20 au Test de Contrôle ultérieur durant cette session d'Invocation.

Si tu rates ton jet, le Démon prend possession de ton corps pour un nombre de minutes égal au score d'Âme du Démon. Tu pourras alors faire un Test d'Âme sans jet minimum pour reprendre le contrôle.

Si tu fais un double raté, le Démon prend possession de ton corps pour un nombre d'heures égal au score d'Âme du Démon. Tu pourras alors faire un jet en dessous de ton Score d'Âme pour reprendre le contrôle.

Si tu fais un échec critique, le Démon éjecte ton esprit et prend définitivement possession de ton corps. Nul ne sait ce que tu deviens.

Si un Adeptes parvient à contrôler un Démon, il peut lui soumettre des requêtes. Chaque requête requiert un nouveau Test d'Âme pour contraindre le Démon à la satisfaire. Ce Test ne nécessite aucune Charge Magique, et les possessions incontrôlées ne surviennent qu'à la suite d'un double raté.

La façon dont un Démon répond à ta requête dépend du degré de réussite de ton jet de dés, et est laissée à l'appréciation du Meneur. Va voir dans les sections intitulées « Ce Que les Démons Peuvent Dire » et « Ce Que les Démons Peuvent Faire » pour de plus amples informations quant à ce que peuvent obtenir les Adeptes en contrôlant un Démon.

Bien que les relations entre les Démons et les humains soient presque toujours tendues, il y a de rares moments où un Démon et un humain découvrent qu'ils ont un dessein commun. En ces circonstances, le Démon peut accepter de faire une action en échange d'un certain nombre de libertés avec le corps de l'humain. La fidélité du Démon au terme d'un tel arrangement dépend des menaces et des promesses que l'Invocateur a pu faire, et de leur degré de crédibilité. Si l'Adeptes est un Dipsomancien qui peut Vampiriser (cf. Chapitre 10 du Livre de base « Vampire de Comptoir ») un Démon jusqu'à faire tomber son score d'Âme à zéro, le Démon a tout intérêt à se la jouer correct. Le simple d'esprit qui pense qu'un Démon va lui rendre son corps simplement parce qu'il le lui a juré, va être salement surpris.

POSSESSION DEMONIAQUE

Lorsque tu es possédé par un Démon, il a l'entière maîtrise de ton corps. Le Démon n'a toutefois pas accès à ta mémoire, et donc probablement aucune chance de duper une personne de ta connaissance. Les Démons ont tendance à fuir dès qu'ils prennent un corps, plutôt que d'essayer de s'intégrer à sa vie.

Les Démons ne peuvent pas utiliser ta Magie, ni tes compétences d'Avatar. D'un autre côté, si tu es un Avatar, le comportement du Démon ne violera pas tes Tabous—ce n'est pas toi qui le fait, c'est ton corps.

Tu peux lutter pour récupérer ton corps après un nombre de minutes ou d'heures égal au score d'Âme du Démon. Cette période dépend de la nature de ton échec lors de ton Test de Contrôle (voir plus haut). La nouvelle tentative est plus facile que la précédente : fais un Test d'Âme sans jet minimum. Ça ne te coûte aucune Charge. Si tu échoues, un intervalle de temps égal passera avant que tu puisses réessayer. Certains Adeptes ont été possédés des jours ou des semaines entières avant de pouvoir réintégrer leurs corps.

À la discrétion du Meneur, tu pourrais disposer de chances supplémentaires pour court-circuiter le Démon en dehors de la période requise, quand il est vulnérable ou anxieux. Si le Démon possédant ton corps est allé picoler, tu devrais avoir une chance supplémentaire de l'éjecter en faisant un Test d'Âme, avec tous les modificateurs que le Meneur jugera appropriés.

Tant que tu es possédé, tu n'as conscience de rien, pas même du temps qui passe. Pour toi, la lutte est constante, et les laps de temps intervenant entre les différentes tentatives de contrôle n'existent tout simplement pas. Cela signifie que pour toi, seules quelques secondes d'intense conflit se sont déroulées, alors qu'à ton retour sur terre, tu découvriras que ça fait trois jours.

Dans ton corps, le Démon fait ce qui lui plaît. Parce que les angoisses de la mort l'ont distillé en une pure obsession, sa pulsion primordiale le pousse à poursuivre ce qui l'obsédait au cours de sa vie. Il devrait également céder aux plaisirs qu'il avait ardemment désirés de son vivant, comme se goinfrer de ses plats favoris ou baiser autant qu'il peut, mendier, acheter ou piquer. Il devrait également se venger de toi si tu l'as contrôlé dans le passé, en commettant des crimes flagrants ou en vendant tes biens, puis en dépensant tout le pognon. Mais une telle vengeance suppose que tu vas reprendre le contrôle et en subir les conséquences. Les Démons préfèrent ne pas y penser et croire qu'ils vont rester en place.

Une chose est quasi certaine : le Démon ne tue pas le corps-hôte. Il est possible que le corps se fasse tabasser ou blesser—le Démon devrait même aimer ça, étant donné qu'il n'a pas connu de stimulation physique depuis longtemps. Mais, les Démons veulent maintenir le corps-hôte en vie, dans l'espoir de remporter le prochain Test d'Âme et le garder pour un laps de temps supplémentaire. Un Démon ne tuera un corps que s'il ressent une énorme rancœur à l'encontre de l'hôte, ou s'il est absolument certain de perdre la prochaine lutte et donc, lui en veut à mort.

Une histoire circule dans l'Underground au sujet d'un Démon particulièrement brillant. Un Adepté franchement crétin s'est réveillé d'une possession alcoolisée avec un mal de crâne terrible et une lettre glissée dans la ceinture de son pantalon, écrite de sa main : « Pendant que j'avais le contrôle, j'ai pris du poison. Je connais l'antidote, et pas toi. Je te conseille de m'invoquer à nouveau, et on pourra négocier un arrangement qui nous satisfera tous les deux. » Selon les personnes qui racontent cette histoire, le Démon bluffe, ou bien il a pris un laxatif pour faire croire à l'Adepté qu'il était empoisonné, ou alors l'Adepté a pensé que c'était du bluff et est mort dans d'affreuses souffrances. Beaucoup de Démons ne sont pas aussi malins. Mais certains le sont. Il n'y a aucun moyen d'en être sûr avant qu'il ne soit trop tard.

POSSESSION INVOLONTAIRE

Parfois, des individus sensibles—ceux dont le score d'Âme dépasse 80—et sans entraînement Magique s'ouvrent accidentellement à une possession involontaire. Ces possessions sont généralement violentes et destructrices, puisqu'elles font ressurgir les pires Démons. Souvent, les croyances de l'hôte partent en vrille, affectent la conscience du Démon, et ces individus hautement religieux (ou immergés dans la culture populaire), possédés inconsciemment forcent le Démon à raconter des conneries du style de celles qu'on trouve dans la Bible ou dans l'Exorciste.

Il y a beaucoup de façons de se faire posséder involontairement, mais d'une manière générale, toute personne sensible qui touche au surnaturel sans savoir ce qu'elle fait peut y avoir droit. Quelques exemples de cas : utiliser une tablette oui-ja, essayer l'écriture automatique, tenter d'appeler des esprits comme un médium, accomplir de vieux rituels bidons provenant d'un livre de poche occulte acheté dans un centre commercial de banlieue, etc. Ce qui compte, c'est que le mec ait un score d'Âme bien plus grand que dans tes rêves les plus fous (80 ou plus), et qu'il fasse un effort authentique pour communiquer d'une façon ou d'une autre avec l'Au-delà. Même une prière sincère et la méditation ont, en de rares occasions, permis à un Démon d'accéder à un être sensible.

Si ça arrive, il se passe la même chose que lors d'un double raté sur une tentative de contrôle d'un Démon. Le Démon prend possession du corps pour un nombre d'heures égal à son score d'Âme avant que l'hôte ne tente son premier essai pour virer l'intrus.

CE QUE LES DEMONS PEUVENT DIRE

Les Démones disent tout ce que tu veux entendre, si ça peut leur permettre de posséder ton corps. Ils peuvent être des sources d'informations utiles si tu peux les forcer à parler et leur faire comprendre qu'ils n'ont aucune chance de prendre le dessus sur toi. Tu pourrais leur offrir le corps de quelqu'un d'autre pour un moment, ou même pour toujours, si tu es une ordure timbrée ou sans scrupule.

En général, un Démon possède un minimum de connaissances Occultes ou Magiques et peut t'apprendre comment la Magie fonctionne, la nature de la Réalité, et tous ces trucs. Les Démones savent des choses à propos des 333 Archétypes, des réincarnations karmiques du cosmos et des Écoles de Magie. Certains devraient être suffisamment renseignés pour être au courant de certains faits concernant le Comte de Saint-Germain, ou quel Archétype a été canalisé. Ils sont très (étrangement) prudents dans leurs descriptions de l'Au-delà, et en disent peu, voire pas du tout, en ce qui concerne leur apparent mécontentement sur la manière dont les choses se passent ici-bas.

CE QUE LES DEMONS PEUVENT FAIRE

Si tu veux devenir un Adeptes et si tu peux invoquer un Démon d'une manière ou d'une autre, celui-ci devrait pouvoir t'enseigner une École de Magie. C'est une putain d'idée à la con, à moins qu'un Adeptes déjà puissant ne t'aide, étant donné que tu es probablement trop inexpérimenté pour contrôler le Démon ou faire un bon deal avec lui.

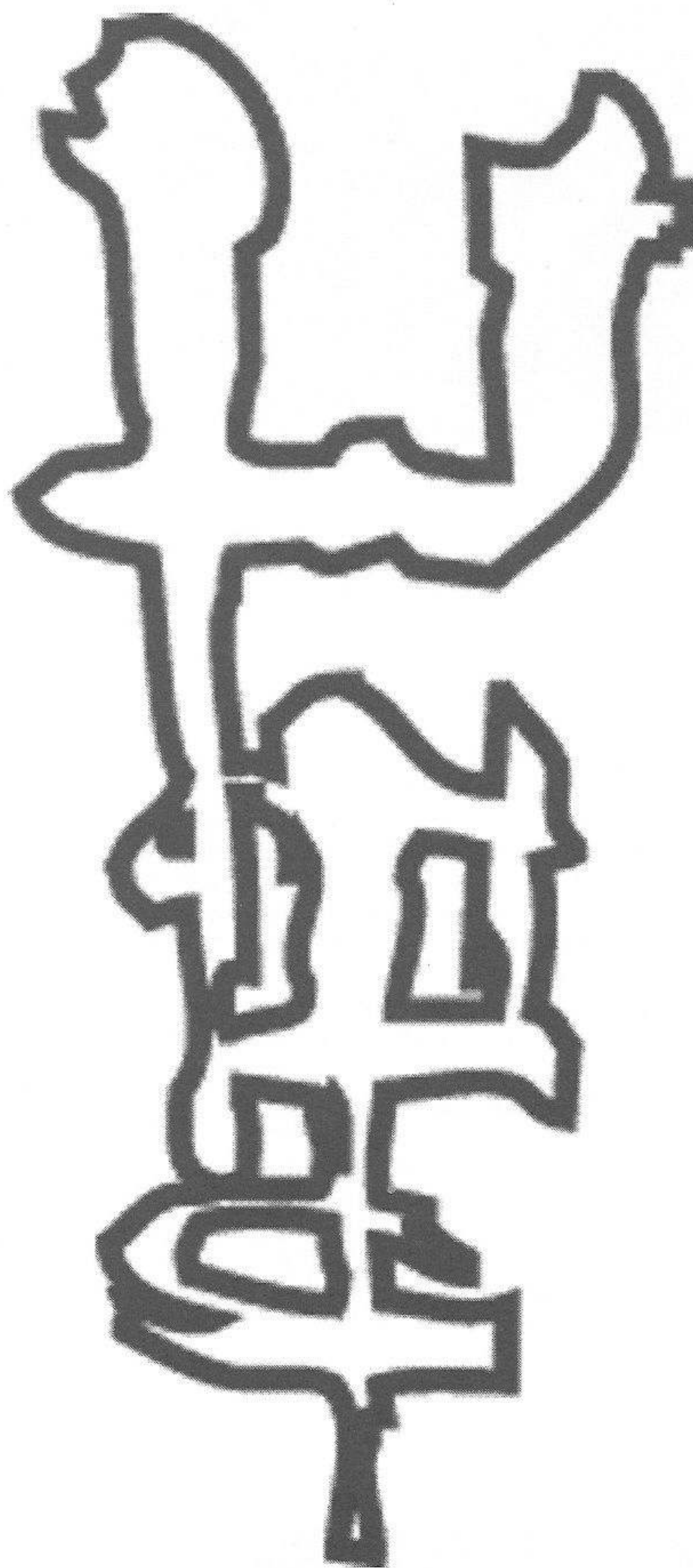
Si tu as besoin d'un espion surnaturel, un Démon peut tenter de dénicher des informations pour toi dans le monde des vivants. En gros, le Démon entre dans le plan astral et commence à fureter pour ton compte, agissant comme un observateur invisible qui peut traverser les murs, écouter les conversations, ainsi de suite, mais qui ne peut pas influencer sur les choses. Le Démon ne peut pas se servir d'un ordinateur pour accéder à un fichier, mais il pourra regarder par-dessus l'épaule de quelqu'un et rapporter ce qu'il a vu. Il cherchera surtout à prendre possession d'un corps et s'enfuir ; pourtant, pour cette raison, tu dois soit avoir un moyen de contrôler le Démon, soit être capable de conclure un marché quelconque avec lui.

Si tu as besoin de créer un Artefact, un Démon peut t'enseigner le procédé. Tu devras, si possible, vérifier doublement ses instructions, afin de t'assurer qu'il ne te dit pas comment faire un Artefact qui lui permettra de prendre possession de toi.

Si tu as besoin qu'un Parasite Astral aille se fixer sur quelqu'un, un Démon peut le faire pour toi. Pourtant, là encore, il passera le plus clair de son temps dans le plan astral à essayer de posséder un humain.

Les Démones peuvent potentiellement faire aussi beaucoup d'autres choses. Mais ça doit être maintenant clair dans ta petite tête que bien que les Démones puissent s'avérer très utiles, il est préférable de rester à distance. Des Adeptes puissants et expérimentés, ou certains Artefacts, peuvent rendre le contrôle des Démones plus ou moins fiable, mais les solutions conventionnelles sont préférables. Pense aux Démones comme à du matériel radioactif, et demande-toi si tu es qualifié pour manipuler du plutonium brut.

Sinon, hé ! Tu vas me la poser tout de suite, là, cette tablette oui-ja ?





SCENARIO

PHENIX

Angela Osborne est un Avatar de la Femme Volante, et elle est en ville pour foutre le souk. Elle est à la recherche d'une cabale Magique complètement ignorante connue sous le nom de Troupeau, un groupe de néo-païens s'apprêtant à mener un Rituel consacré au Phénix, symbole de renaissance et de transformation. Normalement, cela ne devrait pas l'intéresser le moins du monde. Mais un membre du Troupeau est un parent de la célèbre aviatrice Amelia Earhart, et possède une boussole lui ayant jadis appartenue. Celle-ci était probablement un Avatar de la Femme Volante (p.172 du Livre de base), et il est même possible qu'elle soit l'humaine qui s'est élevée pour personnifier l'Archétype même. Un Rituel basé sur un oiseau, et dans lequel un parent d'Earhart, utiliserait un objet symbolique qu'elle a autrefois possédé, pourrait effectivement être un très puissant Rituel. Un Avatar de la Femme Volante présent à ce Rituel pourrait obtenir une augmentation de pouvoir considérable. Peut-être. En tout cas, Angela, elle, en est sûre.

Angela veut deux choses. D'abord, elle veut localiser le Troupeau et obtenir l'accès au Rituel pour y participer et en gagner les bénéfices. Ensuite, elle veut s'emparer de la boussole d'Earhart, qu'elle pense être soit un Artefact Magique, soit l'objet parfait pour en devenir un, lié à son Archétype.

Normalement, cela ne devrait pas être un problème. Mais il y a un homme de main sur les traces d'Angela, désireux de lui mettre une balle dans la tête. Son ex-maîtresse, qui est à présent un Avatar rival, est également en ville, et elle aussi veut la boussole. Enfin, il y a les Personnages-joueurs, les jokers de cette partie de poker cosmique. Relancer, demander ou se coucher ?

PREPARATION DU MJ

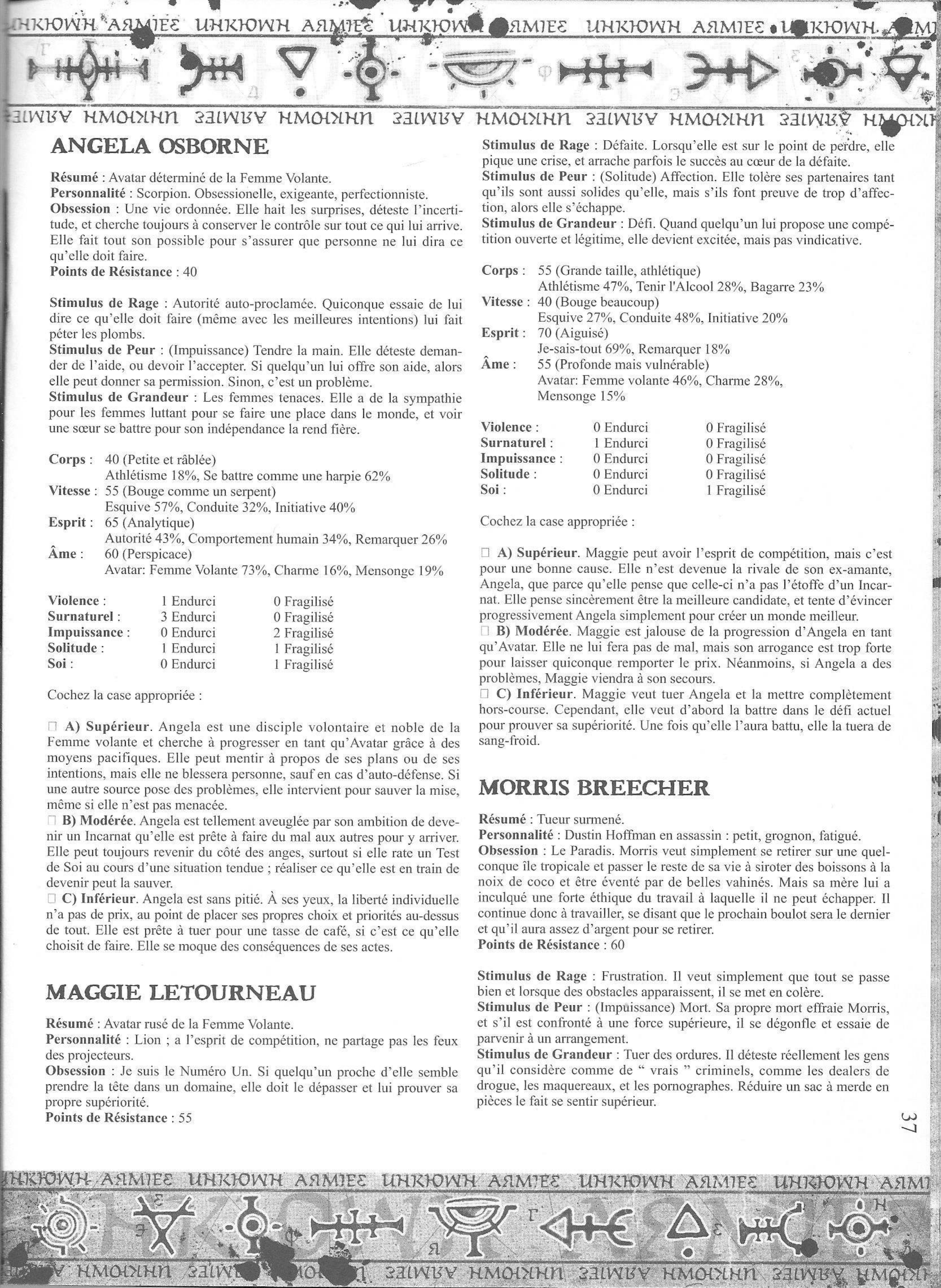
Parce qu'il est tout simplement impossible de savoir quelle sorte de Personnages-joueurs et de campagne le MJ fait jouer, un scénario d'Unknown Armies exige un peu de préparation. Comme tu as pu le remarquer dans la description précédente, rien ne dit clairement qui est du bon ou du mauvais côté. Est-ce qu'Angela est une femme ambitieuse mais sympathique ? Ou alors est-elle cruelle et impitoyable ? Le type qui la piste, est-il une ordure ou un héros ? Quoi qu'il en soit, a-t-il raison de vouloir remplir sa mission et de la tuer ? Et son ex-amante ? Les Personnages-joueurs devront-ils l'aider ou s'opposer à elle ?

On ne peut pas répondre à ces questions à ta place. Mais on peut t'aider à prendre ces décisions et pour ta campagne de manière claire et ordonnée. Les étapes suivantes te guident à travers tout le processus. (Remarque que le scénario est déjà basé dans la ville de ton choix.)

PREMIERE ETAPE : LES PNJ MAJEURS

Cette section dresse le portrait des PNJ majeurs impliqués dans le scénario. Chaque description de PNJ inclut une section "Cochez la case appropriée" dans laquelle trois options concernant le comportement du PNJ sont présentées. Une fois que tu auras lu en entier les descriptions de tous les PNJ, reviens en arrière et file un coup d'œil à ces options. Décide comment tu aimerais personnaliser chaque PNJ et coche les cases appropriées.





ANGELA OSBORNE

Résumé : Avatar déterminé de la Femme Volante.

Personnalité : Scorpion. Obsessionnelle, exigeante, perfectionniste.

Obsession : Une vie ordonnée. Elle hait les surprises, déteste l'incertitude, et cherche toujours à conserver le contrôle sur tout ce qui lui arrive. Elle fait tout son possible pour s'assurer que personne ne lui dira ce qu'elle doit faire.

Points de Résistance : 40

Stimulus de Rage : Autorité auto-proclamée. Quiconque essaie de lui dire ce qu'elle doit faire (même avec les meilleures intentions) lui fait péter les plombs.

Stimulus de Peur : (Impuissance) Tendre la main. Elle déteste demander de l'aide, ou devoir l'accepter. Si quelqu'un lui offre son aide, alors elle peut donner sa permission. Sinon, c'est un problème.

Stimulus de Grandeur : Les femmes tenaces. Elle a de la sympathie pour les femmes luttant pour se faire une place dans le monde, et voir une sœur se battre pour son indépendance la rend fière.

Corps : 40 (Petite et râblée)

Athlétisme 18%, Se battre comme une harpie 62%

Vitesse : 55 (Bouge comme un serpent)

Esquive 57%, Conduite 32%, Initiative 40%

Esprit : 65 (Analytique)

Autorité 43%, Comportement humain 34%, Remarquer 26%

Âme : 60 (Perspicace)

Avatar: Femme Volante 73%, Charme 16%, Mensonge 19%

Violence : 1 Endurci 0 Fragilisé

Surnaturel : 3 Endurci 0 Fragilisé

Impuissance : 0 Endurci 2 Fragilisé

Solitude : 1 Endurci 1 Fragilisé

Soi : 0 Endurci 1 Fragilisé

Cochez la case appropriée :

☐ **A) Supérieur.** Angela est une disciple volontaire et noble de la Femme volante et cherche à progresser en tant qu'Avatar grâce à des moyens pacifiques. Elle peut mentir à propos de ses plans ou de ses intentions, mais elle ne blessera personne, sauf en cas d'auto-défense. Si une autre source pose des problèmes, elle intervient pour sauver la mise, même si elle n'est pas menacée.

☐ **B) Modérée.** Angela est tellement aveuglée par son ambition de devenir un Incarnat qu'elle est prête à faire du mal aux autres pour y arriver. Elle peut toujours revenir du côté des anges, surtout si elle rate un Test de Soi au cours d'une situation tendue ; réaliser ce qu'elle est en train de devenir peut la sauver.

☐ **C) Inférieur.** Angela est sans pitié. À ses yeux, la liberté individuelle n'a pas de prix, au point de placer ses propres choix et priorités au-dessus de tout. Elle est prête à tuer pour une tasse de café, si c'est ce qu'elle choisit de faire. Elle se moque des conséquences de ses actes.

MAGGIE LETOURNEAU

Résumé : Avatar rusé de la Femme Volante.

Personnalité : Lion ; a l'esprit de compétition, ne partage pas les feux des projecteurs.

Obsession : Je suis le Numéro Un. Si quelqu'un proche d'elle semble prendre la tête dans un domaine, elle doit le dépasser et lui prouver sa propre supériorité.

Points de Résistance : 55

Stimulus de Rage : Défaite. Lorsqu'elle est sur le point de perdre, elle pique une crise, et arrache parfois le succès au cœur de la défaite.

Stimulus de Peur : (Solitude) Affection. Elle tolère ses partenaires tant qu'ils sont aussi solides qu'elle, mais s'ils font preuve de trop d'affection, alors elle s'échappe.

Stimulus de Grandeur : Défi. Quand quelqu'un lui propose une compétition ouverte et légitime, elle devient excitée, mais pas vindicative.

Corps : 55 (Grande taille, athlétique)

Athlétisme 47%, Tenir l'Alcool 28%, Bagarre 23%

Vitesse : 40 (Bouge beaucoup)

Esquive 27%, Conduite 48%, Initiative 20%

Esprit : 70 (Aiguisé)

Je-sais-tout 69%, Remarquer 18%

Âme : 55 (Profonde mais vulnérable)

Avatar: Femme volante 46%, Charme 28%,

Mensonge 15%

Violence : 0 Endurci 0 Fragilisé

Surnaturel : 1 Endurci 0 Fragilisé

Impuissance : 0 Endurci 0 Fragilisé

Solitude : 0 Endurci 0 Fragilisé

Soi : 0 Endurci 1 Fragilisé

Cochez la case appropriée :

☐ **A) Supérieur.** Maggie peut avoir l'esprit de compétition, mais c'est pour une bonne cause. Elle n'est devenue la rivale de son ex-amante, Angela, que parce qu'elle pense que celle-ci n'a pas l'étoffe d'un Incarnat. Elle pense sincèrement être la meilleure candidate, et tente d'évincer progressivement Angela simplement pour créer un monde meilleur.

☐ **B) Modérée.** Maggie est jalouse de la progression d'Angela en tant qu'Avatar. Elle ne lui fera pas de mal, mais son arrogance est trop forte pour laisser quiconque remporter le prix. Néanmoins, si Angela a des problèmes, Maggie viendra à son secours.

☐ **C) Inférieur.** Maggie veut tuer Angela et la mettre complètement hors-course. Cependant, elle veut d'abord la battre dans le défi actuel pour prouver sa supériorité. Une fois qu'elle l'aura battu, elle la tuera de sang-froid.

MORRIS BREECHER

Résumé : Tueur surmené.

Personnalité : Dustin Hoffman en assassin : petit, grognon, fatigué.

Obsession : Le Paradis. Morris veut simplement se retirer sur une quelconque île tropicale et passer le reste de sa vie à siroter des boissons à la noix de coco et être éventé par de belles vahinés. Mais sa mère lui a inculqué une forte éthique du travail à laquelle il ne peut échapper. Il continue donc à travailler, se disant que le prochain boulot sera le dernier et qu'il aura assez d'argent pour se retirer.

Points de Résistance : 60

Stimulus de Rage : Frustration. Il veut simplement que tout se passe bien et lorsque des obstacles apparaissent, il se met en colère.

Stimulus de Peur : (Impuissance) Mort. Sa propre mort effraie Morris, et s'il est confronté à une force supérieure, il se dégonfle et essaie de parvenir à un arrangement.

Stimulus de Grandeur : Tuer des ordures. Il déteste réellement les gens qu'il considère comme de " vrais " criminels, comme les dealers de drogue, les maquereaux, et les pornographes. Réduire un sac à merde en pièces le fait se sentir supérieur.

Corps : 60 (Petit gars coriace)
Endurance 28%, Mon corps est une arme mortelle 69%

Vitesse : 85 (Tueur compétent)
Esquive 47%, Conduite 44%, Flingues 48%, Initiative 50%

Esprit : 45 (Sans imagination)
Éducation 23%, Remarquer 36%

Âme : 30 (Renfermé)
Agir sincèrement 24%, Mensonge 30%

Violence :	5 Endurci	0 Fragilisé
Surnaturel :	0 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance :	0 Endurci	2 Fragilisé
Solitude :	0 Endurci	1 Fragilisé
Soi :	0 Endurci	2 Fragilisé

Cochez la case appropriée :

- ☐ **A) Supérieur.** Morris ne tue que des ordures. Il utilise ses compétences d'arts martiaux pour mettre hors de combat n'importe qui d'autre, et s'assure qu'ils reçoivent une attention médicale après coup. "Ordures" signifie criminels, et ce sont les seuls contrats d'assassinat qu'il accepte. S'il apprend que sa cible n'est pas une ordure, il traque et capture celui qui l'a engagé et lui fait payer sa duperie.
- ☐ **B) Modéré.** Morris n'est qu'un professionnel. Il tue ceux qu'il a été engagé pour tuer. Cependant, il est compatissant avec les gens qui sont victimes de persécutions ou qui se retrouvent simplement au mauvais endroit au mauvais moment. On peut le convaincre d'abandonner un coup si les circonstances le justifient. Pourtant, il déteste faire cela, il évite donc généralement d'en apprendre trop sur ses cibles. Quand il est bourré, il confesse à quel point il déteste sa vie.
- ☐ **C) Inférieur.** Morris est un salaud sans pitié. Il ne trouvera jamais son paradis bien-aimé ; c'est juste l'excuse qu'il se donne pour justifier une vie implacable de violence froide. Bien qu'il ne soit pas cruel ou sadique, il ne se soucie de personne d'autre que de lui-même.

SID ANDERSON

Résumé : Guide du Troupeau, parent d'Amélia Earhart.

Personnalité : Politicien New-age ; sociable, regroupe les gens, les accueille avec effusion, compatissant.

Obsession : Légitimité. Il veut que la frange religieuse d'aujourd'hui soit le courant dominant de demain. Il veut pouvoir porter un pentagramme au travail sans être dévisagé.

Points de Résistance : 35

Stimulus de Rage : Les préjugés religieux. Dire n'importe quoi sur les croyances païennes, New-age ou de la Wicca le fait à coup sûr bouillir de rage.

Stimulus de Peur : (Impuissance) Les voitures. Sid a toujours eu une peur irrationnelle des voitures. Il se déplace toujours à pied ou à vélo, et s'il doit entrer dans une voiture ou un autre véhicule à moteur, il prend peur et devient nerveux.

Stimulus de Grandeur : Solidarité. Quand un groupe de personnes travaille ensemble sur quelque chose, il est aux anges.

Corps : 35 (Maigre mais beau gosse)
Athlétisme 16%, Propre sur lui 38%, Bagarre 18%

Vitesse : 45 (Sûr de lui)
Esquive 32%, Faire du vélo 45%, Initiative 23%

Esprit : 65 (Niveau Lycée)
Éducation 57%, Remarquer 26%

Âme : 75 (Spirituel)
Mensonge 19%, Mysticisme 53%, Persuasion 51%

Violence :	0 Endurci	0 Fragilisé
Surnaturel :	0 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance :	0 Endurci	0 Fragilisé
Solitude :	0 Endurci	1 Fragilisé
Soi :	1 Endurci	0 Fragilisé

Cochez la case appropriée :

- ☐ **A) Supérieur.** Sid est tout simplement ce qu'il paraît être: le fervent leader d'une secte néo-païenne. Il veut que les gens s'entendent bien, qu'ils soient heureux et ne mangent pas de viande. Il se préoccupe réellement de ceux qui l'entourent et aide toujours volontiers ceux qui ont des problèmes.
- ☐ **B) Modéré.** Sid est ambitieux. Il voudrait être le Pat Robertson du New-age : un leader politico-religieux charismatique qui peut représenter les politiques progressistes éclectiques de la frange religieuse. Il est sincère, mais son ambition le pousse à plaire à tout prix. Il peut passer pour un faux-cul, et parfois c'est pas faux.
- ☐ **C) Inférieur.** Sid veut le pouvoir. Il s'attaque aux faibles, les transformant en flagorneurs et en assistés. Ses croyances religieuses sont sincères, mais il a des envies secrètes d'être le messie de quelqu'un. On dirait un croisement entre Donald Trump et St Jean-Baptiste.

LE TROUPEAU

Créé il y a trois ans par Sid Anderson, le Troupeau a commencé comme un cercle d'amis peu structuré qui partageaient un intérêt commun pour le néo-paganisme et la politique d'une religion organisée. Sid leur proposa de formaliser leur association en une secte, si l'on peut dire, et de s'engager activement dans la lutte pour que le New-age soit accepté par le courant dominant. Avec à présent cinquante membres actifs, le Troupeau mêle politique et religion en un mélange grisant mais sincère. Son bulletin activiste-païen, l'Élévation, est envoyé à 1 500 abonnés à travers la région, et il a appuyé avec bonheur deux candidats locaux aux élections municipales. Le Festival de l'Élévation de l'été dernier a réuni cinq mille participants qui ont partagé un week-end de musique, de Rituels, de tables rondes et de discours. Les membres du Troupeau prennent une part active dans nombre d'autres organisations bénévoles, principalement sur l'axe libéro-environnemental de la politique locale. Le quartier général du Troupeau se trouve à la Librairie du Bord du Cercle, un magasin New-age à but non-lucratif géré par la secte.

DEUXIEME ETAPE : LES PJ

Maintenant qu'on a vu les personnages principaux du scénario et que tu as décidé du comportement de chacun, il est temps de comprendre comment les PJ se retrouvent impliqués. Cette section présente plusieurs débuts de scénario, en utilisant quelques-uns des groupes et cabales proposés dans les différents chapitres "Campagnes" (Livre de base et écran). Utilise les exemples suivants comme un guide.

LA NOUVELLE INQUISITION

Alex Abel a assigné une ou plusieurs des tâches suivantes à l'équipe des PJ :

- ☐ A) Infiltrer le Troupeau et estimer sa puissance.
- ☐ B) Retrouver la boussole d'Amelia Earhart.
- ☐ C) Empêcher Morris Breecher de tuer Angela Osborne.
- ☐ D) Tuer Angela Osborne.

CABALE MAGIQUE

Les PJ se joignent au Troupeau pour leur prochain Rituel dans une ambiance de camaraderie bien New-age. Quelques jours avant, ils rencontrent Sid pour discuter des buts du Troupeau et déterminer si oui ou non la cabale des PJ peut vouloir former une alliance avec le groupe.

CERCLE D'AMIS

Sid demande l'aide des PJ car il pense que quelqu'un lui en veut. Il suppose que le Troupeau est trop voyant pour enquêter sans se faire remarquer et arriver à comprendre ce qu'il se passe. Il demande donc un service à quelqu'un en dehors de la secte.

VEILLEURS

Les PJ entendent parler de deux occultistes perturbateurs, Angela Osborne et Maggie LeTourneau qui sont arrivées en ville, et ils veulent découvrir ce qu'elles manigancent.

INVESTIGATEURS OCCULTES

Ce "Troupeau" fait beaucoup parler de lui. Ses membres sont-ils réellement ce qu'ils prétendent être, ou ont-ils des objectifs cachés ? Il est temps d'infiltrer ce culte et de le découvrir. Il est certain que leur prochain « Rituel » semble suspect.

TROISIEME ETAPE : LES INTRIGUES

Il te faut examiner plusieurs points d'intrigue importants. Pour chacun d'eux, prend en compte tes choix relatifs aux types de personnalités des PNJ et le genre de structure narrative que tu utilises, puis prend des notes dans le texte lié à ta version de ce scénario.

ANGELA CONTRE MAGGIE

Angela Osborne et Maggie LeTourneau se sont rencontrées à la fac, il y a quelques années. Toutes deux étaient de farouches défenseurs du libre-arbitre. Angela était un Avatar de la Femme Volante et le savait, étant assez au courant de ce qui se passe dans l'Underground. Maggie était un Avatar inconscient, suivant la voie de la Femme Volante sans même le savoir. Elles tombèrent amoureuses, et Angela ouvrit les yeux de Maggie sur le voyage mystique que toutes deux faisaient. Mais, une fois que Maggie eût embrassé son rôle en tant qu'Avatar, leur relation se dégrada. À partir de là, elles étaient en compétition pour atteindre le statut d'Incarnat. Le niveau et la nature de leur compétition dépendent de la personnalité que tu as choisie pour chacune des femmes.

NOTES SUR "ANGELA CONTRE MAGGIE"

LA TRAQUE DE MORRIS

Morris Breecher est là pour tuer Angela Osborne. Pourquoi ? Il est peut-être un membre de la Nouvelle Inquisition, sous contrat. Maggie LeTourneau peut l'avoir engagé (selon tes choix) pour retrouver Angela, appeler Maggie, puis tuer Angela lorsque Maggie lui en donnera l'ordre. Il peut être au service d'un autre personnage important dans ta campagne. En fonction des personnalités que tu as choisies pour Angela et Morris, il peut ne pas vouloir la tuer s'il en apprend trop sur elle.

NOTES SUR "LA TRAQUE DE MORRIS"

L'HERITAGE D'AMELIA

Nous supposons qu'Amelia Earhart était effectivement un Avatar de la Femme Volante, mais qu'elle ait ou non fait son Ascension pour remplir cet Archétype n'est pas important pour ce scénario. Cela signifie que le Rituel du Phénix à venir a une véritable puissance en lui-même. Sid Anderson ne peut pas être un Avatar de la Femme Volante (aucun homme ne le peut), mais avec le sang d'Earhart dans les veines, quelque chose va obligatoirement se passer. Le Rituel est expliqué plus tard, mais pour l'instant, tu dois décider si oui ou non la boussole de Sid (qui a lui été transmise par sa famille) est à présent un Artefact Magique fonctionnel ou simplement un objet historique de premier ordre pour l'enchantement. Un exemple de ce que la boussole pourrait être en tant qu'Artefact, est présenté ci-dessous, ou alors tu peux créer le tien dans l'espace fourni pour les notes. Tu peux aussi noter où Sid la conserve. Dans le texte, on suppose que c'est dans son appartement, mais tu peux en décider autrement.

La Boussole d'Amelia : Cet Artefact mineur était autrefois une boussole de poche bon marché qui appartenait à l'aviatrice Amelia Earhart. Celui qui la possède obtient plusieurs avantages, mais seulement tant qu'il la porte sur lui. Tout d'abord, aucun avion dans lequel le propriétaire se trouve ne s'écrasera (à moins que le pilote ne le fasse délibérément, ou que l'appareil soit abattu) ; il se contente de voler parfaitement pendant tout le trajet. Ensuite, le propriétaire peut utiliser sa compétence d'Avatar : Femme Volante à 50%. Cette compétence ne peut jamais être diminuée ou augmentée. (Le propriétaire n'est pas réellement un Avatar ; l'effet Magique est simplement le même.) Enfin, si le propriétaire réussit un Test d'Âme, alors il sait toujours dans quelle direction aller pour rejoindre un lieu spécifique. Ça doit être des points de repères physiques, comme des maisons, des rues, des montagnes, etc. Ça ne peut pas être des lieux transitoires, comme "où se trouve Fred" ou "là où se retrouve le culte." La boussole indique la bonne direction jusqu'à ce que le lieu soit atteint. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour.

NOTES SUR "L'HERITAGE D'AMÉLIA"

QUATRIEME ETAPE : OBJECTIFS

A présent que tu as décidé des types de personnalités des principaux PNJ et pris des notes sur les points d'intrigue majeurs, il est temps d'être précis et de choisir les objectifs de certains des PNJ. Quels sont leurs véritables approches et buts dans leurs relations avec les PJ.

Les sections suivantes te donnent l'occasion de choisir un ou plusieurs objectifs pour chaque PNJ. Garde en tête le type de comportement que tu as choisi ainsi que ton approche des points d'intrigue majeurs. Tu peux tout à fait faire des choix d'objectifs qui semblent aller à l'encontre du type de personnalité ; si ça te convient, ça pourrait ajouter de la saveur et de la profondeur aux personnages.

Si tu veux choisir plusieurs objectifs, décide lequel est le principal, puis entoure cette case en plus de la cocher.

LES OBJECTIFS D'ANGELA OSBORNE

Angela n'a pas d'objectifs autres. Nous savons déjà qu'elle est en ville pour trouver le Troupeau, découvrir qui est un parent d'Amelia Earhart, lui prendre la boussole, puis assister au Rituel du Troupeau avec la boussole en main dans l'espoir d'en obtenir encore plus de pouvoir. (Elle peut attendre et prendre la boussole pendant le Rituel ou juste après.)

Angela est dans les coulisses pendant la majeure partie du scénario, n'arrivant que quand elle s'apprête à bouger. Lorsque cela se produit, utilise simplement son type de personnalité pour te guider dans sa façon d'agir. Elle n'aura pas suffisamment d'interactions directes avec les PJ pour justifier des objectifs plus subtils.

LES OBJECTIFS DE SID ANDERSON

- ☐ A) Sid a peur pour sa sécurité et veut rester avec les PJ autant que possible. Il a eu le pressentiment d'un mal imminent et est inquiet.
- ☐ B) Sid veut faire une bonne impression aux PJ, il se montre fort, capable et indépendant. Il les encourage à poursuivre leurs investigations, mais écarte les préoccupations sur sa sécurité personnelle.
- ☐ C) Sid ne fait pas confiance aux PJ. Il est possible qu'il pense qu'ils sont malveillants, ou qu'il les voit comme des rivaux. Dans les deux cas, il pourrait attendre une occasion de les discréditer ou de les mettre en danger. S'il n'en fait rien, il les garde à l'oeil et les balance aux flics dès que possible.
- ☐ D) Sid est attiré par un des PJ et flirte avec ce personnage. Les ennemis de Sid peuvent exploiter cette situation.
- ☐ E) Sid veut jouer au héros, soit parce qu'il est vaniteux et ambitieux, soit parce qu'il est plein de ressources et héroïque. Il sait que c'est dangereux, mais dans les moments cruciaux, il saute dans l'arène et essaie de s'emparer de la gloire, probablement avec des conséquences tragiques.

LES OBJECTIFS DE MAGGIE LETOURNEAU

- ☐ A) Maggie veut de l'aide parce qu'elle a peur de ce qu'Angela est en train de devenir, et pense que s'en prendre toute seule à elle serait dangereux.
- ☐ B) Maggie n'est pas sûre de ce dont est capable Angela. Elle recrute les PJ et prévoit de les mettre sur sa route pour voir ce qu'elle fait.
- ☐ C) Maggie veut s'assurer que ce sera elle qui sera au Rituel, et pas Angela. Elle raconte aux PJ n'importe quelle histoire de dingue qu'elle est capable d'imaginer pour être sûre qu'ils la mettent sur la touche quand le moment viendra.
- ☐ D) Maggie a pigé ce qu'il se passe et veut surtout récupérer la boussole. Elle utilise les PJ pour que Sid Anderson se retrouve seul et vulnérable. Si elle met la main sur la boussole, soit elle quitte la ville, soit elle tue Sid et monte un coup contre Angela pour la faire accuser du crime.
- ☐ E) Maggie travaille sur son esprit de compétition. Elle s'allie aux PJ dans une tentative de coopérer avec quelqu'un d'autre. Elle essaie d'être une bonne alliée, mais sa tendance à la compétition peut toujours se manifester, détruisant probablement leur alliance ou provoquant la défiance des PJ qui suspecteront sa duplicité.

LES OBJECTIFS DE MORRIS BREECHER

Tout comme Angela Osborne, Morris n'a pas d'objectifs sur mesure. Il est ici pour tuer Angela. Dans la section sur les points d'intrigue, tu as déjà décidé de la raison pour laquelle il doit la tuer. En ce qui concerne ses interactions avec les PJ, utilise simplement son type de personnalité pour te guider sur son comportement.

COUP D'OEIL EN ARRIERE

Arrivé là, tu dois comprendre les personnalités et les objectifs des principaux PNJ et les points d'intrigue majeurs du scénario. (Ne t'en fais pas encore pour les événements particuliers, on y arrive bientôt.) Reviens sur les dernières pages et examine les choix que tu as faits. Sais-tu ce que veut chaque PNJ ? Ce que chaque PNJ est prêt à faire pour obtenir ce qu'il ou elle veut ? Si tu peux répondre à ces deux questions, tu es sur la bonne voie.

Comme on a dit dans le Livre de base, le cœur du drame, c'est le conflit des personnages. Les PNJ que nous avons décrits sont certainement en conflit, mais il y a une sorte de zone noire juste au centre : comment entrent-ils en conflit et quelle sera la nature de leur conflit ? Cette zone noire, c'est là que les PJ entrent en scène, et c'est à eux (et à toi) d'arbitrer le conflit et de tenter de le résoudre de manière satisfaisante.

Angela Osborne et Morris Breecher sont les personnages les plus simples, puisqu'ils agissent en majeure partie dans les coulisses. Angela est le moteur de l'intrigue et sert de mystère central (qui est-elle et que veut-elle ?) alors que Morris est là pour que tu puisses arbitrairement insuffler un peu d'action dans l'histoire dès que tu en as besoin. Maggie LeTourneau et Sid Anderson, par contre sont plus compliqués et sont en grande partie définis par leurs relations avec les PJ. Selon les choix que tu as faits, le véritable méchant du scénario peut être Maggie ou Sid ; Angela peut être une bonne personne qui a un peu dépassé les bornes, et Morris un tigre de papier qui abandonne son contrat s'il arrive à comprendre qu'Angela ne mérite pas de mourir.

Comprendre les principaux PNJ est la clé pour bien diriger ce scénario. Il y a vraiment très peu d'événements prévus à l'avance dans le reste du texte. Mais si tu comprends les PNJ, alors tu seras prêt à encaisser quand les PJ avanceront à tâtons dans l'histoire.

DEMARRAGE

Bon, assez de préparation. Cette section présente les éléments du scénario même, que tu utiliseras en dirigeant le jeu.

LIEUX

Plusieurs lieux sont utilisés au cours du scénario. Chacun est décrit, avec quelques exemples sur la façon de les utiliser. Sous le nom de chaque lieu, il y a une adresse et une ligne blanche. Tu peux soit utiliser l'adresse donnée, soit inscrire celle que tu veux. Si tu situes ce scénario dans une ville précise que toi et tes joueurs connaissez, c'est peut-être une bonne idée de personnaliser les adresses pour que les lieux apparaissent dans des parties de la ville adéquates. Il n'est pas utile de donner aux joueurs l'adresse complète à chaque fois, mais c'est un bon détail à lancer dans la conversation. ("Je serai à mon appartement, sur la Quatrième rue.")

LA LIBRAIRIE DU BORD DU CERCLE

Adresse : 1224 Pine Street • Quartier du Théâtre • 555-2463
Adresse Personnalisée :

Cette librairie New-age populaire est fréquentée par la frange religieuse de la ville. C'est une devanture située dans un immeuble avec quatre autres commerces, dont un café (le Cat's Inn), une galerie d'art (Open Space), une friperie (Trade Ups), et un magasin de nourriture bio (Planet One). Le magasin est ouvert de 10h à 20h du lundi au vendredi, et de 13h à 18h le dimanche.

A l'intérieur, le plafond est haut et il y a de nombreuses étagères. Les thèmes incluent l'astrologie, le paranormal, les OVNI's, la Wicca, etc. Une sélection de CDs musicaux d'artistes locaux et quelques bijoux sont conservés dans une vitrine. Il y a des bougies partout, mais à cause des règlements sur les risques d'incendie, on ne les allume pas. Les mercredis soir et les soirées en week-ends, un cartomancien professionnel fait quelques tirages. La librairie organise des événements spéciaux une ou deux fois par mois : apparitions d'auteurs, cours de méditation, etc.

A l'étage se trouvent le bureau du Troupeau ainsi qu'un lieu de réunion pour les membres, les événements et cours de la librairie. Sid Anderson travaille souvent à l'étage durant la journée, relevant les employés de la librairie au rez-de-chaussée quand ils prennent leur pause. Trois ordinateurs dépassés sont dans le bureau, l'un est utilisé pour produire les prospectus, le bulletin et les autres textes imprimés.

Le Bord du Cercle a un secret. Il y a au sous-sol de la librairie une petite zone de stockage pour les marchandises et une salle de repos pour les employés. Mais derrière une porte sans inscription se trouve un donjon SM. Cette zone utilisée par la communauté sado-masochiste locale est décorée en noir avec des pointes de rouge. Une variété d'objets SM y est entreposée, dont des menottes, des banquettes équipées, des poteaux pour fouetter, etc. Ceux qui utilisent la salle doivent fournir les accessoires personnels comme les fouets, les masques ou autres objets du même style. Le Bord du Cercle loue l'accès au donjon au

mois. Les membres payent 200\$ par mois pour l'accès, mais doivent s'engager pour chaque tranche de quatre heures au moins deux jours à l'avance. Tous les participants sont ici de leur plein gré, et il ne se passe rien d'illégal ; c'est juste un lieu privé pour les fétichistes SM locaux. La librairie ne fait pas de promotion pour l'endroit, mais le mot circule dans le cercle SM de la ville. Si on leur pose des questions sur le donjon, les employés du Bord du Cercle admettent franchement son existence et expliquent ses tarifs. Mais généralement, ils ne fournissent pas spontanément des renseignements pour éviter une publicité indésirable. Un avantage secondaire du donjon est que certains membres de l'élite politique et financière de la ville en sont les clients réguliers, un arrangement qui aide Sid Anderson dans sa quête pour la légitimité du New-age.

UTILISER LE BORD DU CERCLE

La librairie est un centre d'activité dans le scénario, puisque Sid y est presque tous les jours. Les autres PNJ principaux passeront certainement par le magasin à un moment ou à un autre au cours du scénario. Tu pourrais éventuellement faire qu'Angela soit présente dans le magasin la première fois que les PJ se montrent pour parler à Sid. Ils ne la remarqueront pas, puisqu'ils ne l'ont pas encore rencontrée, mais lorsqu'elle réapparaîtra plus tard, certains PJ pourraient la reconnaître. ("Elle était là au début !") Les employés de la librairie peuvent aussi être des sources d'indices sur les activités des PNJ ; Morris Breecher ne semble pas appartenir au Bord du Cercle, par exemple, et sa présence pourrait être remarquée par un employé.

Si possible, trouve un moyen de divulguer l'existence du donjon, probablement lorsque les PJ s'y attendent le moins. Peut-être entendent-ils des cris venant d'en dessous lorsqu'ils sont dans le magasin, ou peut-être quelqu'un est-il poursuivi jusque dans le donjon, interrompant un membre du conseil municipal en pleine fessée. (Si un petit futé utilise les menottes ou d'autres équipements du donjon pour faire tenir Angela tranquille, souviens-toi que sa compétence Avatar : Femme Volante est suffisamment élevée pour qu'elle puisse s'échapper.)

L'APPARTEMENT DE SID ANDERSON

Adresse : appartements Gull • 4533 3ème Rue #416 • Centre-ville • 555-4469
Adresse Personnalisée :

Sid vit dans un immeuble vieux mais décent, en centre-ville, au quatrième étage. La porte d'entrée reste fermée à toute heure ; les visiteurs doivent utiliser l'interphone pour joindre un résident, qui peut ensuite déverrouiller la porte d'entrée. Il n'y a pas de réception, bien que le concierge ait un appartement au rez-de-chaussée et puisse être appelé depuis l'entrée. Malgré la sécurité, il est assez facile d'entrer derrière un autre visiteur ou résident lorsqu'il ouvre la porte : il suffit juste d'avoir le bon timing et de prendre l'air dégagé.

Un unique ascenseur dessert l'immeuble de dix étages tout entier. Il est vieux, exigü et lent. Une cage d'escalier se trouve de chaque côté du petit hall. Il y a un grand ascenseur de service, mais il est verrouillé et seul le concierge en a la clé. Il est utilisé pour aider les nouveaux locataires à emménager et pour les autres grosses livraisons.

En sortant de l'ascenseur, on prend à droite. L'appartement de Sid est à gauche, neuvième porte.

L'appartement possède un salon central avec une porte sur la gauche qui s'ouvre sur une petite cuisine et deux portes sur la droite menant à une chambre et à une salle de bains. Sid vit simplement. Le salon contient un canapé d'occas', trois chaises, et une table abîmée, plus une bibliothèque et autres décorations

diverses. Il y a dans sa chambre un grand futon, avec un énorme poste radio / lecteur CD dans un coin et une pile de CD qui s'écroule. Ses vêtements sont rangés dans le placard.

Sid ne passe pas beaucoup de temps ici. La plupart du temps, il est à la librairie, et lorsqu'il reçoit, il utilise même l'étage de celle-ci plutôt que son appartement. Son ordinateur et ses papiers sont tous au bureau.

A moins que tu aies décidé autrement dans la section sur les Points d'Intrigue, la Boussole d'Earhart est dans l'appartement de Sid. Il la garde dans un bocal à la cuisine, posé sur un rebord de fenêtre.

UTILISER L'APPARTEMENT DE SID

En fonction des circonstances, Sid peut inviter les PJ à rester à son appartement s'ils ont besoin d'un endroit où crêcher. Il a des sacs de couchage dans son placard prévus pour ça.

Angela, Maggie et Morris pourraient entrer par effraction dans l'appartement de Sid, à la recherche de la boussole, de Sid ou les uns des autres. Il est même possible qu'ils s'introduisent tous par effraction, les uns après les autres, ce qui devrait plonger les joueurs dans la confusion.

Si Sid est en péril, les PJ peuvent l'enfermer dans l'appartement et garder un œil sur lui. Souviens-toi qu'Angela possède la compétence Avatar : Femme Volante à un niveau suffisamment élevé pour voler. Elle peut monter en flèche jusqu'à la fenêtre de Sid et entrer, ou simplement espionner pour se tenir au courant.

DIFFERENTS MOTELS

Adresse: Gentry Inn #212 • 475 Quatrième Rue • Centre-Ville • 555-8972

Adresse Personnalisée :

Locataire :

Adresse: Motel 23 #106 • 5038 45ème Rue • Quartier de l'Université • 555-8836

Adresse Personnalisée :

Locataire :

Adresse: Teepee Sleepie #118 • 3528 Avenue Aurora • Quartier des Affaires • 555-9903

Adresse Personnalisée :

Locataire :

Ce sont les trois motels où Angela, Maggie, et Morris sont descendus. (Hé, ils doivent bien dormir quelque part !) Remarque que le Gentry Inn se situe à une rue et six pâtés de maisons de l'immeuble où se trouve l'appartement de Sid ; ce peut être intentionnel ou accidentel, comme tu le sens. Sur la ligne " Locataire ", inscris qui réside à quel motel. Les trois motels sont bon marché, vulgaires et à sécurité minimale.

UTILISER LES MOTELS

La raison la plus probable d'utiliser l'un de ces lieux est que les PJ suivent un PNJ lorsqu'il ou elle rentre à son motel, ou arrivent à le trouver grâce à la Magie. Les confrontations sont vraisemblables. Si les PJ s'allient avec Maggie, elle peut les retrouver dans sa chambre à un moment ou un autre, ce qui peut attirer l'attention de quelqu'un qui l'espionne.

LA FERME LISTON

Adresse: 3718 Rochester Lane • zone rurale hors de la ville • 555-3475

Adresse Personnalisée :

Darryl Liston est un fermier bio et un membre du Troupeau. Sa famille possède une petite ferme à environ une heure de route du centre-ville. Le Troupeau s'en sert pour ses cérémonies mensuelles. Le Rituel du Phénix a lieu à la Ferme Liston.

La ferme fait à peu près une cinquantaine d'hectares, et se compose d'un bâtiment d'un étage, d'une grange, d'une cabane à outils, et de champs cultivés. Environ un tiers de la superficie est densément boisé, et au milieu des bois, il y a une clairière artificielle qu'utilise le Troupeau.

D'autres fermes sont adjacentes à celle de Liston. Il habite ici avec sa concubine, Cindy, et leur fille de dix mois, Shelby. Ils ont de nombreux chats, relativement sauvages, et quelques vaches pour le lait. Les Liston sont végétariens, et n'élèvent pas d'animaux pour la viande. Darryl a hérité d'une fortune familiale assez considérable, avec laquelle il a acheté cette ferme il y a à peu près dix ans. Darryl est en léger déficit, mais il peut se le permettre.

La clairière est entourée d'un cercle de cinquante-quatre pierres (une par membre du Troupeau), ne pesant que deux ou trois kilos chacune, à peu près de la taille d'un ballon de football. Chaque pierre a été peinte, décorée, ou gravée par son propriétaire du Troupeau, pour marquer la clairière en tant que lieu sacré.

UTILISER LA FERME

La ferme ne sert à rien avant la nuit du rituel du Phénix. Cependant, s'il y a eu de la violence, Sid ou un autre membre du Troupeau pourrait suggérer d'utiliser la ferme comme refuge.

EVENEMENTS

Cette section expose plusieurs incidents importants qui vont probablement se produire dans le scénario.

RENCONTRER LE TROUPEAU

D'une façon ou d'une autre, il est probable que les joueurs soient présentés à Sid Anderson et au Troupeau. Cela implique probablement le Bord du Cercle, avec une visite du magasin et de l'étage (mais pas du donjon SM, qui n'est pas mentionné). Si les PJ forment une sorte de cabale Magique (ou se font passer pour tels), alors Sid et quelques membres du Troupeau invitent les PJ à une réunion de prières et de percussions ce soir-là au-dessus de la bibliothèque à la fermeture du magasin. Il y aura environ une dizaine de membres, avec quelques rituels néo-païens d'ordre général (et brefs) suivis par un bœuf de percussions et de la danse. Les visiteurs sont les bienvenus, donc tu peux y inclure Angela, Maggie, ou même Morris. Ce devrait être un événement chaleureux et amusant, et Sid invite un porte-parole des PJ à présenter les membres du groupe et à expliquer leurs croyances.

Si les PJ ne forment pas une cabale Magique, ils pourraient quand même être invités pour des raisons purement sociales ou pratiques. Ou alors, des PJ qui surveillent la librairie pourraient entendre des percussions et des chants à l'intérieur et se demander ce qu'il se passe. Dans ce dernier cas, ils pourraient repérer un PNJ qui surveille également la librairie, attendant que Sid sorte pour le suivre jusque chez lui.

RENCONTRER MAGGIE

A un moment, Maggie LeTourneau approche les PJ et leur demande de l'aider. (Tu dois alors avoir décidé de ses objectifs.) Elle explique brièvement qu'une femme qu'elle connaît, Angela Osborne, est en ville et recherche un membre du Troupeau qui possède une boussole appartenant autrefois à Amelia Earhart. Maggie fournit aux PJ une photo d'Angela et se débrouille pour avoir affaire à Angela, protéger Sid, etc. Module son histoire, ses suggestions et ses requêtes conformément au type de personnalité et aux objectifs que tu as choisis.

REPERER ANGELA

Une fois que les PJ savent quelque chose sur Angela, ils peuvent commencer à la repérer en ville, alors qu'elle les suit, eux ou Sid, ou qu'elle se contente de rôder. Sa capacité à voler (ce qu'elle ne fait que lorsqu'elle n'est pas observée par des gens normaux, sauf en cas d'urgence) devrait rendre intéressant n'importe quel type de poursuite ou de tentative d'éviter le groupe. Angela pourrait se permettre d'être capturée ou au moins approchée pour en apprendre plus sur les PJ, sûre que sa capacité à s'échapper de n'importe quel lien (sa compétence Avatar : Femme Volante) lui permettra de filer une fois sa curiosité satisfaite. L'issue d'une telle rencontre dépend des choix que tu as faits pour Angela, mais elle devrait garder suffisamment d'indépendance pour pouvoir poursuivre ses buts sans les PJ comme alliés.

MORRIS ATTAQUE

Où, quand et comment Morris attaque Angela dépend de toi. Tu devrais au moins attendre que les PJ aient rencontré la jeune femme, puisque cela devrait déterminer s'ils sont bien disposés envers elle ou pas, et également suggérer quelle pourrait être leur réaction à l'attaque de Morris. Tu devrais aussi vraiment mettre l'attaque de Morris en scène quand les PJ sont dans les parages, quelles que soient les circonstances. L'idéal serait qu'il échoue à ce moment-là pour réessayer au cours du Rituel à la ferme. Si les PJ n'interviennent pas, l'attaque de Morris échoue à cause de l'avantage de la compétence Avatar : Femme Volante, qui permet un flip flop sur les jets d'Angela et sa capacité à se tirer des situations délicates, une capacité qui pourrait se manifester de manière visible ou qui pourrait générer quelques phénomènes surnaturels à proximité.

LE RITUEL

Le point culminant du scénario devrait, si possible, se produire au cours du Rituel du Phénix que mène le Troupeau à la Ferme Liston. Si ta partie atteint un point culminant différent et satisfaisant, c'est bien. Si les choses ne se résolvent pas de manière satisfaisante ou dramatique, tu peux envisager de revoir tes choix de personnalités. Si Angela meurt ou est arrêtée prématurément, tu peux faire passer Maggie à un type de comportement Inférieur (en supposant qu'elle ne l'était pas déjà) et lui faire trahir les PJ au Rituel. Morris pourrait aussi avoir des missions supplémentaires, comme tuer Maggie, voler la boussole, etc.

Le Rituel se déroule dans les deux jours qui suivent le début du scénario ; le jour et l'heure exacts dépendent de toi, mais cela devrait se passer le soir. Une heure avant, c'est plus d'une dizaine de voitures et de camions qui démarrent de différentes parties de la ville et se dirigent vers la ferme. Les véhicules transportent à peu près cinquante membres du Troupeau, par groupes de trois ou quatre. Se joindre discrètement à l'exode est facile (pour les PJ et pour les PNJ), vu le grand nombre de véhicules.

Le principal groupe de véhicules entre sur les terres arables et se gare sur une grande zone à ciel ouvert près de la maison. Quelques membres traversent la ferme à vélo pour aller aux toilettes, puis on allume des bougies et la marche vers la clairière commence. (Quelqu'un peut très facilement se garer à l'écart sur la route, puis s'introduire discrètement dans la ferme Liston.)

Le Troupeau (et ceux qui sont avec eux ou les suivent) arrive à la clairière dans les bois au bout d'une quinzaine de minutes de marche. Chaque membre prend place en face de sa pierre (voir plus haut), et les visiteurs se tiennent en dehors du cercle. Des observateurs furtifs peuvent aisément se dissimuler entre les arbres à seulement quelques mètres du cercle et observer la cérémonie.

Sid commence au bord du cercle puis y rentre pour diriger le groupe. La Boussole de Earhart pend à son cou, en supposant qu'on ne la lui a pas déjà volée. Il préside quelques invocations / bénédictions générales, puis entame le Rituel du Phénix.

Ce Rituel prend environ une demi-heure et il faut qu'une autre demi-douzaine de membres du Troupeau s'avance et assiste Sid en prononçant des paroles et en effectuant des mouvements rituels. Au cours du Rituel (quand le MJ estime que l'instant est dramatique), des événements commencent à se produire.

BIZARRERIES DU RITUEL

Tout d'abord, Sid commence à luire. Une aura de lumière bleue pâle l'entoure. Sid n'en est pas conscient, mais tous les assistants peuvent la voir. Au fur et à mesure de l'avancée du Rituel, cette aura en vient à ressembler à un grand oiseau, un phénix. Ensuite, un vrombissement sourd se fait entendre juste après l'apparition de l'aura. Ce vrombissement semble venir de partout autour, la terre, les arbres, le ciel. Rapidement, le bruit augmente en puissance. N'importe quel PJ ayant une expérience de l'aviation peut faire un Test d'Esprit ou un Test de la compétence appropriée ; le bruit est celui d'un moteur d'avion, un vieux modèle à hélices.

Les PJ peuvent tenter quelque chose, comme interrompre Sid et les autres officiants. Si Angela et/ou Maggie sont présentes, (se cachant peut-être dans les bois), elles s'avancent et ouvrent les bras. Si Morris est dans les parages, il pourrait être effrayé et décider de descendre Angela sur-le-champ avant qu'elle ne fasse quoi que ce soit de bizarre.

Au beau milieu de tout ça, d'autres événements Magiques se produisent : on ne peut pas arrêter le processus, seulement y survivre.

Le vrombissement des hélices devient plus fort et en quelques secondes, il est assourdissant ; personne ne peut communiquer en parlant. Soudain, il se détraque, le bruit bref d'une petite explosion déclenchant un terrible hurlement aigu. C'est le bruit d'un avion piquant de manière incontrôlée, mais il se mêle au hurlement d'une femme.

Quelles que soient les actions des PJ ou les PNJ, elles peuvent se poursuivre au cours de cette situation, mais garde à l'esprit qu'il est impossible d'entendre quoi que ce soit d'autre que l'étrange bruit, et les éventuels coups de feu.

Lorsque les actions des PJ et des PNJ atteignent un point culminant, lance-leur un effet Magique de plus. Le hurlement se transforme en un rugissement, puis il y a un terrible fracas. PJ comme PNJ doivent faire un Test de Vitesse ou être jetés au sol.

En même temps que le bruit de l'accident, une vague apparaît de nulle part et remplit la clairière sur une hauteur de cinq mètres. Elle ne remplit que le cercle de pierre : un peu comme une piscine qui, bizarrement, n'a pas de parois. L'eau est salée : c'est de l'eau de mer.

À ce moment, toute personne jetée au sol se retrouve au fond de l'eau. Tous les autres sont rapidement soulevés et remontent à la surface. Utilise les règles de noyade (p.53 du Livre de base) au besoin. L'eau est juste un peu agitée. Nager

(compétence Nage ou la moitié de Corps) jusqu'au bord du cercle permet de sortir doucement de l'eau et de tomber sur le sol.

En supposant que Sid est toujours dans le cercle, il brille sous l'eau. L'aura a entièrement pris la forme d'un phénix de cinq mètres d'envergure. Sid/l'aura se met à battre de ses monstrueuses ailes et s'élève lentement dans l'eau, puis dans les airs.

Les PJ et les PNJ sont toujours libres d'agir tout au long de ces événements, même si, bien sûr, ils sont gênés par les circonstances (divisez par deux tous les Test des compétences de Corps et Vitesse pendant qu'ils sont dans l'eau). Angela et Maggie (si elles sont présentes) croient toutes les deux que Sid est sur le point de faire son Ascension au sein du Clergé Invisible, et (en fonction de leur personnalité) peuvent tenter soit de le tuer, soit de le tirer hors du cercle de pierre, soit de le protéger.

Si Sid est tué, assommé ou sorti du cercle de pierre, la Magie cesse de fonctionner. Le bassin d'eau s'effondre, éclaboussant d'eau salée les arbres autour du cercle, des membres du Troupeau, des PJ, et des PNJ. Tout revient à la normale. Puisque toutes les bougies sont à présent éteintes (à cause de l'eau, et oui !) et que Sid ne brille plus, la nuit dans la campagne est d'un noir absolu, ce qui donne probablement des résultats intéressants.

Si Sid reste là où il est, l'événement Magique atteint son paroxysme dans un éclair de lumière alors que l'aura-phénix quitte le corps de Sid et s'élève vers le ciel. Elle disparaît, et l'eau retombe comme décrit ci-dessus. Sid reste au centre du cercle, inconscient. La section suivante traite du destin de Sid.

N'importe quel point culminant qu'orchestrent les PJ et les PNJ est bon : tout le monde peut vivre ou mourir. Tout peut se produire avant, pendant, ou après les derniers instants du Rituel. Rien dans cet événement final n'est écrit. Utilise tes choix de personnalités et objectifs comme guide, et va vers une conclusion satisfaisante.

REPERCUSSIONS

Pas mal de répercussions sont possibles, en fonction des personnalités des principaux PNJ et des actions entreprises au cours du rituel. Les PJ pourraient s'être faits des ennemis, des alliés, les deux, ou aucun des deux. Un ou plusieurs PNJ pourraient avoir une dette envers les PJ, ou vouloir se venger.

Les futures relations des PJ avec le Troupeau doivent être prises en considération. L'événement au rituel était sans précédent dans l'expérience du Troupeau, et ses membres vont être très curieux de savoir ce qu'il s'est passé. Les PJ pourraient finir par devenir des alliés du Troupeau, ou simplement les utiliser comme contacts.

LE DESTIN DE SID

Le destin de Sid Anderson dépend du Rituel. Si la migration finale de l'aura-phénix a été empêchée (en tuant, en assommant, ou en enlevant Sid) alors il n'est que ce bon vieux Sid (ou peut-être feu ce bon vieux Sid).

Si l'élément final du rituel a quand même eu lieu, alors Sid a connu un destin assez différent, évident pour tous ceux qui voient Sid juste après le rituel.

Sid est à présent une femme.

Le pouvoir de l'Archétype de la Femme Volante canalisé à travers un corps masculin était énorme, et a transformé Sid en femme. Elle (Sid) n'est pas un Avatar de la Femme Volante. En fait, la nature mutagène du procédé l'a placée sur la voie de l'Hermaphrodite Mystique, le même Archétype que le Monstre. La nature extrême de la conversion de Sid à l'Archétype peut le mettre en conflit avec le Monstre, avec les PJ en tant qu'émissaires ou assassins.

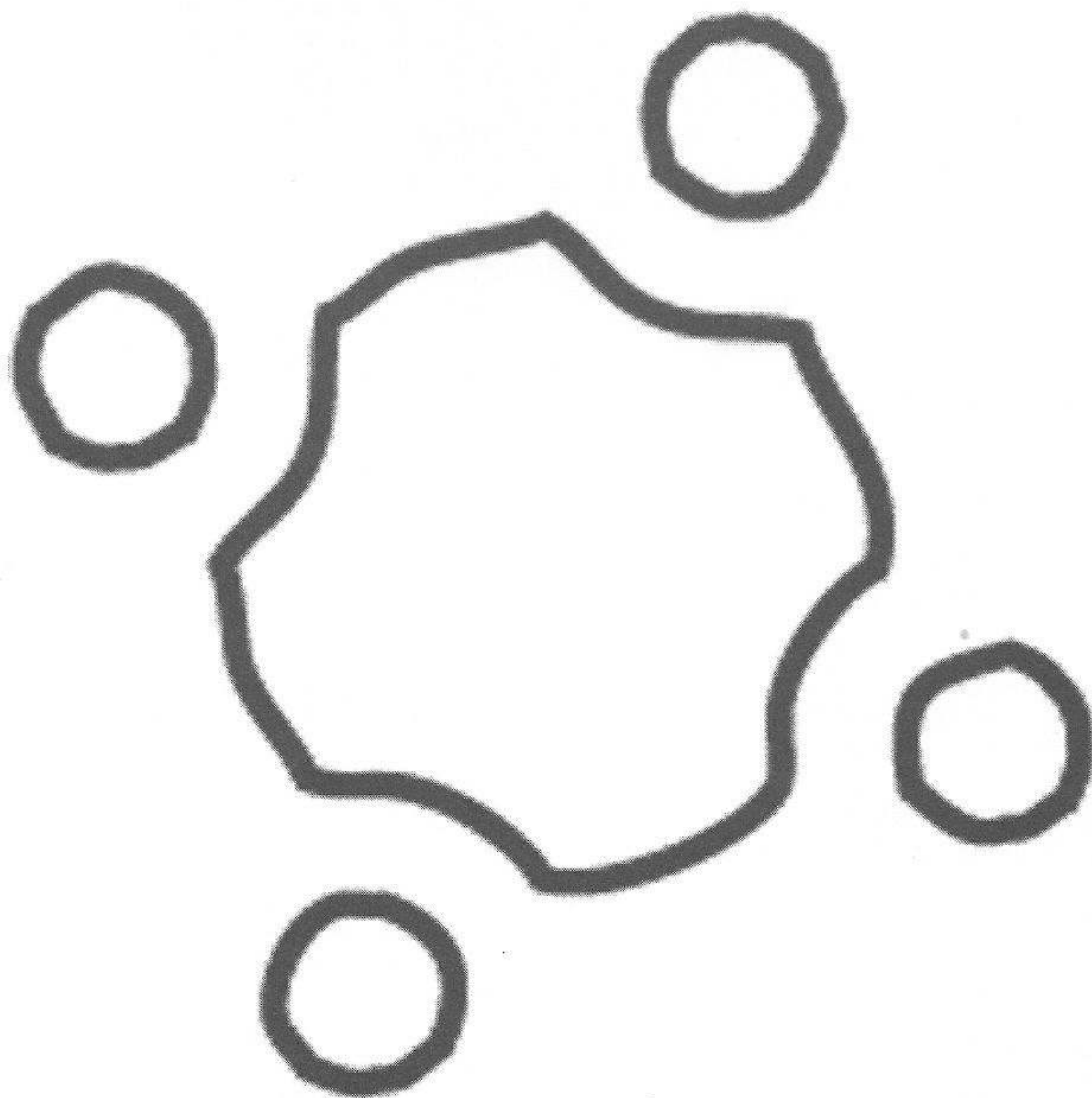


TABLE DES MATIERES

CHAPITRE UN : Campagnes et Meneur de jeu 3

Types de Parties	3
One-Shot	3
Picaresque	3
Un but sinon rien	3
Styles de jeu	4
Structures Narratives	5
Thèmes	5
Et en pratique ?	5
Le Contenu	7
L'instigateur	7
Démarrage	7
Le McGuffin	7
Protagonistes	7
Plan des Relations	7
Mettre au propre	8
On démarre !	8
En avant !	9
Intrigues	9
Les appâts	9
Progression	9
Apogée	10
Répercussions	10
Intrigues multiples	11
Événements essentiels	11
Gérer les changements	11
Conclure la campagne	12
Fin coercitive	12
Chouette ! Un échec	12
Épilogue	12

CHAPITRE DEUX : Campagne cosmique 13

Créer ta cabale	13
Avantages des cabales cosmiques	13
Cabale ascensionniste	13
Cabale organisée autour d'un archétype	15
Les Agents de la Renonciation	16
Les Marchands de sable	18

CHAPITRE TROIS : Assomption et Ascension 19

Assomption	19
Assomption à huis clos	19
Assomption ouverte	20
Une vie d'Incarnat	20
Relation avec les Incarnats	21
Ascension	21
Ascension inconsciente	21
Ascension consciente	22
Ascension d'un Incarnat	23

CHAPITRE QUATRE : Artefacts 25

Artefacts naturels	25
Artefacts artificiels	25
Fabriquer un Artefact	26
Fabriquer des Artefacts mineurs	26
Fabriquer des Artefacts moyens	26
Fabriquer des Artefacts majeurs	26
Quelques Artefacts	26
Porte-Bonheur	26
T'Iras-Pas-Bien-Loin	27
Xeroxartefact	27
Piécette en bois	27

CHAPITRE CINQ : Artefacts des PNJ 28

Artefacts moyens	28
Main de gloire	28
Les Poissons de Jésus	28
Das Garten par Rebekah Krsynski	30
L'Appareil Photo Fantôme	30
Le Passe-partout	30
Artefacts majeurs	31
La Balle Magique	31
La Pierre du Guerrier	31
La K7 de la Déesse Nue	31

CHAPITRE SIX : Les Démons 32

Invocation de démon	33
Contrôler un démon	33
Possession démoniaque	34
Possession involontaire	34
Ce que les démons peuvent dire	35
Ce que les démons peuvent faire	35

SCENARIO : Phénix 36

Préparation du MJ	36
Première étape : les PNJ majeurs	36
Deuxième étape : les PJ	38
Troisième étape : les intrigues	39
Quatrième étape : objectifs	40
Démarrage	41
Lieux	41
Événements	42
Répercussions	45
Le destin de Sid	45

VERSION ORIGINALE

CRÉATION ORIGINALE

Greg Stolze et John Tynes

TEXTES ADDITIONNELS

Kenneth Hite, Rick Neal, James Palmer et Chad Underkoffler

DIRECTION ARTISTIQUE

John Tynes

ILLUSTRATIONS

Samuel Araya, Felipe Echevarria, Thomas Manning et Rob Nemeth

ADAPTATION FRANCAISE

TRADUCTION

Jérôme Vivas, Neko Thomas Linpiski et JM Moutte

TAGUEUR EN CHEF

Julien Blondel

RELECTURES

Jean-Michel Moutte, Neko et Thomas Lipinski

VISUEL DE COUVERTURE ET ILLUSTRATIONS

Damien Venzi

REMERCIEMENTS

Philippe Fenot, Cédric Ferrand et la ML française. And all the guys of the US / UA ML.