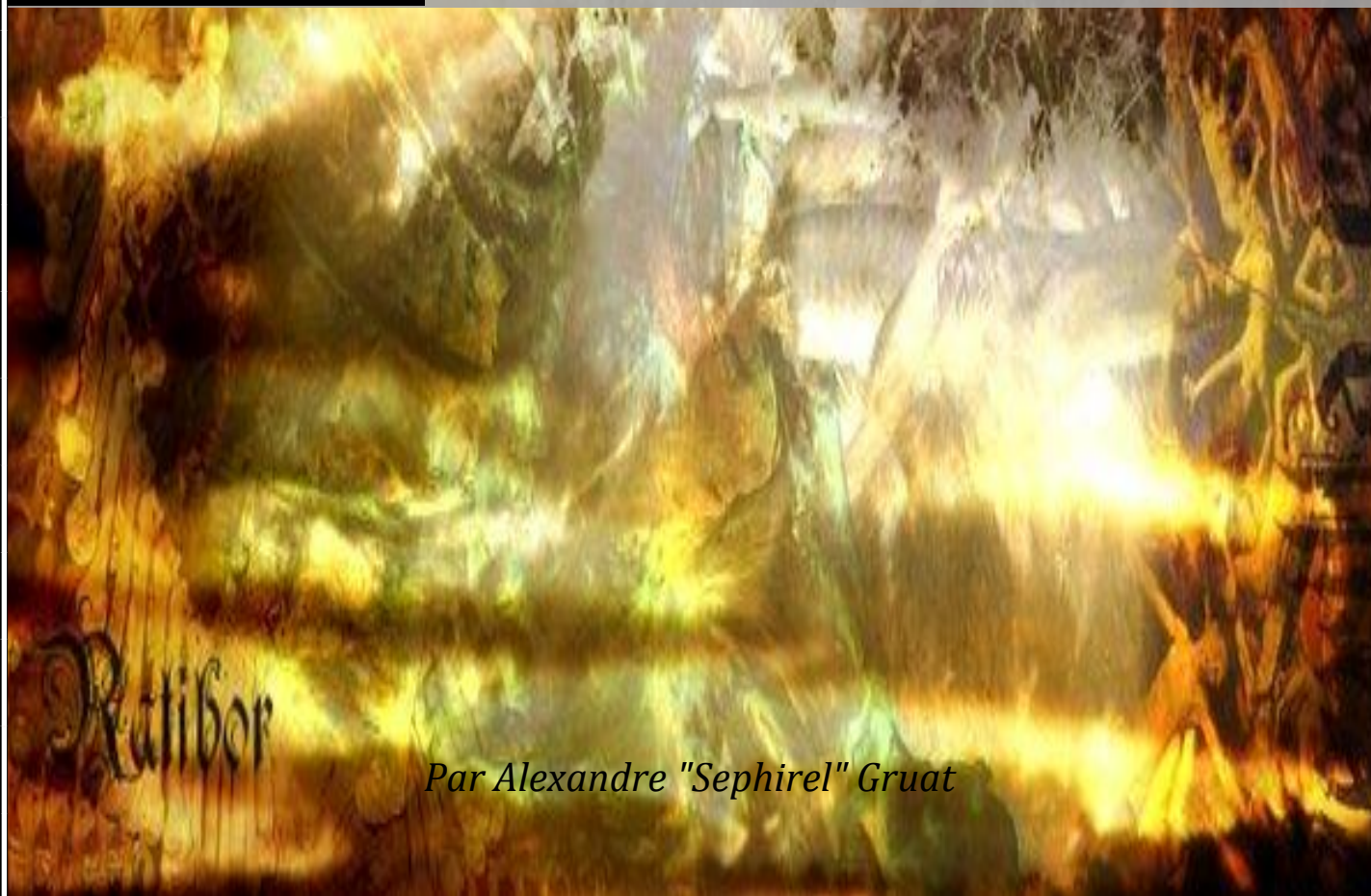




**PROJECT:
ERIS**

GUIDE DU CONTEUR



Ratibor

Par Alexandre "Sephirel" Gruat

Introduction

Ce guide accompagne le livre de base de Project: Eris ainsi que la chronique associée. Vous y trouverez toutes les règles qui intéressent spécifiquement le Conteur, des explications sur les termes employés, des exemples et des conseils sur vos parties.

Si l'une des règles de base du jeu de rôle est de changer les règles qui ne vous plaisent pas, considérez que celles présentées ici sont encore plus optionnelles. Si la gestion de l'expérience telle qu'elle est proposée vous semble ne pas convenir à vos besoins, changez-la. Si vous souhaitez modifier les profils de base des antagonistes présentés, faites-le.

Néanmoins, les scénarios pour ce jeu se fondent sur les règles présentées ici tout autant que sur les règles de base. En somme, il y est considéré que l'expérience s'obtient à peu près comme prévu dans ce livret, que vous utilisez les règles des figurants, et ainsi de suite. Si vous ne souhaitez pas appliquer un point de règles, n'oubliez pas d'adapter les scénarios!

Couverture: *The Apocalypse-fire* par Ratibor-Ukanos

<http://ratibor-ukanos.deviantart.com/>

Sommaire

<i>Expérience.....</i>	<i>3</i>
<i>Création de personnages</i>	<i>6</i>
<i>Découpage scénaristique.....</i>	<i>8</i>
<i>Scènes spéciales</i>	<i>10</i>
<i>Conflits.....</i>	<i>12</i>
<i>Hiérarchie des personnages</i>	<i>16</i>
<i>Force d'âme</i>	<i>19</i>
<i>Antagonistes communs.....</i>	<i>25</i>
<i>Conseils.....</i>	<i>31</i>

Expérience

Où l'on apprend comment progressent les protagonistes du jeu, comment ils obtiennent les précieux points qui les amènent à se dépasser et où l'on philosophe sur les raisons qui les poussent à vouloir sans cesse améliorer leurs talents et sur celles qui poussent le Conteur à l'accepter.

Théorie de l'évolution

Les personnages de Project: Eris peuvent s'améliorer au fur et à mesure de leurs aventures. Pour cela, ils acquièrent après chaque séance de jeu un certain nombre de points d'expérience, représentant leurs apprentissages au cours de la séance. Ils peuvent ensuite dépenser ces points pour améliorer un de leurs talents, selon les coûts suivants:

- *Améliorer une caractéristique:* 4 points d'expérience;
- *Améliorer une compétence généraliste:* 2 points d'expérience (3 à partir de +7 dans la compétence concernée);
- *Améliorer une spécialité:* 1 point d'expérience (2 à partir de +7 dans la spécialité concernée);
- *Acheter un point d'atout:* 7 points d'expérience;
- *Obtenir un nouveau point de handicap:* +7 points d'expérience;
- *Acheter une nouvelle prouesse ou un nouveau sort:* 5 points d'expérience.

Ainsi, un personnage désirant acquérir l'atout Alliés à 3 devra dépenser 21 points d'expérience au total, et un autre souhaitant améliorer sa spécialité Danse de 5 à 8 devra dépenser 5 points d'expérience (1 pour passer à 6, puis 2 pour chaque autre point ensuite).

Les handicaps rapportent des points d'expérience supplémentaires au personnage: ceci représente le fait que ce malheur apporte d'autres choses en parallèle. Ainsi, un personnage développant un Dérangement à 4 suite à un événement terrible obtiendra 28 points d'expérience à dépenser. S'il souhaite un jour guérir ce handicap, il devra dépenser des points d'expérience pour le "racheter".

Distribuer l'expérience

Il existe trois moyens d'obtenir de l'expérience:

- *A la fin d'une séance de jeu:* pour une séance ayant duré une soirée, les personnages gagnent de 2 à 5 points d'expérience, selon l'intensité des événements vécus. Une partie où peu de choses se sont déroulées peut valoir 2 points, tandis qu'une partie riche en événements et en rebondissements peut en valoir 5 (voire plus);
- *A la fin d'un chapitre:* lorsque les personnages concluent un chapitre de l'histoire, ils gagnent généralement 5 points d'expérience (plus éventuellement ceux d'une séance de jeu);
- *Lors d'une ellipse:* si pour une raison ou une autre une longue ellipse survient dans l'histoire, les personnages ne restent pas inactifs et continuent de vivre et donc d'apprendre. Ils gagnent généralement 1 point d'expérience par mois d'ellipse.

Ces données ne sont qu'un guide pour vous permettre d'attribuer l'expérience. Après quelques séances de jeu, vous pourrez vouloir une progression plus rapide, ou plus lente, de vos personnages. De même, si vos parties comprennent beaucoup d'ellipses, vous pourrez vouloir diminuer l'expérience apportée par ces phases. Sentez-vous libre d'adapter ces lignes directrices à votre style de jeu.

N'oubliez pas, en revanche, que les points d'expérience ne sont pas là pour récompenser les bonnes idées ou les victoires des joueurs. Ils ne représentent que les expériences vécues, qu'elles se soient bien (ou mal) terminées. Les réussites des personnages leur permettent de progresser dans l'histoire, les bonnes idées ou les interprétations magistrales sont récompensées par des points de Style, mais les points d'expérience ne dépendent que de l'intensité des situations vécues, par de leur résultat. Après tout, on apprend autant de ses échecs que de ses victoires.

De même, les points d'expérience donnés au groupe devraient toujours être identiques d'un joueur à l'autre. Ainsi, leurs personnages restent globalement au même niveau et vous évitez les frustrations. Certes, il se peut qu'un personnage ait vécu un événement extrêmement important pour lui seul, et que vous jugiez utile de lui accorder plus d'expérience cette fois mais même dans ce cas, rappelez-vous de rapidement rééquilibrer les comptes, car les points d'expérience permettent de tout obtenir: en donner moins à certains joueurs, c'est handicaper de manière permanente leurs personnages, ce qui n'est pas vraiment souhaitable.

Cela dit, un joueur qui s'investit et fait avancer l'intrigue ne sera pas pour autant spolié par rapport aux joueurs plus passifs: outre les points de Style, ce genre de comportement permettra au personnage de multiplier les contacts, de découvrir de nouvelles choses et le joueur pourra valablement dépenser ses points d'expérience dans plus de domaines que le joueur qui ne s'est pas investi. Ainsi, le joueur qui par un plan audacieux parvient à sauver la vie d'un ministre important n'obtiendra pas de points d'expérience supplémentaires pour son action, mais pourra acquérir l'atout Alliés (politique), alors que vous ne l'accorderiez pas aux autres joueurs.

Philosophie

Comme nous l'avons vu, les joueurs sont libres de dépenser l'expérience acquise par leurs personnages comme bon leur semble. Néanmoins, le Conteur peut opposer son veto à certaines dépenses s'il estime qu'il n'y a aucune raison que le personnage améliore telle ou telle capacité.

Ainsi, il peut refuser qu'un personnage apprenne une nouvelle incantation qui n'a pas été découverte en jeu, que la compétence d'Armes à feu soit augmentée alors que le personnage en question n'a pas touché une seule fois à une arme à feu. Il s'agit là d'un droit que le Conteur obtient pour conserver la cohérence de l'histoire, et il ne doit pas en abuser: si une ellipse importante marque la fin d'un chapitre et qu'un joueur décrète que son personnage passe son temps à acquérir des compétences en matière d'armes à feu, il n'y a pas de raisons de les lui refuser.

Ces règles sont particulièrement importantes en ce qui concerne les atouts et handicaps. Le Conteur devra veiller à ce que ceux qui sont choisis par les joueurs soient cohérents avec la vie de leur personnage. Si par exemple l'un d'eux obtient Statut, il faut qu'il ait été en contact avec l'organisation en question et qu'il ait eu de bons rapports avec eux (le plus souvent). Si un personnage obtient une Blessure, il faut bien qu'il l'ait eue quelque part. En parler un peu en amont avec les joueurs peut valoir le coup: si l'un d'eux souhaite que son personnage acquière un Dérangement, vous aurez ainsi l'occasion de le prévoir et de faire jouer l'évènement traumatisant pendant une séance.

Création de personnages

Où l'on crée un personnage. Tout simplement.

Création de base

La création de personnage dans Project: Eris se fait en 3 étapes, plus une étape bonus (que nous aborderons ensuite). Les 3 premières permettent de créer un personnage basique, la dernière servant à ajuster la puissance de ces derniers au niveau d'héroïsme souhaité dans la Chronique. Voici les premières étapes à effectuer pour créer vous-même votre personnage:

- *Acheter les points de caractéristiques:* Vous disposez de 75 points à répartir dans les 6 caractéristiques de base de votre personnage. A ce stade, aucun score ne peut dépasser 20. Le Conteur est libre de refuser une répartition qu'il juge injouable (un personnage avec 5 en Intelligence peut ne pas lui convenir);
- *Acheter les compétences:* Vous disposez de 80 points à répartir dans vos compétences et spécialités. Les points mis dans les compétences généralistes comptent double, ce qui signifie que vous devrez par exemple utiliser 4 points de création pour acheter 2 degrés de maîtrise dans une telle compétence. Aucune compétence généraliste ou Spécialité ne peut dépasser 6 à ce stade;
- *Obtenir des atouts:* Vous disposez de 5 points d'Atouts gratuits au moment de la création de votre personnage.

Bonus

Une fois votre fiche de base établie, vous obtenez un nombre bonus de points d'expérience à dépenser dépendant du niveau souhaité pour la Chronique (au choix du Conteur). Ces points se dépensent exactement comme des points d'expérience normaux. A ce moment, vous pouvez également choisir des Handicaps, et chaque point de Handicap choisi vous rapportera 7 points d'expérience à dépenser pendant cette phase. Vous pouvez également choisir de conserver certains points d'expérience en vue d'une utilisation pendant la partie, et ceux qui ne sont pas utilisés ne sont pas perdus.

Voici les 5 niveaux de puissance prévus pour ce jeu. Vous êtes, encore une fois, tout à fait libre de les adapter. Chacun est accompagné du nombre de points d'expérience bonus offerts aux personnages, ainsi que de la valeur de Force d'âme par défaut du personnage créé à ce niveau (voir plus loin pour les règles sur la Force d'âme):

- *Commun (0 xp bonus, Force d'âme 3):* Les personnages créés sans points de bonus sont des gens tout à fait normaux. Ils ont quelques compétences, peuvent être de bons professionnels dans leur domaine ou connaître un peu de tout, mais leurs

caractéristiques sont limitées et ils n'ont pas de compétences hors normes. Ils sont facilement mis en danger et les épreuves surnaturelles sont un défi terrible pour eux, où ils ont de fortes chances de périr;

- *Expérimenté (100 xp bonus, Force d'âme 4)*: Les personnages expérimentés ont connu des épreuves, ou sont naturellement doués. Ils savent faire plus de choses et peuvent être redoutables dans leurs spécialités. Ils restent néanmoins dans les capacités humaines normales;
- *Elite (250 xp bonus, Force d'âme 5)*: Les personnages dotés de capacités hors normes et les spécialistes de haut vol sont dans cette catégorie. Bien qu'ils ne dépassent pas les limites humaines, ils font partie des gens qui comptent et peuvent relever des défis hors de portée de la plupart des gens;
- *Héroïque (400 xp bonus, Force d'âme 6)*: Les personnages héroïques sont dotés de capacités extraordinaires. Souvent très bons dans plusieurs domaines et dotés de caractéristiques et d'atouts redoutables, ces personnages sont capables de véritables exploits et ont souvent déjà flirté avec le surnaturel. Ils peuvent se tirer de situations complexes et réaliser des choses incroyables;
- *Épique (600 xp bonus, Force d'âme 7)*: Les personnages épiques sont de véritables demi-dieux. Dotés de caractéristiques impressionnantes, de nombreuses compétences dont certaines très élevées, ils sont capables de véritables exploits mythologiques. Les personnages de ce type ont peu de choses à apprendre, et ont quasiment toujours un lien avec le surnaturel qui explique leurs capacités.

Découpage scénaristique

Où l'on apprend derrière ces grands mots ce que signifient la notion de scène dans Project: Eris et où l'on se demande quand est-ce que l'on passe d'une rencontre à une autre. On y parlera aussi de la manière dont sont organisés les scénarios dans ce jeu.

Structure d'une chronique

Quelques définitions pour bien suivre comment sont structurées les aventures de vos personnages. Nous partirons ici du plus grand pour aller vers les plus petites unités de temps, avant d'examiner celles-ci plus en détail:

Chronique: L'ensemble des aventures vécues par un groupe de personnages. Une Chronique comporte une histoire globale qui relie toutes les aventures vécues par les personnages et s'appuie sur une poignée de thèmes forts. Elle s'étale sur de nombreuses séances de jeu, et les aventures des personnages se terminent lorsqu'elle prend fin.

Chapitre: Les chapitres sont les différents scénarios qui composent la Chronique. Chacun est une histoire en lui-même, doté d'un début et d'une fin. Au cours d'une même Chronique, les joueurs jouent les mêmes personnages d'un chapitre à l'autre, et tous sont reliés entre eux par des éléments de l'histoire générale. Un chapitre prend généralement quelques séances de jeu pour se terminer.

Acte: Les actes sont les différents morceaux d'un chapitre. Le premier acte marque généralement le début de l'histoire d'un nouveau chapitre, tandis que le dernier marque sa fin. Ce sont des repères purement formels pour vous aider à vous repérer au cours du déroulement d'un chapitre: généralement, un acte prend fin sur un évènement important, et un autre commence. Un acte prend rarement plus d'une séance de jeu pour se terminer.

Scènes et rencontres: Plus petite unité de temps scénaristiques, les scènes sont de courts moments de jeu, dont nous allons reparler tout de suite. Vous jouez plusieurs scènes au cours d'une seule séance de jeu.

Notions de scènes et rencontres

Plusieurs fois dans les règles du jeu, et encore dans ce chapitre, vous avez vu apparaître la notion de « scène ». Le plus souvent pour parler de durée : tel effet dure une scène, par exemple, ou de fréquence: tel atout ne peut être utilisé qu'une fois par scène. Dans ce cas, comme au théâtre ou au cinéma, on entend par scène un moment de jeu qui conserve une certaine unité de temps, de lieu et d'action. Par exemple, une discussion avec des personnages, une soirée mondaine, une course-poursuite, et ainsi de suite.

Le Conteur a le dernier mot pour savoir quand une scène se termine et quand une autre scène commence. Plusieurs pistes peuvent néanmoins le guider dans cette tâche. Il y a le plus souvent changement de scène quand l'un ou l'autre des éléments suivants survient :

- Une ellipse d'au moins une heure survient (une négociation qui reprend le lendemain matin, par exemple) ;
- Les personnages font un déplacement important (partir du siège social de l'entreprise pour aller errer dans les bas fonds de la ville, mais pas par exemple passer du salon à la cuisine) ;
- L'action change (la discussion virulente qui avait lieu se transforme en véritable foire d'empoigne, puis en combat à couteaux tirés) ;
- Un personnage important arrive ou repart (le Président entre dans la pièce où parlent les conspirateurs).

Bien sûr, tout ceci n'est qu'un guide. Vous pourrez parfois juger qu'un changement de scène n'est pas justifié même dans un de ces cas. N'oubliez pas que changer de scène signifie que certains pouvoirs des personnages sont de nouveaux accessibles, et que d'autres se terminent à la fin d'une scène.

Reste à examiner la notion de rencontre: dans le cadre de ce jeu, une rencontre s'entend comme un combat. Lorsqu'une nouvelle rencontre commence, les différents adversaires peuvent à nouveau utiliser leurs prouesses (pour peu qu'ils en aient appris, mais c'est une autre histoire). La question est alors: quand une nouvelle rencontre commence-t-elle, et que se passe-t-il si deux combats s'enchaînent l'un derrière l'autre?

Considérez qu'il y a nouvelle rencontre dès que les combattants ont eu au moins une minute ou deux pour souffler avant de commencer un nouveau combat. Ainsi, si vous venez d'affronter un tueur, et qu'aussitôt les forces de police arrivées sur place se jettent sur vous pour vous neutraliser, il s'agit de la suite de la rencontre initiale, car vous n'avez eu aucun moment pour vous reposer entre les deux scènes. Si en revanche ils vous trouvent quelques rues plus loin alors que vous vous éloignez du combat, il s'agit d'un nouveau combat et vos prouesses sont à nouveau disponibles.

Dans des cas extrêmes, cela peut signifier qu'une nouvelle rencontre ne démarre pas pour tout le monde en même temps. C'est le cas lorsqu'un de vos alliés vous couvre pour que vous vous éloigniez du champ de bataille. Si des renforts arrivent, votre allié n'aura pas eu le temps de se reposer et ne pourra pas récupérer ses capacités "par rencontre" (prouesses y compris). Mais s'il vous a couvert assez longtemps, vous pourrez vous-même en bénéficier à nouveau, ayant bénéficié d'une interruption entre les deux affrontements.

Scènes spéciales

Où l'on parle des scènes spéciales livrées directement avec la Chronique qui accompagne ce jeu, qui diffèrent un peu du reste des aventures proposées et sont conçues pour changer un peu le rythme et l'ambiance de vos parties pour un certain temps.

Flashbacks

Toujours relativement courtes, les scènes de flashbacks ramènent les personnages en arrière pour revivre une scène importante de leur passé, ou du passé de l'un d'entre eux. La Chronique commence sur de telles scènes pour introduire chacun des personnages.

Exceptionnellement, ces scènes sont très scriptées, et les joueurs ne peuvent pas en modifier la ligne directrice, ni même la fin. Ces scènes permettent aux autres joueurs de changer de personnages temporairement (ils prennent les *rôles secondaires* définis au début de la scène) et d'accompagner le personnage sur lequel est centré le flashback, afin de découvrir le passé de ce dernier de manière plus ludique qu'une simple discussion.

Ces scènes sont purement optionnelles, et vous pouvez tout à fait ne pas les jouer ou ne les jouer que pour certains personnages (si les joueurs des autres souhaitent conserver le secret sur leur passé, par exemple). Si vous souhaitez les mettre en scène, préparez les un peu à l'avance avec le (ou les) joueur dont le personnage est au centre de la scène afin de bien vous assurer d'arriver où vous le souhaitez. Puisque le Conteur comme les joueurs des protagonistes principaux savent comment la scène doit se dérouler, vous pouvez ici plus que jamais partager la narration pour faire découvrir aux autres joueurs cette scène optionnelle.

Director's cut

Ces scènes spéciales sont, encore une fois, optionnelles. Elles permettent aux joueurs de voir des éléments de l'intrigue qui ne sont pas directement accessibles à leurs personnages. Ils abandonnent temporairement ces derniers pour incarner des personnages périphériques de l'histoire et la découvrir sous un autre angle. Cette fois, ils ne connaissent rien de la scène, ne savent pas ce qu'ils vont y rencontrer et la fin y est plus que jamais incertaine.

Chacune de ces scènes a un enjeu, et si les joueurs parviennent à atteindre l'objectif qui y est fixé, leur progression dans l'intrigue principale sera facilitée. S'ils échouent, leurs personnages habituels ne souffrent d'aucune conséquence néfaste, mais ils ne bénéficient pas non plus d'aide pour la suite de leurs aventures.

Exemple: La première scène de ce type dans la Chronique permet aux joueurs d'abandonner leurs personnages respectifs pour entrer dans les rôles de simples soldats d'une société militaire privée, qui découvrent un indice important pour l'enquête que les personnages devront mener à bien. S'ils parviennent à survivre assez longtemps dans la peau de ces soldats, ces derniers pourront par la suite donner les indices qu'ils auront découverts aux personnages

lors de l'histoire principale. Si en revanche ils meurent pendant la scène director's cut, ils ne pourront apporter aucune aide aux personnages principaux (puisque'ils sont morts, logique).

Ces scènes permettent de modifier l'ambiance pour un moment, en la rendant plus mortelle. Si les héros de Project: Eris sont capables d'exploits, les personnages dirigés lors des director's cuts sont souvent plus fragiles, plus faibles et meurent facilement. Parce que justement ces scènes sont optionnelles et ne modifient que peu la suite de la chronique (tout au plus peuvent-elles apporter un peu d'aide), ne faites pas de cadeaux et considérez-les comme autant de défis pour vos joueurs.

Scènes bonus

Les scènes bonus sont également optionnelles. Ce sont des scènes qui n'affectent en rien l'histoire principale, ne modifient pas le cours des choses, mais permettent un peu de répit pour les joueurs, un changement de rythme temporaire ou une pause après une séance de jeu bien chargée. Ils peuvent y incarner leurs personnages habituels, ou d'autres protagonistes, mais cette fois la fin de la scène ne modifiera pas l'histoire (à moins que vous ne le souhaitiez expressément, bien entendu).

Vous pouvez choisir de ne pas jouer ces moments, de commencer une séance avec elles ou de terminer une séance avec elles également, selon l'humeur du moment de votre groupe.

Conflits

Où les personnages affrontent l'adversité en usant de toutes leurs ressources. Ce système est utile chaque fois que vous entreprenez une action complexe pour laquelle une grande variété de stratégies peuvent être utilisées: une bataille rangée, une opération économique contre un concurrent, la préparation d'une expédition importante... Dans ces situations, vous pouvez souhaiter ne pas tout résoudre en un seul jet de dés sans pour autant souhaiter passer des heures à jouer chaque élément indépendamment. C'est dans ce cadre qu'interviennent les Conflits.

Principe

Les Conflits fonctionnent toujours sous la forme des tests étendus (en opposition ou non, selon la nature de la tâche à accomplir). Le Conteur fixe alors l'Objectif à atteindre pour chaque adversaire, mais ne fixe pas la compétence à employer. Au contraire, ce sont les parties à l'affrontement qui vont décider comment employer chacun de leurs tours, dont la durée est fixée par le Conteur.

Ainsi, si deux généraux s'affrontent lors d'une bataille rangée, que le Conteur détermine que chacun doit atteindre un Objectif égal au Sang-froid de l'adversaire et qu'il décide que chaque tour représente une heure dans le jeu, alors à chaque tour de jeu, chaque adversaire pourra décider d'employer une tactique de son crû pour marquer des points sur l'adversaire. Ainsi, l'un pourra décider d'effectuer un test de Persuasion spécialité Expression pour galvaniser ses troupes, tandis que l'autre fera montre de ses talents en Armes à feu pour faire le ménage sur le champ de bataille. A l'heure suivante, ils pourront changer de stratégie.

A chaque tour, chaque adversaire choisit la compétence qu'il souhaite utiliser (voir Approche), puis la Stratégie qu'il emploie, et effectue son test une fois ces points validés par le Conteur. Suivez ensuite les règles des tests étendus et tests étendus en opposition. Le premier à avoir atteint son objectif remporte l'affrontement, et vous nuancerez le résultat en fonction du nombre de points obtenus par le (ou les) adversaire(s).

Approche

A chaque tour de jeu, les joueurs participant au Conflit doivent décider quelle compétence sera utilisée, et justifier comment ils l'utiliseront. C'est le choix de l'Approche.

Le Conteur décide alors d'accorder l'usage ou non de cette compétence, et inflige éventuellement un malus de circonstances si l'action tentée semble farfelue ou en décalage avec la situation (qui s'ajoute à tous les modificateurs de circonstances qui peuvent être appliqués, le cas échéant). En effet, les joueurs auront tendance, en toute logique, à user des points forts de leurs personnages et à essayer d'employer une Approche qui les favorise: un personnage doté de

+15 en Armes à feu et de -2 en Société aura tendance à utiliser sa maîtrise des Armes à feu dans toutes les situations. Ce n'est pas un problème en soi, car cette approche est logique: tout le monde cherche à rentabiliser ses points forts, et tenter de rentabiliser une compétence à première vue sans lien avec l'action est un vrai challenge qui peut donner des moments d'interprétation intéressants. En revanche, si le joueur ne parvient pas à vous justifier l'utilisation de sa compétence, alors il devra subir un malus à son test.

Voici un exemple de situation: le personnage cherche à remporter un concours en développant une invention révolutionnaire avant son concurrent.

- **Compétence adaptée à la situation:** *"J'effectue des recherches avec mon équipe grâce à ma compétence Sciences", "J'utilise ma compétence de Persuasion et j'appelle mes Alliés (Politique) pour obtenir des subventions en leur promettant des contrats avantageux".* Le test s'effectue normalement.
- **Compétence légèrement en décalage ou à l'utilité discutable:** *"J'utilise ma compétence de Larcin pour falsifier des documents et espérer que des espions tomberont dessus pour leur faire perdre du temps."* Le test s'effectue avec un malus de -2 à -4. Raisonner par rapport à la compétence idéale à utiliser: l'idée ici peut être bonne en soi, mais son efficacité est bien moins évidente qu'un simple test de Sciences.
- **Compétence inadaptée:** *"J'utilise Athlétisme spécialité Endurance pour travailler tout le temps sur mon projet", "j'utilise Pilotage pour amener le matériel plus vite à mon laboratoire."* Ce genre d'idée est possible à tenter, mais leur impact est très réduit, et le malus de circonstances peut aller de -6 à -8.
- **Compétence délirante:** *"J'utilise Survie spécialité Milieu urbain pour rechercher un sans-abri qui aurait un doctorat de physique nucléaire."* Si l'idée vous séduit, vous pouvez accorder le test avec de sérieux malus, généralement -10 et plus (ou prendre l'option Prendre des risques, voir plus bas). Sinon, persuadez le joueur de faire autre chose.

Il peut paraître étrange d'autoriser les personnages à utiliser des compétences peu adaptées a priori, mais le principe de ces Conflits est de leur permettre de gérer une situation de différentes manières. Ne bridez pas l'imagination des joueurs: si une idée vous semble farfelue mais vous paraît intéressante scénaristiquement, ne lui infligez pas de malus rédhibitoires.

Un même groupe de personnages peut participer au Conflit, chacun essayant d'aider l'un d'entre eux. Comme toujours, un des personnages est au cœur du Conflit, et les autres lui apportent un bonus de +2 au résultat final de son test s'ils parviennent à dépasser le résultat du test de l'adversaire.

Important: Ce système favorise l'imagination et la créativité, et ne marche plus si les joueurs se contentent d'adopter toujours la même stratégie, avec leur plus forte compétence. Mais on ne peut pas demander de l'aide à des Alliés indéfiniment, et créer deux systèmes de sécurité identiques pour protéger son secret est une perte de temps. Dans ce cas, n'oubliez pas les malus de circonstances!

Stratégie

Une fois que chaque camp a choisi son Approche, il lui faut choisir la Stratégie qu'il visera, et ce avant même de lancer le dé:

- ***Prendre l'ascendant:*** *"Je cherche à obtenir des financements pour mes travaux."* Le personnage fait directement avancer sa cause. S'il remporte le test opposé avec ses adversaires, sa marge de réussite sera mise de côté pour atteindre son Objectif.
- ***Stratégie risquée:*** *"Je tente l'utilisation d'une nouvelle technologie encore instable dans l'espoir d'avoir de vraies avancées."* Le personnage cherche à prendre un risque majeur: s'il réussit, il en tirera de gros avantages, mais un échec serait difficile. Dans ce cas, il s'inflige lui-même un malus qu'il détermine: ce malus est appliqué à son test, mais s'il parvient malgré tout à remporter l'affrontement, il gagnera en plus de sa marge de réussite deux fois le malus qu'il s'était infligé, et se rapprochera considérablement de son Objectif. Le Conteur peut aussi lui imposer de dépasser une certaine Difficulté pour bénéficier de tous ces points: le malus n'est pas comptabilisé à ce moment (ce n'est pas parce que l'adversaire a échoué dans une tentative de négociation et a obtenu 11 à son test qu'avec un 12 en test de Sciences non modifié, le personnage maîtrise une nouvelle technologie. Dans ce cas, personne n'avance).
- ***Saboter l'adversaire:*** *"Je fais du contre-espionnage et divulgue des fausses informations à l'entreprise concurrente."* Ici, il ne s'agit pas d'avancer dans ses travaux mais de réduire l'avance de l'adversaire: si le personnage gagne le test opposé, il réduit les points accumulés par l'adversaire d'autant que sa marge de réussite. Ces points ne peuvent descendre en-dessous de zéro.
- ***Contrer l'adversaire:*** *"Je sais que mon rival veut embaucher des loubards pour voler mon travail, j'organise ma défense avec mon propre réseau."* Le personnage ne prend absolument pas l'ascendant sur son adversaire, mais cherche à réduire ou annuler le succès de l'entreprise de ce dernier. Il effectue son test avec un bonus de +4, mais en cas de succès, il ne marque aucun point et son Objectif n'avance pas.
- ***Neutraliser les ressources:*** *"Je contacte les Alliés de mon adversaire et je leur fais une proposition financière pour qu'ils ne l'aident pas."* Le personnage cherche à empêcher son adversaire d'utiliser des ressources particulières. S'il remporte le test opposé, il ne gagne aucun point, mais le camp visé ne pourra pas utiliser l'Approche que son adversaire vient de neutraliser pour le restant du Conflit.

Rappelez-vous que chaque test représente l'avancée relative d'un camp par rapport à l'autre. Par exemple, si un des deux concurrents a fait 28 à son test de Sciences et a considérablement avancé par rapport à son adversaire qui lui, n'a fait que 19 à un test de Larcin spécialité Sécurité pour créer un système de protection de ses données impeccable, ça ne veut pas dire que le système de protection ne fonctionne pas. Cela signifie simplement que comparativement au temps investi par les deux personnages dans leurs actions, les recherches de l'un ont fait plus avancer sa cause que les caméras de surveillance de l'autre. Pour autant, le système de sécurité est en place, même si l'Objectif n'a pas avancé: ce personnage a travaillé, mais moins efficacement que le premier. Cela dit, si plus tard dans cet affrontement, son

adversaire décide d'espionner les travaux en cours, son système de sécurité infligera des malus de circonstances à ce dernier.

Exemple

Deborah est une jeune chef d'entreprise débordante d'énergie. Ses investissements dans l'énergie lui ont toujours rapporté gros, mais depuis quelques mois cependant, elle se heurte à un adversaire inconnu qui lui ravit toutes les petites entreprises au bord de la faillite qu'elle souhaiterait racheter. Ce qui semblait n'être qu'une coïncidence au départ ne peut plus être le fait du hasard: ces rachats rapides par des sociétés-écran font partie d'une stratégie savamment orchestrée. Deborah sait bien que les jeux sont désormais serrés, et qu'il va falloir jouer rapidement: si elle veut le monopole sur les sociétés d'énergie de nouvelle génération dans son pays, elle va devoir affronter son mystérieux rival.

Le Conteur décide d'utiliser les règles du Conflit, qui lui permettent de gérer rapidement cet affrontement sans obliger les autres joueurs à attendre des heures que Deborah ait joué chaque scène. Il décide que chaque tour de jeu représentera une semaine, et l'Objectif à atteindre sera égal au Sang-froid de l'adversaire: il s'agit d'une guerre psychologique, et l'enjeu est avant tout de faire abandonner l'autre. Deborah l'ignore, mais son mystérieux ennemi étant un peu différent de tout ce qu'elle imagine, elle devra atteindre un Objectif de 30 tandis que lui devra atteindre 22, soit le Sang-froid de Deborah.

La première semaine, Deborah décide de réaliser le plus d'opérations financières possibles, et utilise sa compétence Erudition spécialité Finances. Son concurrent préfère réunir le plus d'informations possibles sur elle et son entreprise, afin de mieux la connaître, et utilise sa compétence de Société spécialité Entreprises. Elle obtient 21, tandis que lui obtient 25 et gagne 4 points qui le rapprochent de son Objectif.

Voyant que ses habitudes et ses méthodes sont cernées tandis qu'elle ne connaît rien de son adversaire, Deborah décide de payer un petit pourboire à des détectives qu'elle connaît bien pour enquêter sur lui. Ce dernier décide alors d'adopter une stratégie de contre, et décide d'utiliser sa compétence de Larcin spécialité Sécurité pour se protéger de toute détection. Avec le bonus de +4, il remporte l'affrontement avec 26 à son test, contre 24 pour Deborah. Il ne gagne cependant aucun point de bonus.

Deborah, inquiète, décide de court-circuiter immédiatement les opérations que pourrait accomplir son adversaire, en le dénonçant à une unité de police pour des fraudes imaginaires. Elle utilise alors Persuasion spécialité Subterfuge pour tenter de saboter les possibilités de l'adversaire, mais le Conteur lui impose un malus de -4: elle n'a aucune preuve et n'a que peu de poids sur les décisions policières. Son rival, pendant ce temps, tente une opération extrêmement risquée: il s'inflige un malus de -6 à un test d'Erudition spécialité Finances, et n'obtient que 17 contre 19 pour Deborah, qui remporte ce tour. Il ne pourra plus tenter d'opérations sur les circuits financiers pendant un certain temps, mais Deborah n'accumule pas de points (elle a saboté une option de l'adversaire à la place). S'il avait remporté l'affrontement, le rival aurait gagné autant de points que sa marge de réussite +12 (deux fois son malus). Au bout de trois semaines, le Conflit continue d'être serré, et se poursuivra jusqu'à qu'un des deux camps abandonne.

Hiérarchie des personnages

Où l'on recherche la place de chacun des personnages dirigés par le Conteur et leur importance dans la scène en cours. Ce chapitre s'intéresse essentiellement aux situations de combat.

Les personnages du Conteur (ou personnages non-joueurs, ou PNJ) sont des protagonistes de l'histoire au même titre que ceux des joueurs, et il faut leur accorder une attention particulière. Néanmoins, vous voudrez parfois que certains de ces personnages soient exceptionnels et donnent du fil à retordre à vos joueurs, alors que parfois ils devront tomber lors d'une fusillade comme des mouches pour des raisons scénaristiques. C'est pourquoi il existe trois grands archétypes pour vos PNJ:

Figurants

Les figurants sont des personnages dont l'importance est clairement secondaire. Ce sont les vigiles qui n'ont pas de nom sur leur badge, les passants anonymes, etc. S'ils sont impliqués dans une fusillade, une balle les met à terre sans autre forme de procès. Si un événement terrible survient, ils fuient. Cependant, ils sont toujours véritablement dangereux en groupe.

La notion de figurant est relative. Si les personnages de vos joueurs sont de simples employés de bureau et qu'il doivent entrer dans une fusillade avec un policier, ce dernier ne sera probablement pas un figurant, car il s'agit d'un adversaire redoutable pour eux. Mais pour des personnages habitués à traquer des démons, le même policier sera un simple figurant, car ils ont l'habitude d'affronter bien pire. Les figurants sont là pour gérer une opposition où chaque adversaire pris individuellement n'est pas dangereux: si vous voulez que les joueurs sentent leur puissance, faites de leurs adversaires des figurants et ils les verront tomber à chaque coup.

N'oubliez pas que ce n'est pas parce qu'ils sont fragiles que ces personnages ne sont pas dangereux: ils attaquent, souvent en groupe, et une scène les impliquant peut être extrêmement dangereuse pour les personnages des joueurs. Seulement, vous vous épargnez le travail de compter minutieusement les points de Souffle et de Santé de chaque PNJ, et pouvez vous permettre une scène de bataille de masse.

Les règles spéciales des figurants sont les suivantes:

- Pas de points de Souffle, ni de points de Santé. La moindre blessure infligée à un figurant est critique. Considérez que la moindre blessure met hors de combat ces personnages, qu'ils soient sérieusement blessés ou morts;
- Les figurants n'ont qu'un seul état psychologique: ils passent directement "en crise" lorsqu'ils sont atteints par un effet de moral;
- Ils attaquent de manière combinée: lorsque plusieurs figurants attaquent une même cible, procédez à une attaque unique, avec un bonus à l'attaque égal au nombre de figurants attaquant moins 1 (jusqu'à un bonus de +10). L'attaque

inflige 50% de dégâts en plus en cas de touche. Ainsi, si 5 figurants visent la même cible avec leur pistolet, l'attaque bénéficie d'un +4 pour toucher et inflige 3D6 dégâts au lieu de 2D6.

- Ils ne peuvent pas utiliser de points de Style.

Seconds rôles

Les seconds rôles sont la plus grande partie des personnages rencontrés par les joueurs. Ce sont des personnages impliqués dans l'histoire, mais dont l'importance n'est pas primordiale ou qui n'ont aucun potentiel héroïque. Ils peuvent aussi être des adversaires coriaces pour les joueurs, mais sans être d'une puissance hors norme. L'informateur habituel des personnages joueurs, le chef de la sécurité de l'immeuble que ces derniers infiltrent, l'escouade d'élite qui cherche à les arrêter sont autant d'exemples de seconds rôles.

Ces personnages n'ont pas l'avantage héroïque de pouvoir éviter les balles ou les coups, mais ils sont psychologiquement plus coriaces et peuvent survivre à un coup. Encore une fois, cette notion est relative: le caïd de la région et ses hommes sont sans doute de bons seconds rôles pour un affrontement avec des personnages flics, car ils se doivent d'être des adversaires coriaces pour ces derniers. En revanche, pour un esprit millénaire, les mêmes loubards ne sont que des figurants, si inférieurs à lui qu'il ne sont dangereux qu'en grand nombre, et encore. Tout dépend encore une fois du poids que vous souhaitez donner à l'opposition lors d'une scène.

Les règles spéciales des seconds rôles sont les suivantes:

- Pas de points de Souffle, mais un total normal de points de Santé. Les seconds rôles sont directement blessés chaque fois qu'un coup les atteint sans passer par la protection héroïque que constituent les points de Souffle. Pour autant, ils ne sont pas nécessairement grièvement blessés au premier coup reçu;
- Les seconds rôles suivent les règles normales d'état psychologique: ils ne sont ni plus ni moins impressionnables que les personnages des joueurs;
- Ils ne peuvent pas attaquer de manière combinée comme les font les figurants;
- Ils ne peuvent pas utiliser de points de Style.

Premiers rôles

Les premiers rôles sont les personnages les plus importants du Conteur. Ils constituent des adversaires ou des alliés redoutables et sont capables d'exploits hors normes. Cette catégorie est réservée aux personnages dotés d'un rôle important dans le déroulement de l'histoire, à ceux qui sont clairement hors normes ou à un niveau bien supérieur à celui des PJ, ou

qui marquent une opposition conséquente face à ces derniers. Ils bénéficient des mêmes règles que les personnages des joueurs.

Les personnages qui suivent ces règles obtiennent clairement un potentiel héroïque, mais ce n'est pas pour autant que tous les premiers rôles sont nécessairement de grands combattants. La preuve en est que les personnages des joueurs bénéficient des mêmes avantages sans être nécessairement de grands guerriers. L'enfant qui semble détenir un secret important pour lutter contre une entité venue du monde spirituel ne sait peut-être pas se battre, mais son rôle est central dans la Chronique, et le statut de premier rôle est pleinement justifié.

Les règles spéciales des premiers rôles sont les suivantes:

- Ils ont des points de Souffle et des points de Santé, comme prévu dans le livre de règles du jeu;
- Les premiers rôles suivent les règles normales d'état psychologique: ils ne sont ni plus ni moins impressionnables que les personnages des joueurs;
- Ils ne peuvent pas attaquer de manière combinée comme les font les figurants;
- Ils peuvent utiliser des points de Style, et utilisent ceux de la réserve du Conteur.

Note: Le Conteur dispose lui aussi d'une réserve de 10 points de Style par scénario, qu'il peut librement employer mais seulement avec les Premiers Rôles. Comme les joueurs, il peut sauver certains de ses PNJ de la mort, améliorer leurs actions, etc. En n'oubliant pas que cela doit être fait principalement dans l'intérêt de l'histoire, et non pour "vaincre" les joueurs (ce qui n'a pas de sens, puisqu'il a déjà des moyens illimités). Cela implique donc qu'il peut utiliser ces points pour un personnage qui est dans le camp des joueurs afin de les aider.

Le Conteur ne se redonne pas à lui-même des points de Style lorsqu'il juge qu'il le mérite. Il dispose de 10 points par chapitre, et c'est tout.

Force d'âme

Où l'on apprend ce qui différencie les démons puissants des simples mortels, et où l'on découvre comment obtenir soi-même la puissance hors du commun des anciens esprits.

Qu'est-ce que la Force d'âme?

Dans le monde d'Eris, chaque être vivant dispose d'un lien avec l'énergie spirituelle, et est composé d'une certaine quantité de cette énergie. Plus une créature possède une énergie spirituelle forte, plus son score de Force d'âme est élevé, et plus ses capacités peuvent dépasser les limites humaines. Un personnage doté d'une Force d'âme élevée peut accomplir des exploits impensables pour le commun des mortels.

Évaluée de 1 à 10, cette valeur est un peu particulière, car elle ne peut être augmentée avec l'expérience. Chaque personnage dispose à la création d'une valeur de Force d'âme, selon le niveau souhaité pour la Chronique. Par la suite, c'est au Conteur de déterminer si et quand l'âme d'un personnage se renforce, et donc quand il gagne un point de Force d'âme: il doit toujours s'agir d'un évènement central, car augmenter cette valeur fait du personnage un être de plus en plus surhumain, mais il existe plusieurs moyens de renforcer son âme. Quelques exemples:

- Le personnage réussit à dépasser ses limites et accomplit un exploit qu'il jugeait impossible;
- Le personnage reçoit le pouvoir d'une créature surnaturelle qu'il a vaincue;
- Le personnage survit à une catastrophe surnaturelle.

Chaque fois que vous jugez qu'un personnage a passé un cap qui devrait le changer à jamais et devrait devenir plus fort que jamais suite à cette étape, vous pouvez potentiellement décider d'augmenter sa Force d'âme d'un point. Inversement, de rares cas pourraient permettre de descendre la Force d'âme d'un personnage, ou certaines augmentations peuvent n'être que temporaires.

Niveaux de pouvoir

Cette section vous présente les effets des différents niveaux de Force d'âme, depuis la plus modeste créature jusqu'aux esprits les plus démesurément puissants. Les personnages n'ont pas vocation à passer par tous ces stades, ni à rencontrer dans toutes les campagnes des créatures de Force d'âme élevée, mais Project: Eris se veut un jeu épique, et la démesure de certains adversaires fait pleinement partie de l'ambiance du jeu.

Après une courte description, sept points sont détaillés pour chaque niveau de Force d'Ame:

Valeurs de caractéristiques maximales: Ici est indiquée la valeur maximale que peut atteindre une des caractéristiques de base de la créature, avant application des modificateurs de taille.

Puissance physique: Les êtres les plus puissants sont capables de dépasser les limites physiques. A cet endroit est indiqué, le cas échéant, la catégorie de taille minimum à laquelle le personnage est considéré comme appartenant. Ceci ne vaut que pour le poids soulevé et la distance de saut. Ainsi, un personnage de taille humaine doté d'une Force d'âme de 7 est considéré comme de taille Gig. lorsqu'il porte quelque chose, le déplace ou saute.

Capacités corporelles: Les créatures dotées d'une Force d'âme élevée ont un corps doté de plus d'énergie spirituelle, donc moins soumis aux contingences matérielles, ce qui leur permet de mieux résister aux agressions extérieures. Il n'est ainsi pas rare qu'un démon survive à un coup d'épée qui le traverse entièrement. Sont donc indiquées ici les éventuelles résistances des personnages selon leur Force d'âme.

Pouvoirs mystiques: Le niveau maximum que peut atteindre la créature dans l'atout Pouvoir mystique. Cela ne signifie pas qu'elle est obligée d'avoir un pouvoir de ce niveau pour autant. Notez que les êtres vraiment puissants peuvent dépasser 5 dans les différents pouvoirs mystiques, et acquérir des pouvoirs sortant du cadre des règles de base du jeu.

Nombre de prouesses par combat: Le nombre de prouesses accessibles à chaque rencontre à la créature: le premier chiffre indique combien de prouesses le personnage peut utiliser, le second indique combien d'entre elles peuvent être des prouesses supérieures. Par exemple, un 5/2 indique que le personnage peut recourir à 5 prouesses par rencontre, dont seulement 2 peuvent être des prouesses supérieures.

Les personnages ayant accès aux pouvoirs mystiques de niveau 6 et plus peuvent avoir grâce à eux des prouesses Suprêmes, et le troisième chiffre indique le cas échéant combien de prouesses du personnage peuvent être utilisées comme prouesses Suprêmes au cours d'une même rencontre. Utiliser une telle capacité consomme également une utilisation de prouesse supérieure. Ainsi, si un personnage ayant comme nombre de prouesses 6/2/1 utilise une prouesse Suprême, il ne lui restera plus que 5/1/0 prouesses utilisables pour cette rencontre.

○ **Force d'âme 0: Artificiel**

Aucune créature vivante n'a de Force d'âme à 0. Ce score est celui de créatures purement artificielles, comme des androïdes, et indique que la créature concernée n'a pas d'âme.

Valeurs de caractéristiques maximales: Les caractéristiques physiques dépendent de la construction. Pas de caractéristiques d'Intelligence, d'Intuition ou de Présence.

Puissance physique: Normale

Capacités corporelles: Pas de points de Souffle. Ne guérit pas naturellement.

Pouvoirs mystiques: Aucun

Nombre de prouesses par combat: Aucune

○ ***Force d'âme 1: Inférieur***

Cette valeur est celle des créatures les plus modestes, vivantes mais dotées d'un esprit rudimentaire: elles n'ont pas d'esprit individuel, pas de véritable caractère. Les insectes et la plupart des plantes possèdent cette valeur.

Valeurs de caractéristiques maximales: 14. Pas de caractéristiques d'Intelligence, d'Intuition ou de Présence

Puissance physique: Normale

Capacités corporelles: Pas de points de Souffle. Guérit naturellement

Pouvoirs mystiques: Niveau 1 maximum

Nombre de prouesses par combat: 3/0

○ ***Force d'âme 2: Primaire***

La valeur par défaut de la plupart des animaux. Une Force d'âme de 2 indique un esprit individualisé, capable d'avoir sa propre personnalité, mais dont l'aspect spirituel ou mystique est encore assez rudimentaire. Cela n'empêche pas certains animaux de devenir des esprits et de voir leur Force d'âme augmenter par la suite.

Valeurs de caractéristiques maximales: 16. Le score d'Intelligence est limité à 3.

Puissance physique: Normale

Capacités corporelles: Pas de points de Souffle. Guérit naturellement

Pouvoirs mystiques: Niveau 2 maximum

Nombre de prouesses par combat: 4/0

○ ***Force d'âme 3: Humain***

Cette valeur est la plus communément rencontrée dans l'espèce humaine. C'est celle des gens normaux, qui n'ont pas vécu de choses extrêmes ou dont la force spirituelle n'est pas supérieure à la moyenne. Capables d'exploits de temps à autres, les personnes ayant cette valeur ne dépassent pas pour autant les capacités humaines classiques. Elle permet cependant de développer des pouvoirs mystiques assez puissants pour ceux qui s'initieraient à cette discipline.

Valeurs de caractéristiques maximales: 18

Puissance physique: Normale

Capacités corporelles: Utilise des points de Souffle. Guérit naturellement

Pouvoirs mystiques: Niveau 3 maximum

Nombre de prouesses par combat: 4/1

○ ***Force d'âme 4: Initié***

Cette valeur est celle de personnages ayant une forte personnalité ou ayant déjà côtoyé le monde des esprits. Beaucoup de mystiques ont ce niveau de Force d'âme, qui les place légèrement au-dessus du reste de la population, sans modification véritablement flagrante. Les pouvoirs mystiques viennent assez naturellement aux personnages à ce niveau, et peuvent devenir puissants. Les démons mineurs se situent souvent à ce niveau.

Valeurs de caractéristiques maximales: 20

Puissance physique: Taille M minimum

Capacités corporelles: Utilise des points de Souffle. Guérit naturellement. Le personnage peut vivre deux fois plus vieux

Pouvoirs mystiques: Niveau 4 maximum

Nombre de prouesses par combat: 5/1

○ ***Force d'âme 5: Elu***

A ce niveau, un personnage commence à dépasser sérieusement les limites humaines. Cette valeur est celle des mystiques puissants, des chasseurs de démons qui ont l'habitude d'affronter le surnaturel et ont endurci leur esprit à son contact. Une Force d'Ame de ce niveau indique une grande puissance spirituelle et permet de réaliser des exploits et de développer des pouvoirs mystiques de très haut vol.

Valeurs de caractéristiques maximales: 22

Puissance physique: Taille G minimum

Capacités corporelles: Utilise des points de Souffle. Guérit naturellement. Le rythme de guérison naturel est deux fois plus rapide que la normale. Le personnage peut vivre trois fois plus vieux

Pouvoirs mystiques: Niveau 5 maximum

Nombre de prouesses par combat: 5/2

○ ***Force d'âme 6: Démoniaque***

Ce niveau est celui, comme son nom l'indique, de la plupart des démons qui méritent leur nom. C'est-à-dire des entités anciennes, puissantes et intelligentes. Les personnages ayant ce niveau de puissance ont une âme forte et sont clairement au-dessus de l'humain: ils peuvent réaliser des choses extraordinaires. Leurs pouvoirs mystiques peuvent prendre une nouvelle dimension et affecter plus de choses que leur entourage immédiat.

Valeurs de caractéristiques maximales: 24

Puissance physique: Taille TG minimum

Capacités corporelles: Utilise des points de Souffle. Guérit naturellement. Le rythme de guérison naturel est deux fois plus rapide que la normale. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests d'Endurance contre les poisons et maladies, ainsi qu'à sa Défense d'Endurance contre ces mêmes attaques. Le personnage peut vivre trois fois plus vieux et paraît toujours jeune.

Pouvoirs mystiques: Niveau 6 maximum

Nombre de prouesses par combat: 6/2/1

○ ***Force d'âme 7: Héroïque***

Un personnage doté d'une Force d'âme de 7 possède une puissance approchant celle des héros mythologiques. Des caractéristiques qui peuvent dépasser de très loin les standards humains, un corps extrêmement résistant capable de survivre à des blessures qui tueraient un homme d'un coup, ces créatures sont composées autant d'énergie spirituelle que de chair et de sang et commencent à faire fi des contraintes physiques.

Valeurs de caractéristiques maximales: 27

Puissance physique: Taille Gig minimum

Capacités corporelles: Bénéficie de 50% de points de Souffle en plus. Guérit naturellement. Le rythme de guérison naturel est deux fois plus rapide que la normale. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests d'Endurance contre les poisons et maladies, ainsi qu'à sa Défense d'Endurance contre ces mêmes attaques. Le personnage ne vieillit plus.

Pouvoirs mystiques: Niveau 6 maximum

Nombre de prouesses par combat: 6/3/1

○ ***Force d'âme 8: Légendaire***

Ce niveau est quasiment divin, au sens où les gens l'entendent communément. En effet, un personnage ayant 8 en Force d'âme peut développer des pouvoirs mystiques dont l'influence s'exerce à très grande échelle, et semble aux yeux des mortels omnipotent. Si ce n'est pas réellement le cas, le potentiel et les capacités de ces êtres fait en tous cas d'eux de véritables demi-dieux.

Valeurs de caractéristiques maximales: 30

Puissance physique: Taille C minimum

Capacités corporelles: Bénéficie de 50% de points de Souffle en plus. Guérit naturellement. Le rythme de guérison naturel est quatre fois plus rapide que la normale. Le

personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests d'Endurance contre les poisons et maladies, ainsi qu'à sa Défense d'Endurance contre ces mêmes attaques. Le personnage ne vieillit plus.

Pouvoirs mystiques: Niveau 7 maximum

Nombre de prouesses par combat: 7/3/1

○ ***Force d'âme 9: Divin***

Êtres millénaires incompréhensibles à la puissance inimaginable, les êtres divins n'ont quasiment plus rien en commun avec les mortels. Leurs pouvoirs sont très vastes, et ils sont virtuellement immortels. En effet, s'ils peuvent être tués au combat, leurs capacités sont le plus souvent si vastes que personne ne peut véritablement réaliser cet exploit.

Valeurs de caractéristiques maximales: 35

Puissance physique: Taille C+ minimum

Capacités corporelles: Bénéficie du double de points de Souffle et de 50% de points de Santé en plus. Guérit naturellement. Le rythme de guérison naturel est huit fois plus rapide que la normale. Le personnage est immunisé aux poisons et maladies. Le personnage ne vieillit plus.

Pouvoirs mystiques: Niveau 7 maximum

Nombre de prouesses par combat: 7/4/1

○ ***Force d'âme 10: Primarque***

Les Primarques sont les plus anciens des esprits, et les plus parfaits. Composés exclusivement d'énergie spirituelle, ils s'affranchissent des contraintes physiques sans difficulté et la réalité leur obéit. Leur âme est si puissante qu'ils ne peuvent être détruit que par l'un des leurs. Cependant, ces créatures n'interviennent jamais réellement dans les affaires des mortels. Une créature dotée de ce niveau de pouvoir ne nécessite pas de véritable profil: elle est simplement au-dessus de tout.

Valeurs de caractéristiques maximales: 40

Puissance physique: Absolue. La Force d'un primarque et sa capacité à déplacer son propre corps ou des objets est a priori sans limites.

Capacités corporelles: Bénéficie du double de points de Souffle et de Santé. Guérit naturellement. Le rythme de guérison naturel est huit fois plus rapide que la normale. Le personnage est immunisé aux poisons et maladies. Le personnage ne vieillit plus.

Pouvoirs mystiques: Niveau 8 maximum

Nombre de prouesses par combat: 7/4/2

Antagonistes communs

Où l'on présente les caractéristiques de combat de certains adversaires que les personnages pourront être amenés à rencontrer. Chacun vous est présenté avec ses compétences utiles en combat (si une spécialité est précisée, ce score ne vaut que pour la spécialité en question), ses attaques principales, ses valeurs de défense et, le cas échéant, ses capacités spéciales. N'oubliez pas que vous pouvez faire de chacun de ces adversaires des seconds rôles ou des figurants selon vos besoins.

Combattants ordinaires

Pilier de bar

Ce type va de bistrot en bistrot et aime bien provoquer ceux qu'il ne juge pas dangereux. Il n'est pas un spécialiste du combat, mais a quelques notions en termes de bagarre. Il abandonne rapidement lorsque les choses ne tournent pas comme prévu.

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +4, Athlétisme (endurance) +7, Persuasion (intimidation) +6.
- **Attaques:** Arme improvisée ou Mains nues +5, dégâts D3 + 1 non létaux, Allonge 1.
- **Valeurs de combat:** Souffle 22, Santé 11, Vitesse 10, Initiative +0.
- **Défenses:** Esquive 14, Endurance 17, Sang-froid 10, Résolution 8, Parade 15.
- **Force d'âme:** 3

Chien de garde

Un chien de grande taille, destiné à la garde des habitations ou accompagnant son maître. Ce spécimen est dressé au combat, et est bien plus dangereux au contact que beaucoup d'hommes adultes.

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +8, Athlétisme +10 (Course +14), Investigation (Perception) +16.
- **Attaques:** Morsure +10, dégâts D6+4, Allonge 1.
- **Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 16, Initiative +5.
- **Défenses:** Esquive 18, Endurance 18, Sang-froid 14, Résolution 16, Parade impossible.
- **Force d'âme:** 2

Loubard/Flic commun

Un personnage dont la violence fait partie de l'univers quotidien. Il n'est pas un spécialiste des combats, mais sait se défendre contre la plupart des adversaires communs, et sait se servir

d'une arme à feu. C'est un adversaire dangereux pour la plupart des gens, mais les vrais professionnels des champs de bataille ont peu de difficultés pour s'en débarrasser.

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +8, Athlétisme +6, Furtivité (discrétion) +7, Investigation (perception) +7, Persuasion (intimidation) +6, Pilotage +5.
- **Attaques:** Couteau +8, dégâts D4+1, Allonge 1; Pistolet automatique +8, 2D6, Portée 9m.
- **Valeurs de combat:** Souffle 22, Santé 11, Vitesse 11, Initiative +1.
- **Défenses:** Esquive 18, Endurance 16, Sang-froid 14, Résolution 14, Parade 18.
- **Force d'âme:** 3

Commando d'élite (Capitaine)

Combattant entraîné et sachant faire face à de nombreuses situations, le membre de commando d'élite est un adversaire redoutable pour la plupart des gens. Il sait garder la tête froide dans de nombreuses situations et est aussi efficace au contact qu'avec une arme à feu.

Entre parenthèses vous sont indiquées les modifications apportées à ce profil pour faire celui d'un capitaine de commando d'élite.

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +12, Athlétisme +14, Furtivité (discrétion, camouflage) +11, Investigation (perception) +10, Persuasion (intimidation) +10, Pilotage +11.
- **Attaques:** Couteau +14, dégâts D4+4, Allonge 1; Fusil d'assaut +14, 2D8, Portée 40m.
- **Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 13, Initiative +3.
- **Défenses:** Esquive 20, Endurance 24, Sang-froid 20 (capitaine 24), Résolution 18 (capitaine 22), Parade 24, Réduction des dégâts: 3 contact, 2 à distance.
- **Spécial (capitaine uniquement):** Posture connue: Aura de courage (Ame noble); Manœuvres connues: Concentration martiale (Ame noble); Prouesses connues: Cri de ralliement (Ame noble), Rebond improbable (Desperado).
- **Force d'âme:** 3 (4)

Démons

La proximité du monde spirituel fait parfois apparaître dans le monde d'Eris des créatures surnaturelles qui n'auraient jamais dû quitter leur monde. Bien que toutes ne sont pas hostiles, elles sont communément appelées "démons". Cette section vous présente 5 profils de démons, adaptés aux différents niveaux d'héroïsme proposés. Bien sûr, puisque l'on parle ici d'antagonistes, ceux-ci sont des espèces hostiles!

Exécuteur

Peu raffiné, l'exécuteur naît des remords et de la haine d'une personne assassinée, mais elle n'en a pas la personnalité: ce n'est qu'une entité de rage indépendante. Dès lors, cette créature n'a pour but que de créer d'autres être comme lui. Il ressemble à un squelette humanoïde recouvert d'une longue cape et portant une faux rouillée. L'image que la plupart des humains se font de la mort.

Même s'il est un démon inférieur, un exécuteur est un adversaire redoutable pour des personnages Communs. Il est relativement lent et facile à atteindre avec des armes à feu, mais son corps squelettique est particulièrement résistant et ses assauts sont peu raffinés, mais d'une brutalité rare. Sa faux est particulièrement dangereuse et les massacres qu'il perpétue sont un spectacle difficilement soutenable.

- **Compétences principales:** Athlétisme +16, Investigation (perception) +10, Persuasion (intimidation) +14.
- **Attaques:** Faux +12, dégâts 2D4+12 (+ capacité *dégâts graves*), Allonge 3.
- **Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 13, Initiative -2.
- **Défenses:** Esquive 8, Endurance 26, Sang-froid 22, Résolution 22, Parade 20, Réduction des dégâts 5/armes explosives (les armes dotés de la propriété *Explosif* ignorent cette réduction des dégâts).
- **Spécial :** Posture connue: Attaque en puissance (Danse macabre, déjà compté); Prouesses connues: Déstabilisation (Ame noble), Fontaine de sang (Ame noble).
- **Force d'âme:** 4

Phantom

Démon mineur ressemblant à une fine araignée, cette créature de la taille d'un homme adulte est dotée d'une carapace dont la couleur s'adapte à l'environnement. Rusé et intelligent, ce démon est peu robuste et préfère traquer ses proies discrètement avant de les attaquer au dernier moment à l'aide de ses crocs venimeux et de ses pattes avant, véritables lames acérées. Capables de déformer légèrement la réalité, le phantom est virtuellement indétectable avant son assaut.

Cet adversaire est adapté pour offrir un vrai challenge à des personnages Expérimentés. Il n'est pas très résistant et inflige des dégâts moyens, mais il est extrêmement vif et difficile à atteindre avec les armes à feu. Intelligent et sournois, le phantom peut tendre des pièges élaborés.

- **Compétences principales:** Acrobaties +15, Athlétisme +13, Furtivité +20, Investigation (perception) +14.
- **Attaques:** Crocs venimeux +18, dégâts D6+1 (Venin +13 contre Endurance de la cible, en cas de réussite celle-ci perd 2 points temporairement dans ses caractéristiques physiques), Allonge 1; Lames +16/+14 (combat à deux armes), dégâts D8+3/D8+1, Allonge 2.
- **Valeurs de combat:** Souffle 12, Santé 6, Vitesse 25, Initiative +6.
- **Défenses:** Esquive 25, Endurance 23, Sang-froid 16, Résolution 16, Parade impossible.

- **Spécial :** Postures connues: Posture d'assassin (Chasseur obscur), Traqueur silencieux (Chasseur obscur);
Manœuvres connues: Esquive acrobatique (Vif-argent), Lame de l'ombre (Chasseur obscur);
Prouesses connues: Métamorphose (Action rapide, le phantom prend pour un round complet l'apparence de l'humanoïde qu'il souhaite et peut immédiatement tenter un test de Déguisement. Il peut faire perdurer l'effet un round de plus en utilisant cette prouesse une nouvelle fois), Mouvement périlleux (Vif-argent), Sprint rapide (Vif-argent).
Atout: Vif comme l'éclair 1 (+1 action rapide par round)
- **Force d'âme:** 5

Paladin maudit

Ce démon est issu d'une âme forte qui a échoué de son vivant à protéger ce qui lui était cher. Les paladins maudits ont une apparence parfaitement humaine et savent se mêler à la société et s'y fondre pour vivre leur vie, mais tous ont un être à protéger. Que ce dernier soit un descendant, un ami, un amour ou quelqu'un lui ressemblant, le paladin protège cette personne du mieux qu'il peut et rien ne l'arrête dans cette tâche. Au point de parfois provoquer des drames en croyant agir pour le mieux.

Le paladin maudit est un démon puissant, capable d'appeler à tout moment son équipement de combat: une armure et une épée de chevalier, symboles de son serment. Il est intelligent et ne vient à la confrontation que si c'est la meilleure solution ou qu'aucune autre n'est envisageable. Néanmoins, lorsque son "maître" est en danger, ce démon est implacable. Désireux de suivre son serment, il ne craint pas la mort et peut encaisser les coups pour celui qu'il protège, ce qui en fait un adversaire très dangereux: il est susceptible de donner du fil à retordre à des personnages d'Elite.

- **Compétences principales:** Acrobaties +8, Athlétisme +18, Investigation (perception) +22, Persuasion (intimidation) +18.
- **Attaques:** Epée longue +21, dégâts D8+9, Allonge 2.
- **Valeurs de combat:** Souffle 40, Santé 20, Vitesse 10, Initiative +3.
- **Défenses:** Esquive 12, Endurance 32, Sang-froid 30, Résolution 30, Parade 31 ou 31 (bouclier), Réduction des dégâts: 5 contact, 2 à distance.
- **Spécial :** Posture connue: Posture défensive (Garde royale), Posture réactive (Garde royale);
Manœuvres connues: Bravade (Garde royale), Provocation (Ame noble), Coup de maître (Danse macabre);
Prouesses connues: Contre-attaque (Garde royale), Contre décisif (Garde royale, supérieure), Diversion (Maître de guerre).
- **Force d'âme:** 6

Blitz

Avec sa forme de lézard humanoïde et ses 3 mètres de haut, le Blitz ressemble à une brute sauvage capable de dépecer un humain en un seul coup de griffes. Mais il est encore plus que ça: il

s'agit d'un démon d'élite extrêmement intelligent et doté d'une vitesse incroyable au regard de sa stature. Lorsque des démons hostiles se regroupent, les Blitz en sont souvent les commandants, et ils servent de lieutenants aux esprits les plus puissants.

Le Blitz est un adversaire redoutable, même au niveau Héroïque. Sa vitesse, ses griffes, son endurance et son pouvoir surnaturel lui permettant d'appeler la foudre font de lui une véritable machine à tuer. Aussi intelligent que les personnages Héroïques, capable de prendre une forme humanoïde pour s'infiltrer dans la société humaine (bien qu'il déteste souvent cette idée), il crée tant que possible des situations à son avantage, et s'adjoint souvent les services de démons inférieurs.

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +20, Athlétisme +24, Persuasion +20, Investigation (perception) +20.
- **Attaques:** Griffes de combat +24/+24 (combat à deux armes), dégâts D8+12/D8+6, Allonge 3; Impact électrique +15, dégâts 8D6 électriques, propriété spéciale *Explosif*, Portée 60m.
- **Valeurs de combat:** Souffle 60, Santé 20, Vitesse 18, Initiative +6.
- **Défenses:** Esquive 26, Endurance 32, Sang-froid 28, Résolution 28, Parade 36.
- **Spécial :** Postures connues: Voltigeur (Vif-argent), Armure de foudre (Inflige 4 points de dégâts à toute personne touchant le Blitz avec une arme de corps à corps et une Allonge de 3 ou moins);
Manœuvres connues: Analyse tactique (Maître de guerre), Coup de maître (Danse macabre), Déplacement tactique (Vif-argent);
Prouesses connues: Déstabilisation (Ame noble), Grêle de mort (Danse macabre, supérieure), Impact électrique (Supérieure, voir deuxième attaque ci-dessus), Lame de foudre (Pas d'action, s'utilise en même temps qu'une action simple d'attaque. Le blitz prolonge ses griffes avec le pouvoir de la foudre et augmente son Allonge à 15 pour l'action d'attaque en cours. Les dégâts infligés sont exclusivement électriques), Sprint rapide (Vif argent).
Atouts: Immunité à l'électricité, Vif comme l'éclair 2 (+2 action rapides par round), Ambidextrie
- **Force d'âme:** 7

Prototype-Alpha

Le démon artificiel connu sous le nom de code de Prototype-Alpha est le résultat d'un programme de recherche qui a fonctionné au-delà des espérances de ceux qui l'avaient conçu. Il s'agissait à l'origine de créer un androïde de bataille perfectionné, et l'utilisation de l'énergie spirituelle devait en faire une unité d'élite invincible. Et de fait, lors de la finalisation, un démon puissant a pris possession du corps mécanique du prototype, créant une machine de mort et de destruction à nulle autre pareille: un colosse de près de 6 mètres de haut, capable de modifier sa forme et son armement à l'envi, et ayant toujours l'apparence d'un androïde au design ultramoderne. Cette créature a détruit en quelques instants tout ce qui l'entourait et est désormais libre. Nul ne sait maintenant où elle se trouve, et quels sont ses projets.

Le Prototype-Alpha est un adversaire terrible, capable d'inquiéter sérieusement les démons majeurs, que seuls des personnages Épiques ont une chance de contrer. Il possède des capacités surhumaines, de nombreux équipements à la pointe de la technologie et une batterie d'armes qui font de lui une véritable armée sur pattes. Sa capacité à manipuler les appareils les plus élaborés le rendent encore plus dangereux, si bien qu'il faut de nombreuses ressources, de la chance et beaucoup de détermination pour espérer en venir à bout.

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +30, Athlétisme +27, Furtivité +17, Persuasion (intimidation) +23, Investigation (perception) +22.
 - **Attaques:** Lames d'acier +21/+19 (combat à deux armes), dégâts D8+15/D8+7, Allonge 4;
Arme à distance polymorphe +32, dégâts et portée selon l'arme imitée.
 - **Valeurs de combat:** Souffle 100, Santé 50, Vitesse 25, Initiative +8.
 - **Défenses:** Esquive 32, Endurance 37, Sang-froid 33, Résolution 33, Parade 33.
 - **Spécial :** Postures connues: Posture de sniper (Desperado), Tireur de choc (Desperado);
Manœuvres connues: Contre-tir (Desperado), Réflexe défensif (Garde royale);
Prouesses connues: Contre-charge (Desperado), Pluie de balles (Supérieur, Desperado, le Prototype-Alpha peut toucher jusqu'à 30 cibles à l'aide de cette prouesse), Rebond improbable (Desperado);
Atouts: *Artillerie complète:* Cette créature peut modifier son corps en permanence, et peut changer l'arme de tir qu'elle utilise en action libre pour n'importe quelle arme du livre de base. Si elle utilise une arme explosive, elle est limitée à un tir par action simple, si ce n'est pas le cas elle peut tirer sur trois cibles différentes (avec des armes différentes si elle le souhaite) et pourra ainsi utiliser en une action simple un fusil de chasse, un fusil d'assaut et un fusil à pompe, par exemple, sur trois cibles différentes, avec un jet d'attaque pour chacune.
- Evolution perpétuelle:* Le Prototype-Alpha est en constante mutation. Il est toujours de taille TG, mais sa forme peut varier en action libre, de même que les armes qu'il utilise, tant qu'il reste globalement de la même taille.
- Merveille technologique:* Toutes les armes à distance de ce démon sont dotées des automatiquement des améliorations: Automatique, Maître, Scope, Perce-blindage. Elles n'ont pas besoin d'être rechargées et leurs munitions sont créées spirituellement sur le moment, et sont à proprement parler illimités.
- Régénération:* Cette créature se régénère à une vitesse impressionnante. Elle récupère 1 point de Santé toutes les minutes lorsqu'elle n'est plus en situation de combat.
- Technocrate:* Le Prototype-Alpha exerce un contrôle absolu sur les appareils électroniques dans un rayon de 5km autour de lui. Il ne peut pas presser sur une gâchette à distance, mais peut dérégler tout système informatique à volonté, ou reprogrammer des drones.
- **Force d'âme:** 8

Conseils

Où l'on ne prétend pas le moins du monde vous apprendre à maîtriser une partie, mais où l'on exposera quelques conseils et pistes de réflexions pour vos séances avec ce jeu. Plus que jamais, rien n'est obligatoire ici, mais ces idées peuvent vous servir à pimenter vos parties.

Agissez avant de penser!

Bien que les thèmes abordés avoisinent parfois le domaine de l'horreur, Project: Eris est un jeu épique, où vos personnages sont amenés à réaliser de grandes choses. Et dans toutes les histoires du genre, il arrive que des héros prennent des décisions qui ne sont pas les meilleures pour parvenir à leurs fins, mais qui produisent des scènes d'anthologie. Ne les découragez pas en les obligeant à jouer l'efficacité à tout prix.

Oui, il est certain qu'attaquer votre ennemi juré à 5 est le plus sûr moyen d'en venir à bout, mais le joueur qui décide de le provoquer en duel et de jouer sciemment la vie de son personnage ne produit-il pas à ce moment une scène plus intéressante? Le héros qui décide de plonger du haut d'une falaise pour aller chercher un ami en train de se noyer ne crée-t-il pas une scène plus intense que celui qui décide de descendre par le chemin et de lui envoyer une bouée?

Certes, beaucoup d'actions héroïques et dignes des héros mythologiques ne sont pas les plus stratégiques sur le moment, mais elles rendent les scènes mémorables. N'hésitez pas à récompenser de tels actes par des points de Style lorsque le joueur choisit de mettre lui-même son personnage en difficulté pour les besoins de la narration. Attention: il ne s'agit pas de récompenser les conduites suicidaires non plus, ni les joueurs qui veulent sans cesse tirer la couverture à eux!

Faites un effort, votre situation peut toujours être pire!

Souvenez-vous que les gens heureux n'ont pas d'histoire, et que les conflits sont le moteur de l'action. Sans conflit, pas d'aventure. Si les personnages sont heureux, n'ont aucun ennemi et vivent le bonheur idéal, ils n'ont plus de raisons de risquer leur vie et de lutter, et vos séances risquent rapidement d'être ennuyeuses. N'ayez donc pas peur d'utiliser les conflits et d'en ajouter de nouveaux tant que l'ensemble reste lisible par les joueurs.

Ceci vaut également pour leurs actions. Ne sanctionnez pas un joueur qui se met volontairement à dos un PNJ important ou décide d'agir différemment de ce qui était prévu (tant qu'il ne cherche pas à saboter votre histoire commune): il nourrit le récit grâce à ces actes, se crée de nouveaux handicaps, enrichit son personnage et donne une profondeur plus grande à ce qui se passe dans vos séances.

Enfin, n'oubliez pas que tuer un personnage est une solution de dernier recours, parce que vous détruisez toute l'histoire construite autour de ce dernier. A moins d'un accord commun avec le joueur, de sérieuses blessures, un ennemi mortel ou une perte importante sont d'excellents moyens de souligner les échecs d'un personnage tout en ne détruisant pas tout ce que le joueur et vous-même avez créé pour lui, et en le rendant plus intéressant encore à jouer.

Exagérez!

Vous n'avez pas besoin, vous l'aurez compris, d'être le plus réaliste possible lors d'une séance de jeu. Bien au contraire. Inspirez-vous des récits épiques et mythologiques et voyez toujours les choses en grand, au moins pour ce qui est du thème principal de votre scénario. Si un terroriste décide de se faire entendre, il ne fera pas sauter une voiture, mais provoquera une explosion massive, rasant les immeubles du centre ville. Si le théâtre de votre scénario est un concert en plein air, faites-en l'évènement du siècle, et faites de chaque personnage rencontré un individu haut en couleur.

Bien sûr, il ne s'agit pas de transformer chaque scène en feu d'artifice au risque d'être indigeste, mais n'oubliez pas que dans le cadre d'un jeu vos moyens sont illimités, et vous n'avez pas à payer les effets spéciaux. Les motivations des personnages et leurs actes peuvent être aussi grandioses ou terribles que vous le souhaitez. Alors faites-vous plaisir!

Jouez les nuances!

Pendant des conseils précédents, rappelez-vous d'être toujours crédible. Les enjeux de votre scénario peuvent être plus grands que nature, les personnages épiques et les situations exceptionnelles s'enchaînent, mais l'histoire doit être crédible pour les joueurs.

Aussi, méfiez-vous des caricatures et des personnages sans nuances. Personne n'est tout blanc ou tout noir, alors n'oubliez pas de donner à vos personnages des caractères nuancés, même s'ils sont forts. En somme, de vrais qualités et de vrais défauts, que ce soit pour les héros ou leurs adversaires. De même, les motivations de vos personnages doivent être compréhensibles: si un ennemi des joueurs veut abattre le plus de personnes possibles, le simple fait "d'être méchant" n'est pas une justification en soi. Trouvez-lui une vraie histoire et une manière de penser propre, et il n'en sera que plus mémorable.

Méfiez-vous également des solutions "idéales". Si vous n'envisagez qu'une seule manière possible de terminer un scénario, alors vous allez obliger vos joueurs à suivre des rails prédéfinis, ce qui réduit considérablement leur marge de manœuvre, la crédibilité de l'ensemble et l'intérêt qu'ils ont pour votre histoire. Tâchez de toujours leur laisser de véritables choix, et la possibilité de vous aider à construire l'histoire ensemble.