

LE LIVRE DU CHÔ

Si je suis un être moins dur,
c'est à Dieu.
Mais je n'avais pas
le choix.



Le Livre de Chô

Au dehors la pluie tombait mollement et Grégoire, confortablement installé dans le vieux fauteuil contemplait les larmes qui coulaient sur les carreaux de sa fenêtre. Lorsqu'il était arrivé en début d'après-midi le soleil brillait encore faiblement, mais la nuit l'avait depuis supplanté et la pénombre régnait dans la pièce. La maison était silencieuse, comme à son habitude. Le grand-père possédait cette démarche feutrée de ceux qui ont passé leur vie en compagnie des livres. Il leur avait tout sacrifié, sa vie, son mariage, ses enfants. Il n'était pas rare qu'il reste cloîtré en ces lieux durant une semaine entière, disparaissant un temps de la surface de la Terre. Seul le petit Grégoire avait su capter son attention par l'extraordinaire imagination dont il savait faire preuve. Mais désormais le petit Grégoire avait bien grandi, et le glissement des pantoufles sur le sol s'était tu. Le bruissement des pages que l'on tourne ne jouerait plus avec les poutres âgées de la mansarde. Une larme glissa le long de la joue de Grégoire. Le vieux bonhomme allait lui manquer.

Presque inconsciemment il tendit le bras vers le guéridon qui se trouvait à ses cotés. Sa main caressa la couverture de cuir sombre du livre qui y était posé. Puis il s'en saisit délicatement. C'est cet ouvrage sur les genoux qu'une semaine plus tôt le vieil homme avait été retrouvé, affalé dans son fauteuil préféré, le cœur terrassé pour l'éternité. Le Livre de Chô. Aussi loin qu'il se souvienne Grégoire l'avait toujours vu au côté de son grand-père. Mais personne n'avait jamais eu le droit de l'ouvrir, et encore moins de le lire. Aucune bibliothèque n'en avait entendu parler. Aujourd'hui Grégoire l'avait en main. Aujourd'hui il allait l'ouvrir, et tenter de comprendre pourquoi ce recueil de contes avait tant captivé son aïeul. C'était le moment, Grégoire le ressentait.

Le livre gémit sous ses doigts, comme récalcitrant à dévoiler le papier jauni de sa première page. Une odeur de renfermé s'éleva paresseusement jusqu'au visage de Grégoire. Deux vers d'une belle écriture déliée ornaient le cœur de la page qui s'offrait à ses yeux :

Sept jours et Sept nuits durera le Jeu qui me fera Dieu.

Et en ce temps je suivrais les règles des Maîtres de Chô.

Une vive sensation de froid parcourut Grégoire de la tête au pied. Un clignement de paupières plus tard Gréorg rouvrait les yeux et contemplait la cheminée de la " Taverne des Mille Contes ". Un gigot dorait lentement dans l'âtre, mais son arôme ne pouvait vaincre l'acre odeur de transpiration et de bière mêlées qui hantait la salle. Gréorg vida d'une seule traite le fond de sa chope d'hydromel, ce qui termina de dissiper le désagréable frisson qui parcourait encore son échine. Une petite voix s'éleva dans son esprit. " Ca ne va pas, quelque chose cloche... " pensa le guerrier nordique. Instinctivement son regard acéré commença à balayer l'ensemble de la salle qui lui était si familière. La voix reprit : " Non... elle ne m'est pas familière... ce n'est... " Et elle se perdit dans les limbes de son esprit, délaissée au profit de l'observation de cette femme installée dans un coin de la salle et qu'un savant jeu de formes et d'ombres dissimulait presque totalement. Assise seule à une table éloignée de la cheminée, elle lui retourna son regard inquisiteur, mi-étonnée, mi-amusée. Elle était belle, très belle, mais ce n'est pas cela qui retenait l'attention du vieux guerrier. Elle semblait en fait plus... réelle.

Trois jours plus tard Gréorg rouvrait les yeux sur le Livre et le refermait doucement. Avec l'aide de la magicienne il avait triomphé de l'Hydre et avait ainsi trouvé la Clef. Fatigués, harassés, mais victorieux, ils étaient repartis. Cependant Grégoire ressentait déjà au plus profond de lui l'appel du Livre. Il savait instinctivement que jours après jours cela irait en s'amplifiant et qu'il finirait par céder et le rouvrir. Et Gréorg devrait alors une nouvelle fois trouver une Clef pour repartir.

Présentation

Le Livre de Chô est un jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent des Lecteurs. Ces hommes et femmes possèdent une imagination si forte et si vaste qu'ils parviennent à acquérir des pouvoirs extraordinaires par l'entremise des Livres de Chô. Grâce à eux ils projettent leurs esprits au sein d'une multitude de mondes différents, les Mondes de Chô, incarnations vivantes de l'Hystoire, l'ensemble des contes, légendes et rêves. Les Lecteurs s'y incarnent, prenant totalement possession de leurs hôtes, les transformant en Avatars. Mais la projection est épuisante et ils doivent revenir dans leur corps afin de se reposer. Ce retour est malheureusement pour eux conditionné par l'utilisation de Clefs, rares et puissantes sources d'énergie.

Face à eux se dressent les touts puissants Maîtres de Chô, monarques impitoyables régnants sur chacun des Mondes, despotes désincarnés ne tolérant aucun partage de leur pouvoir. Les Lecteurs menaçant leurs trônes, ils les traquent sans relâche, tentant constamment de localiser et tuer leurs Avatars.

Les Parasites sont les autres grands ennemis des Maîtres de Chô. Dévoreurs d'énergie, porteurs de chaos, ces créatures constamment affamées absorbent la force vitale des habitants d'un Monde avant de migrer sur un autre et reprendre leur festin. Il est dit que seule la puissance des Maîtres freine leur expansion et protège les Mondes de Chô de la destruction.

Les Arpenteurs sont quant à eux les nomades des Mondes. Possédant la capacité de marcher entre les Mondes ils sont présents partout sans que quiconque sache véritablement qui ils sont.

Introduction

Le Livre de Chô est un jeu racontant l'Hystoire. Tout au long de ces pages diverses "vérités" seront énoncées. Et elles seront parfois contradictoires. Car il en est ainsi pour toutes les histoires : la "vérité" dépend surtout de ce que croit celui qui les raconte. C'est donc à vous Maître de Jeu de faire le tri, de décider de ce qui est vrai et de ce qui n'est qu'anecdotes.

C'est à votre tour d'écrire votre Livre de Chô.



Sommaire

<i>Le Livre de Chô</i>		<i>Les règles</i>	
Nouvelle	2	Les Personnages	24
Présentation	3	Résoudre une action	26
Introduction	3	<i>Pouvoirs Spéciaux</i>	
Sommaire	4	Les Lecteurs	28
<i>Les Mondes de Chô</i>		Les Parasites	39
Un peu d'Hystoire	5	Les Maîtres de Chô	40
L'Hystoire, les Mondes de Chô et l'Energie	6	Les Arpenteurs	41
Les Livres de Chô	7	Les Goelands	41
Les Clefs	9	<i>Le Combat</i>	
Marcher entre les Mondes	10	Le duel	42
<i>Les habitants Mondes de Chô</i>		Blessures	44
Les Lecteurs	11	Coups Spéciaux	44
Les Avatars	12	Equipement, Armes et Armures	46
Le Sage	13	<i>La Magie</i>	
Les Parasites	14	Les Traditions	48
Les Maîtres de Chô	15	Bases de la Magie	49
Les Arpenteurs	17	Techniques secondaires	52
Les Êtres Surnaturels	18	Apprendre un sort	54
Les Mages	19	Récupérer de l'Energie	54
Les Parasites intermondes	19	<i>Arpenter les Mondes de Chô</i>	
<i>Créer un Monde</i>		Idées de Scénario	55
Caractéristiques d'un Monde	20	<i>Scénario</i>	
Mondes de Chô	22	Commerce avec le Démon	56

En Mars 2003 Yno* et Brain Salad lançaient l'appel à contribution qui allait donner naissance au projet Lab.00

En Janvier 2004 le Lab.01 était édité et son succès fut fulgurant.

Aujourd'hui, après un long long sommeil, c'est au tour du Lab.02 de montrer le bout de son nez.

Merci à tous ceux dont l'aide et les conseils m'ont permis d'écrire celui qui est mon premier jeu de rôle, mon Livre de Chô.

Textes et mise en page : Samuel Bidal

Couverture : Willy Favre

Selecteurs : Alexandre Bléry, Willy Favre, Miguel Peca

Illustrations : Alexandre Bléry, Willy Favre, William Tibaud

Les Mondes de Chô

Un peu d'Hystoire

Les Mondes de Chô sont des univers éphémères nés de l'énergie dégagée par l'extraordinaire imagination des habitants du Premier Monde. Ils sont le reflet réel de l'Hystoire, l'ensemble des rêves, contes et légendes de ceux que les initiés nomment les Premiers Rêveurs. Chaque nuit ces êtres d'exception venaient visiter leurs contrées oniriques, parcourant avec émerveillement leurs vastes mondes, les nourrissant à chaque pas de leur énergie créatrice. Mais si par malheur ils se détournaient un temps de l'un d'entre eux, celui-ci était voué à une mort rapide, n'étant plus nourri de leur prodigieuse imagination. Ainsi allait la vie durant la première ère, les Mondes apparaissaient et disparaissaient suivant l'intérêt que leurs portaient les Premiers Rêveurs. Ainsi l'Hystoire fut bâtie et étouffée.

Mais un jour apparurent les Parasites. Ces créatures désincarnées prenaient possession des habitants des Mondes et en dévoraient l'énergie. Il est admis par les érudits que ces chaotiques vampires firent renoncer les Premiers Rêveurs à arpenter leurs anciens territoires oniriques. Ils cessèrent de les alimenter. Mais alors que les Mondes auraient dû en mourir, ils continuèrent mystérieusement à exister. Et l'Hystoire perdura, survivant à son abandon par ses créateurs.

Une période sombre s'en suivit durant laquelle les Parasites se répandirent au sein des Mondes, amenant chaos et anarchie dans leur sillage, dévorant l'imaginaire de tous les êtres. Durant cette ère certains Mondes disparurent, emportés par les guerres qui les ravageaient suite au passage des Parasites. Rares étaient ceux qui étaient capables de les affronter, et aucun ne parvenait à protéger ses terres de cette gangrène. De cette période l'Hystoire garde une trace violente, plus ou moins longue suivant la durée de l'exposition de chacun des Mondes aux Parasites.

Et apparut Chô.

Pour le commun des vivants ce nom n'évoque rien, et même parmi les érudits ayant conscience de la multiplicité des Mondes, rares sont ceux qui connaissent son existence. En tous cas personne ne sait qui il était, à quoi il ressemblait ou d'où il venait. Son esprit transcendait les Mondes, ignorant leurs limites, sautant de l'un à l'autre sans effort. Sa présence et sa force mentale étaient si grandes qu'elles en devenaient palpables, presque physiques. Il savait contrôler le hasard, les possibles. L'Hystoire avait trouvé son maître.

Sur chacun des Mondes Chô choisit un Disciple. A chacun d'eux il enseigna sa maîtrise du hasard et lui insuffla un fanatisme forcené à l'encontre des Parasites. Il lesaida ainsi à développer leur potentiel mental jusqu'à atteindre une puissance suffisante pour contenir et même repousser leurs ennemis.

Ensemble ils stoppèrent la gangrène qui dévorait les Mondes. En effaçant le hasard ils éradiquaient le chaos, engendraient un monde de certitudes et non de potentialités. Et l'ordre nouvellement créé terrorisait les Parasites qui fuyaient alors vers d'autres Mondes. Chô et ses Disciples unirent leurs esprits dans une grande croisade et eurent ainsi la force de retourner la situation, de repousser les voleurs d'énergie. Ils entreprirent de les rabattre vers un Monde sans habitant et sans vie. Et une fois le dernier d'entre eux refoulé sur ces terres arides, ils déchirèrent les liens qui rattachaient cette nouvelle prison avec les autres Mondes. Ainsi fut scellé le sort du Monde Perdu. Ainsi il fut effacé de l'Hystoire, et celle-ci en reste à jamais marquée.

Mais le calme espéré ne dura pas. Sans raison apparente et sans que quiconque puisse s'y opposer les Mondes s'effondraient un à un et disparaissaient de l'Hystoire, s'enfonçant irrémédiablement dans le néant. Les Disciples s'aperçurent alors avec stupeur que Chô avait gardé à

leur insu un ultime lien avec le Monde Perdu et qu'il tentait de réintroduire des Parasites au sein des Mondes. Ils joignirent leurs esprits contre celui qui avait trahi leur devoir sacré et attaquèrent leur Maître. Il était évident pour tous les combattants que le grand nombre des Disciples leur permettrait de vaincre même si la lutte promettait d'être longue. Mais Chô ne se défendit pas. Il concentra toute sa puissance dans un ultime effort qui l'épuisa, puis son esprit succomba sous les attaques mentales de ses élèves. Leur Maître disparu, les Disciples prirent le nom de Maîtres de Chô et débutèrent leur règne sans partage sur les Mondes. L'Hystoire était leur, et désormais rien ne pourrait s'opposer à eux.

Ce n'est que quelque temps plus tard qu'ils comprirent quelle avait été l'ultime création de leur Maître : les Livres de Chô étaient nés de l'agonie de leur créateur. Grâce à eux certains habitants des Mondes pouvaient projeter leurs esprits dans d'autres Mondes. Ils y possédaient alors un pouvoir sans égal : ils apportaient l'imprévu. Ils pouvaient changer l'Hystoire, y ajouter des protagonistes, altérer ses règles et même pour les plus puissants d'entre eux prévoir ses prochaines évolutions. Les Maîtres de Chô tentèrent vainement de détruire ces Livres qui mettaient en danger leur suprématie, mais, sans leur Maître pour les unir, leurs forces n'étaient plus assez grandes pour une telle opération. Ils réussirent cependant à subtilement modifier la création de Chô en introduisant deux puissants vers au début de chacun des Livres :

Sept jours et Sept nuits durera le Jeu qui me fera Dieu.

Et en ce temps je suivrais les règles des Maîtres de Chô.

Par ces mots ils rendaient les Lecteurs plus visibles et plus sensibles à leur pouvoir. L'imprévu qu'ils apportaient dans l'Hystoire pouvait être plus facilement localisé et combattu. Et les Maîtres conservèrent ainsi leur suprématie.

L'imaginaire, le hasard, les potentialités, tous sont générateurs de vie, de mouvement, d'énergie. La stagnation, le contrôle, le savoir absolu, voilà nos ennemis. Lorsque les choses s'arrêtent, se figent, lorsque le mouvement s'interrompt, l'énergie disparaît et la vie périclite. C'est de ce mouvement que nous dépendons tous.

Imaginer c'est vivre !

Depuis une lutte sans merci s'est instaurée, épuisant peu à peu leurs forces. Les Maîtres de Chô sont contraints de lutter contre les Lecteurs qui leur disputent le contrôle des Mondes, mais doivent aussi faire face aux Parasites que Chô a réussi à réintroduire. Cette constante veille ainsi que le délitement de leur cohésion commence cependant à les affecter, et peu à peu leur emprise sur l'Hystoire se relâche...

L'Hystoire, les Mondes de Chô et l'Energie

A l'origine l'Hystoire est l'ensemble des rêves, des contes et des légendes des Premiers Rêveurs. Mais leur imagination était si puissante qu'elle put prendre forme. Ainsi naquirent les multiples Mondes de Chô, reflets réels de toutes les facettes de l'Hystoire. Mais pour perdurer ceux-ci doivent se nourrir d'Energie, cette force qui leur donna la vie et qui réside dans le hasard, dans l'imagination et dans le chaos. Tout être en possède en lui, toute vie en est créatrice, mais l'utiliser et la donner était le privilège des Premiers Rêveurs. Ainsi, au début des temps, seuls les habitants du Premier Monde pouvaient les alimenter. Plus un Monde était visité et plus il était nourri et se développait. Mais lorsque les rêves se détournait de lui il dépérissait et disparaissait de l'Hystoire, sombrant à jamais dans le néant et dans l'oubli.

but des temps, seuls les habitants du Premier Monde pouvaient les alimenter. Plus un Monde était visité et plus il était nourri et se développait. Mais lorsque les rêves se détournait de lui il dépérissait et disparaissait de l'Hystoire, sombrant à jamais dans le néant et dans l'oubli.

Puis vinrent les Parasites. Pour survivre ces vampires devaient s'approprier de l'Energie car ils n'en possédaient pas en propre. Et les habitants des Mondes de Chô étaient une proie de choix. L'appétit sans limite des Parasites mit en fuite les Premiers Rêveurs, ce qui aurait dû détruire les Mondes. Mais les Parasites ne pouvaient absorber tout ce qu'ils dévoraient, rejetant une partie de l'Energie qu'ils avaient drainée. Et les Mondes parvinrent à perdurer en se nourrissant de ces miettes. Cependant

l'imprévisibilité absolue des Parasites les rendait tout autant dangereux qu'utiles, car leurs victimes prises de folie risquaient de tout détruire à tout instant.

Nul ne sait comment ou pourquoi, mais Chô maîtrisait les futurs de l'Hystoire. Il transmit ses connaissances à ses Disciples qui l'assassinèrent ensuite, persuadés de sa traîtrise. Ils sont désormais les seuls à savoir restreindre la multiplicité des futurs pour les amener à l'unicité, l'uniformité, et donc diriger l'Hystoire là où ils le désirent. Mais ce faisant ils éradiquent le hasard et les possibles, et l'Energie disparaît donc peu à peu.

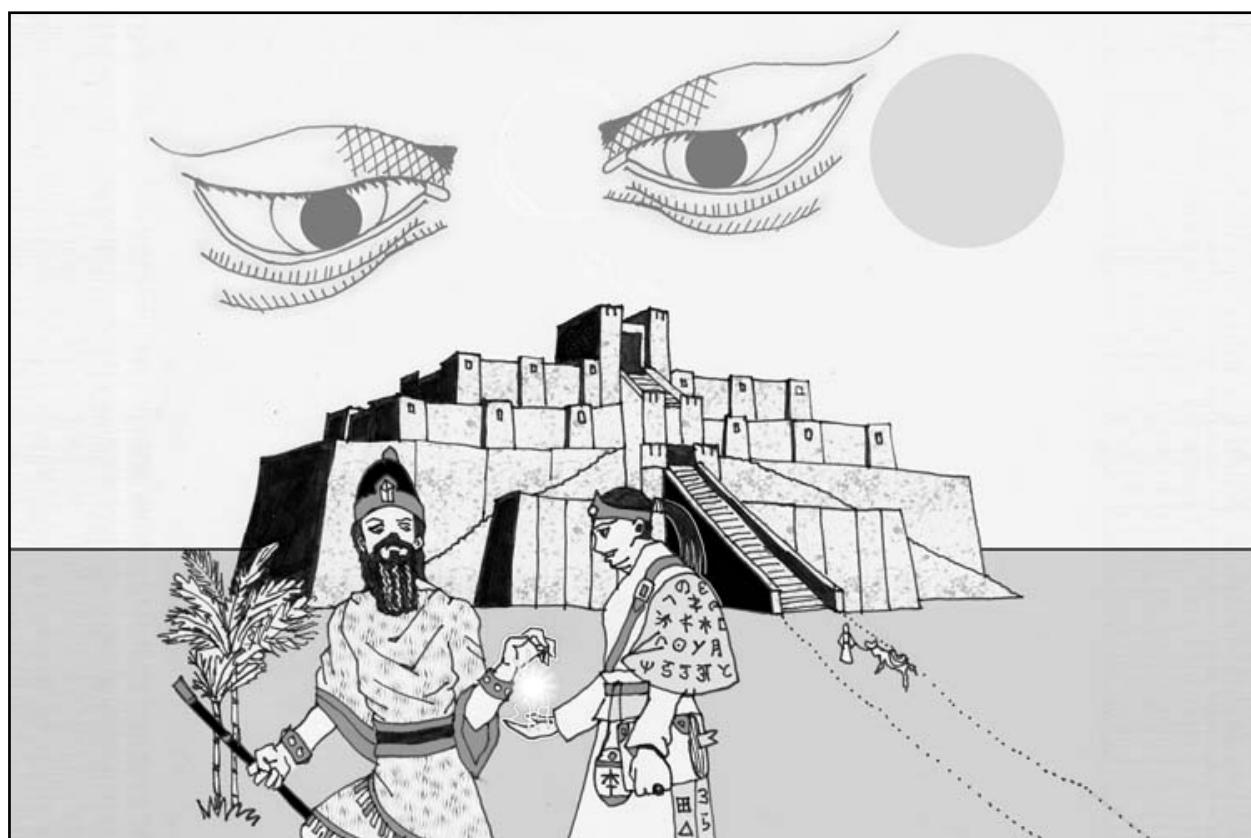
Lorsque Chô et ses Disciples eurent repoussé tous les Parasites en contrôlant totalement le hasard, l'Energie disparut. Les premiers Mondes libérés, privés de nourriture depuis longtemps, commencèrent à s'effondrer et furent effacés de l'Hystoire. C'est pour palier à cela que Chô, ayant enfin compris de quoi l'Hystoire et les Mondes se nourrissaient, tenta de réintroduire quelques Parasites. Les habitants des Mondes ne pouvant donner leur Energie, seules ces créatures pouvaient alimenter les Mondes.

Mais il n'eut pas le temps d'en ramener assez. Ses Disciples, dont il avait lui-même fait des fanatiques, ne l'écouterent pas et lancèrent une puissante attaque contre lui. Sachant sa défaite certaine, il concentra ses forces et sacrifia sa vie pour créer les Livres de Chô. Désormais la survie des Mondes dépend de l'Energie que son œuvre leur apporte.

Les Livres de Chô

"Ouvre ton esprit. Imagine une multitude de Mondes vivants, tel l'infini des étoiles d'un ciel d'été. Acère ton regard. Contemple les arabesques de l'étrange toile qui les relie. Suis chacun de ses filaments. Sens les pulsations d'énergie. Apprends qu'il s'agit du sang des Mondes, de l'essence même de la vie. Comprends que ce n'est pas une toile. Conçois qu'il s'agisse d'un extraordinaire anneau, un anneau d'énergie. Et accepte d'y apporter la tienne."

Les Livres de Chô ressemblent à de banals livres de contes, légèrement plus usés et élimés que la moyenne. Mais en leurs pages résident la plus grande de toutes les histoires : en leurs pages vit l'Hystoire. Ils sont la mémoire de milliers d'années de projections, de vies, d'aventures. Mais les Livres de Chô sont avant tout



l'ultime création de celui qui comprit le fonctionnement profond de l'univers. Rares sont ceux qui connaissent leur existence, et encore plus rares sont ceux qui possèdent le don de s'en servir : une imagination suffisamment forte pour se projeter à travers le Livre au cœur d'autres Mondes. Pour la plupart de ces élus le Livre n'est qu'une porte vers l'ailleurs. Pour les Maîtres de Chô c'est une menace remettant en cause leur contrôle absolu, la présence et les actions imprévisibles des Avatars apportant hasard et chaos au sein de leur territoire. Très peu ont compris que leur véritable rôle est d'être des pompes à Energie. Les Lecteurs sont dépendants des pouvoirs que le Livre leur confère, et le Livre profite de cet assujettissement pour drainer leur potentiel d'imagination et insuffler cette Energie aux Mondes. Les Livres d'un Monde alimentent un autre Monde, ceux de cet

autre Monde en alimentent un troisième et ainsi de suite jusqu'à revenir au premier. Car Chô a créé une boucle, un circuit fermé où les Mondes s'alimentent les uns les autres. Si tous les Livres d'un Monde disparaissaient, le Monde qu'ils alimentent dépérirait et disparaîtrait, et avec lui les Livres qu'il abrite. Et ainsi, par réaction en chaîne, presque tous les Mondes de l'univers s'évanouiraient dans le néant.

Heureusement détruire un Livre de Chô frise l'impossible. Même s'ils s'usent lentement à force d'utilisation, ils ne sont vulnérables à aucune atteinte physique (feu, lacération ...). Les Maîtres eux-mêmes n'ont pas encore trouvé comment les détruire. Ceux d'entre eux qui ont réussi à en capturer ne peuvent qu'essayer de les enfermer quelque temps loin de Lecteurs potentiels. Personne ne sait ce qu'il adviendrait si un Livre était détruit. Le Monde qu'il alimentait en pâtirait sûrement. En tous cas il est dit que lorsqu'un Livre n'a plus de Lecteur durant une longue période, le Monde de Chô qu'il alimente souffre. Et si par malheur un Lecteur décède, son Livre se met en quête d'un nouveau Lecteur pour le remplacer.

De plus un Livre est lié au Monde qui l'abrite et à celui qu'il alimente. Il est impossible de faire changer de Monde à un Livre. Si quelqu'un essaye le pouvoir utilisé ne fonctionne pas, le Livre demeure seul à la dernière place physique qu'il occupait avant la tentative de transfert. Il semble de plus que ces pompes perfectionnées soient totalement insensibles aux pouvoirs dérivés de l'Energie qu'ils ont la capacité de drainer.

Une volonté derrière le hasard ?

Un Livre est lié à son Lecteur. Si quelqu'un d'autre essaye de l'utiliser alors que son propriétaire est encore en vie, il ne découvrira qu'un banal livre de contes. Mais un Livre peut abandonner de lui-même son Lecteur si celui-ci est trop longtemps inaccessible. Les Livres de Chô existent pour alimenter les Mondes de Chô en Energie. Si la source de nourriture est hors d'atteinte, ils en trouvent une autre.

Inspirations

- Et si Chô n'était pas mort ? Et si les Livres n'étaient qu'une solution temporaire afin qu'il puisse retrouver les habitants du Premier Monde et les convaincre d'alimenter à nouveau les Mondes ? Et s'il vivait encore en eux ?
- Si un des Lecteurs se trouve dans l'incapacité de répondre à l'appel du Livre (maladie, accident ...) les autres devraient rapidement tenter de le retrouver avant de subir les effets de ce sevrage forcé. On dit que personne n'a réussi à se séparer du Livre et que les Lecteurs qui ne peuvent satisfaire leur besoin de projection finissent par oublier tout le reste. Certains seraient morts de faim et de soif tandis que d'autres auraient basculé dans la folie. On raconte même que certains groupes de Lecteur se sont vus décimer parce que l'un d'eux ne pouvait se projeter.
- L'accoutumance au Livre ne paraît-elle pas louche aux yeux des proches du Lecteur ? Qu'iraient-ils imaginer ? Certains iraient-ils jusqu'à imposer un séjour forcé dans un centre de désintoxication ou un hôpital psychiatrique ?

De plus il semblerait que les Livres d'un même Monde soient organisés en groupes, augmentant ainsi les chances de survie de leurs Lecteurs respectifs. En effet ceux-ci ressentent l'appel des Livres au même instant et leurs esprits ne sont projetés qu'ensemble vers le même Monde, dans les mêmes lieux. Ils peuvent alors faire face en groupe aux dangers qui pourraient les menacer, augmentant ainsi leurs chances de survie. Un effet secondaire de cette curieuse association est que les Maîtres de Chô perçoivent les Lecteurs d'un même groupe comme une seule entité.

Enfin toutes les méthodes d'emprisonnement des Livres utilisées jusqu'à présent par les Maîtres de Chô se sont avérées inefficaces sur le long terme. Il semblerait que les Livres soient capables d'influencer l'Histoire et les événements à venir de telle sorte que quelqu'un qu'ils semblent choisir finisse par les retrouver. Si par exemple un Livre de Chô est placé dans un coffre et jeté au fond de la mer, les courants marins finiront toujours par le ramener sur une plage où une quelconque expédition le retrouvera par hasard et le revendra à un homme dont le fils le feuilletant découvrira ses pouvoirs de Lecteur.

Forts de toutes ces constatations certains affirment que les Livres possèdent une volonté et un but propre. D'autres poussent l'audace jusqu'à dire qu'ils seraient des êtres vivants à part entière, et qu'une parcelle de Chô lui-même vivrait encore en eux.

L'accoutumance

Dès sa première projection un Lecteur devient accro au Livre de Chô et aux pouvoirs qu'il lui confère. Petit à petit le besoin de le rouvrir et de se projeter à nouveau se fait de plus en plus pressant. Il arrive qu'un Lecteur tente de résister. Il ressent alors une lancinante douleur, un vide profond, et cela s'accentue peu à peu. Le manque peut même l'affecter physiquement.

Un groupe de Lecteurs ne peut se projeter que lorsqu'il est au complet. Si l'un des membres résiste (ou ne peut lire son Livre), les

autres doivent donc attendre, subissant involontairement un sevrage inhumain.

Pour contrer les dangers que l'accoutumance pourrait entraîner si son Livre de Chô était perdu ou volé, un Lecteur développe inconsciemment la capacité de le localiser. Petit à petit il tisse un lien avec celui-ci et devient capable de le retrouver où qu'il soit. Il s'agit du seul moyen de repérer un Livre de Chô. Il est impossible pour quelqu'un d'autre que son propre Lecteur de ressentir la présence d'un Livre de Chô, et ce quel que soit le moyen employé.

Les Clefs

Dans les Mondes de Chô il est des lieux, des objets et même parfois des êtres à travers lesquels l'Energie coule à flot pour rejoindre dans la réalité. Tels des plaies béantes dans la structure des Mondes ils ne possèdent aucun contrôle sur cette capacité, et généralement ils n'en sont même pas conscient. Au mieux certains constatent parfois des effets surnaturels autour d'eux (une chance incroyable, des objets qui bougent...). Véritables sources de pouvoir, les Clefs sont convoitées ou craintes par les puissants. Les Mages les recherchent pour se recharger, les Parasites désirent les dévorer, les Maîtres tentent de détruire leur influence chaotique, et plus particulièrement les Arpenteurs et les Lecteurs les convoitent pour voyager d'un Monde à un autre. Car les Mondes de Chô sont des prisons pour ceux qui ne savent pas s'en extraire par la seule force de leur volonté. Grâce à l'Energie dégagée par les Clefs il est possible de provoquer des déchirures entre les Mondes et donc de passer de l'un à l'autre. De plus seules les puissantes décharges d'Energie obtenues au contact d'une Clef peuvent permettre aux Lecteurs de retourner, s'ils le désirent, dans leur corps.

Inspiration

Quel est le sort réservé à une créature portant en elle une Clef ? Est-elle captive, exploitée, adorée ?

Rares sont les sources sauvages, inconnues ou inexploitées. Pour les Clefs statiques (liées à un lieu) il n'est pas inaccoutumé de trouver à proximité une confrérie de Mages ou un groupe d'êtres surnaturels. Pour les Clefs mobiles (liées à un objet, à un être) elles sont souvent déjà en possession d'un Arpenteur, d'un Mage, d'un Avatar... et voyagent de Mondes en Mondes car c'est en leur nature propre que réside le pouvoir de répandre l'Energie. Obtenir l'accès à une Clef est rarement chose aisée, leurs possesseurs étant conscients de leur immense valeur. Cependant il peut leur arriver de perdre ce trésor car tout comme les plaies peuvent parfois se refermer d'elles-mêmes, certaines Clefs se tariennent sans que quiconque sache pourquoi.

Force et Effets secondaires

Les Clefs possèdent toutes le pouvoir de faire jaillir l'Energie dans le monde réel. Mais l'intensité du flot qu'elles provoquent varie et certaines possèdent d'autres effets plus personnels, bénéfiques ou non pour les êtres qui les entourent. Il est dit que certaines créatures magiques telles que les licornes ou les dragons n'auraient pas été imaginées par les habitants du Premier Monde mais seraient le résultat de mutations ultérieures dues aux Clefs. Il est aussi dit qu'un Parasite entrant en contact avec un Clef aura accès à une puissance sans limite lui permettant de combattre les Maîtres de Chô.

Parmi les pouvoirs spéciaux des Clefs de forte puissance il en existe certains qui gué-

Rumeurs

- Certains affirment qu'une Confrérie de Mages aurait réussi à travailler la matière d'une Clef et l'aurait raffinée, exacerbant sa Force et ses étranges pouvoirs tout en les domptant.
- Certains avancent qu'il n'y a en fait pas de bonne étoile mais une volonté derrière le hasard (murmurant parfois le nom de Chô lui-même ...) car le lieu d'apparition des voyageurs n'est jamais directement dangereux pour eux... tout du moins sur l'instant.

rissent les plaies, d'autres qui dotent leur porteur de capacité physique hors norme (grande vitesse, vol, force accrue...), d'autres encore qui agissent comme des catalyseurs de magie et qui sont généralement en possession de Mages ou encore certaines qui provoquent des mutations physiques ou mentales lors de contact prolongé. Mais tous les effets secondaires n'ont à ce jour pas été découverts et d'autres plus étranges encore pourraient exister.

Marcher entre les Mondes

Rares sont les élus capables de passer d'un Monde à un autre via les intenses points d'énergie que sont les Clefs. A leur contact ils sont capables de canaliser la décharge d'Energie afin de déchirer la réalité et d'ouvrir une route vers un autre Monde. Les voyageurs peuvent alors sauter de Mondes en Mondes, ou plutôt de Marcher entre les Mondes, car telle est l'expression consacrée. Certains savent se diriger et décider de leur destination. Les autres se lancent en faisant confiance à leur bonne étoile car le lieu d'apparition dans le nouveau Monde est alors aléatoire.

Le temps s'écoule de façon uniforme au sein de tous les Mondes de Chô, permettant ainsi aux voyageurs de se repérer et d'établir des correspondances entre les divers calendriers. Il arrive néanmoins que des perturbations apparaissent à proximité des Clefs de très grande puissance, même si généralement les Maîtres de Chô se sont appliqués à les faire disparaître.

Les voyageurs se trouvent parfois confrontés à des barrières sociologiques de type langues, monnaie, us et coutumes... Mais il y a généralement de grandes similitudes entre les Mondes. Celles-ci sont dues aux efforts d'uniformisation déployés par les Maîtres de Chô pour éradiquer la nouveauté et l'originalité et créer des Mondes contrôlés et identiques. Donc chaque Monde possède ses propres langages mais un voyageur peut facilement trouver une base commune lui permettant de communiquer de façon basique avec tous.

Les habitants des Mondes de Chô

Les Mondes de Chô étant nés de l'imaginaire des habitants du Premier Monde, il est possible d'y rencontrer n'importe quel type d'être. Cependant leur durée de vie et leur développement originels étaient liés au nombre de personnes les imaginant. Les êtres les plus fantastiques et bizarroïdes existent donc potentiellement mais la chance de les rencontrer est inversement proportionnelle à leur étrangeté. Partant de ces hypothèses, certains n'hésitent pas à affirmer que les habitants des Mondes de Chô ont été imaginés par des humains puisqu'ils sont eux-mêmes en grande majorité de type humain.

Un habitant quelconque d'un Monde de Chô (paysan, noble, magicien, érudit, prêtre, scientifique, ingénieur, philosophe, astronaute...) n'a généralement pas conscience de l'Hystoire sous sa forme véritable, de la multiplicité des Mondes et de la lutte sans répis qui oppose Lecteurs, Maîtres de Chô, Parasites et autres êtres de pouvoir. Il ne sait pas ce qu'est l'Energie et n'a pas conscience qu'un esprit gardien veille sur lui. S'il possède une brique d'information celle-ci est généralement détournée en croyance de type ésotérique : entrevoir un Arpenteur changer de Monde peut conduire à adhérer aux théories sur les mondes parallèles, être possédé par un Lecteur peut pousser à croire aux démons ou aux esprits, voir un être originaire d'un autre Monde peut persuader de l'existence des extraterrestres...

Alternative

Si les habitants du Monde Premier n'étaient pas des humanoïdes, pourquoi auraient-ils imaginé en majorité des êtres humains ?

Les Lecteurs

Devenir un Lecteur ne dépend pas d'une caractéristique quelconque, c'est un don lié au développement et à la puissance de l'imagination. De plus ceux qui en ont le potentiel doivent pour le devenir entrer en possession d'un Livre de Chô. Sans Livre il est impossible (pour un débutant) de se projeter dans les Mondes de Chô. Au cours de leur projection les Lecteurs peuvent potentiellement intervenir sur tous les événements. Ils utilisent alors leur Energie propre (nommée Potentialité) afin de modifier le cours de l'Hystoire.

Mais la désincarnation de leur esprit implique qu'ils englobent et envisagent le Monde et l'infini de ses possibles en leur totalité, ce qui leur est absolument impossible, celui-ci étant bien trop vaste pour eux. Les Lecteurs doivent donc limiter leur point de vue en "s'incarnant" dans un ou plusieurs Avatars. Ceux-ci leurs servent de point de fixation, leur permettant de concentrer leur esprit sur une partie finie du Monde et de l'Hystoire, et ainsi de ne pas être étouffé par l'infini des possibilités. Mais en contrepartie les Lecteurs perdent leur faculté omnisciente et ne perçoivent alors le Monde qu'à travers leurs Avatars.

Lorsqu'un Lecteur ouvre son Livre de Chô et commence à le lire son corps tombe peu à peu en catalepsie et son esprit est projeté à l'intérieur de l'Hystoire, dans un Monde de Chô. L'esprit désincarné du Lecteur appelle alors un Avatar afin de pouvoir se fixer, et ce sans connaître le Monde dans lequel il va entrer (à moins d'utiliser des pouvoirs d'orientation ou de désincarnation). Lorsque l'Avatar apparaît sur le Monde de destination (qui n'est pas forcément le sien) le Lecteur en prend possession et peut alors commencer à percevoir et agir.

Lors du retour l'esprit du Lecteur quitte ses Avatars (qui retournent sur leurs Mondes respectifs) puis revient dans son propre corps et reprend brutalement conscience. Durant la projection le Lecteur semble simplement plongé dans un sommeil extrêmement profond. Il ne ressent rien de physique et rien ne peut le réveiller. Si le corps meurt le Lecteur devient un Incarné.

Les Incarnés

Les Incarnés sont les Lecteurs dont le corps est mort durant une projection. Ils possèdent encore tous leurs pouvoirs mais doivent en permanence rester incarnés dans au moins un Avatar. Ils ne peuvent régénérer leur Potentialité qu'à proximité d'une Clef. Mais si par malheur ils entrent en directement en contact avec celle-ci la décharge d'Energie qu'ils subissent alors est si forte qu'elle sépare leur esprit de leur Avatar. Ne possédant plus de corps propre ils se dissolvent et disparaissent à jamais de l'Hystoire.

Les Marcheurs

Les Marcheurs sont des Lecteurs dont la volonté a cédé devant celle des Maîtres de Chô. Ils sont désormais totalement sous leur contrôle et agissent pour leur compte. Si cela arrive à un Personnage Joueur il devient automatiquement un Personnage non Joueur jusqu'à être libéré de l'emprise du Maître ou jusqu'à sa mort. La seule façon de casser le contrôle d'un Maître de Chô sur un Marcheur est de mettre ce dernier en contact direct avec une Clef. La décharge d'Energie brise le lien qui les unit et le Lecteur est renvoyé dans son corps.

Il est clair que les Marcheurs n'ont aucun avenir devant eux car ils sont condamnés à dé penser leur Potentialité sans pouvoir la régénérer. Mais de toute façon les Maîtres de Chô se servent d'eux comme troupes de choc contre des Parasites ou d'autres Lecteurs, et leur sort leur importe peu.

Il est intéressant de remarquer que le Livre de Chô appartenant à un Marcheur ne recherche pas immédiatement un autre Lecteur.

Rumeur

Il est dit qu'un Incarné ne pouvant pas se permettre une rébellion de l'Avatar qu'il possède fini par épouser la personnalité de celui-ci et finalement s'oublie pour devenir celui-ci.

Mais comme il ne draine désormais plus d'Energie pour alimenter le Monde auquel il est dédié, le Marcheur finira pas être abandonné. A ce moment là son esprit perdra la connexion avec son corps et celui-ci mourra. Si le Lecteur ensuite est libéré de l'emprise du Maître il deviendra un Incarné.

Les Avatars

Un Avatar est un habitant des Mondes de Chô qu'un Lecteur possède lorsqu'il se projette dans les Mondes. Il est important de noter que lorsqu'il est incarné un Lecteur est vraiment l'Avatar. Toutes les actions entreprises sont effectuées en utilisant les caractéristiques, les connaissances et les spécificités (autant les qualités que les défauts) de l'Avatar. Il n'y a dissociation des deux que lorsque le Lecteur utilise ses propres pouvoirs (et donc ses propres caractéristiques mentales) ou que l'Avatar reprend le contrôle. Car même si le Lecteur ne s'en rend pas compte, la conscience de l'Avatar est malgré tout toujours présente, en sommeil.

Au moment de son appel l'Avatar disparaît du lieu où il se trouve à travers une déformation de la réalité pour réapparaître à l'endroit où l'appel se fait, changeant de Monde si nécessaire. Il peut apparaître n'importe où car un Lecteur ne contrôle jamais assez l'Hystoire pour décider de l'endroit exact. C'est au Maître de Jeu de décider du lieu d'apparition. Les seuls pré-requis sont que le nouvel Avatar se trouve à proximité d'au moins un des autres Avatars du Lecteur qui l'appelle et que ce lieu ne soit pas directement dangereux pour l'arrivant (voir Une volonté derrière le hasard). Le Lecteur prend instantanément la totale possession du corps et de l'esprit de son nouvel hôte, la personnalité de celui-ci sombrant dans un profond sommeil.

Lorsque qu'un Lecteur décide d'agir à travers son Avatar, il doit véritablement "être" celui-ci. Il est nécessaire qu'il se concentre réellement. Le Joueur doit décrire ce qu'il fait comme s'il était la personne qui agit. S'il se contente d'une vague évocation de ce qui est à faire, l'Avatar fait face à un manque de directives dû à la négligence du Lecteur. L'incarnation le privant même du plus élémentaire des bons sens, ses actions deviennent alors incertaines et il lui est plus difficile d'accomplir ce qui lui est demandé.

Un Lecteur peut être incarné en plusieurs Avatars en même temps. Il partage alors son esprit entre tous, il "est" chacun d'eux. Mais contrôler un grand nombre d'Avatars est difficile. Le Lecteur est constamment partagé entre tous et doit en permanence veiller à ne pas mélanger les pensées, sensations et informations qui lui parviennent. Cela peut à terme perturber son emprise et donc gêner les actions de ses Avatars qui manqueront de directives.

Un Lecteur peut à volonté renvoyer ses Avatars. Cependant il doit toujours en conserver au moins un afin de fixer son esprit, à moins d'avoir des pouvoirs adéquats pour demeurer désincarné. Lorsque la possession est terminée l'Avatar est ramené à son emplacement d'origine (le lieu exact où il se trouvait avant l'appel), changeant là aussi de Monde si nécessaire. Son esprit est embrumé, conscient d'avoir fait des choses mais sans trop se souvenir où et quoi, ce qui peut être gênant pour lui dans sa propre vie.

Avec l'expérience l'esprit de l'Avatar apprend à résister au sommeil et revient à la surface, comprenant petit à petit ce qui lui arrive. De plus lorsque le Lecteur désire le faire se comporter d'une façon contraire à sa nature profonde il tente inconsciemment de résister. Le Lecteur et l'Avatar devront donc petit à petit soit à apprendre à vivre ensemble, soit à se dominer l'un l'autre.

Lors du premier appel l'Avatar et tout ce qui a trait à son existence passée est créé, extirpé du néant. Sa vie, son passé, tout est inclus et imbriqué dans l'Histoire, comme si cela avait toujours été le cas. Il fait partie intégrale de l'un

des Mondes. Cependant il n'est pas possible pour un Lecteur de fortement modifier la trame de l'Histoire par la seule création d'un Avatar (ce qui se produirait par exemple s'il cherchait à créer le seul marchand de joyaux d'un royaume alors qu'il en existe déjà d'autres), ni de créer quelqu'un qui existe déjà (comme le chef de la garde de la ville ou le premier ministre d'un état). Dès lors que l'Avatar a été créé, il existe en tant qu'être vivant indépendant. Durant les périodes de non-possession il évolue, apprend et vie. Un Avatar que l'on rappelle peut donc entre temps s'être marié ou avoir été ruiné. Cependant il ne faut pas oublier qu'à sa création le Lecteur a tracé les grandes lignes de son caractère, et celui-ci ne peut pas s'en écarter car c'est ainsi qu'il est. Il n'aura donc que rarement changé de métier ou vendu toutes ses possessions... à moins que cela soit dans sa nature.

Le Sage

Le Sage est en fait une légende, celle d'un groupe d'hommes et femmes qui auraient réussi "la grande boucle". Chaque membre de ce groupe serait à la fois Lecteur et Avatar indépendant, volontaire pour la possession. Un tel groupe serait d'une phénoménale puissance, capable d'une communication quasi instantanée à travers les Mondes, ayant la possibilité d'être constamment épaulé sur n'importe quel Monde par l'esprit d'un ou de plusieurs Lecteurs.

Nul doute que si le Sage existe vraiment des êtres exceptionnels en sont les membres, tels que par exemple, suivant les Mondes, Merlin, Gandalf, ou Einstein.

Inspiration

S'il existe, le Sage pourrait être un bon guide pour un groupe de jeunes Lecteurs. Cependant quel serait son but ? Maintenir la stabilité de l'anneau des Mondes ? Les manipuler pour posséder encore plus de puissance ? Et s'il n'existe pas, quel intérêt peuvent trouver certains Lecteurs à se faire passer pour lui ?

Les Parasites

Les Parasites sont des êtres totalement désincarnés, de purs esprits. Contrairement aux habitants des Mondes de Chô ils ne possèdent pas d'Energie propre. Ils devraient donc se déliter et sombrer dans le néant. Mais ce n'est pas le cas car ils possèdent la capacité unique de pouvoir voler de l'Energie aux autres êtres vivants. Ils s'en nourrissent et assurent ainsi leur survie. Cependant ils ne peuvent assimiler toute l'Energie qu'ils drainent et ils en rejettent une grande partie. C'est ce rejet, ces miettes, que les Mondes de Chô arrivent à capter et peuvent utiliser pour perdurer.

Personne ne sait s'ils font parti ou non de l'Hystoire, mais ils possèdent le pouvoir de l'intégrer en s'incarnant dans des êtres vivants. De plus sous cette forme la dépense d'Energie qui leur est nécessaire pour rester vivant est bien moindre. Ils écrasent la personnalité de leur hôte et s'installent à sa place. Ils peuvent ensuite à tout moment le quitter, le laissant dans

un état végétatif permanent. Si l'hôte est tué alors que le Parasite le possède encore, celui-ci est éjecté du corps et cherche généralement à trouver au plus vite un nouvel hôte.

Les Parasites sont des entités individualistes principalement motivées par leur propre survie. Il leur faut emmagasiner un maximum d'Energie afin de pouvoir continuer à exister, même si cela doit se faire au dépend de leurs semblables. Ils recherchent donc des zones de forte population afin de pouvoir drainer une grande quantité d'Energie en une seule fois. Même s'ils sont généralement nomades, certains s'établissent sur un Monde. Il n'est alors pas rare de les trouver au centre d'une secte qu'ils subjuguent avec leurs pouvoirs et dont ils se nourrissent.

Les Parasites craignent la puissance des Maîtres de Chô. Mais au contact d'une Clef ils obtiennent momentanément un pouvoir suffisant pour leur résister. Il arrive donc que des Parasites s'emparent de Clefs et qu'ils les conservent afin d'avoir dans leur main un ultime joker.



Rumeur

Certains affirment qu'un groupe de Mages possèderait un sortilège capable d'éjecter un Parasite du corps de sa victime sans qu'elle devienne un légume. Les Parasites sembleraient s'en soucier au point de s'être alliés et d'avoir totalement anéanti des Confréries de Mages...

Les Maîtres de Chô

Chô contrôlait les possibles, et à travers eux le hasard et le futur de l'Hystoire. Un des effets secondaires de son pouvoir était de faire baisser la quantité d'Energie sur la zone où il l'appliquait. C'est une parcelle de ses connaissances qu'il a inculqué à ses Disciples, ainsi que sa haine profonde des Parasites et du Chaos. Tous ont appris à fixer les potentialités, à éradiquer le hasard dans leur environnement proche ainsi qu'aux endroits où ils concentrent leur attention. Ainsi si deux personnes s'affrontent loyalement sous le regard d'un Maître de Chô, le résultat du combat est connu d'avance. Il n'y a plus de chance, il n'y a plus d'imprévu, la logique du plus fort gagne. Mais de cette incommensurable force est née leur plus grande faiblesse : la peur d'être submergés par le hasard, ce qui pour eux signifie la destruction.

Lorsqu'ils ont suffisamment de force les Maîtres de Chô mènent la chasse sans distinction aucune à tout pouvoir s'opposant au leur : Lecteurs, Avatars, Parasites, Clefs... En se concentrant sur leurs cibles ils y fixent l'Hystoire à venir et ainsi éradiquent le hasard qui les entoure, abaissant drastiquement le niveau d'Energie local. Ce talent, conjugué au contrôle qu'ils ont des populations, leur permit autrefois de mettre en déroute les Parasites. Sentant leur nourriture se raréfier autour d'eux ceux-ci fuyaient terrifiés vers d'autres Mondes. Comme Chô coordonnait les efforts de ses Disciples grâce à sa capacité à projeter son esprit à travers les Mondes, ensemble ils leurs interdirent petit à petit chacun des Mondes et canalisèrent leur fuite vers un Monde qu'ils avaient choisi.

Pour les aider à surveiller leurs Mondes les Maîtres de Chô possèdent divers serviteurs : des Marcheurs (Lecteurs asservis), des Chasseurs (Arpenteurs corrompus) et des Elus (hommes et femmes normaux devenus de vivants détecteurs d'utilisation d'Energie). Les deux premiers sont capables de dialoguer mentalement avec les Maîtres car ils ont conscience du jeu qui se joue. Ils traquent les perturbations de l'Hystoire jusqu'à leur source puis informent les Maîtres. Les Elus ne sont pas contre que des détecteurs passifs, inconscients de leur rôle.

Généralement un Maître de Chô porte son attention sur l'ensemble de son Monde, l'uniformisant peu à peu. Cependant il peut être affaibli (par exemple par la présence d'un grand nombre de Parasites) et dans ce cas incapable de maîtriser son domaine. Il se retranche alors au sein d'un territoire plus restreint sur lequel il impose son pouvoir. Puis, par manipulation, il tente de faire disparaître ce qui l'affaiblit et ainsi étend peu à peu son domaine.

En échange de leur puissance les Maîtres de Chô ont dû sacrifier leur corps. Tout comme leurs ennemis ils sont devenus de purs esprits, des consciences gardiennes. Ils possèdent eux aussi le pouvoir de s'incarner même s'ils ne l'utilisent que très rarement. Chaque Maître se contente de veiller sur son territoire, son Monde, tentant de repérer les moindres perturbations qui s'y produisent. Car malgré leur immense puissance les Maîtres de Chô ne peuvent marcher entre les Mondes, ni même projeter leur esprit hors des limites de leur domaine. Ils n'y parvinrent en fait qu'une seule fois, lors de leur attaque contre Chô. L'esprit de leur Maître leur était tellement familier qu'ils réussirent à se projeter jusqu'à lui pour le terrasser. Mais désormais ils sont incapables de quitter leur Monde et par conséquent ce qui se passe ailleurs les importe peu. Tous pensent que, comme eux, les autres tiennent leur rôle de gardien. Après la mort de Chô ils ont peu à peu oublié les liens qui les unissaient et désormais leurs relations ne se résument plus qu'à des décisions communes tacites, telle que l'utilisation des Chasseurs et des Marcheurs contre les Lecteurs.

Même s'ils sont sûrement les principaux adversaires des Lecteurs, les Maîtres de Chô ne sont pas "mauvais". Ils ont appris de Chô lui-même que le hasard est ce qui détruit les Mondes, que les Parasites et le Chaos sont responsables d'une gangrène qui conduit à l'apocalypse. Et ils ont juré que si Chô a failli à ce devoir sacré, eux ne flétriront pas. Ils veillent sur les Mondes, y installant une uniformité salutaire, maintenant à tout prix leur cohésion et pourchassant les porteurs de gangrène.

Une veille sans relâche

C'est en observant les perturbations de l'Hystoire qu'un Maître de Chô contrôle son domaine. Afin de mieux saisir sa façon d'agir nous allons faire une analogie entre celle-ci et la surface d'un lac. En temps normal un Maître de Chô contemple le Monde dont il a la charge et ne voit qu'une masse grouillante d'êtres et de choses qu'il ne différencie pas. Tout comme la surface d'un lac est globalement plane et lisse malgré l'agitation des molécules d'eau, l'Hystoire canalisée par un Maître de Chô n'est pas très agitée. Elle suit docilement son cours, orientée de temps en temps par le Maître afin d'obtenir encore plus de calme.

Mais il se peut que des perturbations se produisent (généralement sous l'influence des Lecteurs, Parasites, Avatars, Mages manipulant l'Energie...), tout comme un caillou jeté dans le lac produit soudain des ondulations concentriques à sa surface. Bien sûr si le lac est vaste et la perturbation faible ces vagues seront progressivement atténées et finiront par disparaître, absorbées par la masse. Mais si elles sont alimentées (par exemple en jetant d'autres cailloux) leur intensité augmentera et elles en seront d'autant plus visibles.

Les Maîtres de Chô recherchent et détectent ces variations, ces vagues dans l'Hystoire. Toute utilisation de pouvoirs la modifiant provoque des remous. Ceux-ci sont d'autant plus visibles que les Maîtres contrôlent fortement leur domaine. Ils focalisent leur attention sur la découverte de d'endroits où des perturbations se produisent et remontent petit à petit les ondes jusqu'à elles. Ils se comportent comme quel-

qu'un qui observerait l'avancée des vagues sur l'eau, remontant du regard dans un sens opposé à leur progression pour trouver l'endroit où le caillou a pénétré l'eau. Cette recherche est facilitée si la perturbation se manifeste à nouveau (si par exemple les Lecteurs utilisent à nouveau leurs pouvoirs), c'est à dire si un nouveau caillou est jeté au même endroit. Le Maître définit une zone autour de l'être, grande au début mais qu'il resserre peu à peu. Et lorsque celle-ci se résume à un seul individu, celui-ci est extrait de la masse des anonymes habitants du Monde et ne peut plus désormais échapper au Maître de Chô.

Ce voisinage qu'ils définissent autour des individus n'est pas qu'un espace géographique. La stratégie qui consisterait à se déplacer pour sortir d'une hypothétique zone circonscrite par l'attention Maître est vaine. En fait c'est un peu comme si les Maîtres possédaient une image de l'être produisant la perturbation. A l'origine celle-ci est totalement floue mais ils la précisent au fur et à mesure. Ainsi ils finissent par identifier l'environnement de cet être mais aussi sa personnalité, son apparence... En conséquence plus un Monde est petit et ses habitants uniformes, plus il est facile pour un Maître de trouver la source d'une perturbation car tout détail excentrique sera révélateur.

Sept jours et Sept nuits

Sept jours et Sept nuits durera le Jeu qui me fera Dieu.

Et en ce temps je suivrais les règles des Maîtres de Chô.

Ces deux vers facilitent le repérage des Lecteurs pas les Maîtres de Chô en soulignant leur présence. Cependant ils ne sont pas aussi puissants que les Maîtres l'auraient voulu. Lorsqu'ils modifièrent l'œuvre de leur maître ils désiraiient

Rumeur

On dit que de puissants Lecteurs auraient compris quel est le rôle véritable de ces vers. On dit aussi que l'un d'entre eux serait devenu un Marcheur, qu'il aurait dénoncé son groupe aux Maîtres de Chô et que ceux-ci auraient impitoyablement exterminés ses amis.

que la simple présence des Lecteurs provoque de forts remous dans l'Hystoire. Mais ils n'eurent pas la puissance nécessaire pour obtenir cet effet dès les premiers instants d'une projection.

Ainsi durant les sept premiers jours de la projection seule l'utilisation de leurs pouvoirs par les Lecteurs ayant lu les deux vers provoque de fortes vagues dans l'Hystoire. Ce n'est qu'à la fin de la septième nuit de projection que les vers soulignent si fortement la présence des Lecteurs qu'ils provoquent à eux seuls des remous dans l'Hystoire et ne peuvent donc plus se cacher des Maîtres.

Se projeter sans subir l'influence de ces vers est tout à fait possible : il suffit de ne pas les lire. Cependant les Lecteurs ne sont pas au courant du fait que ceux-ci aident les Maîtres à les repérer.

De plus à partir du moment où ils les lisent ils ressentent plus fortement l'énergie qui est en eux, ce qui est l'effet que les Maîtres désirent puisque cela leur permet de mieux la repérer. Or les Lecteurs voient en ce phénomène la première étape de la projection, l'annonce de leur prochaine incarnation, et ils le considèrent comme normal et même nécessaire !

Les Elus

Il arrive que les Maîtres de Chô désignent des Elus parmi la population de leur Monde. Sans en avoir conscience ces êtres deviennent alors des détecteurs extrêmement sensibles. Tout pouvoir "perturbateur" (consommant de

Rumeur

En aucun cas un Arpenteur ne peut devenir un Avatar. Il semblerait qu'ils soient immunisés contre la possession par un Lecteur. Mais personne ne sait comment ils y parviennent. Rituel impie ? Pouvoir lié à leur nature ? En tous cas cela rend leur organisation difficile à infiltrer et, conjugué à leur extrême discréction, cela provoque d'autant plus de méfiance à leur égard de la part des Lecteurs.

l'Energie ou de la Potentialité) employé en leur présence (qu'ils s'en rendent eux-mêmes compte ou non) est exacerbé et le Maître en a immédiatement conscience. En échange les Maîtres de Chô influent parfois sur le cours des événements pour favoriser la réussite de leurs protégés.

Les Arpenteurs

Il existe une confrérie regroupant des êtres capables de marcher à travers les Mondes. Même s'il leur est nécessaire de se trouver au contact d'une Clef pour changer de Monde, ce don les rend tout de même très influents. Tantôt négociants, bohémiens, voleurs ou diplomates, personne ne sait vraiment quel est leur but. Cependant chaque groupe possède généralement une Clef qu'il transporte avec lui, ce qui rend les Arpenteurs très précieux pour les Lecteurs et très dangereux pour les Maîtres de Chô qui les pourchassent activement.

Les Goélands

Il est très fréquent de voir des Goélands au côté des Arpenteurs, à tel point que cet oiseau est devenu leur emblème. Ils dressent une race particulière, plus intelligente que la moyenne des volatiles de leur espèce, native d'un monde nommé Animata.

Mais ce que peu de personnes ont compris c'est que ces oiseaux particuliers possèdent aussi un sens de l'orientation qui transcende les limites des Mondes. Ce sont en réalité eux et non les Arpenteurs qui savent s'orienter au sein des divers Mondes. Sans Goéland un Arpenteur se déplace au hasard.

Les Chasseurs

Il existe un groupe secret au sein des Arpenteurs. Ces hommes se nomment eux-mêmes les Chasseurs et travaillent pour les Maîtres de Chô. En échange des faveurs de ceux-ci (prêt de Clefs capturées, immunité sur les Mondes...) ils traquent les Avatars et surtout les Lecteurs afin de les éliminer et de capturer les Livres de Chô.

Inspiration

Tôt ou tard les Lecteurs croiseront la route des Arpenteurs, cette étrange confrérie dont les desseins transcendent les Mondes. Mais qui sont vraiment les hommes et femmes qui la composent ?

- LES HÉRITIERS DE CHÔ ?

Chô a créé deux confréries en parallèle : les Maîtres de Chô pour combattre les Parasites, et les Arpenteurs pour chercher les habitants du Premier Monde et les convaincre de revenir alimenter les Mondes. Malgré la mort de leur Maître ils continuent à jouer leur rôle et récoltent toutes les informations possibles dans l'espoir de pouvoir retrouver les Premiers Rêveurs.

- LES JARDINIERS DES MONDES ?

Ils se sont donnés pour rôle d'entretenir l'ensemble des Mondes, de maintenir leur équilibre. Pour cela ils déplacent les Clefs de Mondes en Mondes, mettent en place ou destituent des régimes, cultivent les civilisations.

- DES DESCENDANTS ?

Suite à l'affrontement avec les Parasites, les Premiers Rêveurs n'ont pas disparu, ils ont changé afin de se protéger. Depuis le début Chô avait la solution devant ses yeux et il ne l'a pas vu : les Premiers Rêveurs sont devenus les Arpenteurs ! Il reste maintenant à les convaincre de reprendre leur rôle premier, s'ils en sont encore capables.

- DES CONSPIRATEURS ?

Les Arpenteurs subissent depuis longtemps le joug des Maîtres de Chô. Mais ils se sont peu à peu armés, récoltant Clefs et Sortilèges d'Energie, les réunissant sur un Monde au Maître si faible qu'ils le contrôlent. Ils seront bientôt prêts à lancer l'assaut et destitueront les Maîtres de Chô pour prendre leur place.

- UNE SECTE SANS NOM ?

Une partie des Arpenteurs est prise dans une secte nihiliste. Ils œuvrent pour la prochaine mutation des Mondes et entendent bien la réaliser. Concentrant un maximum de Clef en un seul endroit ils comptent faire basculer les Mondes dans une nouvelle ère, la leur. Les Arpenteurs auront sûrement besoin d'une aide extérieure pour mettre de l'ordre dans leur rang vu qu'ils ne peuvent être sûrs d'aucun d'entre eux.

- DES VEILLEURS ?

Les Arpenteurs sont la mémoire des Mondes. Ils observent, notent, apprennent, sans jamais intervenir. Ils attendent patiemment la prochaine évolution des Mondes, le retour des Premiers Rêveurs ou celui de Chô.

Les Etres surnaturels

Potentiellement tout type d'être existe dans les Mondes de Chô car tous ont pu être rêvés par les habitants du Premier Monde.

De plus, vivre à proximité d'une source d'énergie peut provoquer à plus ou moins long

terme des altérations de la réalité et donc des mutations.

C'est pour ces raisons qu'il arrive de croiser des vampires, des elfes, des dragons, des automates conscients et bien d'autres étrangetés encore au sein des Mondes de Chô.

Les Mages

La Magie n'est pas une aberration que chassent les Maîtres de Chô. Elle n'interfère pas avec l'Hystoire. Dès le début elle en a fait partie. Son niveau de développement est une des spécificités des Mondes, au même titre que le développement de la technologie. Les Mages sont donc considérés par les Maîtres de Chô comme des habitants normaux.

Ils ont appris à utiliser et manipuler partiellement l'Energie qui est en eux et autour d'eux pour détourner les lois de la nature. Ils savent de plus capter et accumuler l'Energie dégagée par les Clefs pour se recharger. Les fortes sources d'Energie leur sont donc extrêmement précieuses. Suivant le Monde sur lequel ils se trouvent, l'organisation des Mages peut varier du tout au tout : confrérie fraternelle organisée, isolement paranoïaque...

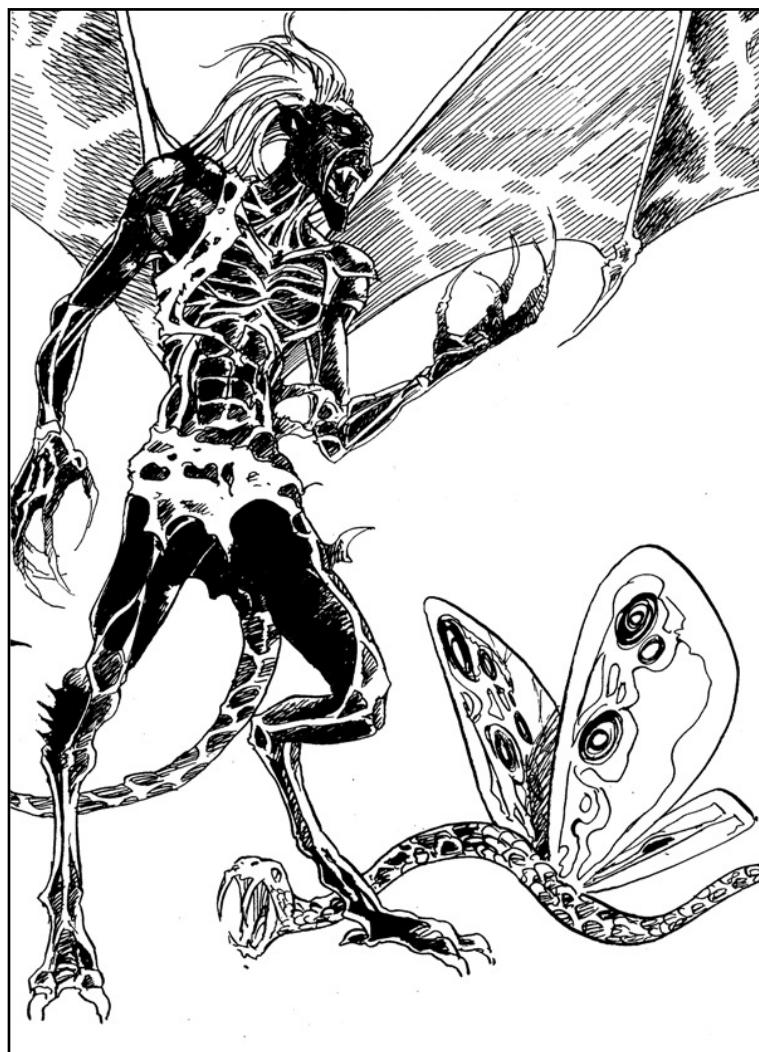
Les Mages ont parfois accès à des connaissances particulières sur la multiplicité des Mondes, mais celles-ci sont toujours des versions déformées de la véritable Hystoire. Aucun n'est conscient du jeu qui se joue autour de lui : certains trouvent que le sortilège de feu dont est doté un lance-roquette est extrêmement puissant, d'autres pensent parler à un golem lorsqu'ils rencontrent un robot...

Il existe cependant une branche de la Magie qui interagit directement avec l'Hystoire et provoque des perturbations chaotiques. Elle se base sur une manipulation directe de l'Energie. Rares sont les Mages initiés à cet art et ceux-ci sont soumis aux mêmes contraintes que les Lecteurs ou les Parasites : en utilisant leurs pouvoirs ils éveillent les Maîtres de Chô et provoquent leur courroux. Ces Mages particuliers sont donc eux aussi chassés, au même titre que les Lecteurs et les Parasites.

Les Parasites intermondes

Certaines créatures vivent dans l'espace qui sépare les Mondes. La plupart sont similaires aux Parasites, des voleurs d'Energie. Ils se greffent sur les flux qui relient un Livre de Chô au Monde qu'il alimente ou à son Lecteur et en absorbent une partie.

Il n'existe aucun remède véritable connu, même s'il semble que certains Mages ainsi que les plus puissants Lecteurs sachent gérer cette situation. Certains sauraient même leur donner une apparence physique afin de pouvoir les combattre.



Créer un Monde

Caractéristiques d'un Monde

Un Monde de Chô peut globalement être défini par quatre critères :

- son Niveau Technologique (noté NT)
- son Niveau Magique (noté NM)
- sa Taille
- le Contrôle que son Maître y exerce.

Le tableau ci-dessous permet d'évaluer pour chacun des trois premiers critères leur équivalent descriptif (le Contrôle est quant à lui évoqué dans une section ultérieure) :

Pour les Mondes de taille limitée les frontières sont des espaces à la réalité incertaine, où petit à petit un voyageur y pénétrant s'égarerait dans une brume étouffante. Prolonger l'exploration ne permettrait que d'en ressortir en un point quelconque du même Monde, sans aucune logique reliant le point d'entrée et le point de sortie.

Differences technologiques et magiques

Pour fonctionner un objet, quel qu'il soit, met en jeu un certain mélange de connaissances technologiques et magiques. Lorsqu'il se retrouve sur un Monde ayant un Niveau Technologique et/ou un Niveau Magique inférieur à ceux qui lui sont nécessaires, ses effets sont affectés et diminués. Cela est dû à la résistance

que les Maîtres de Chô opposent aux étrangetés et à l'originalité : leur volonté pénalise toute action faisant appel à des connaissances technologiques ou magiques qui ne sont pas encore acquises sur le monde où elle est réalisée. Ainsi une différence de trois niveaux inhibe un objet. Un vaisseau spatial (nécessitant un Niveau Technologique égal à 4) ne fonctionnera pas sur un monde médiéval (Niveau Technologique 1). Pour une différence plus petite (un ou deux niveaux) les effets de l'objet seront amoindris. Sur ce même monde médiéval un fusil de chasse (nécessitant un Niveau Technologique égal à 3) provoquera peu de dommages, probablement inférieurs à ceux d'une arbalète. Une simple dague, même fabriquée au vingtième siècle, aura des effets identiques sur un monde futuriste et sur un monde médiéval car elle ne met en jeu que des concepts technologiques simples (de Niveau Technologique 1).

Pour estimer le Niveau Technologique et le Niveau Magique d'un objet le Maître de Jeu estimera les Niveaux Technologiques et Magiques minimums nécessaires à sa création. Un magnum 44 nécessite au moins un monde contemporain pour être créé, son Niveau Technologique est donc de 3. Pour le Niveau Magique la puissance de l'objet servira à décider de son niveau minimal. Un objet puissant ne pourra être créé que sur un monde où la magie est couramment employée (Niveau Magique 2), un objet de faible puissance pourra être créé même sur un monde où la magie est rare (Niveau Magique 1).

Il revient au Maître de Jeu de déterminer les problèmes de fonctionnement et les malus à appliquer lorsqu'un objet est utilisé dans des circonstances qui l'affaiblissent (des exemples sont donnés dans la section Armes et Armures).

Technologie	Magie	Taille
0	Age de pierre	Inexistante
1	Médiéval	Rare
2	Révolution industrielle	Courante
3	Contemporain	Quotidienne
4	Futuriste	Omniprésente

Niveau de Contrôle	Type de Monde	Paliers
0	Monde Chaotique (cf. section ultérieure)	-
1	Monde très peu contrôlé (présence probable d'un Parasite établi et de nombreuses Clefs, magie généralement très présente, grande diversité chez les habitants)	15
2	Monde peu contrôlé (présence éventuelle d'un Parasite établi, habitants possédant leur libre arbitre)	12
3	Monde assujetti (magie faible, peu d'originalité chez les habitants)	10
4	Monde maîtrisé (peu de Clefs, ambiance oppressante, hasard quasi inexistant, habitants uniformes)	8
5	Monde sous Contrôle (cf. section ultérieure)	-

Contrôle

Ce critère évalue la main mise que possède le Maître sur son Monde. Il reflète sa puissance ainsi que les divers éléments qui peuvent l'aider ou le desservir dans la direction de son territoire. La présence d'un Parasite, un nombre important de Livres de Chô dans le Monde qui alimente le sien ou une profusion de Clefs sont des critères favorisant un bas niveau de Contrôle. Une petite taille ou des critères inverses de ceux cités précédemment favorisent quant à eux un fort niveau de Contrôle.

Le tableau ci-dessus explicite les divers niveaux de Contrôle qu'un Maître peut avoir sur son Monde et la valeur des Paliers correspondants (voir section suivante).

Si les Lecteurs se sont projetés sans lire les vers qui les lient aux Maîtres de Chô, ceux-ci ont beaucoup plus de mal à les repérer. Dans ce cas la valeur du Palier est doublée (par exemple sur un monde peu contrôlé le Palier est 24).

Inspiration

Se jeter volontairement hors des limites d'un Monde permet d'échapper efficacement à tout poursuivant. Dans les Mondes de petite taille la proximité des frontières est souvent le territoire des voleurs et brigands.

Visibilité et hasard

Chaque Maître de Chô impose sa volonté au Monde qu'il contrôle. Cependant la majorité de son temps est dédiée à l'observation. Il n'intervient en utilisant son pouvoir que lorsqu'il perçoit une perturbation dans l'Hystoire (pouvoirs des Lecteurs, présence de Parasites, utilisation de la Magie de l'Energie...). Les personnages évoluant sur son Monde sont donc potentiellement soumis à son autorité.

La Visibilité et le Niveau de Hasard sont deux indicateurs personnels reflétant respectivement l'attention que le Maître de Chô porte à un être et les entraves que cela impose. Plus un personnage éveille l'intérêt du Maître en utilisant ses pouvoirs, plus son score de Visibilité augmente. Lorsque celui-ci dépasse un multiple du Palier du Monde (voir section ci-dessus) le Niveau de Hasard diminue de 1.

Certains pouvoirs permettent de se cacher des Maîtres de Chô, c'est-à-dire de faire baisser le score de Visibilité. Si celui-ci passe en dessous d'un multiple du Palier du Monde, le Niveau de Hasard augmente de 1, le Maître perdant la trace de sa cible.

Remarque : Un groupe de Lecteurs étant perçu comme une unique entité, ses membres ont un Niveau de Hasard et un score de Visibilité commun.

Un être apparaissant sur un Monde possède une Visibilité égale à 0 et son Niveau de Hasard est égal à 5. Changer de Monde pour y revenir ensuite est donc une façon de remettre à la Visibilité et le Niveau de Hasard à leurs scores initiaux.

Dé d'action

Du Niveau de Hasard dépend le Dé d'action que les joueurs vont utiliser pour résoudre les actes que leurs personnages entreprennent. Lorsqu'un test est requis les joueurs choisissent le Dé d'action qu'ils vont lancer parmi ceux qui correspondent à un Niveau inférieur ou égal à leur Niveau de Hasard actuel. Ainsi, au fur et à mesure qu'un personnage est identifié, son choix de Dés d'action se restreint et le panel de résultats qu'il peut obtenir devient de plus en plus petit, laissant de moins en moins de place au hasard.

Les Niveaux de Hasard correspondants à un Monde Chaotique ou un Monde sous Contrôle ne peuvent pas être atteints ou choisis par les joueurs (et leur sont inconnus car non mentionnés sur les fiches de personnage). Dans ces deux cas très particuliers les joueurs n'ont pas le choix du Dé d'action. Ils doivent impérativement utiliser le dé du Monde sur lequel ils se trouvent (D20-4 ou +6).

Note technique

Les sigles utilisés sont les abrégés classiques :

- D8 pour "un dé à huit faces"
- D6+3 pour "un dé à six faces au résultat duquel un bonus de trois est appliqué".

Niveau de Hasard	Dé d'action
Monde Chaotique	D20-4
5	D12
4	D10+1
3	D8+2
2	D6+3
1	D4+4
0	D2+5
Monde sous Contrôle	+6 (aucun dé)

Remarque : Pour les tests impliquant des Personnages Non Joueurs "communs" considérez qu'ils choisissent le Dé d'action correspondant à leur Niveau de Hasard. Le choix est un privilège des Lecteurs incarnés et des Personnages Non Joueurs importants de l'Histoire.

Remarque : Lorsqu'un Lecteur doit effectuer un test pour lui-même il utilise le dé correspondant à son Niveau de Hasard. Etant généralement sur Terre et possédant normalement un score de Visibilité de 0, cela devrait être 1D12.

Exemple :

William, l'Avalar de Jack Mac Culligan apparaît sur un monde peu contrôlé (niveau de contrôle égal à 2). Son Niveau de Hasard est égal à 5 et comme il a lu les deux vers, le Palier est égal à 12. Lors des divers tests qu'il sera amené à faire le joueur de William utilisera à sa guise 1D12, 1D10+1, 1D8+2, 1D6+3, 1D4+4 ou 1D2+5. Si sa Visibilité augmente et dépasse 12 (le Palier), son Niveau de Hasard diminuera de 1 et passera donc à 4. Il ne pourra alors plus utiliser que 1D10+1, 1D8+2, 1D6+3, 1D4+4 ou 1D2+5 pour résoudre ses tests. Si sa Visibilité augmente encore et dépasse 24 (deux fois le Palier), son Niveau de Hasard diminuera à nouveau et passera à 3. Il ne pourra alors utiliser que 1D8+2, 1D6+3, 1D4+4 ou 1D2+5 pour effectuer ses tests.

Mondes de Chô

La Terre

Technologie : 3 ; Magie : 0 ; Taille : 4, Contrôle : 2

Eh oui, car la Terre n'est en fin de compte qu'un Monde de Chô comme les autres. Seulement le Maître de Chô la dirigeant est assez faible et écrasé par la taille de son Monde. Il semble donc à tous les terriens que le hasard existe. Le nombre de Clefs présentes sur la planète bleue est très réduit, mais il y a une trentaine d'année (en 1974) un Parasite s'y est établi, ce qui a grandement contribué à l'augmentation du chaos ambiant. Cependant il fut bien plus malin et discret que la plupart des membres de son espèce. Il décida non pas de pomper l'énergie directement dans son entou-

rage, mais de suivre l'exemple de Chô. Il créa un tout nouveau loisir, en grande partie basé sur des livres. A travers eux il récolta beaucoup d'énergie créatrice sans pour autant détruire ceux qui s'adonnaient à ses jeux. Reparti il y a peu, ce Parasite (qui se faisait appeler Ernest Gary Gygax) reviendra peut-être un jour sur Terre pour voir comment sa création, les jeux de rôles, a évolué...

Animata

Téhnologie : 2 ; Magie : 4 ; Taille : 2 ; Contrôle : 2

Animata est un Monde steampunk fantastique subissant le conflit larvé qui oppose les adeptes d'une révolution industrielle naissante et une puissante caste de magiciens. Animata est le Monde que le grand nombre de Livres de Chô de la Terre alimente. Son Maître est affaibli depuis une lutte contre une série de Parasites et malgré la petite taille de son domaine le nombre important de Clefs l'empêche de maintenir un bon contrôle. (pour plus d'informations sur Animata consultez le scénario d'introduction)

Le Monde Premier

Il héberge les Premiers Rêveurs, les personnes dont l'imagination fut suffisamment puissante pour extraire du néant les premiers Mondes de Chô. Existe-t-il encore ? A-t-il disparu lorsque ses habitants ont coupé leurs liens avec les Mondes de Chô par peur des Parasites ? Est-il intégré dans la grande chaîne des Mondes de Chô ? Nul ne le sait.

Monde Chaotique

Généralement Magie > 2 ; Contrôle : 0

Un Monde Chaotique est un Monde dont le Maître a disparu. Il est donc livré à lui-même et au hasard le plus forcené. Généralement les structures même de l'espace et du temps en sont perturbées, rendant son exploration potentiellement plus dangereuse et incertaine. Lorsque la situation est extrême (nombreux Parasites, nombre élevé de Clefs ...) la compagnie de Mages et d'êtres capables de canaliser le flux d'énergie y est fortement recherchée pour établir un îlot de calme relatif dans la tempête.

Monde sous Contrôle

Généralement Magie <2 et Taille <2 ; Contrôle : 5

Un Monde sous Contrôle est un Monde dans lequel le Maître de Chô a réussi à éliminer tout hasard. C'est un Monde en sursis. S'il s'agit d'un des Mondes de la chaîne, la survie de celle-ci est directement menacée à court terme.

Le Monde Perdu

Il s'agit du Monde qui a été sacrifié afin d'emprisonner les Parasites. Chô et ses Disciples l'ont choisi car il était vierge de toute vie. Il est dit que tous ses liens avec les Mondes de Chô ont été rompus, le rendant inaccessible. Cependant Chô a tout de même réussi à ramener quelques Parasites après leur bannissement...

Monde auto-alimenté

Généralement Taille <2

Il semblerait que Chô ait prévu l'éventualité que tous les Livres de Chô d'un Monde soient découverts et détruits, entraînant ainsi la destruction d'un maillon de l'anneau d'Energie et par répercussions des Mondes le composant. Il existe quelques Mondes auxquels leurs propres Livres de Chô restituent directement l'énergie. Chacun de ces Mondes forme à lui seul un minuscule anneau et survivrait donc à une destruction de la chaîne des Mondes.

Inspirations

- On dit que les habitants du Monde Premier fuirent devant les Parasites. Et s'ils étaient en fait "devenus" les Parasites ?
- Chô et ses Disciples ont réussi à détruire les routes qui menaient au Monde Perdu. C'est donc qu'il est possible d'agir sur la trame de l'Hystoire, sur l'ensemble des Mondes. Mais il semble qu'à part Chô personne n'a jamais su comment s'y prendre.
- Existe-t-il encore une route qui conduit au Monde Perdu ? Et s'il n'avait pas été vierge de vie ?
- Chô aurait-t-il pu créer en secret un second monde prison ?

Les règles

Les Personnages

Caractéristiques

Un personnage des Mondes de Chô est décrit par six Caractéristiques :

- INTELLIGENCE : elle représente la mémoire, la sagacité et la capacité à réfléchir ainsi que dans une certaine mesure l'intuition.
- VOLONTÉ : elle mesure la capacité à résister mentalement aux pressions, à se motiver, à tenir le choc face à des situations difficiles.
- COMMUNICATION : elle correspond à la capacité à s'exprimer, à faire passer un message, ainsi que la présence que dégage le personnage. Elle n'a pas forcément de lien direct avec la beauté.
- PERCEPTION : elle traduit la capacité d'attention, la précision des sens et l'aptitude à remarquer les détails.
- FORCE : elle mesure à la fois la puissance et la résistance physique.
- DEXTÉRITÉ : elle englobe l'agilité, la capacité à manipuler les objets avec précision et la rapidité.

La valeur de ces Caractéristiques est généralement comprise entre +3 et -3. Un score de 0 représente un être humain moyen, un score de +3 un domaine d'excellence, un score de -3 une grande faiblesse. Des scores supérieurs ou inférieurs peuvent être attribués à des êtres exceptionnels (surnaturels, mécaniques...).

Notes techniques

- Lorsque les règles stipulent qu'une division doit être effectuée son résultat doit être arrondi à l'entier supérieur.
- Un round correspond à une durée de six secondes. Une scène est définie par une unité de lieu, de temps et d'action, un peu comme au cinéma : une scène de bataille, une scène de négociation avec un marchand, une scène de vie dans une auberge.

Points de vie

Le total de Points de vie d'un personnage est égal à $10 + \text{Force}$. Cela représente sa capacité à encaisser les dommages physiques. Un personnage blessé perd des Points de vie. Lorsque ceux-ci atteignent 0, il sombre dans l'inconscience, et lorsqu'ils deviennent négatifs il meurt.

Energie

L'Energie représente la force de vie et d'imagination que possède un personnage, elle marque son originalité, sa personnalité propre. Il s'agit de la même énergie que celle qui fait vivre les Mondes de Chô. Tout personnage possède un point, modifié par d'éventuels bonus (voir table ci-dessous).

Remarque : Un automate pensant (type IA) possède des points d'Energie car son imagination et sa liberté de penser sont développées. Les animaux exceptionnellement doués d'intelligence (comme par exemple un chien d'aveugle ou un oiseau dressé) possèdent eux aussi un point d'Energie, mais ce genre d'animal est très rare. Tous les autres animaux ainsi que les êtres inanimés (végétaux et minéraux) n'en possèdent pas.

Lorsqu'un personnage perd un point d'Energie, une de ses caractéristiques (choisie aléatoirement) est modifiée. Elle augmente de 1 si elle est négative, diminue de 1 si elle est positive.

Bonus d'Energie

Natif d'un Monde sous Contrôle : -1

Natif d'un Monde Chaotique : 1

Personnage hyper créatif (artistes...) : 1

Lecteur : Potentialité/10

Avatar : Expérience/10

Arpenteur : 1

Mage : Total de ses Composantes

Etre surnaturel : variable, de 1 à 20 (elfe 2, arbre vivant 8, dragon 15)

tive ou reste inchangée si elle est égale à 0. Un point d'Energie et un point de caractéristique (au choix du joueur) sont récupérés par nuit complète de repos. Si l'Energie est réduite à zéro le personnage devient l'ombre de lui-même : ses caractéristiques deviennent nulles et toutes ses actions subissent un malus de 2. Il devra de plus attendre un mois et non une nuit pour récupérer le premier point d'Energie et le premier point de caractéristique. Le score d'Energie ne peut pas devenir négatif.

Exemple :

Gaelrog, barbare des hautes steppes d'Ismallia, le monde des glaces perpétuelles, possède un point d'Energie. Son ami Dar-némal, le poète béni par la déesse de l'inspiration, possède quant à lui deux points d'Energie et les caractéristiques suivantes : INT +2, VOL 0, COM +2, PER -1, FOR -1, DEX 0. Un Parasite récemment apparu à proximité du campement de leur clan réussit à voler un point d'Energie à chaque membre de la tribu puis repart. Les caractéristiques de Gaelrog tombent toutes à zéro car il se retrouve alors à zéro point d'Energie. Dar-némal quant à lui conserve encore un point. Le Maître de Chô lance un D6 afin de savoir laquelle des caractéristiques sera modifiée. Le joueur de Dar-némal est chanceux car résultat indique la Perception, ce qui lui est bénéfique ! Sa caractéristique passe donc de -1 à 0. Par contre si le jet avait indiqué l'Intelligence son score serait passé de +2 à +1.

Le lendemain matin Dar-némal a récupéré son point d'Energie et sa Perception est revenue à -1. Gaelrog devra pour sa part attendre un mois pour retrouver son point d'Energie, ses caractéristiques, ne plus être sujet au malus de 2, et enfin redevenir le guerrier fort comme un Gorak qui fait respecter la loi dans son clan. A moins que d'ici là il trouve une Clef.

Force	Attente	Récupération d'Energie
0	5 minutes	1 pt / 30 minutes
1	1 minute	1 pt / 10 minutes
2	15 secondes	1 pt / 5 minutes
3	5 secondes	1 pt / 1 minute
4	1 seconde	1 pt / 30 secondes
5	Aucune	1pt / 5 secondes

Il existe cependant une façon plus rapide de récupérer de l'Energie : entrer en contact avec une Clef. Le flot d'Energie qui en jaillit régénère le personnage.

Les Clefs et l'Energie

La puissance d'une Clef, le flux d'Energie qui jaillit d'elle, est représentée par sa Force, une caractéristique comprise entre 1 et 5. Cela conditionne le laps de temps à attendre entre deux renvois de Lecteurs sur leur monde original ou entre deux ouvertures de portes intermondes, ainsi que la vitesse à laquelle l'Energie est récupérée à leur contact.

Percevoir l'Energie

Les êtres possédant deux points d'Energie ou plus ont la faculté de se percevoir entre eux. Pour eux les êtres qui les entourent semblent :

- Auréolés de noir s'ils ne possèdent pas de point d'Energie ;
- Normaux s'ils en possèdent un ;
- Plus "réels" s'ils en possèdent plus d'un ;
- Légèrement lumineux s'ils en possèdent plus de 5 ;
- Auréolés d'une blancheur éclatante s'ils en possèdent plus de 10.

Le score d'Energie pris en compte est le score actuel.

Un Maître de Chô incarné est perçu d'une profonde noirceur, une Clef comme une fontaine de lumière dont l'intensité correspond à celle d'un être ayant une Energie égale à 2 fois sa Force.

Il n'est cependant pas possible de déterminer par ce moyen le type de l'être observé (Lecteur, Avatar, Arpenteur, Parasite, Etre surnaturel, Mage, Artiste ...), juste sa puissance.

Ces effets ne gênent en aucun cas la vision. On ne peut par exemple pas être ébloui ou incapable de distinguer les traits d'un visage.

Compétences

Les Compétences englobent tout ce que les personnages savent faire à un niveau supérieur à la normale : pilotage, pêche, horticulture, karaté... Nous ne donnerons pas ici de liste spécifique de compétences, les possibilités changeant évidemment suivant l'histoire du Monde dans lequel les Personnages évoluent. Le Maître de Jeu devra prendre garde à ne pas autoriser des compétences trop étendues. Il existe quatre niveaux de compétence (donnés ici dans un ordre croissant) :

- l'**AFFINITÉ** : Le personnage s'est essayé quelques fois à la compétence, de façon ponctuelle, mais il y a longtemps ou sans vraiment s'y investir.
- le **LOISIR** : Il s'agit d'une pratique irrégulière mais suivie de la compétence, généralement un passe temps.
- la **CONNAISSANCE** : Cela représente une pratique régulière de la compétence (généralement dans le cadre de l'occupation principale du personnage, de son métier), une compréhension du domaine.
- l'**EXPERTISE** : Il s'agit d'une connaissance pointue de toutes les facettes de la compétence, de toutes ses subtilités, généralement acquise après maintes années de pratique ou d'étude.

Exemple :

Luc, 40 ans, menuisier de profession, a effectué son service militaire dans les commandos parachutistes et aime le ski qu'il pratique tous les hivers dans les Alpes. En terme de compétences Luc aura une Connaissance en Menuiserie (son métier), une Affinité en Parachutisme (car il n'a pas sauté depuis longtemps) et un Loisir en Ski (pour ses talents de descendant qu'il cultive tous les ans).

Correspondance exacte	Domaines connexes	Vague similitude
Expertise	+4	+3
Connaissance	+3	+2
Loisir	+2	+1
Affinité	+1	0

Résoudre une action

Les deux principales règles de résolution d'action sont des règles de bon sens :

- Toute action impossible à réussir échoue automatiquement.
- Toute action impossible à échouer réussit automatiquement.

Pour toutes les autres actions le joueur effectue un test afin de savoir si oui ou non le personnage réussit son action. Il existe deux types de tests :

- Les tests de Compétence sont utilisés lorsqu'un personnage fait appel à une compétence ou à une connaissance. Ils sont indiqués par un couple Caractéristique / Domaine de compétence (ex : test de Force / Combat, test de Dextérité / Crochetage).
- Les tests de Caractéristique sont utilisés lorsque le personnage tente une action ne faisant appel qu'à une caractéristique. Ils sont indiqués en citant la caractéristique à utiliser (ex : test de Volonté).

Pour résoudre un test le joueur lance un Dé d'action. Puis il y ajoute la Caractéristique correspondant à l'action et, dans le cas d'un test de Compétence, un bonus dépendant de l'adéquation entre le domaine de compétence requis par le test et une des compétences du personnage (voir le tableau ci-dessous et l'exemple page suivante).

Si l'action requiert des compétences spécifiques que ne possède pas le personnage un malus de 4 est appliqué à son test.

Le Maître de Jeu peut décider d'accorder un bonus ou un malus de 1 ou 2 suivant les circonstances dans laquelle l'action se déroule (sprint sans visibilité, crocheting en temps limité...).

Exemple :

Fred a une Expertise en Conduite. Il aura un bonus de + 4 pour conduire une voiture (test de Dex tilité / Conduite) car il y a correspondance exacte entre sa compétence et l'action à effectuer, de + 3 pour conduire une formule 1 car il s'agit de domaines connexes, similaires, et de + 1 pour diriger un camion semi-remorque car il y n'a qu'une vague similitude. Par contre, s'il veut piloter un avion il subira un malus de 4 car il ne possède aucune compétence en ce domaine.

Seuils de Réussite

Si le test est fait en opposition avec un autre protagoniste (ex : lors d'un bras de fer, d'une poursuite...), chacun effectue un test approprié. Le personnage obtenant le meilleur score l'emporte sur l'autre.

Sinon le Maître de Jeu fixe un Seuil de Réussite. Le test est réussi si le résultat est supérieur ou égal à celui-ci. Le tableau suivant donne une idée des Seuils à fixer suivant la difficulté de l'action.

Marges de Réussite ou d'Echec

La Marge est l'écart (en valeur absolue) entre le résultat obtenu et le Seuil de Réussite (ou entre les deux résultats si le test est d'opposition).

Difficulté	Seuil
Facile	5
Commun	8
Difficile	11
Extrême	14
Quasiment impossible	17
Qualificatif	Marge d'Echec
Échec spectaculaire	10
Échec lamentable	5
Presque réussi	1
Qualificatif	Marge de Réussite
Réussi de justesse	0
Bonne réussite	5
Spectaculaire réussite	10

tion). Elle est "de Réussite" ou "d'Echec" suivant que l'action est réussie ou ratée. Plus l'écart est élevé plus la réussite ou l'échec est spectaculaire.

Lorsque la Marge est supérieure à 10 l'effet obtenu est prodigieux. On parle alors de Réussite ou d'Echec Critique.

Les tests - Exemple

Pour impressionner une demoiselle, William (Dexterité + 1) tente de jongler avec 3 balles. Le Maître de Jeu considère que pour y arriver il faut utiliser des connaissances spécifiques au Jonglage. Comme William ne possède aucune compétence de ce type il aura donc un malus de 4 au dé. Le Maître de Jeu estime que jongler avec 3 balles est de difficulté commune (Seuil de Réussite 8) et que William doit effectuer un test de Dexterité / Jonglage. Le Niveau de Hasard de William est 4, il peut donc choisir 1D10+ 1, 1D8+ 2, 1D6+ 3, 1D4+ 4 ou 1D2+ 5 comme Dé d'action. Il se décide pour 1D10+ 1, lance le D10 et obtient un 8. Le résultat de son test est donc de $(8+1) + \text{Dexterité } 1 - 4 = 6$. La Marge d'Echec étant de 2, William fait une légère maladresse sans conséquence et laisse tomber une balle. Tétu il recommence. Il lance le D10 et obtient 3. Le résultat de son test est donc de $(3+1) + \text{Dexterité } 1 - 4 = 1$. La Marge d'Echec étant de 7, l'échec est plus que lamentable. William s'emmèle les mains et les balles partent dans tous les sens, décrochant un sourire moqueur de la demoiselle.

Son ami Djamel le baladin les ramasse et commence à jongler. Djamel a une Dexterité de + 2 et une Connaissance en Jonglage. Le joueur décide d'être prudent et choisit 1D2+ 5 comme Dé d'action. Il fait 1 avec le D2. Le résultat de son test est donc de $(1+5) + \text{Dexterité } 2 + \text{Expertise} (\text{correspondance exacte}) 4 = 12$. La Marge de Réussite est de 5, ce qui fait que Djamel réussit à bien jongler, se permettant même quelques fantaisies, ce qui plaît beaucoup à la demoiselle.

En colère contre l'impertinent qui ose lui voler l'affection de la jeune femme, William (Force -2) décide d'humilier Djamel (Force -1) au bras de fer. Le Maître de Jeu décide qu'il s'agit d'un test de Force en opposition. Le joueur de William choisit d'utiliser 1D10+ 1 tandis que celui de Djamel, toujours aussi prudent, opte pour 1D2+ 5. William obtient un 8, Djamel un 1. Le total de William est $(8+1) + \text{Force } -2 = 7$. Celui de Djamel est $(1+5) + \text{Force } -1 = 5$. La Marge de Réussite étant de 2, William met du temps à faire céder Djamel mais y parvient.

Pouvoirs spéciaux

Les Lecteurs

La Potentialité

Les Lecteurs possèdent une caractéristique supplémentaire nommée Potentialité. Elle représente leur capacité à affecter l'Hystoire et les Mondes de Chô. A la création elle est à égale à 6+Volonté puis évolue avec l'expérience de façon indépendante.

Lorsqu'un Lecteur utilise l'un de ses pouvoirs (comme par exemple pour appeler un Avatar ou altérer le cours du temps) il doit dépenser un certain nombre de points de Potentialité. Cependant son score ne peut devenir négatif ou nul. Tout point de Potentialité ainsi dépensé est ajouté au score de Visibilité du Lecteur.

Un Lecteur récupère ses points de Potentialité au rythme de un quart de son total par nuit complète de repos dans son propre corps. Au retour d'une projection il est épuisé et subit un malus à toutes ses actions de 1 par quart complet de son score de Potentialité dépensé.

Les Incarnés récupèrent leurs points de Potentialité au même rythme que les Mages récupèrent leur Energie.

Sept jours et Sept nuits

Au cours de leur séjour dans les Mondes de Chô les Lecteurs sont sujets à divers drains. Ils sont tous simulés par des tests de caractéristiques. En cas d'échec les Lecteurs perdent autant de point de Potentialité que la Marge d'Echec.

Même si ces drains s'appliquent en continu, pour plus de facilité leurs effets sont décomptés à la fin de chaque période de 24 heures écoulée en projection. Ainsi un Lecteur se projetant dans un Monde de Chô à vers midi effectuera ses tests de drain tous les jours qui suivront à la même heure.

Il existe trois types de drains :

- LES LECTEURS AYANT UTILISÉ UN LIVRE DE CHÔ POUR SE PROJETER sont sujets au drain que le Livre leur fait subir afin d'alimenter les Mondes en Energie. Ils doivent effectuer un test de Force avec un Seuil de Réussite de 6. Ce Seuil augmente de 1 à la fin de chaque période de 24 heures écoulées en projection (la première période n'étant pas comptabilisée).
- LES LECTEURS AYANT LU LES DEUX VERS RAJOUTÉS PAR LES MAÎTRES DE CHÔ sont sujets à la fatigue mentale induite par la lutte inconsciente qu'ils mènent contre le fait que ces vers facilitent leur repérage par les Maîtres. Ils doivent effectuer un test de Volonté avec un Seuil de Réussite de 6. Ce Seuil augmente de 1 à la fin de chaque période de 24 heures écoulées en projection (la première période n'étant pas comptabilisée). De plus, à la fin de la septième période de 24 heures écoulées, la durée entre deux tests consécutifs se réduit à 6 heures (Sept jours et Sept nuits durera le Jeu ...) et le Seuil augmente désormais de 1 toutes les 6 heures. Les points perdus lors de ces drains sont ajoutés au score de Visibilité du Lecteur.
- LES LECTEURS ENTRÉS DANS UN MONDE DE CHÔ PAR LA SEULE FORCE DE LEUR VOLONTÉ ne sont sujets qu'à un test de Force et un test de Volonté avec un Seuil de Réussite de 6. Ces tests sont espacés de 7 jours et non 24 heures. Le Seuil augmente de 1 à la fin de chaque semaine écoulée en projection (la première semaine n'étant pas comptabilisée).

Ces trois drains sont les seules possibilités de réduire à zéro la Potentialité d'un Lecteur. Si cela arrive le Lecteur devient un Marcheur s'il a lu les vers des Maîtres de Chô (et son corps reste en catalepsie), un Incarné dans l'autre cas (et son corps meurt de fatigue).

Les Incarnés et les Marcheurs subissent uniquement le drain effectué toutes les semaines.

Exemple :

Mercaton, jeune lettré originaire d'A nimata, vient de découvrir le Livre de Chô de son père. A la tombée de la nuit il l'ouvre, lit les deux vers et est immédiatement projeté en Organasia, un Monde de Chô technologiquement très avancé, dirigé par des automates pensants et des supercalculateurs prenant en charge l'humanité. Il possède une Volonté de +2, une Force de -1 et 8 points de Potentialité. Il dépense sur-le-champ 3 points de Potentialité pour s'incarner dans un automate danseur.

Le temps s'écoulant de façon uniforme sur les Mondes, la nuit tombe aussi sur Organasia. Durant la nuit et la journée qui suit, Mercaton prend le temps de découvrir ce nouveau Monde. Mais lors du coucher de soleil suivant il subit les drains. Il effectue un test de Force avec un Seuil de 6+0 et le réussit. Il réussit aussi son test de Volonté avec un Seuil de 6+0.

Mis en difficulté durant la journée suivante il doit dépenser 2 points de Potentialité pour utiliser l'un de ses pouvoirs, réduisant son total à 3. A la nuit tombante il est à nouveau sujet aux drains. Mais cette fois il obtient un 5 pour son test de Force, alors que celui-ci a un Seuil de Réussite de 6+1. Il perd donc 2 points de Potentialité, réduisant son total à 1. Heureusement pour lui il obtient un 8 pour son test de Volonté avec un Seuil de Réussite de 6+1.

Au cours de la nuit Mercaton croise un Arpenteur, entre en contact avec sa Clef et réintègre son corps.

Création d'un Lecteur

Le Lecteur est le personnage principal du joueur. Cependant ses actions "physiques" seront limitées tant qu'il n'aura pas affaire aux autres Lecteurs, Avatars, Maître ou Parasites vivant sur son propre Monde. Par conséquent la création du Lecteur peut être très succincte ou très fouillée suivant l'orientation que vous désirez donner à vos scénarios.

Lors de la création le total des caractéristiques d'un Lecteur doit être nul. Un unique +3 et un unique -3 peuvent être tolérés, et doivent dans ce cas être justifiés par l'historique et / ou la description du personnage. Une fois les caractéristiques établies, calculez ses Points de Vie, son Énergie et sa Potentialité. Les joueurs choisissent ensuite trois Compétences :

une Connaissance (correspondant normalement à la profession du Lecteur) ainsi que deux Loisirs. Enfin il reste à décider de tout ce qui n'est pas chiffré : nom, lieu de vie, histoire, revenus, amis, physique (yeux, cheveux ...), comportement, motivation...

Exemple :

Loris décide que son personnage sera Ad Mac Culligan un ancien prêtre défrqué désormais membre d'une église parallèle. Il choisit les caractéristiques suivantes : INT +1, VOL +1, COM +1, PER -2, FOR -1, DEX 0. Il possède donc 9 Points de Vie, 2 points d'Énergie et 7 points de Potentialité. Il choisit de plus une Connaissance en Théologie, un Loisir en Jeux de Stratégie et un autre en Informatique.

Les Avatars

Les Avatars possèdent deux caractéristiques supplémentaires : l'Indépendance et l'Expérience.

L'Indépendance

Attention : cette caractéristique ne doit en aucun cas être connue des joueurs. Elle est totalement gérée par le Maître de Jeu.

L'Indépendance marque la capacité d'un Avatar à résister à la volonté du Lecteur qui le contrôle. Lorsque celui-ci désire lui faire accomplir une action qui ne correspond pas à sa nature profonde, son esprit peut se réveiller et tenter de repousser celui du Lecteur afin d'agir plus en accord avec lui-même. Dans ce cas :

- Si la Potentialité du Lecteur est inférieure à l'Indépendance de l'Avatar, celui-ci prend le contrôle durant toute la scène. Il est joué par le Maître de Jeu suivant sa personnalité propre. Il gagne de plus un point supplémentaire en Indépendance.
- Si la Potentialité du Lecteur est inférieure à l'Indépendance - 10 de l'Avatar, celui-ci se réveille et se libère du contrôle du Lecteur. Il est sur-le-champ renvoyé. De plus il gagne 5 points d'Indépendance et ne peut pas être rappelé durant le reste du scénario.

L'Expérience

Les Avatars ont un score d'Expérience qui représente à la fois leur puissance (mentale et physique) et leur connaissance des mondes et de la vie. Ce score est déterminé lors de leur création (voir les pouvoirs des Lecteurs) et évolue tout au long de leur existence. A chaque fois que l'Expérience d'un Avatar égale ou dépasse un multiple de 5 celui-ci gagne un point d'Indépendance.

A la fin de chaque scénario, suivant leur comportement, les connaissances acquises et la résolution de l'intrigue, les Avatars gagnent des points d'Expérience (en règle générale de 0 à 6 points). Ils peuvent être utilisés par le Lecteur pour améliorer l'Avatar. On considère que l'Avatar a appris durant le scénario, il ne peut donc les utiliser que pour développer des compétences et connaissances utilisées durant la partie.

Un Lecteur peut décider de ne pas dépenser tous les points d'Expérience et les conserver pour un usage ultérieur. Cependant les Avatars ont leur volonté propre lorsqu'ils ne sont pas possédés par les Lecteurs. En conséquence il peut se produire qu'un Avatar dépense des points d'Expérience pour acquérir ou améliorer une compétence entre deux possessions.

Le tableau situé au bas de la page résume le coût des diverses possibilités de développement.

Enfin à la fin de chaque scénario le Maître de Jeu évalue le comportement global du Lecteur vis-à-vis de la ligne de conduite de l'Avatar. Si elles sont trop différentes l'Avatar peut gagner un ou deux points d'Indépendance.

Note : les Lecteurs participant à des scénarios les mettant en scène directement et non comme Lecteurs projetés progressent suivant le même système que les Avatars.

Agir dans les Mondes de Chô

Un Lecteur peut être vu comme un seul esprit dans plusieurs corps. Il sent constamment ce qui arrive à ses Avatars, il possède toutes leurs connaissances. Mais il peut aussi être gêné par le fait qu'il ne contrôle en réalité que des marionnettes incapables d'initiatives et par la grande profusion d'informations qui l'assailtent.

Lorsqu'un Lecteur décide d'agir c'est l'Avatar qui réalise l'action. Mais l'esprit de celui-ci est en sommeil, le privant même du plus élémentaire des bons sens. S'il manque de directives, si le joueur se contente de vaguement annoncer ce que le personnage doit effectuer, alors il a même du mal à effectuer la plus évidente des actions. Si cela se produit il est pénalisé par un malus pouvant aller jusqu'à -4.

Expérience : Coûts d'avancement

Augmenter de 1 une caractéristique négative ou égale à : 1

Augmenter de 1 une caractéristique comprise entre 0 et 3 : Valeur souhaitée

Augmenter de 1 une caractéristique supérieure à 3 (accord du Maître de Jeu) : $2 * \text{Valeur souhaitée}$

Augmenter de 2 le total des Points de Vie : Valeur souhaitée

Acquérir une nouvelle Affinité : 1

Transformer une Affinité en Loisir : 2

Transformer un Loisir en Connaissance : 3

Transformer une Connaissance en Expertise : 5

Magie - Augmenter de 1 le score d'une composante d'Action : $2 * \text{Valeur souhaitée}$

Magie - Augmenter de 1 le score d'une composante de Nature : $3 * \text{Valeur souhaitée}$

Magie - Déséquilibrer de 1 la paire d'une composante : Valeur de la Composante

Magie - Apprendre un sortilège : Niveau du sortilège / 2

Exemple :

Lors de sa seconde projection Mercaton a décidé de s'incarner dans Doganesi XII, l'automate danseur. Mais il s'aperçoit qu'il apparaît sur Ism allia, un monde de glaces perpétuelles. Doganesi XII étant totalement inadapté à ce Monde Mercaton décide d'appeler un autre Avatar, Drug le pisteur des neiges. Cependant il ne renvoie pas Doganesi XII car il semble que contrairement à toute attente des automates soient présents sur Ism allia.

Au cours de l'aventure le joueur dit au Maître de Ju " j'envoie Drug à la recherche de la piste qui le conduira au repère des automates pendant que Doganesi XII se repose ". Le Maître de Ju considère alors que Drug manque de directive, il subit donc un malus de 2 à ses actions car Mercaton l'a abandonné à sa tâche. Si le joueur avait formulé les choses autrement, par exemple " Doganesi XII va s'allonger pour se reposer pendant que Drug part en quête d'éventuelles traces. Il se sert de ses connaissances de chasseur et recherche en particulier des traces de pas profondes et régulières comme le ferait un pied chaussé de métal. ", alors Drug n'aurait pas subi de malus.

Un trop grand nombre d'Avatars à contrôler peut aussi pénaliser les actions de chacun d'eux.

Si le Lecteur contrôle plus de deux Avatars en même temps les actions de ceux-ci ont un malus égal au nombre d'Avatars – 2.

Exemple :

A près moult péripéties sur Ism allia, Mercaton comprend qu'il va avoir besoin d'un érudit en légendes Ism alliades pour négocier avec un Mage possédant une Cléf. Il appelle donc Chek i-A narg, un gardien de la connaissance. Mais il se retrouve désormais avec trois Avatars sous son contrôle. Chacun d'eux aura donc un malus de 1 à ses actions.

Pouvoirs des Lecteurs

Lorsqu'ils se projettent les Lecteurs possèdent la capacité d'influer sur le cours de l'Histoire. Tous possèdent en commun trois capacités : déchaîner les possibilités, se transcender et appeler un avatar. Au fur et à mesure de leur évolution, ils auront la possibilité d'en acquérir d'autres plus personnelles.



Déchaîner les possibilités

Les Lecteurs sont capables d'affecter le hasard de façon à obtenir des effets d'une très grande improbabilité. Ils ressentent dès le début ce potentiel chaotique qui est en eux et savent d'instinct l'utiliser.

Pour déchaîner les probabilités durant une scène un Lecteur doit dépenser un point de Potentialité. A partir de ce moment là, et jusqu'à la fin de la scène, tous les tests effectués (par les personnages joueurs ou les personnages non joueurs) deviennent des tests sans limite. Pour tous les dés lancés, si le score obtenu est égal au maximum du dé alors celui-ci est relancé et le nouveau score est ajouté au premier. Si ce second score est de nouveau égal au maximum du dé la procédure est répétée. Elle se termine lorsqu'un score non égal au maximum du dé est obtenu. Ainsi les personnages (mais aussi leurs adversaires) peuvent obtenir des résultats extrêmement élevés.

De plus, au cours de cette scène, un Lecteur peut "acheter" le résultat maximal d'un dé après avoir lancé celui-ci. Pour cela il dépense autant de points de Potentialité que le maximum du dé moins le score qu'il vient d'obtenir. Le score du dé est alors remplacé par son maximum. Cependant le déroulement du hasard en est tellement affecté que l'attention du Maître de Chô est attirée. Les points de Potentialité dépensés pour acheter un dé sont ajoutés au score de Visibilité du Lecteur.

Exemple :

Miribel, un humain d'Animata, est poursuivi par quatre gardes de Vilm ya, la cité lacustre édifiée sur le Lac d'Orm ya. Mais tous les ponts de la ville ont été relevés pour l'empêcher de fuir et comme les eaux du lac sont infestées de poissons carnivores, il ne peut rejoindre la terre ferme. A coulé sur un ponton, il décide de jouer le tout pour le tout, de tenter de sauter jusqu'à la rive qui se trouve à plus de 15 mètres. Le Maître de Jeu lui demande d'effectuer un test de Force. Il estime que l'action est quasiment impossible à réaliser et fixe le seuil de réussite à 17. Avec sa Force de +1, Miribel est certain de ne pas y parvenir. Il décide donc de Déchaîner les possibilités et dépense un point de Potentialité.

Le Niveau de Hasard de Miribel est égal à 3 et il choisit d'utiliser 1D8+2 comme Dé d'action. Il lance le D8 et obtient un 8. Ce résultat est le maximum du dé, il peut donc le relancer. Il obtient un 3, ce qui ne le satisfait pas. Il décide d'acheter son dé.

Il dépense 8-3=5 points de Potentialité et remplace le 3 obtenu par un 8. Comme il s'agit du score maximal du dé il relance pour la troisième fois le dé et obtient un 4. Miribel décide de s'en tenir là.

Le résultat final obtenu avec le D8 est donc de 8+8+4=20. Le résultat du Dé d'action est donc de 20+2=22 auquel Miribel ajoute sa Force de +1. Le résultat du test est donc de 23, c'est à dire que son action est réussie avec une marge de 6. Miribel prend son élan et effectue un saut dont les gardes de Vilm ya se souviendront longtemps puisqu'il semble un instant planer avant d'atterrir plus de 15 mètres plus loin, directement sur la rive du lac !

Cependant en dépensant les cinq points de Potentialité pour acheter son dé Miribel a augmenté sa Visibilité et l'œil du Maître de Chô se fait de plus en plus présent.

La Transcendance

Dans une situation extrême (à l'appréciation du Maître de Jeu) un Lecteur peut se transcender. Il puise dans la trame même de son être et de l'Histoire pour obtenir momentanément accès à tous les pouvoirs, quels que soient leurs niveaux.

Cependant cela ne dure qu'un bref instant et l'effort épouse le Lecteur qui doit dépenser soit la moitié de ses points de Potentialité actuels, soit le double du coût normal du pouvoir, la plus coûteuse de ces deux options étant retenue. Si le Lecteur ne possède pas assez de points de Potentialité le Maître de Jeu peut tout de même l'autoriser à se transcender contre la dépense de tous les points restants.

La fatigue ressentie suite à une Transcendance est telle que le Lecteur mettra du temps à s'en remettre. Il débutera sa prochaine projection avec un malus de 1 en Volonté et seulement les deux tiers de son total de points de Potentialité.

Appeler un Avatar

Il s'agit du pouvoir principal d'un Lecteur. S'il s'agit du premier appel d'un Avatar, celui-ci doit être créé. Sinon il est simplement rappelé.

Si la création d'un Lecteur peut être rapide, la création d'un Avatar doit être très rapide. En effet les joueurs devraient vite comprendre qu'ils peuvent en faire apparaître et disparaître à volonté au cours du jeu.

Initialement un Avatar est aussi " vierge " qu'une page blanche : ses caractéristiques sont nulles et il ne possède aucune compétence et aucun pouvoir. Le Lecteur le dote des caractéristiques, compétences et pouvoirs qu'il désire puis en calcule le coût en Expérience (pour cela mettez à leur disposition le tableau de progression du paragraphe Expérience). Il est possible de diminuer les caractéristiques afin de les faire devenir négatives. Dans ce cas, chaque point négatif diminue le total d'Expérience de un, mais celle-ci ne peut pas devenir négative.

La description faite de l'Avatar par le Lecteur au moment de la création doit être précisément notée. En effet elle se grave dans l'Histoire. Il n'est pas possible de revenir en arrière et elle doit être respectée. Si ce n'est pas le cas l'Avatar peut, à la discréction du Maître de Jeu, acquérir jusqu'à 3 points d'Indépendance car la différence entre l'Avatar et ce qu'il devrait être crée un conflit propice à son réveil.

Exemple :

Jack MacCulligan a trouvé un Livre de Chô dans la bibliothèque de son mentor. Il l'a ouvert et s'est trouvé projeté en Animata. Son premier Avatar est William, un jeune et courageux guerrier voleur originaire des bas fonds de Ilanda. Jack le décrit comme un jeune homme de carrure moyenne, vif, à l'esprit tortueux, roulard, pinailler et souvent de mauvaise foi.

Il lui choisit les caractéristiques suivantes : INT + 1 (coût 1), VOL -1 (coût -1), COM + 1 (coût 1), PER + 1 (coût 1), FOR 0 (coût 0), DEX + 2 (coût 1+2=3), soit au total 1-1+1+1+0+3=5 points d'Expérience. Puis il lui donne une Affinité en Comédie (coût 1), une Affinité en Dextérité manuelle (coût 1) et un Loisir en Combat à l'arme blanche (coût 1+2=3), soit 1+1+3=5 points d'Expérience supplé-

mentaire. William possède donc 10 Points de Vie, 2 points d'Energie (un pour être natif de Animata, un pour le fait d'être un Avatar) et 5+5=10 points Expérience.

Le Maître du Jeu quant à lui note que William possède deux points d'Indépendance car il a une Expérience égale à 10. William étant en accord avec la description initiale faite par Jack, il ne bénéficie pas de point d'Indépendance supplémentaire. Si Jack l'avait doté d'une Force de +2 et d'une Dextérité de -3 il n'aurait pas été conforme à la description initiale (" de carrure moyenne, vif ") et le Maître de Jeu lui aurait accordé 2 points d'Indépendance supplémentaire. Et si Jack l'avait décris comme " l'homme le plus agile d'Animata " en le dotant d'un score de Dextérité de +1, William aurait bénéficié d'un point d'Indépendance supplémentaire.

Pour appeler un Avatar le Lecteur doit dépenser un nombre de points de Potentialité égal à l'Indépendance et l'Energie de l'Avatar additionnées auxquelles est soustrait le nombre de fois où il a déjà été appelé. Un Lecteur doit au minimum dépenser un point de Potentialité.

La modification de l'Histoire qu'implique l'appel d'un Avatar est si forte que le nombre de points de Potentialité dépensé pour appeler un Avatar est ajouté à la Visibilité du Lecteur.

Exemple :

William, l'Avatar de Jack, possède 10 points d'Expérience, 2 points d'Energie et 2 points d'Indépendance. Lors de sa création son appel, qui est le premier, coûte donc 2 (Indépendance) + 2 (Energie) - 0 (il n'a jamais été appelé), soit 4 points de Potentialité à Jack. A la fin du scénario William gagne 3 points d'Expérience, ce qui passe son score à 13. Au cours de l'intrigue suivante Jack le rappelle. Cette fois il lui coûte 2+2-1=3 points de Potentialité. William gagne à nouveau 3 points d'Expérience, son total étant désormais égal à 16 et son Indépendance augmentant de 1. Lors d'un scénario ultérieur Jack l'appelle à nouveau et pour cela il dépense 3+2-2=3 points de Potentialité. Mais au cours de ce scénario Jack va à l'encontre de la nature de William en fuyant lâchement. William se révolte et réussit à se réveiller. Il est automatiquement renvoyé sur son Monde et gagne 5 points d'Indépendance, passant ainsi son total à 8. Si Jack tente de le rappeler une nouvelle fois lors d'un autre scénario cela lui sera plus difficile car cela lui coûtera 8+2-3=7 points de Potentialité.

Niveau de Maîtrise, Progression et acquisition de pouvoirs

Les Lecteurs ont aussi accès à de nombreux autres pouvoirs leur permettant de manipuler l'Hystoire. Ils leur sont accessibles par la progression (ou par la Transcendance). A la fin de chaque scénario, suivant leur comportement, les connaissances acquises et la résolution de l'intrigue, les Lecteurs gagnent des points de Potentialité, en règle générale de 0 à 6.

Lorsque le score de Potentialité d'un Lecteur dépasse un multiple de 50 le Lecteur change de Niveau de Maîtrise (initialement un Lecteur est de Niveau 1).

Lorsqu'un Lecteur atteint le Niveau de Maîtrise 3 il devient capable d'utiliser ses propres connaissances (Expertises, Connaissances, Loisirs et Affinités) à travers l'Avatar mais avec un malus de 2. Et lorsqu'il atteint le Niveau de Maîtrise 4 il peut utiliser ses propres connaissances (Expertises, Connaissances, Loisirs et Affinités) à travers l'Avatar sans aucun malus ainsi que ses caractéristiques mentales (Intelligence et Volonté) si elles sont meilleures que celles de l'Avatar.

Lorsque le score en Potentialité d'un Lecteur dépasse un multiple de 10 il acquiert un nouveau pouvoir. Cependant le Lecteur ne le sait pas. Durant les scénarios qui suivront le Maître de Jeu guettera les dires et les comportements de ce Lecteur. Lorsqu'il émettra un désir ou une idée se rapprochant de l'Idée clef de l'un des pouvoirs de Niveau inférieur ou égal au sien, le Lecteur le possédera automatiquement.

Le Maître de Jeu est aussi libre de choisir lui-

Coût	Portée	Durée
1	l'Avatar	6 secondes (1 round)
2	3 mètres	30 secondes (5 rounds)
3	10 mètres	1 minute (10 rounds)
4	100 mètres	Une heure
5	Un village	Une demi-journée
6	Une ville	Une journée
7	Une région	Une semaine
8	Un continent	Un mois

même le nouveau pouvoir du Lecteur s'il a remarqué que celui-ci tentait souvent des actions correspondantes à l'Idée Clef d'un pouvoir particulier. Dans ce cas le personnage comprendra qu'il l'a acquis en étant sujet à des effets comme explicités dans les Manifestations.

Pour chaque niveau de maîtrise, les pouvoirs sont décrits suivant le schéma suivant :

- NOM DU POUVOIR (Coût – Portée et Durée)
- Idée Clef
- Manifestation
- Effet

Le coût est le nombre de points de Potentialité à dépenser pour activer le pouvoir. La portée et la durée indiquent la distance à laquelle il agit et son temps d'action. L'Idée Clef représente l'idée que devra formuler le Lecteur pour l'acquérir, les Manifestations sont les effets dont est victime le Lecteur lorsqu'il l'acquiert (jusqu'à ce qu'il comprenne qu'il le possède via ces effets et qu'il l'utilise conscient), et Effet décrit le pouvoir en terme de jeu.

La Portée et la Durée des pouvoirs peuvent varier grandement de l'un à l'autre. Sans précision dans la description du pouvoir la Portée du pouvoir est l'Avatar et la Durée un round. Si par contre ces données sont indiquées comme variables le Lecteur peut moduler ces deux paramètres. Il possède trois fois son Niveau de Maîtrise en points à dépenser pour les acheter. Les coûts sont donnés dans la table suivante :

Exemple :

Jack, Lecteur de Niveau de Maîtrise 2, est incarné dans William. Celui-ci possède des fusils à énergie, mais se trouve sur Animata, monde au Niveau Technologique trop bas pour qu'ils fonctionnent. Une horde de Trolls s'apprête à charger la barricade où se trouvent William et une dizaine d'arbalétriers. . A fin de ne pas être débordé, il distribue ses armes aux hommes et lorsque les Trolls commencent leur charge Jack active son pouvoir d'A Iteration technologique.

Jack possède $2 \times 3 = 6$ points à répartir et peut donc l'appliquer au choix sur un rayon d'un mètre pendant une demi-journée, sur un rayon de 3 mètres pendant une

heure, sur un rayon de 10 mètres pendant 1 minute, sur un rayon de 100 mètres pendant 5 rounds ou sur la surface d'un village pendant 1 round.

Les hommes de William étant tous disposés à moins d'une dizaine de mètre de lui, il crée une zone de technologie altérée sur un rayon de 10 mètres. Durant une minute les fusils à énergie présents dans cette sphère fonctionnent et la charge des Trolls est ainsi stoppée net.

Le Lecteur peut déclencher et utiliser en même temps autant de pouvoirs qu'il le désire et annuler leurs effets à volonté. Utiliser un pouvoir coûte des points de Potentialité. Si un Lecteur tente d'utiliser un pouvoir coûtant plus de points de Potentialité qu'il n'en a, celui-ci ne fonctionnera pas et le Lecteur perdra un seul point de Potentialité. Le minimum de points de Potentialité que le Lecteur puisse atteindre en utilisant ses pouvoirs est 1.

Le nombre de points de Potentialité dépensés est ajouté au score de Visibilité du Lecteur (donc généralement à celui du groupe).

Remarque : N'oubliez pas que lorsqu'un Lecteur doit effectuer un test pour lui-même il utilise le dé correspondant à son Niveau de Hasard.

Pouvoirs de Niveau de Maîtrise 1

DISSIMULATION (Coût : Aucun – Durée : Permanent)

Idée Clef : Vouloir masquer sa présence, ne pas être détecté par la perception de l'Energie.

Manifestation : Les autres semblent de moins en moins le percevoir.

Effet : L'Energie du Lecteur est divisée par 5 pour tout ce qui concerne sa perception de celle-ci. De plus lorsqu'il utilise un pouvoir, le nombre de Points de Potentialité ajoutés à sa Visibilité est diminué de un (minimum un point).

PUISANCE MENTALE (Coût : 1)

Idée Clef : Tenter de se surpasser mentalement, vouloir améliorer ses jets de Volonté ou d'Intelligence.

Manifestation : Se sentir capable de forcer ses limites mentales et de les dépasser.

Effet : Le Lecteur gagne un bonus égal à deux fois son Niveau de Maîtrise pour un test

mettant en jeu sa Volonté ou son Intelligence.

FORCE DE L'ESPRIT (Coût : Aucun – Durée : Permanent)

Idée Clef : Vouloir que la Volonté ou l'Intelligence du Lecteur s'améliore.

Manifestation : L'augmentation du score de la caractéristique concernée.

Effet : Ce pouvoir n'est pas un pouvoir actif. Il peut être attribué à un Lecteur désirant augmenter ses caractéristiques Volonté ou Intelligence. Lors de l'acquisition du pouvoir une de ces deux caractéristiques est augmentée de 1. Un Lecteur ne peut acquérir ce pouvoir que deux fois.

DOMPTER UN AVATAR (Coût : 3)

Idée Clef : Tenter de reprendre le contrôle d'un Avatar agissant par lui-même.

Manifestation : L'impression de voir les leviers de la personnalité de l'Avatar lorsqu'il se rebelle.

Effet : Lorsqu'un Avatar reprend le contrôle le Lecteur fait un Jet de Volonté avec un Seuil de Réussite de 6 plus la Volonté de l'Avatar. En cas de réussite le Lecteur reprend le contrôle et l'esprit de l'Avatar se rendort.

CAMOUFLAGE (Coût : variable)

Idée Clef : Tenter de se cacher des Maîtres ou de faire augmenter le Niveau de Hasard.

Manifestation : L'impression de sentir l'œil du Maître le chercher et de posséder la capacité de s'en cacher.

Effet : Diminue le score de Visibilité du Lecteur de 4 fois le Niveau de Maîtrise du Lecteur. Le coût du pouvoir est égal au Niveau de Maîtrise du Lecteur.

CHAOS AMBIANT (Coût : 4 – Portée et Durée variables)

Idée Clef : Tenter de faire augmenter localement le Niveau de Hasard.

Manifestation : L'impression de pouvoir fortement perturber les choses.

Effet : Dans une zone égale à sa Portée le Lecteur fait augmenter le Niveau de Hasard de la moitié de son Niveau de Maîtrise.

SURCONSCIENCE (Coût : 3 – Portée et Durée variables)

Idée Cléf: Ex traire ses perceptions de l'Avatar, vouloir savoir ce qui se passe autour.

Manifestation : Des visions fugitives des environs de l'Avatar pour lesquels le Lecteur voudrait des informations.

Effet : Le Lecteur s'extract du corps de son Avatar (qui devient alors passif) pour avoir une vision plus large des choses. Il a alors conscience de tout ce qui se passe autour de lui dans la zone délimitée par la Portée du pouvoir. La Durée de ce pouvoir coûte le double.

PRÉSCIENCE (Coût : 1 – Portée et Durée variables)

Idée Cléf: Vouloir savoir ce qui va se passer, comment les choses vont se dérouler.

Manifestation : Voir les choses un instant en avance.

Effet : L'Avatar possède l'avantage de savoir un instant avant (une seconde environ) ce qui se passera autour de lui. Cela se traduit par divers bonus accordés par le Maître de Jeu (par exemple un bonus de +5 en combat à répartir entre le Jet d'Attaque et le Jet de Défense).

ALTÉRATION TEMPORELLE (Coût : 3 – Portée et Durée variables)

Idée Cléf: Vouloir changer la vitesse du temps qui passe.

Manifestation : Des sensations fugitives d'accélération ou de ralentissement.

Effet : Le Lecteur peut modifier la vitesse d'écoulement du temps dans la zone délimitée par la Portée. Il peut aller jusqu'à la doubler ou la diviser par deux sans en être lui-même affecté. Cela peut se traduire pour lui par divers bonus.

ALTÉRATION PHYSIQUE (Coût : 2 – Portée et Durée variables)

Idée Cléf: Vouloir changer les propriétés des matériaux.

Manifestation : Les matériaux changent légèrement au contact (roche ramollie gardant les traces de pas ...).

Effet : Dans la zone au maximum égale à la Portée le Lecteur peut légèrement modifier les propriétés d'un matériau, le rendant un peu

plus dur, plus mou, plus brillant, plus soyeux, plus fragile... Cela peut par exemple permettre de passer la main à travers un mur de pierres.

ALTÉRATION TECHNOLOGIQUE (Coût : 4 – Portée et Durée variables)

Idée Cléf: Vouloir faire en sorte que les objets technologiques fonctionnent ou non.

Manifestation : Se sentir des affinités avec les objets technologiques et avoir l'impression de les faire fonctionner.

Effet : Dans la zone délimitée par la Portée le Lecteur modifie le Niveau Technologique d'un Monde, pouvant l'augmenter ou le diminuer de son Niveau de Maîtrise.

ALTÉRATION MAGIQUE (Coût : 4 – Portée et Durée variables)

Idée Cléf: Vouloir faire en sorte que les objets et les pouvoirs magiques fonctionnent ou non.

Manifestation : Se sentir des affinités avec la magie, la "voir" autour de soi.

Effet : Dans la zone délimitée par la Portée le Lecteur peut modifier le Niveau Magique d'un Monde, pouvant l'augmenter ou le diminuer d'autant de points que son Niveau de Maîtrise.

LANGAGES MULTIPLES (Coût : 1 – Durée : Scénario)

Idée Cléf: Vouloir comprendre des langages inconnus.

Manifestation : Comprendre fugitivement quelques morceaux de phrase.

Effet : L'Avatar gagne, pour la durée du scénario, la possibilité de comprendre et parler parfaitement une langue qu'il ne connaît pas. Il ne sait l'écrire et la lire que s'il sait lui-même écrire et lire dans sa propre langue.

RETOUR EN ARRIÈRE (Coût : 10)

Idée Cléf: Vouloir revenir en arrière pour réparer une erreur ou pour changer un choix.

Manifestation : Avoir des flashes du passé récent et de ce qu'auraient donné d'autres choix que ceux faits.

Effet : Le Lecteur possède la capacité de faire reculer le temps d'un nombre de rounds égal à son Niveau de Maîtrise. Les morts reviennent à la vie, les blessures se referment ...

et plus personne ne se souvient de ce qui s'est passé (puisque cela ne s'est pas passé), sauf le Lecteur.

Pouvoirs de Niveau de Maîtrise 2

DÉSINCARNATION TEMPORAIRE (Coût : 10)

Idée Clef: Vouloir ne plus être incarné dans un Avatar, vouloir être un pur esprit.

Manifestation : Avoir la brève impression de se désincarner.

Effet : Le Lecteur peut demeurer désincarné (c'est-à-dire sans aucun Avatar limitant son champ d'attention) durant un nombre de minutes égal à son Niveau de Maîtrise. Il est alors virtuellement omniscient. Cependant, ne possédant pas un esprit illimité il lui est difficile de rester dans cet état. Le nombre d'informations qui l'assailgent est gigantesque. S'il recherche une information particulière il doit effectuer un test de Perception afin de l'extraire de la masse (Facile pour une obtenir information générale, Difficile pour une information précise).

MARCHER ENTRE LES MONDES (Coût : 8)

Idée Clef: Chercher à changer de Monde.

Manifestation : Sentir la texture du Monde sur lequel on se trouve et les autres Mondes derrière, se sentir capable de la déchirer, voir fugitivement à travers.

Effet : Permet de changer de Monde en déchirant la trame de la réalité et en entrant au hasard dans un autre. Le Lecteur ouvre une porte par laquelle d'autres personnes peuvent aussi passer à condition qu'elles ne soient pas trop éloignées de lui et qu'elles passent rapidement avant ou après lui. Il faut être en contact avec une Clef pour pouvoir utiliser ce pouvoir. C'est l'énergie de celle-ci qui permet de déchirer la réalité. (Remarque : revenir dans son propre Monde ne permet pas de se désincarner et revenir dans son propre corps)

IMPOSER SA VOLONTÉ (Coût : 6)

Idée Clef: Vouloir le contrôle d'un Avatar qui tente de se rebeller.

Manifestation : L'impression de comprendre parfaitement les leviers de la personnalité de l'Avatar.

Effet : Lorsqu'un Avatar a repris le contrôle le Lecteur fait un Jet de Volonté avec un Seuil de Réussite de 6 plus l'Energie de l'Avatar. En cas de réussite le Lecteur reprend le contrôle et diminue l'Indépendance de l'Avatar d'un nombre de points égal à deux fois son Niveau de Maîtrise. Cependant l'Avatar perd définitivement un point de Volonté ainsi qu'un point dans une de ses autres Caractéristique déterminée au hasard.

SENS DE L'ORIENTATION (Coût : 5)

Idée Clef: Vouloir se diriger lors des Marches entre les Mondes.

Manifestation : Avoir l'impression de pouvoir se diriger, de reconnaître les chemins.

Effet : Permet de s'orienter lors des Marches entre les Mondes, de revenir à un Monde que l'on connaît déjà. Pour y parvenir le Lecteur doit réussir un test d'Intelligence avec un Seuil de Réussite de 8. Ce pouvoir permet aussi de choisir le Monde d'arrivée lors de la projection.

Pouvoirs de Niveau de Maîtrise 3

SOURCE D'ENERGIE (Coût : 10+X)

Idée Clef: Vouloir se passer d'une Clef, vouloir devenir une Clef.

Manifestation : Sentir l'Energie s'écouler en soi.

Effet : Permet de devenir similaire à une Clef de Force égale au Niveau de Maîtrise du Lecteur moins 2. Le Lecteur dépense dix points de Potentialité pour activer ce pouvoir puis un point de Potentialité par quart d'heure afin de le maintenir.

S'AFFRANCHIR DU GROUPE (Coût : 8)

Idée Clef: Ne plus dépendre du groupe de Lecteurs pour la projection et le lieu d'apparition des Avatars.

Manifestation : Sentir que les liens entre son Livre et ceux des autres se détendent.

Effet : Permet de se projeter dans les Mondes de Chô indépendamment des autres Lecteurs du groupe, et par exemple de ne pas obligatoirement faire apparaître son Avatar à proximité des autres.

CHOISIR UN AVATAR (Coût : X)

Idée Clef: Prendre possession d'un habitant d'un Monde et le transformer en son Avatar.

Manifestation : Sentir qu'il est possible de projeter son esprit et tenter de posséder les gens autour de soi.

Effet : Le Lecteur peut décider de s'incarner dans un être que l'un de ses Avatars touche. Celui-ci ne doit pas être actuellement possédé par un autre Lecteur. Le coût du pouvoir est égal à 4 fois l'Energie de l'être à posséder plus son score en Indépendance. Un test de Volonté en opposition entre le Lecteur et le futur Avatar est ensuite réalisé. Si le Lecteur gagne l'être devient son Avatar.

QUITTER LES MONDES DE CHÔ (Coût : 10)

Idée Clef: Vouloir terminer une projection sans utiliser une Clef.

Manifestation : Sentir son corps proche de soi, presque à portée d'esprit.

Effet : Permet de terminer instantanément une projection sans devoir utiliser une Clef.

Pouvoirs de Niveau de Maîtrise 4

S'AFFRANCHIR DU LIVRE DE CHÔ (Coût : 10)

Idée Clef: Chercher à se projeter sans le Livre.

Manifestation : Sentir la texture du Monde sur lequel on se trouve et les autres Mondes derrière, se sentir capable de la déchirer, voir fugitivement à travers.

Effet : Permet de se projeter dans un Monde de Chô à tout moment et sans avoir besoin du Livre. La Potentialité dépensée pour ce pouvoir n'est pas additionnée à la Visibilité.

DÉSINCARNATION (Coût : 20)

Idée Clef: Vouloir ne plus être incarné dans un Avatar, vouloir être un pur esprit.

Manifestation : Une fugace impression de se désincarner.

Effet : Le Lecteur possède désormais suffisamment de force mentale pour demeurer désincarné. Il n'a plus besoin d'Avatar. Cependant ils lui seront nécessaires pour agir physiquement sur les Mondes. Il est virtuellement omniscient mais la quantité d'informations qui l'assailtent est gigantesque. Lorsqu'il recherche une informa-

tion particulière il doit effectuer un test de Perception afin de l'extraire de la masse (Facile pour une obtenir information générale, Difficile pour une information précise).

RÊVE ÉVEILLÉ (Coût : 12)

Idée Clef: Vouloir se projeter tout en restant conscient dans son propre corps.

Manifestation : Avoir fugitivement une vision double durant les projections, voir aussi par ses propres yeux.

Effet : Permet de rester conscient lors de la projection. Néanmoins toute action du Lecteur avec son propre corps subit un malus de 2.

AUTO INCARNATION (Coût : 15)

Idée Clef: Vouloir s'incarner en soi-même.

Manifestation : Se sentir dans son corps comme dans un Avatar.

Effet : Il s'agit du pouvoir ultime, la possibilité d'être à la fois soi et l'égal d'un Dieu. Le Lecteur est à la fois Lecteur et Avatar. Il peut se projeter en lui-même et a un score d'Indépendance nul.

L'accoutumance

L'effet de manque provoqué par le Livre de Chô chez son Lecteur peut avoir de fâcheuses conséquences : celui-ci subit un malus de 1 à toutes ses actions pour chaque semaine complète écoulée sans se projeter. De plus, une fois la première semaine écoulée, s'il tente de résister à l'appel du Livre, il doit effectuer tous les matins un test de Volonté avec un Seuil de Réussite égal à 4 plus le nombre de semaines complètes écoulées depuis sa dernière projection. Si le test est un échec il ne peut résister et ouvre le Livre pour se projeter. Si ce n'est pas possible il va subir un effet de manque aggravé qui se traduit par une multiplication par 2 des malus.

Pour contrer les dangers que pourraient créer l'accoutumance, le Lecteur développe la capacité de localiser son propre Livre. Une minute de concentration et un test de Perception avec un Seuil de Réussite de 8 est requis pour déterminer la direction à prendre et la distance à parcourir pour atteindre celui-ci.

Les Parasites

Les parasites possèdent une caractéristique supplémentaire : l'Evolution.

Evolution

Cette caractéristique oscille entre 1 et 20 et indique la puissance du Parasite. Plus l'Evolution est élevée et plus le Parasite est dangereux. Lorsque le score d'Energie d'un Parasite dépasse son score d'Evolution il évolue et atteind un nouveau stade de développement. Son Evolution augmente alors de 1 point et son Energie re-tombe à 1.

Lorsqu'un Parasite arrive sur un Monde son score de Visibilité est égal à son Evolution.

L'irrationalité

Plus un Parasite évolue et plus l'Energie qu'il absorbe le rend chaotique. Lorsqu'un Parasite a une décision " importante " à prendre lancez 2D20. Si au moins un des deux résultats est supérieur à son score d'Evolution il prend une décision raisonnable et réfléchie. Si les deux résultats sont inférieurs ou égaux à son score d'Evolution le Parasite prend une décision totalement opposée. Un Parasite peut donc par exemple fuir un combat où il est sûr de gagner ou au contraire tenter une action pour laquelle il est évident qu'il va perdre la vie.

Survivre

Afin de continuer à exister un Parasite doit dépenser de l'Energie. Lorsqu'il entre sur un Monde il doit dépenser un point d'Energie. Puis, à chaque fois qu'un nombre de jours égal à son Niveau de Hasard s'est écoulé, il doit réitérer cette dépense. Si son score d'Energie tombe à zéro le Parasite " désévolue ", perd un point d'Evolution et regagne 2 points d'Energie. Si son score d'Evolution devient nul il se délite et disparaît à jamais dans le néant.

Un Parasite désincarné doit dépenser un point d'Energie par round pour survivre.

Un Parasite ne peut entrer sur un Monde sous Contrôle et ne dépense qu'un point d'Energie par mois sur un Monde Chaotique.

Absorption d'Energie

Un Parasite peut voler l'Energie des êtres vivants qui l'entourent. La zone d'effet du drain varie en fonction de l'Evolution du Parasite, les plus puissants pouvant absorber l'Energie d'une petite ville. Tout être dans cette zone échouant un test d'Energie avec un Seuil de Réussite égal au score d'Evolution du Parasite plus 2 perd un point d'Energie au profit du Parasite. Celui-ci doit ensuite attendre au moins une demi-journée, le temps de " digérer ". Durant ce laps de temps le Parasite est amorphe.

Cependant le Parasite n'absorbe pas toute l'Energie qu'il draine. Il gagne un point d'Energie pour 50 points drainés. Le reste est rejeté et absorbé par le Monde sur lequel il se trouve.

Porteurs de Chaos

Lorsqu'un être subissant un drain est réduit à zéro point d'Energie, il a une chance sur vingt de sombrer dans une folie temporaire et de se comporter de façon chaotique jusqu'à ce qu'il récupère son premier point d'Energie. Durant cette période il agit de façon totalement irrationnelle, prenant ses décisions à pile ou face, n'hésitant pas à mettre sa vie ou celle d'autres en jeu.

C'est à cause de cet effet secondaire que les Parasites durent être combattus : certaines personnes affectées prirent des décisions qui provoquèrent la destruction de Mondes.

Les Parasites et les Clefs

Si un Parasite entre en contact avec une Clef il subit une extraordinaire mutation. Le Parasite draine un point de Force par round où il reste en contact avec elle et un immense dégagement d'Energie se produit. Il convertit chaque point drainé en un point d'Energie et un point d'Evolution.

De plus le Niveau de Hasard local devient celui d'un Monde Chaotique pour un nombre de mois égal à la Force initiale de la Clef. Durant tout ce temps le Maître de Chô perd totalement le contrôle de cette région et ne peut plus y intervenir.

Pouvoirs

Pour activer l'un de ses pouvoirs un Parasite utilise sa propre Energie. Il perturbe alors fortement le hasard et l'Hystoire en est grandement affectée, ce qui attire immanquablement l'attention des Maîtres de Chô. Le Parasite additionne le nombre de points d'Energie dépensés à son score de Visibilité, et tous ceux qui se trouvent à moins de 10 mètres de lui ajoutent la moitié de ces points à leur propre score de Visibilité (un groupe de Lecteur n'additionnant qu'une fois ces points, même si plusieurs d'entre eux se trouvent à portée).

POSSESSION (Coût 3) : Ce pouvoir permet au Parasite de prendre possession d'un hôte. Un test opposant l'Evolution du Parasite à l'Energie de sa cible est effectué. Si le Parasite prend le dessus la possession a lieu, sinon elle échoue et le Parasite ne peut plus tenter de posséder cette personne. Si la Marge de Réussite est supérieure à 5 la possession est définitive. Si la Marge est inférieure ou égale à 5 l'être se défend et un test identique est effectué une heure plus tard. Ce processus est répété jusqu'à ce que le Parasite soit éjecté ou que la possession soit définitive.

MARCHER À TRAVERS LES MONDES (Coût 1) : Ce pouvoir est similaire à celui des Lecteurs, mais aucune Clef ne leur est nécessaire, ils sont leur propre Clef.

SENS DE L'ORIENTATION (Coût 1) : Ce pouvoir est similaire à celui des Lecteurs.

ALTÉRATION DE LA RÉALITÉ (Coût 1) : Les Parasites peuvent utiliser les pouvoirs Altération Physique et Altération Temporelle des Lecteurs. La portée est une dizaine de mètres de l'Avatar, la durée un round.

CHAOS PRIMAIRE (Coût 0) : Les Parasites perturbent le contrôle des Maîtres de Chô et augmentent le Niveau de Hasard d'une valeur égale à leur score Evolution divisé par 10 dans une zone égale à celle dans laquelle ils peuvent effectuer leur drain d'Energie. L'augmentation du Niveau de Hasard est liée à la distance au Parasite: plus on est proche et plus le Niveau de Hasard est augmenté.

DÉCHAÎNER LES POSSIBILITÉS (Coût X) : Les Parasites peuvent utiliser le pouvoir Déchaîner les possibilités des Lecteurs. Ils dépensent des points d'Energie à la place de points de Potentialité.

Les Maîtres de Chô

Pouvoirs

Les Maîtres de Chô utilisent leurs pouvoirs à volonté sans aucun coût. Ils n'interviennent généralement que lorsqu'ils ont identifié une menace : Parasite, Lecteur...

INCARNATION PHYSIQUE : Un Maître de Chô peut s'incarner à volonté dans n'importe quel habitant de son Monde. L'hôte devient invulnérable à tout dommage physique, mental ou magique mais toutes ses caractéristiques sont réduites à zéro. Cependant le Maître peut à volonté (en un round) les modifier, la seule contrainte étant que leur total soit nul. De plus il connaît automatiquement le score d'Energie et le type des êtres qui se trouvent dans son champ de vision (Parasites, Lecteurs, Mages...). Sous cette forme le Maître est vulnérable aux grandes décharges d'Energie et le contact direct avec une Clef de grande puissance peut temporairement l'affaiblir et le renvoyer, la Clef perdant irrémédiablement un point de Force. Le Maître peut à tout moment quitter son hôte qui n'aura pas conscience de ce qui vient de se produire. Ce pouvoir est très rarement utilisé.

ÉRADIQUER LE HASARD : En présence d'un Maître incarné physiquement le chaos et les probabilités disparaissent. Le Niveau de Hasard diminue de un point par round. Lorsqu'il devient négatif, les êtres à proximité se trouvent dans une enclave localement similaire à un Monde sous Contrôle.

CONTRÔLER LE HASARD : Il s'agit du pouvoir qui permet aux Maîtres de faire diminuer le Niveau de Hasard en se concentrant petit à petit pour trouver la source des perturbations. La source est clairement identifiée lorsque le Niveau de Hasard atteint 0. Ce pouvoir est déjà pris en compte dans la gestion du Niveau de Hasard.

UNIFORMISATION : Les Maîtres, en se concentrant sur un être, peuvent réduire ses capacités particulières. A chaque round durant lequel le Maître se concentre, sa victime perd un point d'Energie. Il peut aussi utiliser ce pouvoir sur une zone. Dans ce cas tout être s'y trouvant doit effectuer un test d'Energie avec un Seuil de Réussite de 6. En cas d'échec le drain est effectué. Cependant les Maîtres ne peuvent maintenir un tel drain sur une zone plus de quelques rounds (ce qui suffit généralement à faire fuir les Parasites).

MARQUAGE : Si le Niveau de Hasard d'un personnage atteint 0 le Maître l'a clairement identifié comme étant la source de perturbation. Il peut alors le "marquer" afin qu'il soit plus facilement identifiable à l'avenir. La cible doit réussir un test d'Intelligence avec un Seuil de Réussite de 8 pour s'en apercevoir (sans pouvoir l'éviter). Si lors d'une projection un des Lecteurs est marqué, le Niveau de Hasard initial du groupe est diminué de 1. Une marque ne peut théoriquement pas être supprimée.

ACCÈS AU MONDE : Un Maître de Chô peut interdire l'accès de son Monde à des êtres qu'il a lui-même marqué. De même il peut les forcer à revenir sur son Monde lors de projections ultérieures en prenant le contrôle de leur Marche à travers les Mondes.

Les Elus

Tout pouvoir employé en la présence d'un Elu (qu'il s'en rende lui-même compte ou non) est compté double dans le score de Visibilité.

De part l'attention que le Maître lui porte, un Elu possède une fois par scénario un bonus de 2 à toutes ses actions durant une scène.

Lorsqu'un Elu se trouve pour la première fois en présence d'un être possédant 2 points d'Energie ou plus, il effectue un test de Perception avec un Seuil de Réussite égal à 13 moins l'Energie de la personne. S'il réussit ce test il acquiert la capacité de percevoir son Energie (voir paragraphe Percevoir l'Energie). S'il obtient une Marge de Réussite supérieure à 5 il arrive de plus à déterminer s'il connaît ou non ce type de personnage (ce qui ne veut pas dire

qu'il sait le nommer – Parasite, Lecteur,...). Désormais il ne se dépara plus de cette perception, sentant même la personne arriver. Par contre s'il échoue au test il pensera sincèrement que la personne est "normale".

Les Arpenteurs

Les Arpenteurs sont des êtres normaux possédant le pouvoir de Marcher entre les Mondes. Cependant, contrairement aux Lecteurs, ils peuvent maintenir la porte ouverte plus longtemps afin de faire passer une troupe (hommes, chevaux, chariots...).

Les Goélands

Les Goélands d'Animata sont capables de se repérer entre les Mondes. Ils possèdent un pouvoir similaire au Sens de l'Orientation des Lecteurs.



Le Combat

Les affrontements physiques ont toujours une place à part dans une partie de jeu de rôles, car ce sont souvent des moments importants dans lesquels la survie des personnages est menacée. Les règles décrivant le combat sont donc plus détaillées afin de permettre une description plus fine et plus précise de ce qui se déroule.

Le duel

Le Combat est décomposé en rounds, une unité de temps égale à 6 secondes. A chaque round un test de Compétence en opposition entre les deux personnages s'affrontant est effectué. Il est nommé test de Combat.

La Caractéristique utilisée (Force, Dextérité ou Perception) est liée à l'arme, tout comme l'application d'éventuels bonus provenant d'Expertises, Connaissances, Loisirs ou Affinités.

Le résultat du test représente à la fois le score d'Attaque et le score de Défense du personnage. Si le score d'Attaque de l'un dépasse le score de Défense de l'autre celui-ci est blessé.

Les dégâts encaissés par ce dernier dépendent de l'arme utilisée (voir section Armes).

Il existe trois types d'armes correspondant à trois styles de combats :

- le COMBAT À MAINS NUÉS : poings, couteau...
- le COMBAT AU CONTACT : épée, matraque...
- le COMBAT À DISTANCE : arc, fusil, fléchette...

Si deux types de combats différents s'opposent diverses règles s'appliquent :

- DISTANCE VERSUS MAINS NUÉS :

Il n'y a pas d'Attaque possible pour le combattant à mains nues, son test en opposition ne compte que pour calculer son score de Défense.

- DISTANCE VERSUS CONTACT :

Il n'y a pas d'Attaque possible pour le combattant au contact, son test en opposition ne compte que pour calculer son score de Défense.

- CONTACT VERSUS MAINS NUÉS :

Le combattant à mains nues applique un malus de 2 à son score en Attaque.

Il peut se produire que les deux personnages se touchent mutuellement. Dans ce cas les coups ont lieu dans l'ordre décroissant des scores de Dextérité (un bonus de 1 étant accordé à celui des deux adversaires qui a occasionné le plus de dommages lors de la passe d'arme précédente). Le personnage ayant le score le plus élevé blesse l'autre en premier. Des malus éventuels induits par la blessure s'appliquent alors avant de résoudre le second coup (celui-ci peut donc dans certains cas ne plus toucher son adversaire). En cas d'égalité les coups ont lieu simultanément.

Les Compétences

Il est conseillé d'utiliser des compétences de combat se rapprochant de la classification générale des armes, soit :

- Arme corporelle (poings...)
- Petite arme tranchante (couteau...)
- Grande arme tranchante (épée, hache...)
- Petite arme perforante (dague, stylet...)
- Grande arme perforante (épieu, lance, hallebarde...)
- Petite arme contondante (matraque...)
- Grande arme contondante (gourdin, masse...)
- Armes de contact à énergie (épée laser...)
- Petite arme de jet (couteau, fléchette...)
- Grande arme de jet (lance, javelot...)
- Arcs / Arbalète
- Petites armes à feu (pistolet, revolver...)
- Grandes armes à feu (fusil, mitrailleuse...)
- Armes à énergie (fusil laser...)

Les Bottes

Les Bottes sont des coups spéciaux qui ne peuvent être utilisés qu'en Combat à Mains nues ou au Contact. On ne peut utiliser qu'une seule Botte à la fois.

Avant d'effectuer son test un joueur peut annoncer qu'il utilise une Botte, c'est à dire qu'il effectue une action de combat particulière. Cette Botte modifie le score d'Attaque et le score de Défense du personnage.

Quatre Bottes sont accessibles à tous les combattants :

- ATTAQUE PUISSANTE : +X en Attaque, -X en Défense (X étant un chiffre choisi par le joueur, inférieur ou égal à 4)
- POSITION DÉFENSIVE : -X en Attaque, +X en Défense (X étant un chiffre choisi par le joueur, inférieur ou égal à 4)
- COUP PRÉCIS : +X en Attaque, -2*X en Défense, +X à la Marge de Réussite (X étant un chiffre choisi par le joueur, inférieur ou égal à 2)
- ATTAQUE RAPIDE : +X en Attaque, -2*X en Défense, +X à la Dextérité pour déterminer l'initiative (X étant un chiffre choisi par le joueur, inférieur ou égal à 2)

Les Bottes Spéciales

Un personnage possédant un Loisir dans un domaine ayant trait au Combat possède une Botte particulière dérivée de l'une des quatre Bottes ci-dessus (pour un X fixé) auxquelles il ajoute un bonus de +1 en Attaque, en Défense ou en Dextérité (uniquement pour déterminer l'initiative).

Un personnage possédant une Connaissance dans un domaine ayant trait au Combat possède une Botte particulière dérivée d'une des quatre Bottes ci-dessus (pour un X fixé) auxquelles il ajoute un bonus de +2 en Attaque, en Défense ou en Dextérité (uniquement pour déterminer l'initiative) ou deux bonus de +1.

Un personnage possédant une Expertise dans un domaine ayant trait au Combat possède une Botte particulière dérivée d'une des quatre Bottes ci-dessus (pour un X fixé) aux-

quelles il ajoute un bonus de +3 en Attaque, en Défense ou en Dextérité (uniquement pour déterminer l'initiative), ou un bonus de +1 et un de +2, ou trois bonus de +1.

A chaque fois qu'une Botte spéciale est utilisée contre un adversaire, celui-ci fait un test d'Intelligence / Combat avec un Seuil de Réussite de 8 pour une botte dérivée d'un Loisir, 9 pour une botte dérivée d'une Connaissance et 10 pour une botte dérivée d'une Expertise.

S'il réussit la Botte Spéciale ne fonctionnera plus sur lui car il la comprend et est désormais capable de la contrer. S'il connaît lui aussi la Botte utilisée il a un bonus de +2 pour la reconnaître. Dans ce cas, s'il l'identifie, elle ne fonctionnera même pas lors de la première tentative.

Il est possible de créer des Bottes spéciales pour le combat de groupe, le combat monté, le combat à deux mains... Dans ce cas l'un des bonus à répartir est réduit de 1.

Exemple :

Lors de son évocation *Adk Mac Culligan* a donné à son Avatar, *Lord Volmers*, une Connaissance en Grande Arme perforante, ce qui lui donne droit à une botte spéciale. *Adk* décide que *Lord Volmers* a appris de son maître d'arme la Botte de Guerfaut, le fameux bretisseur d'Illanda. Il s'agit d'une bonne position à la hallebarde dérivée de la Botte de Position défensive (il choisit -3 en Attaque, +3 en Défense) qui permet tout de même une contre attaque sous l'arme de l'adversaire, permettant de bénéficier d'un +3 en Défense pour seulement un -1 en Attaque (il choisit d'appliquer l'ensemble de son +2 en Attaque).

Après des années de pratique *Lord Volmers* acquiert enfin son Expertise en Grande Arme perforante. *Adk* décide que cela se concrétise par l'apprentissage d'une technique de combat monté particulière dérivée de la Botte d'Attaque puissante (il choisit +3 en Attaque, -3 en Défense). Celle-ci permet de bénéficier d'un bonus en Attaque de +4, d'un bonus en Dextérité (pour l'initiative) de +1 tout en subissant un malus de 3 en Défense (il répartit son +3 en 1 point pour une botte de combat monté, +1 en Attaque et +1 en Dextérité).

Blessures

Lorsqu'un coup porte, la Marge de Réussite est utilisée pour calculer les dégâts occasionnés par l'arme et la valeur de protection de l'éventuelle armure y est soustraite. Les dégâts occasionnés sont retirés aux Points de Vie du personnage subissant le coup.

Une attaque effectuant des dommages supérieurs à la moitié du total de Points de Vie de la cible provoque des dommages graves. Un membre devient inutilisable jusqu'à ce qu'il soit soigné, le personnage peut tomber inconscient suite à un choc à la tête, un contrecoup rude et déséquilibrant peut résulter d'une attaque sur le tronc.

Des malus appropriés pourront être appliqués par le Maître de Jeu.

Localisation des coups

Par défaut les coups sont portés au niveau du tronc. Si un personnage désire viser une autre partie du corps il applique un malus à son score d'Attaque : -1 pour les bras et la tête, -2 pour les jambes (-1 seulement pour le Combat à Distance). S'il désire viser une partie plus fine de ces membres (mains, genoux, œil...) un malus supplémentaire de -1 s'applique.

Les Soins

Les personnages récupèrent un Point de Vie tous les deux jours complets de repos, deux si une surveillance médicale est établie durant cette période, et quatre si les soins sont effectués dans un établissement de type Hôpital.

Suite à une blessure un personnage possédant une compétence médicale peut effectuer un test d'Intelligence / Médecine avec un Seuil de Réussite égal à 4 plus le nombre de Points de Vie perdus par le blessé. Si le test est réussi le nombre de Points de Vie rendus au blessé est de 1 pour 2 points de Marge de Réussite.

Ce soin ne peut être effectué qu'une fois et ne peut rendre plus de Points de Vie que les blessures à traiter ont occasionnés.

Coups spéciaux

Assommer

Un coup porté à la tête provoque les dommages normaux et peut de plus assommer la victime. Celle-ci effectue un test de Force avec un Seuil de Réussite de 6 plus la Marge de Réussite de l'Attaque. En cas d'échec elle est assommée pour une durée proportionnelle à la Marge d'Echec.

Un personnage peut annoncer avant son attaque qu'il désire assommer sa cible. Dans ce cas il subit un malus de 2 à son score d'Attaque mais rajoute 4 à sa Marge de Réussite. Si le coup porte le test décrit ci-dessus est appliqué pour savoir si la cible est assommée. Si le test échoue elle ne perd pas conscience, le bonus de 4 à la Marge de Réussite est annulé et le coup ne fait que la moitié des dommages.

Désarmer

Un coup porté dans un membre tenant une arme provoque les dommages normaux et peut de plus désarmer la cible. Celle-ci effectue un test de Dextérité avec un Seuil de Réussite de 6 plus la Marge de Réussite de l'Attaque. En cas d'échec elle est désarmée.

Un personnage peut annoncer avant son attaque qu'il désire désarmer sa cible. Dans ce cas il subit un malus de 2 à son score d'Attaque mais rajoute 4 à sa Marge de Réussite. Si le coup porte le test décrit ci-dessus est appliqué pour savoir si la cible est désarmée. Si le test échoue elle conserve son arme, le bonus de 4 à la Marge de Réussite est annulé et le coup ne fait que la moitié des dommages indiqués par l'arme.

Charger

Un personnage chargeant à pied possède un bonus de 3 en Attaque et un malus de 1 en Défense.

Un personnage monté menant une charge possède un bonus de 6 en Attaque et un malus de 2 en Défense.

Surprise

Un personnage surpris répartit un malus de 4 entre ses scores d'Attaque et de Défense.

Il peut arriver que le personnage soit totalement passif, par exemple lors d'une embuscade lorsque le groupe dort ou lors d'une attaque dans le dos. Le calcul des dommages dépendant de la Marge de Réussite, le test en opposition est tout de même effectué. Mais la victime ne répartit pas le malus de 4, celui-ci est appliqué à la Défense.

Plusieurs adversaires

Lorsqu'un personnage est confronté à plus d'un adversaire à la fois il subit un malus égal au nombre d'adversaires moins 1 en Attaque, en Défense et en Dextérité (pour déterminer l'initiative). Un seul jet est effectué. Le personnage décide de l'adversaire qu'il tente de blesser, n'interagissant avec les autres que pour sa Défense.

Les seules Bottes spéciales pouvant être utilisées sont les Bottes spécifiquement prévues pour le combat de groupe.

Combat monté

Un personnage combattant sur une monture subit un malus de 2 à toutes ses actions ou de 6 s'il ne possède aucune compétence (Affinité, Loisir, Connaissance ou Expertise) dans une technique de monte (même s'il ne s'agit pas d'une technique impliquant la monture actuelle).

Par contre il additionne à son test de Combat le bonus provenant de l'adéquation entre sa compétence et la créature qu'il monte.

Les seules Bottes spéciales pouvant être utilisées sont les Bottes spécifiquement prévues pour le combat monté.

Exemple :

Lord Volmers possède une Dex térité de +1, une Connaissance en Equitation – Cheval et une Expertise Grande arme tranchante. Lorsqu'il se bat à l'épée, monté sur son fidèle destrier alezan, il effectue un test de Combat avec un bonus de 1 (Dex térité) + 3 (Equitation) + 4 (Epée) - 2 (malus actions en combat monté) = 8.

Lors d'un voyage dans le désert il s'est trouvé impliqué dans un combat à dos de chameau. Le domaine de compétence Equitation – Chameau étant similaire à Equitation – Cheval, il effectua un test de Combat avec un bonus de 1 (Dex térité) + 2 (Equitation – domaine connexe) + 4 (Epée) - 2 (malus aux actions en combat monté) = 5.

Le jour où Lord Volmers essaya de combattre à dos de griffon, ce qui ne présente qu'une vague similitude avec le combat à cheval, et il effectua son test de Combat avec un bonus de 1 (Dex térité) + 0 (Equitation – vague similitude) + 4 (Epée) - 2 (malus aux actions en combat monté) = 3.

Armes à Distance

Portée

Suivant l'éloignement de la cible le tireur possède divers bonus ou malus :

- A bout portant (quelques mètres) un bonus de 4 est appliqué au score d'Attaque ;
- Eloignement inférieur à la Portée : aucun bonus ou malus ;
- Eloignement supérieur à la Portée : un malus de 4 est appliqué au score d'Attaque ;
- Eloignement supérieur à la Portée maximale : le tir n'est pas possible.

Cible en mouvement

Lorsqu'un personnage utilise une arme à distance contre une cible en mouvement, il subit un malus de 2 à son score d'Attaque si elle se déplace lentement, de 4 si elle se déplace normalement et de 6 si elle se déplace rapidement.

Viser

A chaque round passé à viser, un personnage gagne un bonus de 1 à son score d'Attaque. Il ne peut accumuler plus de points de bonus que son score en Perception + 1 (minimum 1).

Si le personnage est dérangé le bonus accumulé est annulé.

Équipement, Armes et Armures

Les deux tableaux de cette page indiquent les caractéristiques principales des grands groupes d'armes et d'armures.

Chaque arme ou armure a bien sûr ses propres spécificités et divers modificateurs peuvent être appliqués. Les deux tableaux de la page suivante listent quelques armes parmi les plus courantes (leurs Niveaux Magiques sont tous nuls).

Les armes et les armures sont soumises aux problèmes liés à la différence entre les Niveaux Technologiques et Magiques nécessaires à leur utilisation et ceux du Monde sur lequel elles se trouvent. Cela se traduit pour les armes par un malus à la MR égal à la deux fois la somme des différences de niveaux. Pour les armures, la somme des différences de niveaux est soustraite de leur protection.

Exemple :

John a été appelé sur Marro, un Monde en pleine révolution industrielle (niveau technologique 2, niveau magique 0). Son blouson d'aviateur nécessite un Niveau Technologique de 3, soit 1 point de plus que le Niveau de Marro. Il protège donc John de $2-1=1$ point sur le torse et plus du tout sur les bras. Son Poing américain énergétique magique nouvellement acquis nécessite quant à lui un Niveau Technologique de 4, 2 de plus que celui Marro, et un Niveau Magique de 2, là aussi 2 de plus que celui Marro. Le poing américain subit donc un malus à la MR de $2*(2+2)=8$, au tant dire qu'il est totalement inefficace malgré son bonus de + 6 à la MR pour assommer.

Armures	Protection
Armure légère (bouclier, blouson, fourrure...)	1
Armure moyenne (armure de cuir clouté...)	2
Armure lourde (armure de métal...)	3
Armure spéciale (cotte de maille, gilet pare-balles...)	4

Armes (grands groupes)	Type	Carac	Dégâts
Arme corporelle (poings ...)	MN	For	MR / 4
Petite arme tranchante (couteau...)	C	Dex	MR / 2
Grande arme tranchante (épée, hache...)	C	Dex	MR
Petite arme perforante (dague, stylet...)	C	Dex	MR / 2
Grande arme perforante (lance, hallebarde, épieu...)	C	Dex	MR
Petite arme contondante (matraque...)	C	Dex	MR / 3
Grande arme contondante (gourdin, masse...)	C	Dex	MR
Arme de contact à énergie (épée laser...)	C	Dex	3*MR
Petite arme de jet (couteau, fléchette...)	D	Per	MR / 4
Grande arme de jet (lance, javelot...)	D	Per	MR
Arcs / Arbalète	D	Per	MR
Petite arme à feu (pistolet, revolver...)	D	Per	MR
Grande arme à feu (fusil, mitrailleuse...)	D	Per	2*MR
Arme à énergie (fusil laser...)	D	Per	3*MR

Abréviations : MN = Mains Nues / C = Contact / D = Distance / MR = Marge de Réussite

Armes Contact	NT	Car	Dom	Spécial		
Dague	1	Dex	MR/2	+1 à la Dex pour déterminer l'initiative		
Rapière	2	Dex	MR	+2 à la Dex pour déterminer l'initiative		
Epée	1	Dex	MR			
Espadon (2 mains)	1	For	MR+2	+1 en Attaque ; -1 en Défense ; utiliser Force		
Epée laser	4	Dex	3*MR	-5 en Défense contre toute arme non "laser"		
Gourdin	0	Dex	MR	+4 à la MR pour assommer		
Masse	1	Dex	MR	+2 à la MR pour assommer		
Hachette	1	Dex	MR-1	(dégâts minimum : 0)		
Hache de bataille	1	Dex	MR+1			
Epieu	0	Dex	MR+1	+1 en Attaque pour la Charge		
Lance courte	1	Dex	MR	+1 en Attaque pour la Charge		
Hallebarde (2 mains)	2	Dex	MR+2	-1 en Défense ; +2 en Attaque pour la Charge		
Armes Distance	NT	Car	Port	Pmax	Dom	Spécial
Couteau de lancer	1	For	10 m	20 m	MR/4	Utiliser Force
Fléchettes	1	Per	5 m	15 m	MR/4	
Javelot (lance courte)	1	For	10 m	40 m	MR	Utiliser Force
Fronde	0	Per	50 m	100 m	MR/2	
Arc court	1	Per	50 m	150 m	MR	
Arc long	1	Per	100 m	300 m	MR	
Arbalète (**)	2	Per	20 m	50 m	MR+2	
Mousquet	2	Per	6 m	10 m	MR-1	
Pistolet calibre 22	3	Per	10 m	15 m	MR	
Magnum 44	3	Per	20 m	35 m	MR+3	
Tromblon	2	Per	8 m	15 m	2*MR	Explose sur échec critique
22 long rifle	3	Per	30 m	40 m	MR+2	
Fusil de chasse	3	Per	20 m	50 m	2*MR	
Fusil laser	4	Per	15 m	150 m	3*MR	

Équipement personnalisé :

- Buée d'énergie, Niveau Technologique 4, Niveau Magique 0, Protection 3 sur l'ensemble du corps.
- Fléchettes magiques enflammées, Type Distance, Caractéristique PER, Dégâts MR/4, Niveau Technologique 1, Niveau Magique 2, + 2 aux Dégâts (feu), Portée 5 mètres, Portée Max 15 mètres.

- Casque de Mithril, Niveau Technologique 2, Niveau Magique 3, Protection 5 sur la tête.
- Poing américain énergétique, Type Mains Nues, Caractéristique FOR, Dégâts MR/4, Niveau Technologique 4, + 6 à la MR pour assommer (décharges d'énergie), -2 aux Dégâts.
- Blouson d'aviateur, Niveau Technologique 3, Protection : torse 2, bras 1.

La Magie

La Magie est au même titre que la Technologie une composante essentielle des Mondes. Elle s'appuie sur une manipulation directe de l'Energie permettant d'obtenir des effets qui transgressent les lois "scientifiques". Tous les Mondes de Chô ne permettent pas de l'exercer facilement mais elle est potentiellement présente sur tous. Cependant rares sont les Mondes sur lesquels elle est maîtrisée et enseignée.

Un Mage doit souvent consommer l'Energie qu'il a en lui afin de faciliter le lancement d'un sortilège. Cela implique qu'il doit trouver des sources pour se recharger plus rapidement que le processus naturel. Et c'est auprès des Clefs qu'il se régénère. Celles-ci sont donc extrêmement convoitées et jalousees.

Les Traditions

L'ensemble des pouvoirs surnaturels (magie divine, sorcellerie, pouvoirs mentaux...) est en terme de jeu regroupé sous le nom de Magie. Chaque catégorie de Magie est nommée Tradition. Tout pratiquant d'un art surnaturel est nommé Mage et leurs pouvoirs sont quant à eux nommés Sorts ou Sortilèges, même si eux-mêmes les connaissent sous d'autres noms.

Dans l'absolu rien ne différencie le don des magiciens, des prêtres, des médiums ou des marabouts. Cependant chaque Tradition possède sa propre méthode de manipulation de l'Energie et tous la croient incompatible avec celle des autres. Rares sont ceux qui ont une ouverture d'esprit suffisamment large pour comprendre qu'il s'agit en fin de compte de la même chose, que chaque Tradition n'est en fait qu'une facette d'une seule technique.

En conséquence un adepte de la Magie (magicien, prêtre, psionique...) n'apprendra généralement que les techniques enseignées dans sa Tradition car il est intimement persuadé qu'il ne peut faire autrement.

Toutes ces manifestations de la Magie possèdent une base technique identique : la combinaison d'une Action et d'une Nature afin d'accumuler suffisamment d'Energie pour obtenir un certain Niveau d'effet.

Certaines Traditions ignorent encore toutes ou une partie des techniques secondaires (improvisation de sortilège, prise de risque, gestuelle et vocalise...). Les créateurs de ces Traditions n'ayant pas découvert que telle ou telle incantation alternative était possible, les adeptes actuels ne le savent pas et donc sont incapables de l'utiliser. Par exemple les psioniques pourraient ne pas avoir accès à la prise de risque, à l'improvisation de sortilège et aux composantes somatiques et verbales, non pas parce que cela leur est impossible, mais parce qu'ils n'ont pas encore compris comment faire.

C'est au Maître de Jeu de décider quelles sont les limitations de chacune des Traditions qu'il désire intégrer dans ses scénarios.

Inspirations

- Un chercheur particulièrement inspiré pourrait découvrir une des techniques qui sont encore cachées à sa Tradition. Un grand bouleversement en résulterait sûrement au sein de celle-ci car les possesseurs de la technique auraient à travers elle un pouvoir immense.
- Les Mages n'étant pas des Avatars ne possèdent aucun moyen de faire baisser leur propre score de Visibilité. Un Mage s'engageant dans la manipulation de la Magie est donc un Mage en sursis. Cependant les plus puissants d'entre eux semblent pouvoir échapper aux Maîtres de Chô sans changer de Monde. S'il existe un rituel permettant de réduire la Visibilité, ce serait une grande découverte pour des Lecteurs.

Bases de la Magie

Composantes

Il existe deux types de Composantes :

- les Composantes d'Action qui correspondent à l'effet global désiré
- les Composantes de Nature qui correspondent au type de la cible à affecter

Ces Composantes sont des couples d'opposés (la Composante Magie étant un cas particulier).

Les deux Composantes d'Actions sont :

- CRÉER / DÉTRUIRE
- COMPRENDRE / CONTRÔLER

Les deux Composantes de Nature sont :

- PHYSIQUE / ESPRIT
- MAGIE

Tout acte magique est décrit par la combinaison d'un élément d'une Composante d'Action et d'un élément d'une Composante de Nature. Par exemple un Sortilège de Lecture des pensées mettra en jeu Comprendre et Esprit.

Lorsqu'un Mage possède un score dans une Composante, celui-ci s'applique à chacun des membres de la paire. Cependant il est possible de la déséquilibrer en accordant un bonus à l'un des deux et en appliquant la même valeur en malus à l'autre. La valeur du bonus accordé à l'un des deux membres d'une Composante ne peut être supérieure à 3 et ne peut entraîner une valeur négative pour l'autre membre.

Exemple :

Melwen est un vieil élémentaliste d'Animata ayant dans sa jeunesse servi comme Mage de guerre. Il possède un score de 3 dans la Composante Créer / Détruire qu'il a déséquilibré en 1 / 5, un score de 2 dans la Composante Comprendre / Contrôler qu'il n'a pas déséquilibré, un score de 4 dans la Composante Physique / Esprit qu'il n'a là aussi pas déséquilibré, et un score de 0 dans la Composante Magie.

Son score d'Energie est égal à 1 plus le total de ses Composantes, soit $1 + 3 + 2 + 4 + 0 = 9$.

S'il décide d'incanter un Sortilège créant du feu il se servira de Créeer (son score est 1 car il a déséquilibré sa Composante Créeer / Détruire) et Physique (son score est 4 puisqu'il n'a pas déséquilibré sa Composante Physique / Esprit).

La Composante Magie permet de manipuler l'Energie. C'est avec elle que les Mages peuvent affecter les Clefs, la Magie, les Parasites... Cependant les Maîtres de Chô traquent l'utilisation de cette magie perturbatrice. A chaque de ses utilisations la moitié du Niveau du Sortilège est ajoutée à la Visibilité du Mage.

Cette Composante est de plus difficile à maîtriser. Le score de Magie ne peut être supérieur au plus petit score des autres Composantes moins 2. Il n'est donc accessible qu'aux Mages très expérimentés.

Tous les habitants des Mondes de Chô possèdent un score nul dans chacune de ces Composantes. Être Mage c'est en définitive posséder au moins un score positif pour l'une d'elles.

Sortilèges

Un sortilège est en priorité décrit par une combinaison de Composantes Action / Nature : Créeer / Esprit, Comprendre / Physique, Contrôler / Magie...

Mais il est aussi défini par d'autres paramètres : sa Portée, sa Durée, sa Zone d'effet et la puissance des Effets qu'il produit. Des guides pour fixer ces paramètres sont donnés dans le tableau situé page suivante.

Le Niveau du Sort est égal à la somme des coûts définis par la Portée, la Durée, la Zone et l'Effet.

Le Niveau du Sort peut être augmenté ou diminué afin de prendre en compte divers autres paramètres facilitant ou réduisant son utilisation. Par exemple un sort nécessitant un rituel magique long ou des composantes obligatoires (œil de dragon, diamant à 20 facettes...) aura un Niveau plus bas que le même sort avec une incantation classique (voir pour exemple les sortilèges Dard de Feu et Dard de Feu du dragon dans la section suivante).

Portée	Durée	Zone	Effets	Coût
Soi	< 2 rounds	Minuscule	Infime (dégât : 1, test avec un Seuil de 5)	1
< 50 cm	5 rounds	Petite	Léger (dégâts : 2, test avec un Seuil de 7)	2
20 mètres	15 rounds	Taille humaine	Moyen (dégâts : 4, test avec un Seuil de 9)	3
200 mètres	Une heure	Groupe	Fort (dégâts : 6, test avec un Seuil de 11)	4
A vue	Une journée	Village	Puissant (dégâts : 10, test avec un Seuil de 15)	5

Liste des sorts les plus courants

Physique

ARMURE INVISIBLE, Contrôler / Physique Niveau 10

Portée 50 cm, Durée 5 rounds, Zone Taille humaine, Effet Moyen

Le Mage se retrouve entouré d'un champ de répulsion qui lui permet de ralentir les attaques qui lui sont portées par ses adversaires. Les dommages occasionnés par celles-ci sont réduits de 4.

BOULE DE GLACE, Créer / Physique Niveau 10

Portée 20 mètres, Durée Instantané, Zone Groupe, Effet Léger

Projette de la main du Mage sur la cible une boule de glace. Elle explose au contact de la cible et projette des piques de glace sur une zone de six mètres de rayon. Tout être touché subit 2 points de dommage.

CAMOUFLAGE, Contrôler / Physique Niveau 12

Portée Toucher, Durée 15 rounds, Zone Taille humaine, Effet Fort

Modifie fortement l'apparence de la cible, pouvant ainsi totalement masquer une personne ou un objet même dans un environnement où il se remarque facilement.

DARD DE FEU, Créer / Physique Niveau 10

Portée 20 mètres, Durée Instantané, Zone Petite, Effet Fort

Projette à grande vitesse une boule de flammes de la taille d'une noix, de la main du Mage vers la cible. A son contact elle produit une petite explosion (la taille d'un poing) et fait 6 points de dommages.

DARD DE FEU DU DRAGON, Crée / Physique Niv 6

Portée 20 mètres, Durée Instantané, Zone Petite, Effet Fort

Composante obligatoire : une dent de dragon (détruite au cours de l'incantation)

La dent de dragon s'enflamme et se propulse à grande vitesse de la main du Mage vers la cible. A son contact elle produit une petite explosion (la taille d'un poing) et fait 6 points de dommages.

GRIFFE DE FEU, Crée / Physique Niveau 8

Portée Soi, Durée 15 rounds, Zone Petite, Effet Léger

Les bouts des doigts de la main droite du Mage s'enflamment sans le blesser. Les dommages qu'il effectue à mains nues bénéficient d'un bonus de 2.

IMMOBILISATION, Contrôler / Physique Niveau 10

Portée 20 mètres, Durée 5 rounds, Zone Taille humaine, Effet Léger

Immobilise une créature de taille humaine si elle échoue à un test de Force avec un Seuil de Réussite de 7.

JET DE VENIN, Crée / Physique Niveau 7

Portée 20 mètres, Durée Instantané, Zone Taille humaine, Effet Léger

Un jet de venin jaillit des paumes du lanceur et recouvre la cible, engendrant 2 points de dommage sur toute partie découverte du corps.

LANTERNE MAGIQUE, Crée / Physique Niveau 10

Portée Soi, Durée 15 rounds, Zone Groupe, Effet Léger

Une boule de lumière apparaît dans la main du Mage et illumine légèrement sur 10 mètres autour de lui.

MIMÉTISME, Contrôler / Physique Niveau 7

Portée Soi, Durée 5 rounds, Zone Petite, Effet Léger

Le Mage peut transformer son visage en celui d'une autre personne de sa propre race.

PISTAGE, Comprendre / Physique Niveau 12

Portée 20 mètres, Durée 1 round, Zone Groupe, Effet Fort

Le Mage est capable de recueillir autour de lui en un coup d'œil toutes les informations que l'on puisse obtenir en observant des traces.

PLAIE BÉANTE, Détruire / Physique Niveau 9

Portée Toucher, Durée 15 rounds, Zone Minuscule, Effet Moyen

Une plaie s'ouvre à l'endroit où le Mage touche sa cible. Celle-ci saigne abondamment et occasionne 1 point de dommage tous les 2 rounds.

SOIN, Créer / Physique Niveau 7

Portée Toucher, Durée Instantané, Zone Petite, Effet Léger

Rend 2 points de vie à la cible.

SOMMEIL, Contrôler / Esprit Niveau 12

Portée 20 mètres, Durée 5 rounds, Zone Groupe, Effet Moyen

Toutes les personnes dans le voisinage immédiat d'un point ciblé par le Mage (à moins de 20 mètres de lui) doivent effectuer un test de Volonté avec un Seuil de Réussite de 9. En cas d'échec la personne s'endort pour 5 rounds.

Esprit

CHARME RAVAGEUR, Contrôler / Esprit Niveau 9

Portée Soi, Durée 15 rounds, Zone Taille humaine, Effet Léger

La Communication du Mage augmente de 2 points pour toute la durée du Sortilège.

DÉSORIENTATION, Détruire / Esprit Niveau 9

Portée Toucher, Durée 5 rounds, Zone Taille humaine, Effet Léger

La cible (de taille humaine ou inférieure) est désorientée et subit un malus de 2 à toutes ses actions pour toute la durée du Sortilège.

FRÉNÉSIE GUERRIÈRE, Crée / Esprit Niveau 10

Portée 20 mètres, Durée 5 rounds, Zone Taille humaine, Effet Léger

La cible (de taille humaine ou inférieure) est soudain prise d'une frénésie la rendant extrêmement agressive pour toute la durée du Sortilège.

HUMEUR LÉGÈRE, Crée / Esprit Niveau 11

Portée Toucher, Durée 5 rounds, Zone Taille humaine, Effet Fort

La cible oublie pour la durée du sort une réticence ou tout autre chose pouvant en temps normal la choquer, même fortement (ordres, vœux...).

LANGAGE ANIMAL, Comprendre / Esprit Niveau 9

Portée Toucher, Durée 15 rounds, Zone Minuscule, Effet Léger

Permet au Mage de dialoguer mentalement avec de petits animaux (chiens, chats, moutons...).

LECTURE DES PENSÉES, Comprendre / Esprit Niv 9

Portée Toucher, Durée 5 rounds, Zone Taille humaine, Effet Léger

Permet au Mage de lire les pensées superficielles de la cible.

Magie

DÉTECTION DE LA MAGIE, Comprendre / Magie Niveau 7

Portée Toucher, Durée Instantané, Zone Petite, Effet Léger

Permet au Mage de savoir si l'objet qu'il touche est magique et d'avoir une vague idée de ses pouvoirs.

DISSIPATION DE LA MAGIE, Détruire / Magie Niveau 7

Portée Toucher, Durée Instantané, Zone Petite, Effet Léger

Permet au Mage d'annuler un effet magique sur un objet qu'il touche. Le Niveau du Sortilège à dissiper doit être inférieur au Niveau du sort de dissipation plus 5 par point d'Energie que le Mage sacrifie en plus de l'incantation.

Inspiration

Il existe tout un ensemble de sorts dédiés à la résistance à la transformation en Avatar afin que les Mages puissent résister aux Lecteurs. Ces sorts sont bien sûr basés sur la composante Magie. Il semblerait aussi qu'il existe des sorts permettant de renvoyer un Lecteur ou d'affecter un corps à travers l'Avatar. Si cela est vrai ils sont sûrement extrêmement convoités...

Lancer un Sortilège

Pour utiliser un sortilège un Mage doit avoir un score supérieur à zéro dans les deux composantes que le sort met en jeu.

Lancer un sortilège revient à accumuler en soi de plus en plus d'Energie jusqu'à atteindre la quantité requise pour produire l'effet désiré. Le Mage n'a alors plus qu'à modeler la puissance dont il dispose (via le sortilège). En terme de jeu le Mage accumule à chaque round des points de lancement et le sort prend effet lorsque le nombre de ces points dépasse le niveau du sortilège. Si le Mage est interrompu les points accumulés sont perdus. Il peut à tout moment cesser d'incanter et dissiper l'Energie accumulée en lui.

Le nombre de points accumulés par round est calculé en utilisant la formule suivante :

Dés d'action + Action + Nature + 2 * (Niveau Magique du Monde - 3)

Si le Nombre de points accumulés par round est négatif le Mage n'a pas réussi à correctement gérer la puissance magique qui s'écoulait à travers lui, il perd tous les points de lancement qu'il avait accumulé et un effet indésirable se produit (perte d'un point d'Energie, étourdissement, sortilège perturbé, effets secondaires ...). Sinon il est additionné au total des points de lancement. Si ce total dépasse le Niveau du Sort celui-ci peut être lancé à la fin du round. Cependant le Mage peut décider de continuer à incanter et accumuler des points tant qu'il le désire (généralement pour contrer une éventuelle tentative de résistance à la magie). Le to-

tal de points accumulés au moment où le sort est lancé est appelé Niveau effectif du Sortilège. Cela ne modifie pas les effets du Sort lui-même mais indique la difficulté pour lui résister. Le nombre de rounds d'incantation est limité à 5 fois la composante la plus faible utilisée par le Sortilège.

Afin de finaliser le Sortilège le Mage doit utiliser un point d'Energie. Celui-ci est dépensé au moment où le Sortilège prend effet, à la fin du round.

Techniques secondaires

Ces techniques ne sont pas maîtrisées par toutes les Traditions. C'est au Maître de Jeu de décider quelle Tradition maîtrise quelles techniques.

Conserver son Energie

En employant cette technique le Mage n'accumule pas l'Energie en lui mais autour de lui. Il tente ainsi de minimiser sa propre dépense d'Energie. Cependant il la contrôle moins bien et en perd beaucoup dans le processus. Le nombre de points qu'il accumule par rounds est divisé par 3. En contrepartie le Mage effectue un test de Volonté avec un Seuil de Réussite égal au Niveau du Sortilège. Si ce test est réussi il ne dépense pas de point d'Energie au moment où le Sort prend effet. Pour toute personne étant capable de voir l'Energie, le Mage semble flamboyer durant toute l'incantation.

Gestuelle et Incantations

Lancer un sort ne nécessite en aucun cas une gestuelle particulière ou des incantations (sauf si c'est une composante obligatoire). Tout au plus il sera nécessaire d'utiliser un geste ou un mot de déclenchement, de pointer sa cible du doigt ou de toucher une surface à affecter. Cependant il existe des codes somatiques et des mots de pouvoir qui facilitent le contrôle des flux d'Energie. Les Mages peuvent décider de les utiliser, sacrifiant la discrétion au profit de la sécurité de leurs incantations.

La décision d'utiliser les composantes somatiques et / ou verbales se prend pour toute la durée de l'incantation. Chacune d'elles apporte à chaque round un bonus de 1 au nombre de points de lancement accumulés.

Prendre un Risque

Le Mage peut décider de prendre un risque avant de lancer le Dé d'action. Dans ce cas il choisit un Niveau de Risque (inférieur ou égal au minimum des scores Action et Nature requises par le sort). Si le Nombre de points accumulés dans le round moins le Niveau de Risque est positif ou nul, il rajoute le Niveau de Risque au total des points accumulés. Par contre si c'est négatif le Mage subit un effet indésirable.

Sacrifice de soi

Le Mage peut décider à chaque round de sacrifier ses points d'Energie afin d'accélérer l'incantation. Dans ce cas il obtient un bonus 5 par point sacrifié à son Nombre de points de lancement accumulés pour la durée du round. Cependant il ne subira les effets dus à la perte d'Energie qu'à la fin de l'incantation.

Improviser un Sortilège

Un Mage peut improviser un sort qu'il ne connaît pas. Il ne peut alors pas prendre de Risque et le Niveau du Sort qu'il incante est soustrait aux Nombres de points de lancement accumulés par round. Si le nombre de points accumulés est négatif le Mage subit des effets indésirables.

Inspirations

- Quelques écoles de magie n'apprennent pas à leurs étudiants qu'il est possible d'incanter sans les composantes verbales et somatiques. Cela permet aux anciens de garder un atout maître en cas de conflit, celui de la discrétion.
- Il semble que certaines écoles de magie apprennent à leurs élèves une variante de la technique du Sacrifice de soi : drainer l'Energie d'une tierce personne.

Incantation méthodique

Les risques de contrecoup en cas d'erreur dans la manipulation de l'Energie ont poussé les Mages à trouver une façon plus sûre mais plus lente de lancer des sorts. Il est possible d'incanter calmement et avec un minimum de risque. Le Mage prend alors le temps de contrôler chacun des flux d'Energie qui lui parcourent le corps.

Lorsque le Mage décide d'utiliser cette méthode il ne peut pas prendre de Risque ni dépenser d'Energie supplémentaire. Il ne subit de contrecoup désagréable que si le Nombre de points accumulés lors d'un round est inférieur à -10. Si ce nombre est compris entre -10 et 5 inclus, le Mage accumule un point. Si ce nombre est supérieur à 5, il est divisé par 5.

Résister à la Magie

Il est assez difficile de résister aux effets de la magie. Il faut tout d'abord y être directement soumis. Il est par exemple possible de résister à un sortilège qui ouvre une plaie dans votre corps, mais pas de s'opposer à un sortilège qui lance un objet vers vous pour vous blesser. De plus il faut être conscient de subir un sortilège car la résistance à la magie est une résistance active. Il est par exemple impossible de résister à une lecture des pensées si l'on n'est pas conscient que le Mage en face de vous est en train d'essayer de le faire. Pour toutes ces raisons il est rare que d'autres personnes que les Mages sachent résister aux effets d'un Sortilège.

Lorsqu'un personnage veut résister à un sortilège il doit réussir un test d'Energie opposé au Niveau effectif du Sortilège. Si le test échoue le Sortilège affecte normalement la personne. S'il est réussi le Sort est sans effet.

Remarque : Certaines créatures sont naturellement résistantes à la magie. Dans ce cas il n'est pas nécessaire qu'elles soient conscientes pour s'opposer aux effets de Sortilèges. Cependant si elles ne le sont pas leur score d'Energie est divisé par deux pour effectuer le test de résistance. Elles sont de plus généralement incapables d'annuller cette résistance pour permettre à des sortilèges de les affecter et résistent donc aussi à la magie bénéfique.

Exemple

Obel, jeune mentaliste d'Animata possède les scores suivants :

- Crée / Détruire 2 (déséquilibré en 3 / 1)
- Comprendre / Contrôler 1 (non déséquilibré)
- Physique / Esprit 2 (non déséquilibré)
- Magie 0

Il dispose de 6 points d'Energie (1 plus le total de ses Composantes, soit $1+2+1+2+0=6$ – voir le paragraphe Énergie).

Appelé sur Terre (Niveau Magique 0) par son Lecteur, il se retrouve sur une base militaire en plein exercice. Poursuivi par une troupe de soldats il tente d'incanter le sort Sommeil (Niveau 12) décrit précédemment. Chaque round il accumule "Dès d'action + Contrôler 1 + Esprit 2 + 2 * (Niveau Magique 0 - 3)" points de lancement, c'est-à-dire "Dès d'action - 3" points. Se pensant menacé il décide de prendre un Risque égal à 1 (il ne peut pas plus car il n'a qu'un score de 1 en Contrôler) et de lancer D8+2. Le résultat du D8 est 7 et Obel accumule donc $7 - 3 = 4$ points. Comme il a pris un Risque de 1 et que le Nombre de points accumulés moins le Risque n'est pas négatif, il accumule 1 point supplémentaire. Son total de points de lancement accumulés est donc égal à 5. Il devra continuer d'incanter le round prochain jusqu'à dépasser le Niveau du Sort. Puis il dépensera un point d'Energie pour que le Sortilège prenne effet, neutralisant la troupe de soldats à ses trousses.

Quelques temps plus tard un autre groupe a poussé Obel à se réfugier dans un hangar. Ils s'y dirigent armes au poing, bien décidé à éliminer le mage. Obel décide de lancer une Boule de Glace (Niveau 10) décrite précédemment. Cependant il ne connaît pas ce sortilège et doit l'improviser. Chaque round il accumule "Dès d'action + Crée 3 + Physique 2 + 2 * (Niveau Magique 0 - 3) - Improvisation Niveau du Sort 10" points par round, c'est-à-dire "Dès d'action - 13" points. Se sentant vraiment menacé, il sacrifie deux points d'Energie, gagnant ainsi un bonus de 10. Mais le D12 qu'il a décidé de lancer fait 1 et le nombre de points accumulés est donc de $1 - 13 + 10 = -2$. L'Energie qu'il tentait d'accumuler se libère et devant les yeux des soldats stupefaits les mains et les bras de Obel se figent dans une fine gangue de glace.

Apprendre un Sort

Un mage peut connaître autant de sorts qu'il le désire.

Pour apprendre un sort il lui faut Niveau du Sort – Intelligence jours d'étude (environ 10 à 12 heures de travail par jour), avec un minimum de une journée.

Récupérer l'Energie

Les Mages récupèrent l'Energie au même rythme que les autres personnes : un point par nuit complète de repos (sauf si l'Energie est réduite à zéro, il faut alors attendre un mois pour récupérer le premier point).

Cependant ils possèdent la faculté de se régénérer au contact d'une Clef. Lorsqu'ils établissent un contact physique avec celle-ci ils peuvent entrer dans une profonde méditation (chacune étant propre à la tradition) et récupérer plus rapidement de l'Energie. Leur temps de récupération est divisé par 5 (voir Les Clefs).

Inspirations

- Ce que désire un Lecteur n'est pas forcément ce que désire un Avatar. Si un Lecteur désire que son mage Avatar apprenne un sort particulier il vaut mieux qu'il le possède durant toute la durée de l'apprentissage, surtout s'il est en conflit avec la nature profonde de l'Avatar.
- Certains Mages auraient réussi à créer un sort dupliquant le pouvoir des Parasites afin de régénérer leur Energie. Sur certains Mondes cela a conduit les populations à l'extermination préventive de tout être possédant ne serait-ce qu'un soupçon de faculté magique.

Arpenter les Mondes de Chô

Deux types de scénarios peuvent être envisagés suivant la puissance des Lecteurs :

- Les scénarios pour Lecteurs débutants devront être très courts dans le temps : possédant peu de points de Potentialité ils sont extrêmement vulnérables aux drains que leur font subir Livres et Maîtres de Chô. Vous serez donc probablement obligé de maintenir une unité de lieu et d'exclure toute intrigue se déroulant sur plusieurs jours. Le premier type de scénarios se base donc sur une aventure se déroulant sur un seul Monde. Cela peut être un univers déjà existant que vous désirez évoquer ou explorer plus en détail ou des lieux que vous avez envie de faire vivre et dans lesquels vous pourrez renvoyer plusieurs fois les Lecteurs. Dans ce cas une Marque posée par un Maître ou plus simplement la volonté des Livres de Chô eux-mêmes seront les moteurs de ce retour. Le but essentiel des Lecteurs sera généralement de trouver une Clef afin de réintégrer leur corps, mais tout au long des aventures un fil conducteur se dessinera peu à peu, donnant un sens à cet éternel retour.

- Le second type de scénario, réservé aux plus puissants, est basé sur la capacité des Lecteurs à changer de Monde. Lorsqu'ils seront assez expérimentés, ils pourront Marcher entre les Mondes et donc se bâtir une base d'opération sur un Monde sûr ou poursuivre Parasites et Arpenteurs dans leurs trajets entre les Mondes. C'est à ce moment là qu'ils commenceront à avoir un poids dans la politique des Mondes de Chô, que les différentes forces en présence les prendront en compte dans leurs plans. Ils seront en effet désormais capables de se diriger et pourront se concentrer sur autre chose que la recherche d'une Clef pour réintégrer leur corps. Après la survie qui est l'apanage du premier type de scénario, ils pourront penser à leur vie et à faire leur place dans les Mondes de Chô.

Idées de Scénario

Un éternel retour

Les Lecteurs ont été marqués par un puissant Maître de Chô. Depuis celui-ci les rappelle incessamment sur son Monde afin de les traquer et les éliminer.

Il leur faudra partir à la recherche d'un moyen de briser ce marquage en contactant un très vieux Lecteur, un Incarné ou un puissant Mage de l'Energie.

Le voleur de corps

L'un des Lecteurs subit la possession d'un Parasite, peut-être après l'avoir combattu.

Il faut désormais que le groupe trouve rapidement un moyen de le libérer car la puissance de l'intrus attire l'attention du Maître de Chô sur l'ensemble des Lecteurs.

Une alliance contre-nature

Les Lecteurs ont été marqués par un Maître de Chô et finissent par le rencontrer. Mais à leur grande stupeur il ne tente pas de les détruire. Il veut passer un marché.

Un puissant Parasite qu'il ne parvient pas à combattre s'est installé sur son Monde et il désire que les Lecteurs l'en débarrassent. En échange, il leur rendra leur liberté en retirant sa Marque.

Le tueur de Lecteurs

Un Mage de l'Energie a réussi à créer un sort permettant de remonter jusqu'au Lecteur à partir d'un Avatar. Il a passé un pacte avec les Maîtres de Chô : il repère les Lecteurs et les Maîtres envoient des Chasseurs pour les éliminer.

Si les Lecteurs n'éliminent pas rapidement cette menace c'est la stabilité même des Mondes qui est menacée.

SCÉNARIO

Commerce avec le Démon

L'aube approchait et l'orage venait de passer son paroxysme. Une multitude d'éclairs zébraient encore le ciel nocturne, illuminant brièvement les sous-bois sombres de Clochebrune. A l'écart du chemin qui s'enfonçait à l'intérieur de la forêt, les flots du Brisefer malmenaient les rochers qui le bordaient. Grossi par les torrents d'eau qui assommaient la région depuis une semaine, seuls les plus gros blocs arrivaient encore à résister à la fureur de la rivière.

Soudain, à la faveur d'un éclair, le plus gros d'entre eux sembla vaciller dans sa structure même, son apparence et sa couleur se modifièrent imperceptiblement, et la tête d'un cheval noir comme l'ébène en émergea. A sa suite le chariot auquel il était attelé s'extirpa de la masse sombre. Son conducteur, un homme encapuchonné, lança de brefs coups d'œil à gauche et à droite, guettant d'éventuels observateurs. D'une caresse de la main il calma le goéland qui était posé sur le siège à ses côtés. Puis, alors que dans son dos le rocher reprenait sa structure, il imprima une légère secousse aux rênes. Lentement le cheval remonta la pente vers le chemin et tous trois prirent la route en direction de Paolastra.

Le chariot et son étrange équipage avaient disparu de l'horizon depuis bien longtemps lorsqu'une tête émergea du haut du rocher. La terreur se lisait dans les yeux du jeune pêcheur qui s'y était dissimulé. Se saisissant de sa canne et de sa besace il sauta au bas du bloc et prit ses jambes à son cou en direction du village.



Introduction

Ce scénario est prévu pour servir d'introduction au Livre de Chô. Il se déroule sur Animata, le Monde qu'alimentent les Livres de Chô de la Terre et met en scène quelques acteurs communs des Mondes.

La chronologie est souple et les joueurs devraient pouvoir tranquillement explorer toutes les possibilités que leurs offrent leurs pouvoirs de Lecteurs.

Animata, un Monde en pleine ébullition

Technologie : 2 – Révolution Industrielle

Magie : 4 – Magie Omniprésente

Taille : 2 – Continent

Contrôle : 2 – Monde peu contrôlé

Un peu d'Histoire

Durant des siècles Animata a été dirigée par les Archimages. Suite à la Grande Guerre qui vit s'affronter deux empires aux technologies très évoluées, des experts du nouvel art nommé Magie avaient partagé le Grand Continent en Archiroyaumes et maintenaient les hommes sous leur coupe. Ils dirigeaient le monde du haut de leurs immenses forteresses bâties sur l'emplacement de puissantes sources d'énergie. Les Mages qu'ils formaient dans leurs Ecoles leur offraient une puissance indéfectible et inégalable. Cependant, depuis une centaine d'années, quelques génies issus de la Confrérie Religieuse du Rameau ont jeté aux orties les interdits qui ont suivi la Grande Guerre et ont planté les graines d'une nouvelle révolution industrielle. La vapeur, la poudre, les premières manifestations de l'électricité, tous ces phénomènes ont mis à mal le pouvoir des Archimages qui trouvent dans les premiers tremblons et les machines à vapeur des adversaires d'une puissance inhabituelle. Cependant cette toute nouvelle technologie est loin d'être répandue et ses produits sont encore denrées rares, négociées à prix d'or sur les marchés.

De plus, couplée à l'émergence de cette nouvelle science, une profonde diablerie a été découverte il y a trois ans, touchant toutes les couches de la population d'Animata. Certains Mages et dirigeants s'étaient laissés corrompre par des démons qui préparaient une guerre de grande envergure entre les Archiroyaumes. Ce sanglant affrontement fut évité de justesse grâce à un important travail diplomatique de la Confrérie Religieuse d'Obsidienne qui obtint in extremis l'alliance temporaire de Mages et d'adeptes du Rameau. Depuis une importante paranoïa s'est emparée des habitants d'Animata et une chasse aux démonistes orchestrée en grande partie par la désormais puissante Confrérie Religieuse d'Obsidienne met toutes les terres à feu et à sang sur la moindre suspicion de diablerie.

Les démons

Ce sont en réalité des hommes qui mutèrent au voisinage d'une Clef de très grande puissance. Ancien peuple troglodyte réfugié sous les Monts d'Arain suite à la Grande Guerre, ils trouvèrent dans les premières mutations un bénéfice non négligeable : résistance à la chaleur, force accrue, vision nocturne. Cependant ils découvrirent avec horreur lors de la mutation suivante qu'ils ne pouvaient presque plus enfanter et que les âmes les plus noires parmi leurs ancêtres revenaient hanter les vivants, créant et se nourrissant d'émotions fortes telles la haine et la violence. Le peuple troglodyte disparut dans une orgie de violence qui fit s'écrouler leur domaine. La Clef sombra dans les profondeurs du Monde et les nouveaux "dемоns" furent contraints de revenir à la surface. Mais le soleil les affaiblissait de jour en jour.

Ils découvrirent alors une nouvelle capacité : la faculté de posséder les êtres vivants. Ils l'utilisèrent pour déclencher meurtres et petites batailles car la violence et la haine étaient leur seule nourriture. Malgré tout, nombre d'entre eux s'affaiblirent au fil du temps et furent contraints de se placer en stase, profond sommeil dont ils ne pouvaient revenir seuls. L'un des derniers d'entre eux passa alors un accord avec un Mage. Ils travaillèrent ensemble à

la création de rituels permettant de faire revenir les démons de leur stase. En échange ceux-ci étaient contraints d'aider leur sauveur en travaillant pour lui. Ainsi naquit la caste honnie des démonistes.

Cependant les démons avaient un plan de plus grande envergure. Ils s'étaient organisés afin de réaliser leur grand projet : la mise à feu et à sang du continent lors d'une guerre totale entre les Archiroyaumes. Cela leur permettrait de se nourrir suffisamment pour devenir la race dominante de la planète. Mais, alors que leur plan s'achevait, les Clercs d'Obsidienne, nouvellement choisis comme Elus par le Maître de Chô, se révélèrent capables de détecter une possession (les démons ayant une forte Energie). Ils interférèrent avec leurs plans, les mettant en échec, provoquant même la mort de certains d'entre eux. Depuis les démons se cachent, cherchant la parade à cette nouvelle menace avant de se relancer dans la bataille.

Paolastra, la Cité Marchande

Paolastra est l'une des plus importantes villes du Grand Continent. Située au cœur des terres, à la jonction des deux principaux fleuves qui parcourent le continent (le Belramard et le Suintesang), elle est depuis des siècles le centre névralgique du commerce d'Animata. Sa stabilité politique est essentielle pour la circulation des marchandises. La cité, située sur la frontière de deux Archiroyaumes, possède un statut particulier. Elle est dirigée par le Duc de Paolastra ainsi que par un conseil composé de deux Mages, deux membres de la Confrérie Religieuse du Rameau, un clerc de la Confrérie Religieuse d'Obsidienne et trois influents Marchands choisis par les membres de la Guilde de l'Echange de Paolastra.

Mais la cité vit dans une étouffante atmosphère de suspicion. Aucune diablerie n'y ayant été découverte, les habitants en ont conclu que les démonistes devaient être suffisamment bien implantés pour arriver à déjouer toute enquête. En conséquence toute personne suspectée de quoi que ce soit est désormais considérée comme coupable et doit prouver son innocence.

Synopsis

Wilfried Ericha est un vieil Arpenteur qui effectue du commerce entre divers Mondes. Lors de sa dernière Marche entre les Mondes, Antonies, un jeune pêcheur, a assisté à son arrivée sur Animata. Horrifié, il a cru à une diablerie et a couru alerter les autorités. Les rivaux de Wilfried ont trouvé là une occasion inespérée pour couler son commerce et son emprisonnement a été ordonné sur-le-champ. Depuis l'Arpenteur attend son procès. Mais un Incarné et de jeunes Lecteurs seraient sûrement prêts à l'aider en échange d'un contact avec sa Clef...

Chronologie

Jour J-2

Wilfried Ericha arrive sur Animata juste avant l'aube. Antonies le voit et s'enfuit. Il se terre chez lui durant toute la journée. En début d'après midi Wilfried, arrivé à Paolastra, commence à faire des affaires et ridiculise Gae-lon de Moa sans savoir qu'il est un membre du Grand Conseil. La nuit arrivant, Antonies se rue devant l'autel d'Obsidienne et prie fiévreusement jusqu'à l'aube, persuadé d'avoir été maudit pour ce qu'il a vu.

Jour J-1

Antonies est découvert endormi au pied de l'autel. Il est approché par Kristobald Gre-lorme, le chef de la milice locale, à qui il raconte ce qu'il a vu. Kristobald lui ordonne de garder le silence sur tout cela puis l'envoie escorté par quatre de ses hommes à Hieronimus Fierplat, marchand membre du Grand Conseil, son employeur occulte. Wilfried continue à traiter des affaires avec succès au grand dam de la Guilde de l'Echange. Antonies arrive en début de soirée à Paolastra et est immédiatement interrogé par Hieronimus. Celui-ci comprend à la présence du goéland dans la description du pêcheur qu'il s'agit de Wilfried. Il convoque les autres marchands membres du conseil. Ceux-ci, trop content de l'aubaine, envoient leurs hommes capturer l'Arpenteur pendant qu'ils réunissent en urgence le Conseil.

Jour J, Apparition des Lecteurs

Au matin le Conseil (sans le Duc, absent) a tranché : Wilfried est coupable de démonisme. Afin de satisfaire le peuple un jugement public aura tout de même lieu deux jours plus tard et la condamnation sera exemplaire. En attendant l'Inquisiteur aura largement le temps de faire parler l'homme ou tout du moins de le convaincre d'avouer. Le goéland est jugé " possédé par le démon " et immédiatement brûlé dans une cage sur la place centrale de la ville. Les rumeurs sur l'affaire du démoniste se répandent comme une traînée de poudre dans la campagne environnante. Enferines de Hautvolla qui se repose dans à l'auberge de Bénio en entend parler en début de soirée. Il comprend très vite (grâce au goéland) qu'il s'agit d'un Arpenteur. Alors qu'il va se mettre en route pour Paolastra il rencontre les Personnages qui viennent de s'incarner pour la première fois et décide de passer un accord avec eux : il leur expliquera qui ils sont contre l'accès à la Clef de l'Arpenteur.

Les Protagonistes

Wilfried Ericha, l'Arpenteur

INT +1 VOL 0 COM +2 DEX -1 PER 0
FOR -1

Points de vie : 9 Energie : 2

Expertise en Commerce, Loisir en Escrime, Loisir en Equitation Western, Affinité en Informatique, Affinité en Linguistique.

Pouvoir : Marche à Travers les Mondes.

Possession : Une Clef de Force 1 qui a la forme d'une pierre ovoïde noire montée sous une coupelle de verre sur un bracelet d'argent (le bracelet et la coupelle sont quasi-maintenant incassables mais cette dernière s'ouvre et donne accès à la Clef en manipulant le bracelet d'une certaine façon que seul Wilfried connaît), une rapière de très bonne facture en Allégrium (+ 1 en DEX pour déterminer l'initiative, NT 1, NM 2), une matraque électrique assommante (NT 4, NM 0).

Histoire : Wilfried Ericha est un vieil Arpenteur qui effectue du commerce entre les Mondes. Il recherche les denrées les plus rares et les plus

originales. En quelques années il s'est bâti une solide réputation et une impressionnante petite fortune. Sur Animata il vient chercher les épices d'Opinn et les fourrures de Lael dont la qualité est sans égale. Il y revend les peaux métallisées des Galicas, les grandes baleines noires d'Orcania, le Monde Océan, ainsi que les singes gris savants de Miercola, le Monde Jungle. Cependant sa puissance financière et le mystère qui l'environne en font la cible de toutes les jalouses et convoitises.

Le jour de son arrivé à Paolastra il a revendu tout un stock de peaux de Galicas à un acheteur qui devait acquérir du cuir auprès de Gae-lon de Moa, ravissant ainsi à la dernière minute l'affaire au nez et à la barbe de celui-ci.

Comme il n'était pas revenu sur Animata depuis environ cinq ans, il n'avait pas connaissance de la diablerie qui a touché le continent. Lors de son arrestation pour démonisme Wilfried n'a donc pas résisté, pensant tout d'abord à une méprise sans conséquence qu'il pourrait facilement dissiper. Mais lorsqu'il s'est aperçu que les gardes qui venaient l'arrêter appartenaien à la Guilde de l'Echange il a compris qu'un mauvais tour se tramait. Les soldats confisquèrent toutes ses possessions et capturèrent son goéland. Puis au matin l'Inquisiteur vint lui annoncer qu'il serait sous peu condamné à être brûlé sur la place publique. Un procès public aura bien lieu mais le verdict est déjà décidé. Il est coupable. En fait, il ne manque que ses aveux.

Depuis Wilfried est régulièrement soumis à la question par Erférios et son état physique se dégrade d'heures en heures. N'ayant plus son bracelet, confisqué avec le reste de ses possessions, il ne peut pas s'échapper en changeant de Monde. Il est désormais prêt à tous les accords pour se sortir des griffes de l'Inquisiteur. Celui-ci a perçu son Energie et est persuadé que Wilfried est un démon. Il considère que ces histoires de Mondes de Chô et d'Arpenteur sont des mensonges destinés à le tromper et ne cesse donc pas de l'interroger. Wilfried sait que s'il demeure sur ce Monde il mourra sur le bûcher.

Antonies, le jeune pêcheur

INT -2 VOL 0 COM -1 DEX +2 PER +1
FOR 0

Points de vie : 10 Energie : 1

Connaissance en Pêche, Connaissance en Agriculture.

Histoire : Antonies est un jeune homme de seize ans très crédule et très impressionnable. Passionné de pêche il se lève souvent bien avant l'aube car c'est au matin que les poissons mordent le plus. Il y a quelques jours il contemplait les derniers soubresauts de l'orage assis au sommet d'un rocher du bord du Brisefer lorsqu'il a assisté à l'apparition du chariot de Wilfried Ericha. Persuadé d'être le témoin d'une diablerie il s'est sur-le-champ cru maudit. Il s'est d'abord terré chez lui avant de se ruer devant l'autel d'Obsidienne afin de prier pour son salut. Kristobald Grelorme l'a trouvé et envoyé raconter ce qu'il a vu à Hiéronimus Fierplat. Mais Antonies n'est toujours pas rassuré. Il est certain que le démon le poursuivra toute sa vie. Et il est prêt à tout pour faire cesser ce mauvais sort.

Gaelon de Moa, l'humilié

INT +1 VOL +1 COM +1 DEX -2 PER 0
FOR 0

Points de vie : 10 Energie : 1

Expertise en Négociation, Connaissance en Intrigues, Affinité Musique, Affinité en Combat de rue.

Histoire : Gaelon de Moa est un jeune marchand ambitieux. Spécialisé dans le cuir il a rapidement gravi les échelons de la fortune et a acquis en quelques années la réputation d'être un renard en affaire. Cela lui a permis d'être élu par ses pairs comme représentant de la Guilde au Conseil. Il était sur le point de vendre une grande quantité de cuirs à un prix très intéressant pour lui lorsque Wilfried a débarqué avec ses peaux de Galicas. Celles-ci étant plus résistantes et plus légères que du cuir normal, Wilfried n'a eu aucun mal à lui voler l'affaire. La nouvelle a immédiatement fait le tour de toute la Guilde de l'Echange, sapant la réputation de de Moa.

Lorsque Hieronimus l'a fait mander pour lui confier ce que Antonies avait vu, Gaelon a trouvé l'instrument de sa vengeance ainsi qu'une façon de redorer son blason : il suffirait d'annoncer que Wilfried était aidé par le démon et qu'il avait gagné l'affaire grâce à un charme magique. Gaelon se moque désormais de savoir si Wilfried est coupable ou non. Il doit être condamné. Et s'il apprend que quelques personnes essaient de l'aider, il fera tout pour les empêcher.

Hieronimus Fierplat

INT +2 VOL -1 COM +1 DEX -1 PER +1
FOR -2

Points de vie : 8 Energie : 1

Expertise en Intrigues, Connaissance en Espionnage, Connaissance en Commerce, Loisir Stratégie.

Histoire : Hieronimus Fierplat est le second membre du Conseil appartenant à la Guilde de l'Echange. Il possède un immense réseau d'espions et de relations qui s'étend sur tout le continent. Sous couvert de vendre parchemins et encres, son véritable crâneau est le commerce d'informations. Lorsque Ericha est arrivé en ville, Hieronimus a tout de suite fait le rapprochement avec ce marchand insolite qui depuis des années apparaissait soudain dans une grande ville quelconque et disparaissait quelques jours plus tard sans laisser de traces. Mais avant qu'il ne puisse discuter avec l'Arpenteur, Grelorme lui avait déjà envoyé Antonies. Le fait d'être un démoniste pouvait tout à fait expliquer le fait qu'Ericha apparaisse et disparaît ainsi. Il a donc fait mander les membres de la Guilde siégeant au Conseil et certains du jugement, tous ont demandé l'arrestation de Wilfried.

Hieronimus pense l'Arpenteur coupable mais il n'est cependant pas borné. En effet une question le taraude : comment un homme qui a pu échapper à ses meilleurs espions peut-il commettre l'erreur de se faire repérer par un simple pêcheur ?

Hérold Missel

INT 0 VOL 0 COM +1 DEX +1 PER +1
FOR -2

Points de vie : 8 Energie : 1

Connaissance en Commerç, Connaissance en Joaillerie, Loisir en Musique.

Histoire : Hérold Missel est le troisième membre du Conseil appartenant à la Guilde de l'Echange. Il est spécialisé dans la joaillerie. Ventripotent et arrogant, il ne s'intéresse absolument pas aux affaires de la cité. Son poste n'a pour lui qu'un seul intérêt : lui permettre d'approcher les puissants lors des réceptions et de faire ainsi la promotion de ses bijoux.

Le cas de Ericha l'indiffère et il suivra l'avis des autres membres de la Guilde. Il est cependant évident qu'il aimerait bien jeter un coup d'œil sur la pierre unique qui orne le bracelet de l'Arpenteur, ce que pour l'instant l'Inquisiteur lui refuse.

Kristobald Grelorme

INT -1 VOL 0 COM 0 DEX +1 PER 0
FOR +2

Points de vie : 12 Energie : 1

Connaissance en Grande arme tranchante, Loisir Combat de rue, Loisir en Commandement, Affinité en Equitation.

Histoire : Kristobald est le chef de la milice de Péos, le village dans lequel vit Antonies. Mais il travaille aussi dans l'ombre pour l'organisation de Hiéronimus. Il a fait parler le jeune pêcheur puis il a pris la décision d'envoyer Antonies au marchand.

Ernst Volt, Guilbert Hiorus, Emilian Korn, Damian Gialdar

Histoire : Kristobald a envoyé ses quatre plus fidèles hommes pour escorter le pêcheur. Mais la foi en leur commandant ne les empêche pas de se demander pourquoi ils ont dû le conduire chez un membre du Conseil plutôt qu'à la caserne principale de la milice de Paolastra. Hieronimus leur a demandé de demeurer dans la ville

quelques jours au cas où il aurait besoin de leur témoignage et leur a donné quelques pièces afin qu'ils se trouvent des occupations. Ils traînent donc depuis dans les diverses tavernes de la ville.

Aesfotarius Wilhelm Darcor, Mage Erudit de l'Ecole Noéramus

INT +2 VOL +1 COM -1 DEX -2 PER 0
FOR 0

Points de vie : 10 Energie : 14 Visibilité : 6

Expertise en Etudes Magiques, Connaissance en Histoire et Légendes, Connaissance en Astronomie, Loisir en Herboristerie, Loisir en Alchimie, Affinité en Occultisme, Affinité en Médecine.

Créer / Détruire 3 (4/2), Comprendre / Contrôler 5 (7/3), Physique 2, Esprit 3, Energie 1.

Histoire : Ancien apprenti personnel du Grand Noéramus, le Maître du Grand Royaume qui borde l'est de Paolastra, Aesfotarius est désormais un membre influent de son Ecole.

Il possède une connaissance très élargie des choses et est notamment au courant de l'existence des Livres de Chô et des couples formés par les Lecteurs et les Avatars, même s'il ne comprend pas vraiment comment cela marche. Pour lui ce sont des êtres de grande puissance, d'un type pouvant être rapproché au divin, mais aux pouvoirs plus ou moins indéterminés. Il est persuadé que Ericha n'est pas un démoniste mais un Avatar et aimerait donc le questionner plus avant. Cependant l'Inquisiteur monte une garde constante auprès du prisonnier et nul ne peut l'approcher, au grand désespoir du Mage.

Même s'il est certain de l'innocence de l'Arpenteur, Aesfotarius ne l'aidera pas. Ericha est un sujet d'étude avant tout et le rôle d'un Mage Erudit est d'assister aux événements pour apprendre et comprendre, et non d'intervenir. Il espère simplement que lorsque Ericha manifestera ses pouvoirs il sera là pour le voir.

Darold Sombreflamme, Mage Nécromant de l'Ecole Esmeralda

INT +2 VOL +1 COM -1 DEX -2 PER 0
FOR 0

Points de vie : 10 Energie : 7

Connaissance en Anatomie, Connaissance en Thanatopraxie, Loisir en Occultisme, Affinité en Intrigues.

Créer / Détruire 2 (2/2), Comprendre / Contrôler 2 (1/3), Physique 1, Esprit 2, Energie 0.

Histoire : Darold est un piètre Mage. Suite à une erreur d'incantation qui causa de gros dommages, il a été exilé par Esmeralda, la Maîtresse du Grand royaume qui se trouve à l'ouest de Paolastra. Sa punition est de la représenter au Conseil de la cité, loin de toute véritable possibilité d'étude de la magie. Le peuple étant horrifié par les travaux sur les morts et les âmes que mène l'Ecole d'Esmeralda, le Duc lui a expressément ordonné de ne mener aucune expérimentation. La capture d'un démoniste a cependant redonné espoir à Darold car il peut plaider sa cause, sa magie étant finalement moins troublante et mauvaise que les diableries. Qu'Ericha soit coupable ou non l'indiffère, pouvoir reprendre ses travaux est tout ce qu'il désire. Si pour cela un innocent doit être brûlé, il s'en moque.

Frère Domérian, Clerc du Rameau

INT +2 VOL +1 COM -1 DEX -1 PER -2
FOR -3

Points de vie : 7 Energie : 1

Beaucoup d'Expertises et de Connaissances, Domérian est un puits de science.

Histoire : Frère Domérian est l'un des plus anciens membres du clergé du Rameau. Il fut en son temps l'un des plus influents prêtres de son ordre, mais il a bien vieilli et son esprit est désormais très fatigué. Il possède cependant une mémoire et un savoir astronomiques et s'il est patiemment stimulé, il pourra peut être se souvenir d'un jeune Wilfried Ericha qui, il y a une trentaine d'année prêta main forte à la

Confrérie pour défendre un village des contreforts des Monts Mésoards contre un assaut de Corians. A l'époque le jeune marchand leur avait sans hésiter fourni de petits bâtons qui produisaient des explosions de grande envergure, ce qui aida grandement à mettre en fuite les hommes-tigres. S'il s'en souvient, il reconnaîtra l'Arpenteur et essayera de le disculper ou tout du moins de lui sauver la vie par un stratagème quelconque, car le jour de l'assaut Wilfried (qui lui a oublié le jeune Domérian) lui sauva la vie. Sinon il soutiendra l'Inquisiteur, conscient de la menace oppressante des démonistes.

Frère Gaël de Brousse, Clerc du Rameau

INT +1 VOL -1 COM 0 DEX +2 PER -1
FOR 0

Points de vie : 10 Energie : 1

Connaissance en Mécanique (engrenages, machines à vapeur ...), Connaissance en Théologie, Loisir en Pyrotechnie, Affinité en Lutte.

Histoire : Gaël de Brousse est un tout jeune clerc, droit et honnête. Il est l'un des scientifiques les plus prometteurs de la Confrérie du Rameau. On l'a confié à Domérian pour qu'il apprenne le plus possible. Et même si le vieux clerc radote de temps en temps, Gaël est conscient de sa chance. Il voulait une grande fidélité à son mentor et le suivra dans tous ses choix.

Inquisiteur Erférios Menilmanas, Clerc d'Obsidienne

INT 0 VOL 0 COM +1 DEX -1 PER +3
FOR 0

Points de vie : 10 Energie : 1

Expertise en Occultisme, Connaissance en Théologie, Affinité en Petites armes tranchantes.

Histoire : La Confrérie d'Obsidienne était sur le point de s'éteindre juste avant la Grande Diablerie. Mais la Foi semble leur avoir donné la force de lutter contre les démonistes. Et depuis leur

Confrérie grandit à nouveau, assumant le rôle d'Inquisiteurs, spécialistes dans la traque des démons et de leurs serviteurs. Ce qu'ils ne savent pas c'est que lorsque leur nombre fut au plus bas le Maître de Chô a choisi d'en faire des Elus. C'est ainsi qu'ils arrivèrent à détecter les démons et purent être efficaces dans leur lutte.

Grâce à son pouvoir Erférios a perçu l'Energie d'Ericha. Mais l'impression qu'il a au contact de l'Arpenteur est différente de celle que lui procurent les démons. Son explication est que Ericha est un type de démon particulier qu'il n'a pas encore rencontré. Il ne compte pas laisser Wilfried s'en sortir. Depuis sa capture il le soumet à la question dans l'espoir de comprendre quelle est cette nouvelle espèce de démon et quels sont ses buts.

Duc Miguel de Paolastra

Histoire : Le Duc Miguel de Paolastra est un homme d'une quarantaine d'année. Grand et puissamment bâti, ancien écumeur de champs de bataille, il en a conservé un solide sens de l'honneur et une confiance absolue en la force physique. En cas de doute il n'hésitait jamais à recourir au jugement de Dieu.

Mais avec les années il a appris la diplomatie et excelle désormais dans ce domaine. Ce sont ses qualités de négociateur qui l'ont fait nommer par les Archimages Noéramus et Esmeralda à la tête de la zone neutre qu'est la Cité des Marchands. Depuis sept ans il maintient l'équilibre entre les factions afin de favoriser le commerce.

Le Duc sera inaccessible avant le procès public. Ensuite il tranchera suivant ce qui lui semblera le plus juste mais aussi le plus diplomatique, ne désirant pas mettre sa cité en péril.

Enferines de Hautvolla

INT 0 VOL -1 COM +1 DEX 0 PER +2
FOR +1

Points de vie : 11 Energie : 8

Visibilité : 6

Potentialité : 62 Potentialité actuelle : 13

Niveau : 2

Pouvoirs : Appel d'un Avatar, Localisation de Clef,

Langages multiples, A Iteration Physique, Forcer le Hasard, Surpassement, Marcher entre les Mondes, Imposer sa Volonté.

Connaissance en Combat à Mains Nues, Connaissance en Combat Armes tranchantes, Loisir en Tir au fusil, Loisir en Informatique, Loisir en Commerce.

Possessions : une épée longue (Contact, Caractéristique DEX, Dégâts MR, NT 2, NM 0), un tromblon, de beaux vêtements, un cheval, tout un équipement de voyage (tente, ...).

Histoire : Enferines est l'Avatar d'un très ancien Incarné. Ils sont liés depuis tellement de temps que le Lecteur en a même oublié son propre nom. Désormais il vit dans les Mondes de Chô avec les quelques ressources dont il dispose.

Ne possédant pas de Clef il est obligé de voyager constamment à la recherche de nouvelles sources pour se recharger. Lorsqu'il a compris qu'un Arpenteur était à Paolastra il a décidé de s'y rendre. Mais alors qu'il revenait dans l'auberge chercher ses affaires il a remarqué les nouveaux venus : les personnages. Dès lors qu'il va comprendre que les Lecteurs sont jeunes, Enferines va en profiter pour éviter de prendre des risques. En échange de leur coopération pour accéder à la Clef, il leur donnera des informations sur leur nouvelle vie. Ayant été plus ou moins accusé de commerce avec le démon il y a un an à Paolastra il préfère que les Pjs aillent voir ce qui se passe à sa place. Cependant il n'a pas un mauvais fond et il respectera sa part du marché. Si les Pjs insistent il ira en ville avec eux mais restera caché dans l'auberge durant la journée.

Enferines ne connaît en fait que peu de choses sur l'Univers de Chô. Ses longues errances et sa fusion quasi-totale avec son Avatar font qu'il a oublié les intrigues qui pouvaient se nouer. Il se souvient de la définition d'un Lecteur, celle d'un Avatar et des Arpenteurs. Il parlera de l'importance des Clefs sans lesquelles aucun retour n'est possible et aussi de la constante surveillance des Maîtres de Chô, consciences gardiennes des Mondes. Mais c'est tout ce dont il se souvient (inspirez-vous du paragraphe Présentation des règles, n'en dite pas plus).

Ce qui peut arriver

Les Pjs s'incarnent le soir du jour J. Il leur faut une demi-journée de marche pour se rendre de l'auberge à Paolastra. S'ils n'interviennent pas dans les événements les choses se dérouleront ainsi :

• JOUR J+1

Sur la grand-place les hommes du Duc montent l'estrade pour le procès du lendemain. L'Inquisiteur torture Wilfried qu'il n'a pas laissé dormir depuis son arrestation. Il fait une pause d'une heure vers 10h. Les hommes de Gaelon cherchent en vain des " témoins " qui corroboreraient la thèse du démoniste. Vers 19h l'Inquisiteur cesse de torturer l'Arpenteur, va prier durant deux heures puis se couche.



• JOUR J+2

En tout début d'après-midi les divers protagonistes se mettent en place sur l'estrade. Vers 16h le verdict est rendu : Wilfried est condamné à être brûlé le lendemain matin. En fin d'après-midi les gardes montent le bûcher.

• JOUR J+3

A l'aube Wilfried est brûlé.

Ce scénario est très ouvert et vous demandera d'intégrer en permanence à l'intrigue les conséquences des actions des personnages. Par exemple :

- Ils peuvent tenter d'accéder brutalement à Wilfried, que ce soit par un coup de force (seuls ou en engageant des mercenaires) ou en utilisant leurs pouvoirs surnaturels. La résistance sera féroce d'autant que l'Inquisiteur quitte rarement son prisonnier et que son statut d'Elu alertera plus rapidement le Maître de Chô.
- Il leur est possible de tenter une médiation avec les membres de la Guilde de l'Echange. Cependant il faudra négocier ferme avec eux afin qu'ils acceptent de " relâcher " Wilfried, et celui-ci ne devra plus revenir sur ce Monde car pour se couvrir les Marchands annonceront qu'il s'est servi de ses pouvoirs démoniaques pour s'échapper.
- Une autre option peut être de discréditer le témoignage d'Antonies. Le jeune homme est encore très craintif, ou peut témoigner une reconnaissance sans limite à celui qui le délivrera de la malédiction. Mais Hieronimus veille sur lui, et l'approcher ne sera pas facile.
- Frère Domérian peut être un allié de poids, surtout s'il se souvient de Wilfried.

Mais vos joueurs trouveront sûrement une façon bien à eux de résoudre ce scénario.

Lieux d'intérêt

L'auberge de Bénio

Bénio est le tenancier de l'auberge relais où Enferines et les joueurs vont se rencontrer. Chacun verra dans les autres quelqu'un de plus " réel ", ce qui devrait les pousser à se rappro-

cher pour faire connaissance. Enferines les abordera et devrait rapidement comprendre à leurs discussions qu'ils s'incarnent pour la première fois.

Paolastra

Il y a en Paolastra de nombreux lieux où les personnages pourront faire des rencontres intéressantes :

- La grand-place, sur laquelle sera annoncé le procès de Wilfried, montée l'estrade de jugement et préparé le bûcher ;
- Le temple de la Confrérie du Rameau, haut lieu de la nouvelle science, où ils pourront avoir assez facilement un entretien avec les deux Frères qui siègent au Conseil ;
- Le petit temple de la Confrérie d'Obsidienne où on leur expliquera que l'Inquisiteur n'est pas disponible (et pour cause, il prend soin de l'Arpenteur au château) ;
- La Maison de la Guilde de l'Echange où ils pourront apprendre comment commercer en ville (taxes à reverser à la Guilde) mais aussi obtenir les adresses des divers marchands si le but affiché est de faire affaire avec eux ;
- Les diverses auberges où il sera possible de croiser les hommes de Kristobald ainsi que ceux de Gealon recherchant des témoins (ou les personnages si ceux-ci se sont montrés ouvertement en faveur de Wilfried) ;
- Les Maisons du Mage Erudit et du Mage Nécromant où l'on peut aisément demander audience ;
- Les tavernes du port fluvial dans lesquelles traînent les plus viles crapules et notamment Grestel, un vieux roublard qui s'est déjà échappé des geôles du Duc en passant par les égouts et qui pourrait, moyennant finances, aider à y pénétrer ;
- La Grande Bibliothèque dans laquelle il est possible de trouver énormément de données, et aussi des Erudits connaissant suffisamment les lois pour servir d'avocat lors du procès ;
- Et bien d'autres lieux à votre convenance...

Le procès public

Le jury est présidé par le Duc Miguel de Paolastra et constitué de représentants du Conseil : Hieronimus Fierplat, Aesfotarius Wilhelm Darco, Darold Sombreflamme, Frère Domérien et l'Inquisiteur Erferios Menilmanas. Lorsque ces hommes seront installés sur l'estrade, Wilfried, à la limite de l'inconscience, le visage et le corps tuméfiés, sera traîné devant ses juges pieds et poings liés par une chaîne d'acier. Un héraut lui fera face et lira l'acte d'accusation sous les grondements de la foule massée sur la grand-place. Puis il annoncera que l'accusé n'ayant pas de défenseur, toutvolontaire qu'il acceptera pourra le défendre. Evidemment personne ne se propose.

S'il n'a pas d'avocat Wilfried sera rapidement jugé coupable, le procès devenant un simple énoncé d'accusations et de citations "d'aveux" de Wilfried. Lorsqu'il tentera de parler pour se défendre le héraut lui décochera un coup de pieds pour le faire taire. Il sera ensuite traîné sous les crachats de la foule jusqu'au bûcher et enchaîné au poteau. Il y passera la nuit sous bonne surveillance puis au petit matin la foule se massera à nouveau pour le regarder brûler avec délectation.

Si un avocat s'avance Wilfried aura ses chances, pour peu que la défense soit préparée. Il ne pourra être relâché que si la foule prend son parti. Sinon le Duc ne prendra pas le risque de ne pas le condamner, même s'il est sûr de son innocence. Dans ce cas il reportera son exécution et organisera lui-même son "évasion", et il aura besoin d'une aide extérieure...

Développer le scénario

Ce scénario est bâti pour mettre en scène et accompagner les premiers pas des Lecteurs. Il n'est donc pas d'une grande complexité et ne possède que peu d'éléments surnaturels ou intimement liés aux Mondes de Chô. Cependant vous pouvez facilement en inclure et développer l'intrigue.

- Un véritable démon est présent à Paolastra. Il a pris possession de Herold Missel, le joaillier membre du Conseil. Celui-ci s'arrange toujours pour ne pas se trouver en présence de l'Inquisiteur. L'arrestation de Ericha lui permet de laisser aller ses penchants naturels tout en ayant un bouc émissaire le disculpant. Des troubles de plus en plus violents ont lieu sur la place située devant la prison et sur laquelle Herold possède sa plus grande échoppe.
- Il y a quelque temps Ericha avait convenu un rendez-vous à Paolastra avec deux de ses confrères Arpenteurs. Ceux-ci arrivent après les Lecteurs. Si le jeune Jeff Randall cherchera plutôt à trouver des alliés potentiels ou à acheter la loyauté des membres du jury, son ami Belorn sera au contraire plus penché vers un libération manu militari de Wilfried, quitte à se servir des fusils qu'il transporte dans sa charrette.
- Depuis un mois un Parasite s'est installé à Paolastra. Il a pris possession du père Martinez, le teneur de la taverne des trois plats. La nuit, juste avant de fermer, lorsqu'il ne reste que les plus saouls des clients, le Parasite draine leur Energie. Il a gagné en puissance et évolue. Cependant des traces de son activité sont de plus en plus visibles. Il devient "courant" de croiser des hommes errants dans les ruelles, les yeux vides de toute expression, ou d'autres ayant un comportement erratique et dangereux.

Récompense

Le but principal des personnages est de repartir en vie d'Animata. S'ils y parviennent, ils gagnent 2 points de Potentialité. Plus ils en apprendront sur les Mondes de Chô, plus ils gagneront de points supplémentaires (1 ou 2). S'ils ont réussi à récupérer la Clef ou à faire de Wilfried un allié ils gagnent un point de Potentialité.

Pour les Avatars le défi est différent. Ils gagnent 3 points de Puissance s'ils ont été présents durant tout le scénario, un point sinon. Ils gagnent 1 point pour avoir sauvé Wilfried sans violence inutile ou pour avoir acquis des connaissances ou des alliés (via la Bibliothèque, les Clercs du Rameau ...).

Première incarnation

Au moment de la première incarnation, soit vous expliquez aux joueurs le principe de l'incarnation, soit vous préservez la surprise.

Il est logique que ce soit l'inconscient du Lecteur qui crée le tout premier Avatar. Celui-ci sera une image de l'idéal du Lecteur. Veillez à ce que lors de la création des Lecteurs les joueurs indiquent les héros de leur personnage, sous couvert de mieux cerner sa personnalité. Puis adaptez-les, car ce premier Avatar est originaire de Animata.

Lorsque le Lecteur ouvrira le Livre de Chô pour la première fois reportez vous à la nouvelle d'introduction pour décrire ce qui lui arrive. Expliquez qu'il ne se souvient que difficilement de qui il est, qu'il sent vaguement qu'il n'est pas dans son véritable corps. Puis décrivez lui ce qu'il voit et ce dont il se souvient (un bref résumé de la vie de son Avatar).

Voici par exemple ce que pourrait décrire le Maître de Jeu à Philippe, dont le Lecteur John ouvre pour la première fois le Livre de Chô (John est un fan de Guillaume de Baskerville, le moine du Nom de la Rose) :

" Les pages du vieux livre craquent sous tes doigts. Une forte odeur de poussière et de parchemin assaille tes narines. Au milieu de la seconde son trépidés deux vers :

Sept jours et Sept nuits durera le Jeu qui me fera Dieu.

Et en ce temps je suivrais les règles des Maitres de Chô.

Il y a un vague instant de flottement, tu sens brièvement un froid intense t'envelopper, puis tu roures les yeux. Tu te trouves dans une écurie, assis sur de la paille fraîche. Tu te sens légèrement nauséux. Ta robe de bure est un peu trop ajustée, et pourtant il s'agit bien de celle que tu portes tous les jours. Il y a quelque chose d'inhabituel, mais tu n'arrives pas à expliquer quoi. Ton esprit est extrêmement embrumé. Tu fouilles dans ta mémoire et ton nom, Gueli de Mô, remonte à la surface. Tu es un jeune adepte de la Confrérie du Rameau, un enquêteur. Et pourtant... c'est étrange mais ça ne sonne pas aussi juste que si c'était totalement vrai. Tu entends dans le box à tes côtés des bruits de grattement. Quelqu'un brosse un cheval. Que fais-tu ?"