L'ASCENSION DES ÉGRÉGORES

Textes et Illustrations par Luna

Table des Matières

L'ascension des Égrégores ***3***
Lexique et définitions 3

I - L'imagination pour monde **4**
Les Égrégores 4
Oniria – le monde de l'impossible 5
Materia – la réalité matérielle 5
Sauvages importuns 5
Les factions 7
Dominion 7
Hermétiques 7
Témoins intemporels 8
Mages 8
Faucilles écarlates 9
Scientistes 9
Voyageurs 10
Justice 10
Reliquaires 11
Concepteurs 11
Collectionneurs 12
Garants de la linéarité 12
Résumé des Factions et sous-factions 13
Idées de scénarii 13

II - Jouer un Seigneur Égrégore **14**
Choix du concept 14
Importance et Synchronicité initiale 14
Choisir ses mots 15
Synergie de Mots 15
Création d'un groupe – lien analogique 15
Créer un étincelant 15
Proches 16
Némésis 16
Faille 16
Créer son Égrégore 16
Des contacts seigneurs 16
L'allégorie 17
Symbole 17
Factions 17
Calculer l'harmonie initiale 17
La réserve d'harmonie du Destin 18
L'harmonie des figurants 18

III - Système de Jeu **19**
Jouons ! 19
Le Destin 19
Les Joueurs 19
La découpe de l'histoire en Scènes 19
Niveau de Complexité d'une Scène 19
Agir 20
La main du destin 20
L'usage des mots 21
Actions profanes ou surnaturelles 21
Combiner les mots 21
Percer Sciemment Modestia 21
Actions en coopération 21
Résolution par les enchères 21
Définir les objectifs 22
Les enchères 22
Impliquer les Mots 22
Le don de jetons d'harmonie 23
Le creuset alchimique 23
La banque de Modestia 23
Récupérer des jetons d'harmonie 23
Limite maximal de jetons d'harmonie 24
Objection ! 24
Utiliser un compromis 24
Évolution du personnage 24
Expérience 24
Perdre une faille 24
Blessures et Mort 25
Vaincre indirectement un seigneur 25
Anéantir un égrégore 25
Le surnaturel 25
De grands actes surnaturels 25
Voir les allégories 25
Voyager entre Oniria et Modestia 25
Se dévoiler 26
Les Abominations 26
Exemple 26
Les reliques 26
Concevoir des reliques 26
Absorber les mots d'un seigneur 27
Réabsorber les mots perdus 27

Synopsis d'un scénario **27**

Les lauriers de césar **27**

Fiche de personnage ***28***

Le *jeu de rôle* n'est pas un livre, mais avant tout une histoire et des idées partagées collectivement. *Égrégore* propose d'incarner les mèmes allégoriques qui sont la fondation de l'évasion spirituelle.

LEXIQUE ET DÉFINITIONS

Avant toutes choses mettons-nous d'accord sur le sens des mots employés ci-après. Les mots en italique font référence à des mots du lexique. Tous les mots ou expressions commençant par une majuscule sont des termes techniques utilisés par le système de jeu ou des noms propres.

Un ***mème*** est une idée virale, un élément culturel reconnaissable, répliqué et transmis par l'imitation du comportement. Partagés par la majorité, c'est une des composantes donnant naissance à un *égrégore*. p. 14

Une ***allégorie*** est l'expression d'une idée ou d'une histoire par une métaphore imagée qui emploie des symboles grâce à des personnages, des choses ou des actions. C'est l'expression visuelle d'une idée abstraite ou d'une notion morale par du concret. Cette composante d'un *égrégore* se manifeste lorsque celui-ci s'incarne. p. 17

Les ***égrégores*** sont la métaphore de l'inconscient collectif ; la personnification autonome d'un courant spirituel ; des concepts portées par une pensée collective. Les *mèmes* soutiennent leur existence et les *allégories* sont leur expression concrète. Leur puissance est utilisée par les *seigneurs*, qui revêtent une forme allégorique symbole de leur *égrégore*. p. 4, 16

Le ***Destin*** ou la ***Destinée*** est le conteur principal de l'histoire, autrement dit le narrateur ou le maître du jeu. Il est celui qui prépare les grandes lignes du scénario et interprétera l'ensemble des *personnages non-joueurs*. Sa *main* peut être obtenue par les *personnages joueurs*, ce qui leur confère temporairement le rôle de narrateur.

Lorsque la ***Main du destin*** est remportée au cours d'une enchère, elle permet de devenir le narrateur pour environ une scène. Cependant le destin demeure toujours l'arbitre suprême. p. 20

Les ***Personnages joueurs*** sont joués par les joueurs assis avec le destin autour de la table de jeu. Ils sont les protagonistes principaux de l'histoire.

Les ***Personnages non-joueurs, ou PNJ*** sont tous les autres rôles de l'histoire interprétés par le destin.

Oniria est le monde des pensées, rêves, idées, émotions, fantasmes, etc. Exclusivement accessible des *seigneurs* tout y est possible sauf agir sur le réel. p. 5

Materia est, par opposition avec *Oniria*, le monde matériel concret. p. 5

Modestia est la pudeur du monde. Existant naturellement, elle camoufle le surnaturel en le faisant passer pour des coïncidences, des accidents ou des catastrophes naturelles. p. 4

Un ***seigneur*** est un *personnage joueur* ou *non-joueur* capable de prendre temporairement la *main du destin*. Cela correspond aussi à la facette surnaturelle du personnage.

Un ***étincelant*** est un simple mortel qui perçoit les manifestations surnaturelles et qui as le potentiel de devenir un *seigneur*. Autrement dit son regard perce *Modestia*, et distingue les allégories issue d'*Oniria*. Il correspond aussi à la facette profane du personnage. p. 4, 15

Un ***Seigneur égrégore*** est l'alliance chez une unique personne des facultés d'un *étincelant* et de celles d'un *seigneur* autour du thème d'un *égrégore*. C'est grâce à un vécut faisant écho à un *égrégore* que les *étincelants* deviennent des *seigneurs égrégores*. p. 4

La ***Synchronicité*** avec l'*égrégore* définit à quel point le *seigneur* est en harmonie avec l'*égrégore* qu'il incarne.

Une ***Forme allégorique*** est une transformation du physique humain en une *allégorie* relative à l'*égrégore* incarné. p. 17

Les ***sauvages importuns*** sont une menace incompréhensible venue d'on ne sait où. Ils jouent les imposteurs, supplantant les *Seigneurs égrégores* en prenant leur place. Bien que n'étant pas une règle absolue, ils concentrent leurs efforts auprès des mèmes néfastes du monde. p. 5

Les ***brillants*** sont un type de seigneurs *égrégore* exempte de l'influence néfaste des Sauvages Importuns. Ils incarnent l'espoir du monde. p. 5

Les ***Figurants*** sont les seconds couteaux, sbires et autres mortels qui décorent l'arrière-plan des histoires jouées ici.

Les ***Jetons d'harmonie*** correspondent à la capacité à enchérir lors des votes. Ils sont représentés par des galets d'aquarium où tout ce qui peut faire office de jeton. p. 17, 22, 24

Le ***Creuset alchimique*** est l'endroit où les *Jetons d'harmonie* finissent à la fin d'un vote, d'une enchère et de toutes autres dépenses. Il est représenté par un bol, un verre ou n'importe quel récipient qui vous conviendra.

La ***Banque de Modestia*** ponctionne et offre des *Jetons d'harmonie* durant les enchères. p. 23

Les ***Mots*** sont les analogies par lesquels un personnage est capable d'agir sur l'histoire. Lorsqu'il prend la *Main du destin*, il doit faire intervenir ses *Mots* dans la description de la suite de l'histoire.

Un ***Doublon*** est un mot qu'un personnage a en double dans ses listes d'*étincelant* et d'*égrégore*. p. 15

Une ***Synergie*** *de Mots* est une action collaborative entre plusieurs *Seigneurs égrégores* qui ont un ou plusieurs mots en commun. p. 15

Le ***Symbole*** d'un *Seigneur égrégore* est l'alliance d'un concept et d'un objet appartenant au seigneur. Cela sert de coordonnées afin de diriger l'effet des rituels. p. 17

Les ***Reliques*** sont des objets de puissance offrant la maîtrise de nouveaux *Mots* à celui qui la porte. p. 10, 26

I – L'IMAGINATION POUR MONDE

Le monde change et évolue perpétuellement sous l'influence d'idées fortes plus ou moins virales. L'inconscient collectif de l'humanité relie l'ensemble des individus grâce à un monde imaginaire et immatériel : ***Oniria***. C'est un lieu où les idées se confrontent perpétuellement. Les *égrégores* naissent des courants de pensée les plus partagés et influents d'Oniria.

Ils tirent leurs pouvoirs de ce monde spirituel et servent de pont en intervenant sur le réel. Alors que se livrent des batailles allégoriques dans Oniria, le pendant réel de ces combats est toujours perçu comme une coïncidence. C'est ce qu'on appelle ***Modestia***, la pudeur du monde.

Seules quelques rares personnes parviennent à voir au-delà de Modestia. Ces personnes sont dotées d'une vie brillante, plus en harmonie avec les mèmes que le reste de l'humanité. Leurs vécus, par destin, caprice ou chance, s'inscrit en parfaite relation fusionnelle avec le courant spirituel qui soutient un *égrégore*. Ce sont les ***étincelants***.

Tous les *étincelants* cependant ne deviennent pas des *égrégores*. Certains sombrent dans la folie, incapables de supporter les visions allégoriques, souffle d'Oniria, c'est ce qu'ils perçoivent au-delà de Modestia. Mais pour les plus robustes, un choix s'offre à eux. Soit embrasser une façon de vivre en rapport profond avec l'*égrégore* auquel ils sont affiliés, soit s'en éloigner. Le premier choix offre une vie riche d'aventures surnaturelles dotant de pouvoirs celui qui s'y investit. Mais la contrepartie est de faire l'impasse sur le quotidien en risquant de perdre ses proches, son travail, sa santé et son équilibre mental. Le second choix offre une vie plus banale, plus stable, et fait peu à peu oublier la faculté de voir au-delà de Modestia.

Ce jeu propose de jouer ceux qui ont fait le premier choix, s'investissant dans les affaires allégoriques du monde. Ils seront confrontés à des dilemmes cruciaux faisant s'opposer la survie de leur quotidien face au respect de leur nature d'*égrégore*.

Quelques exemples de parallèles entre les allégories et le réel :

Le fait de manipuler la luminosité d'une pièce peut s'exprimer par une coupure du courant, les plombs qui sautent, les ampoules qui grillent ou des baisses de tension faisant scintiller les luminaires.

Voler tel un oiseau se transcrit facilement par une bourrasque puissante de vent qui emporte dans les airs tout ce qui se trouve sur son passage, ou par la présence d'un véhicule aérien.

Provoquer la destruction d'un bâtiment peut s'expliquer par une secousse sismique suffisamment localisée, la vétusté des fondations, ou l'action d'un engin explosif.

Tandis que faire disparaître un bâtiment se justifie par la grande complexité à retrouver le chemin permettant de s'y rendre.

Emporter le soleil dans sa poche se résume par une éclipse plus ou moins longue. Sa durée correspond à l'importance de la guerre onirique dont l'enjeu et la liberté du soleil. Mais comme l'ensemble de l'humanité sait que le soleil ne tardera pas à refaire son apparition, celui-ci renaîtra quelques minutes plus tard même si la guerre pour le soleil risque de durer plusieurs années. En l'occurrence, il existera plusieurs allégories du soleil permettant d'accéder à son pouvoir.

Si un seigneur veut attaquer à l'aide de boules de feu un ennemi, celles-ci se traduisent par des conduites de gaz qui explosent, une chute de météore, un carambolage de véhicule ou encore un incendie naturel.

Si un seigneur déchaîne une armée d'ange contre l'armée démoniaque d'un opposant, Modestia traduit cela par une guerre de territoire entre des nuées de mouettes et de corbeaux.

D'autres exemples de coïncidences : raz de marée, typhon, tornade, orage, feu follet, aurore boréale, crash d'avion, pluie acide, météore, éclipses, ovni, épidémie, onde électromagnétiques, etc.

LES ÉGRÉGORES

Signifiant en latin "remarquable, illustre, exceptionnel" et issue de l'étymologie grec "parfait, faire lever, éveiller, réveiller, être éveillé, veille", ou encore "veillant", l'*égrégore* est un *étincelant* qui a fait le choix d'embrasser sa nature allégorique. Ce sont donc au départ de simples mortels, qui ont eu une vie en harmonie avec un *mème*, leur *égrégore*. Peu à peu, ils parviennent à voir au-delà de *Modestia* et acquièrent des pouvoirs surnaturels. Ils sont nommés les ***Seigneurs Égrégores***.

Un *égrégore* est un concept porté par une pensée collective ; une personnification autonome d'un courant spirituel ; une force produite et influencée par les désirs d'une multitude pour un but commun ; une énergie collective née de la pensée des masses ; la métaphore de l'inconscient collectif. Les *égrégores* peuvent absolument tout incarner, seule votre imagination pourra en fixer les limites.

Plusieurs *étincelants* peuvent devenir les *égrégores* d'un *mème* proche ou similaire. Chacun disposera d'une harmonie plus ou moins grande avec leur concept. Il y a même de grande chance pour qu'ils s'affrontent ou s'allient, afin de glaner une plus grosse part d'influence sur l'*égrégore* qu'ils représentent. Soyez assuré que plus un concept est populaire, plus il disposera d'un grand nombre de *Seigneurs Égrégores*, ce qui divisera d'autant le pouvoir de chacun.

Exemples d'égrégores : internet, le cinéma, les réseaux sociaux, les stars, les étoiles, la notoriété, la conquête spatiale, l'intelligence, les

rumeurs, la peur, les cauchemars, le songe, le rêve, les véhicules, la guerre, le combat, le meurtre, le terrorisme, les mystères, la beauté, le savoir, l'autoroute, l'information, les fleurs, le soleil, la lune, les ufologues, les super-héros, les dessins-animés, les cultes, les religions, les anges, le diable, les monstres, le bonheur, le pacifisme, l'envie, la jalousie, la curiosité, l'électricité, la gravité, la chaleur, les angles, etc.

ONIRIA – LE MONDE DE L'IMPOSSIBLE

Oniria est le monde de l'imagination, des pensées, des rêves, des idées et des émotions. C'est le fruit de l'inconscient collectif. Cet espace immatériel réunit, échange, confronte et transforme tout ce qui s'y trouve. *Oniria* est un monde en perpétuel changement, dont les rêves les plus fous des artistes surréalistes semblent s'inspirer. Comme rien n'y est réel, rien de ce qu'il contient n'a d'impact direct sur *Materia*. Les *égrégores* utilisent les *étincelants* – ayant un pied sur *Materia* et un autre sur *Oniria* – comme vecteurs pour agir sur le monde. C'est ce que sont les *Seigneurs égrégores*. Mais se serait se tromper que de croire en l'existence d'une forme de raison, dirigeant les *égrégores* indépendamment de celles des *étincelants*. Ce sont les *seigneurs* qui sont aux commandes et pour toujours.

Un *Seigneur égrégore* puise ses pouvoirs dans cet univers que seuls les *étincelants* sont capables d'apercevoir fugacement. Les *seigneurs* sont eux seuls capables de s'y réfugier, bien que cela soit particulièrement dangereux. Entrer physiquement en *Oniria* est toujours difficile. Il faut imaginer par quel processus progressif le voyageur parvient en cette terre imaginaire. Mais une fois la traversée accomplie tout est possible, **sauf agir sur le réel**. Il suffit d'une pensée pour que cela se réalise. Le réel quant à lui ne peut y être qu'observé, bien qu'il soit impossible de voir ce que l'on ne connaît pas. L'astuce pour découvrir de nouvelles informations consiste à suivre un élément ou une personne connue jusqu'à ce qu'elle entre dans l'inconnu. Le trajet retour se fait de la même façon. Si vous vous y exilez pour échapper à votre Némésis, vous ne serez que peu de temps à l'abri. L'ennemi ne tardera pas à vous y suivre, facilitant ainsi sa traque. Car un fois arrivé, il lui suffira d'une pensée pour vous trouver. Vous pourrez toujours le combattre ici mais n'oubliez pas, seul les corps des seigneurs y sont réels, ainsi seul eux peuvent être définitivement détruits. Chaque fois qu'un *seigneur* en vadrouille dans *Oniria* pense à un autre *seigneur*, celui-ci, où qu'il soit ressent aussitôt que quelqu'un l'espionne.

Pour agir sur le réel en bénéficiant des pouvoirs d'*Oniria*, il suffit d'être dans le réel. Les *seigneurs* sont des canaux par lesquels s'écoule la volonté de l'humanité. Il leur est possible de rapporter en *Materia* ce qu'ils ont créé ou trouvé dans *Oniria*, mais cela aura toujours une subsistance éphémère (environ une scène).

Lorsqu'un *étincelant* devient un *seigneur*, il développe une ***Forme allégorique*** issue d'*Oniria*. Cette forme l'accompagne partout et n'est visible que des *étincelants*, car *Modestia* agit aussi sur elle.

MATERIA – LA RÉALITÉ MATÉRIELLE

Materia est le monde réel, en opposition avec *Oniria*. Afin de permettre une plus grande liberté pour imaginer des *Seigneurs égrégores*, l'univers réel sera un futur d'anticipation proche presque contemporain. Ainsi tous les *mèmes*, courants de pensées et événements culturels actuels seront cohérents, et pourront être choisis. Mais vous pourrez aussi créer de nouvelles vagues d'idées populaires en surfant sur la notion d'anticipation.

Les cités humaines sont des ruches surpeuplées qui dévorent peu à peu la nature. Les technologies les plus avancées sont de plus en plus accessibles, au prix d'une perte progressive de la liberté individuelle. Peu à peu le réel s'étiole au profit du virtuel. Les réseaux de communication omniprésents servent autant pour le divertissement du peuple que pour leur d'asservissement. Les problèmes sociaux mobilisent l'intérêt des masses tandis que les politiciens en profitent pour faire voter, à l'ombre de ces scandales, des lois liberticides. Les dirigeants consultent de moins en moins l'avis de la majorité, provocant émeutes et révolutions. Le monde est de plus en plus riche, bien que seule une minorité, de plus en plus réduite, en dispose librement. La misère du peuple est sans précédent. Les ressources naturelles s'épuisent à un rythme tel que la société s'écroulera d'ici 20 ans. La situation actuelle est si explosive que le krach boursier de 1929 passe pour un simple coup de semonce.

C'est au sein d'une telle décadence qu'est né l'espoir. Beaucoup souhaitent que les choses s'améliorent et nourrissent de leurs pensées positives une toute nouvelle génération de *Seigneurs égrégores*, les ***brillants***. Ceux-ci s'opposent aux ***Sauvages importuns***, étranges envahisseurs venu d'au-delà d'Oniria. Ceux-là même qui s'investissent auprès d'*égrégores* menant le monde à sa perte. Les *brillants* sont communément admis par la société des seigneurs comme étant exempts de toute souillure importune.

SAUVAGES IMPORTUNS

Rodent dans les ombres des entités inconnues qui œuvrent sur le territoire des *égrégores* sans en être. Le premier contact fut sauvage, importun et sanglant. Les puissantes armées allégoriques qui les suivaient n'avaient rien à envier à celle des plus imposants *Seigneurs égrégores* de la Terre. La bataille fit rage pendant des éons. Les territoires qui entouraient la brèche onirique par laquelle ils étaient entrés, furent baptisés "les enfers". Alors que la guerre allait être perdue et que les espoirs des derniers égrégores, défenseurs de la création, s'évanouissaient, les *Sauvages importuns* cessèrent brutalement de venir. Instantanément, les hordes qui déferlaient infiniment de la brèche disparurent sans laisser de trace. L'Histoire compte d'autres foyers d'agression de la part de ces étranges envahisseurs. Chaque fois le problème se résorbait de lui-même avant de devenir insurmontable. Dès lors, il parut évident que les *Sauvages importuns* changèrent de tactique. Ils s'infiltrèrent dans le monde devenant le silence, poussant à la paranoïa les *seigneurs*. L'on prétend qu'ils sont capables de parfaitement remplacer en tout point un *seigneur*. Parfois un cadavre est retrouvé, d'autres fois ils ne laissent aucune trace. N'ayant plus l'assurance d'agir exclusivement avec des êtres semblables à eux-mêmes, les *seigneurs* devinrent de plus en plus méfiants. Le véritable but de cette invasion demeure un mystère incompréhensible, car dès qu'un sauvage a remplacé un *égrégore*, il se comporte exactement comme sa victime, allant jusqu'à oublier sa propre nature. Une seule chose est certaine, c'est qu'ils possèdent tous une forte résistance aux pouvoirs des autres *seigneurs*. Sont-ils des reflets de nos existences, des envahisseurs mal intentionnés, ou des agents dormants ? Nul ne le sait. Ils ne sont pas une faction au sens premier, car on les trouve partout. Et s'ils sont découverts, leur procès est expéditif et s'assure de leurs mises à morts.

Ceux qui ont étudié les *Sauvages importuns* les classent en majorité dans ces catégories :

Les ***sauvages*** mènent des armées au travers de brèches en *Oniria* et sèment chaos et destruction. Lorsqu'ils tuent un ennemi, celui-ci finit totalement absorbé par les sauvages. Ils arrivent parfois qu'on les constate capables d'utiliser des mêmes facultés surnaturelles que leurs victimes. Ils sont d'autre part immunisés aux pouvoirs des *égrégores*.

Les ***imposteurs*** s'affichent clairement comme n'étant pas des *égrégores* puisqu'ils sont immunisés aux pouvoirs de ceux-ci. Cependant, ils disposent des mêmes avantages qu'un *Seigneur égrégore* et représentent l'incarnation allégorique d'un ou plusieurs *mèmes*. Il parait évident qu'ils sont une menace pour la création, puisqu'ils incarnent principalement des *mèmes* néfastes.

Les ***trompeurs*** poussent si loin leurs infiltrations, qu'en plus de prendre l'apparence, ils copient intégralement l'esprit du *seigneur* supplanté. Cette transformation leur fait oublier origine et motivation, ce qui les rend aussi plus perméable aux pouvoirs des *égrégores*. Cependant, jusqu'à preuve du contraire, ils se comportent exactement comme l'être qu'ils ont remplacé. D'autres disent qu'il s'agirait de seigneurs souillés aillant rejoint le rang des sauvages importuns.

Le ***silence*** toujours présents mais jamais visibles, sont ceux qui échafaudent les stratégies et dirigent les *Sauvages importuns*. Bien plus mystérieux que les autres, le souvenir d'eux s'efface dès qu'on les quitte des yeux.

Alliés : Voyageurs, Faucilles écarlates, Contemplatifs Témoins intemporels, Reliquaire.
Opposants : Collectionneur, Dominion, Mages, Justice, Concepteur, Garants de la linéarité, Scientistes, Hermétiques.

LES FACTIONS

Les factions d'*égrégores* sont des groupes de *seigneurs* qui ont les mêmes idéaux. Ensembles ils ont plus de force pour imposer leurs choix à l'univers. Même si certaines factions s'opposent, toutes ne sont pas constituées que de membres suivant à l'extrême l'idéologie décrite ici. Chaque *Seigneur égrégore* l'interprète personnellement, avec aux choix plus ou moins de souplesse ou de rigueur.

DOMINION

Le Dominion estime que chaque *seigneur* devrait gouverner les simples mortels, rendant la place de divinité aux *égrégores* sympathisants. Les membres du Dominion veulent contrôler le monde. Ils pensent que la place dévolue aux *seigneurs* doit être le sommet de la civilisation. Persuadé d'être tout en haut de la chaîne alimentaire, le Dominion ne souhaite pas partager le pouvoir qu'il a sur le peuple. Ceux qui n'ont pas l'étincelle, la masse aveugle de mortels tels des moutons de Panurge, doit obédience au Dominion. Seuls les *seigneurs* ont le droit de choisir le futur de l'humanité. Eux seuls sont responsables, eux seuls sont les véritables leaders. Le droit de vote est pour eux une illusion qui brosse les moutons dans le sens du poil, permettant l'existence d'une tyrannie éclairée comme direction.

Au sein du Dominion existe plusieurs courants de pensés plus ou moins extrémistes :

Les ***divins*** pensent que le rôle des *égrégores* est d'être les dieux des mortels.

Les ***gouvernants*** pensent que les *égrégores* devraient occuper tous les postes politiques importants.

Les membres de la ***force*** pensent que les *égrégores* devraient imposer par la force leur domination aux puissances mortelles.

Les ***mentors*** pensent que les mortels doivent d'être élevés avec des règles prédéfinies et strictes, ce qui renforcerait le pouvoir du Dominion.

Alliés : Justice, Reliquaires, Collectionneurs.
Opposants : Témoins intemporels, Faucilles écarlates, Scientistes.

HERMÉTIQUES

Le vrai pouvoir, au-delà de la multitude, est l'information. Les hermétiques surveillent les débordements de *Modestia* et se chargent de faire oublier aux simples mortels les visions allégoriques. Ils protègent les vérités fondamentales en les noyant sous une quantité de mythes cryptiques. Tout ce qui décrit en détail le fonctionnement des *égrégores*, est une arme qui peut être utilisée par de simples mortels. En effet il suffit d'altérer ou de supplanter un concept avec un autre, pour qu'un *Seigneur égrégore* perde du pouvoir au profit de celui-ci. Il n'est jamais simple de modifier les pensées de l'humanité. Cependant personne n'est à l'abri des idées novatrices d'un bon livre ou de n'importe quel produit culturel. Lorsque cela se produit, la réponse la plus adaptée des hermétiques consiste à créer une quantité imposante de fausses informations, perdant à jamais la vérité dans un siphon de conspirations. Ils sont ainsi à l'origine de la complexité des livres occultes et ne tolèrent qu'une frange infime de pratiquants des arts magiques.

Les hermétiques se divisent en plusieurs rôles spécifiques :

Les ***marchands de sable*** se chargent de faire oublier les vérités fondamentales, actes surnaturels et rares débordements de *Modestia*, par l'altération de souvenirs.

Les ***occultistes*** s'occupent des mortels pratiquant les ars ésotériques. Ils les surveillent afin qu'ils ne commettent pas d'impairs et s'assurent de leur loyauté.

Les ***conspirationnistes*** conçoivent les intrications d'histoires et d'événements afin de masquer la vérité.

Les ***cryptiques*** rédigent des grimoires occultes permettant l'accès au savoir, mais disposant de codes et de symboles qui camouflent l'évidence.

Alliés : Témoins intemporels, Collectionneurs, Justice.
Opposants : Mages, Faucilles écarlates, Sauvages importuns.

TÉMOINS INTEMPORELS

Les témoins intemporels cherchent à consigner l'histoire du monde sans jamais interférer avec elle. Ils estiment que l'immensité des pouvoirs des *seigneurs* ne devrait pas être autorisée à interférer dans les affaires humaines. Consignant dans l'inaction les grands moments historiques ils tentent d'empêcher les autres *égrégores* d'intervenir. Cependant la plupart du temps, ils se contentent d'observer sans participer. Un grand nombre des témoins habitent *Oniria* passant leur temps à espionner *Materia*. Certains d'entre eux y logeraient depuis si longtemps qu'ils n'ont plus de véhicule corporel leur permettant de rejoindre *Materia*. Ce sont les éternels, gardiens des mémoires du monde. Les membres de cette faction ont construit une titanesque bibliothèque nommée **le savoir intemporel**, qui est exclusivement accessible en passant par *Oniria*, et dont le rôle est de recueillir l'ensemble de leurs écrits.

Les témoins intemporels se subdivisent en plusieurs voies :

Les ***gardiens de l'entropie*** interviennent, au sacrifice de leur propre inaction, pour préserver les mortels des agissements des seigneurs.

Les ***ermites*** s'isolent au-delà d'*Oniria*, loin des tumultes du monde.

Les ***éternels*** vivent exclusivement dans *Oniria*, par choix et parfois par l'absence d'un corps physique. Ils sont aussi ceux qui maintiennent l'existence de la grande bibliothèque.

Les ***contemplatifs*** observent sans intervenir les évolutions du monde et rédigent tout cela. Ils le font aussi bien depuis *Materia* que depuis *Oniria*.

Alliés : Garants de la linéarité, Reliquaires, Voyageurs.
Opposants : Dominion, Faucilles écarlates, Mages.

MAGES

La magie est l'essence des chimères d'autrefois. Elle est à l'origine des mythes et légendes qui nourrissent Oniria, les *égrégores* et donc les seigneurs. Les mages cherchent à révéler au monde ces miracles oubliés de tous. Ils soutiennent que le surnaturel devrait être accessible et faire partie du quotidien. Les mortels, cultivés par les nombreuses œuvres de fictions sont depuis longtemps prêts à accepter l'incroyable. Les mages pensent qu'une fois *Modestia* tombée, les *égrégores* seront plus puissants que jamais. Puisqu'ils seraient visibles de tous, leurs exploits ne seraient plus remis en question. Cela dissiperait le doute des mortels au sujet de leurs existences. Par conséquent, ils travaillent sur *Modestia* dans l'espoir de la rendre plus poreuse.

Les mages se répartissent entre plusieurs fonctions :

Les ***sorciers*** distillent l'enseignement de la véritable magie aux mortels, leur permettant de devenir des *étincelants*.

Les ***mystiques*** se consacrent à explorer les limites de *Modestia* en accomplissant une grande variété d'actes surnaturels.

Les ***révélateurs*** sensibilisent l'humanité à l'existence de la magie prouvant sa réalité.

Les ***sondeurs*** œuvrent à accentuer la porosité de *Modestia*, afin que le surnaturel soit révélé à tous.

Alliés : Occultistes hermétiques, Concepteurs, Faucilles écarlates.
Opposants : Hermétiques, Garants de la linéarité, Justice.

FAUCILLES ÉCARLATES

Les faucilles écarlates sont des révolutionnaires convaincu d'agir pour le bien suprême en soutenant les causes des minorités. La faucille est la volonté du retour aux sources rurales d'une vie simple, où la féminité trouve sa place. Le rouge écarlate exprime le coût du changement, ce qui se fait au prix du sang. Leur ambition la plus utopiste consiste à altérer la nature même des *égrégores*. Cependant ils ont déjà mené à bien d'autres projets avec plus ou moins de succès, tel que le droit des femmes et le communisme. Bien que disparate, les objectifs des faucilles écarlates sont toujours soutenus par de vastes communautés militantes de mortels. Ceux-ci génèrent de nouveaux courants de pensées ce qui accroît la force des *Seigneurs égrégores* membres. Les autres expériences visant à créer des nouveaux *seigneurs* sans lien avec les *égrégores* n'ont pour l'instant abouti qu'à la création d'abominations.

Les faucilles écarlates sont particulièrement nombreuses, cependant elles se divisent entre leurs objectifs très variés. Voici les groupes principaux :

Les ***guides*** mènent l'humanité sur de nouveaux sentiers, soutenant les causes des minorités opprimées.

Les ***libérateurs*** tentent de sauver l'humanité de l'influence des *mèmes* et des *égrégores*.

Les ***révolutionnaires*** veulent changer le rapport qu'entretient l'humanité vis-à-vis des *égrégores*.

Les ***immanis*** sont les essais monstrueux et non concluant de nouveaux types de *seigneurs*. Ils ne sont pas toujours des abominations.

Alliés : Sauvages importuns, Mages, Voyageurs.
Opposants : Concepteurs, Dominion, Justice.

SCIENTISTES

D'une façon subtile, les théories scientifiques influencent l'imaginaire, ce qui donne naissance à de nouveaux *mèmes*, eux aussi capables de concrétiser la théorie originelle. Regardant toujours vers l'avenir, les scientistes souhaitent inonder la société de progrès. Les avancées technologiques constituent la solution à tous les problèmes de l'humanité. Et grâce aux explications scientifiques, les miracles des *égrégores* s'intègrent plus facilement. Les raisons évoquées par la science permettent librement d'expérimenter à l'échelle mondiale, afin de faire évoluer perpétuellement la société. Par exemple, il y a eu l'orage puis la foudre, l'électricité, les machines, les ordinateurs pour finalement parvenir à internet. Cela est la couverture idéale pour effectuer des miracles sans être contraint par *Modestia*. Ainsi les seigneurs scientistes accomplissent des actes acceptés par tous comme communs et n'attirent que rarement l'attention. C'est pour cela que la société doit perpétuellement évoluer vers un avenir utopique où la technologie est omniprésente.

Le domaine des sciences est particulièrement vaste, on y trouve diverses spécialités :

Les ***chercheurs*** élaborent les projets qui influenceront l'imaginaire collectif.

Les ***théoriciens*** diffusent les nouvelles idées afin qu'elles atteignent tous les mortels.

Les ***inventeurs*** conçoivent l'application pratique des idées, afin qu'elles soient reconnues et acceptées par tous.

Les ***ingénieurs*** entérinent les évolutions technologiques en les adaptant au quotidien.

Alliés : Garants de la linéarité, Hermétiques, Témoins intemporels.
Opposants : Mages, Concepteurs, Dominion.

VOYAGEURS

L'imagination donne naissance aux histoires, puis conçoit de nouveaux mondes parcourus par des héros fictifs, en lieux et places, des lecteurs et des spectateurs. Les voyageurs cherchent à atteindre ces nouvelles terres grâce à *Oniria*. Ils explorent les limites de *Materia*, allant sur d'autres planètes, au-delà des dimensions ou dans des univers parallèles où la vie a élu domicile. Ils y rencontrent de foisonnantes civilisations plus ou moins compréhensibles. Parfois les extraterrestres sont si différents qu'aucun dialogue n'est envisageable. D'autres fois, ils sont si proches qu'il en devient difficile d'identifier la Terre originelle. Ces nouveaux mondes sont riches d'autres cultures, qui elles aussi disposent de leurs propres *seigneurs*, issus d'*égrégores* locaux ou ayant une tout autre origine. Cela laisse l'impression d'observer son propre reflet dans une infinité de miroirs se faisant face. Les voyageurs prennent contact avec ces autres mondes et tentent d'y établir de bonnes relations diplomatiques. Dans certains cas l'incompréhension est une barrière insurmontable. Il est arrivé plus d'une fois, que le seul lien existant se concrétise exclusivement par la violence. Alors soit ce monde est délaissé, soit les conquérants entrent en action. Des rumeurs prétendent que les *Sauvages importuns* viendraient de ces univers lointains. D'autres racontent que ces mondes ne sont que les reflets de notre univers, vu au travers d'un prisme déformant.

Les voyageurs sont répartis entre différentes castes :

Les ***explorateurs*** sont toujours à la recherche de nouveaux univers, parcourant *Oniria* pour trouver l'accès aux confins de *Materia*.

Les ***diplomates*** se chargent d'instaurer des relations de confiance avec ces nouveaux mondes, tentant de comprendre leur fonctionnement.

Les ***colons*** s'installent dans les univers vierges ou assez spacieux, cherchant à étendre l'influence des *égrégores* de la Terre.

Les ***conquérants*** s'imposent aux peuples des autres territoires comme leurs nouveaux leaders.

Alliés : Témoins intemporels, Faucilles écarlates, Dominion.
Opposants : Collectionneurs, Garants de la linéarité, Sauvages importuns.

JUSTICE

Les guerres entre *seigneurs* ont bien souvent menacé la Terre et sa survie par le passé. Les dissensions menaient à l'affrontement et comme les pouvoirs des *égrégores* étaient sans limites, l'escalade de la violence ne s'arrêtait plus. Elle allait jusqu'à menacer le monde d'une auto-annihilation. Ayant survécu de justesse à plusieurs apocalypses, il fut décrété que des lois étaient nécessaires, ainsi qu'une justice pour les appliquer. Le **tribunal du jugement dernier** sert d'ultime rempart lors des guerres entre *seigneurs*. Les lois connues de tous sont : tu ne tueras point ton semblable, tu ne menaceras pas l'existence et tu respecteras la loi. Inspiré de la première loi, il est sous-entendu qu'il ne faut pas non plus détruire un *égrégore* ; l'affaiblir oui, mais pas l'éradiquer. Le tribunal, composé de *seigneurs*, juge et applique diverses sentences dont l'une des plus terribles est l'amputation des *Mots*. Les témoins intemporels leur apportent la vérité, tandis que les reliquaires appliquent la pire sentence. Confronté souvent à l'injustice, les membres de cette faction les plus influents ont réussi à se faire respecter et craindre des autres groupes. Ainsi la justice est le garde-fou des seigneurs, protégeant la réalité d'une puissance trop grande qui peut facilement déborder.

Les sous départements de la justice sont les suivants :

Les ***inquisiteurs*** partent en quête de vérité sur le terrain ou au côté des témoins intemporels.

Les ***juges*** appliquent une justice droite et intègre qui garantit l'équité lors des jugements.

Les ***bourreaux*** infligent toutes les sentences différentes de l'amputation des *Mots*.

Les ***anges de l'ordre*** s'assurent du respect de la loi et des sentences.

Alliés : Témoins intemporels, Dominion, Garants de la linéarité.
Opposants : Mages, Sauvages importuns, Faucilles écarlates.

RELIQUAIRES

Toutes les légendes du monde ont leurs trésors. Ce sont des artefacts de puissance à l'importance capitale, capables de miracles. De tous temps les *seigneurs* les ont utilisés sans vraiment savoir d'où ils venaient, ni qui les avait conçus. Le secret demeure toujours aujourd'hui, mais tous savent qu'il est en possession des reliquaires. Ils portent ce nom, car ils sont les principaux diffuseurs de *Reliques* au sein de la société des *seigneurs*. D'autre part, ils accomplissent l'amputation des *Mots* d'un *seigneur* si la justice l'ordonne. Leurs recherches portent sur les vérités fondamentales en lien avec la conception des *Reliques*. Car ce sont des objets de puissance qui offrent de nouveaux pouvoirs à ceux qui les utilisent. L'on raconte que les reliquaires sont capables d'anéantir un *seigneur*, le réduisant à l'état d'objet. Ces rumeurs sont régulièrement alimentées par la présence de *Reliques* disposant de pouvoirs similaires à un criminel jugé coupable. Une cellule plus secrète encore travaille sur d'autres usages relatifs au devenir des coupables. La rumeur prétend qu'ils parviendraient à complètement absorber le pouvoir des autres *égrégores*, devenant un *seigneur* aux multiples domaines. Cependant, leur accointance avec la justice les protège d'une investigation plus poussée. Il arrive aussi parfois que certaines *Reliques* disparaissent subitement, offrant une renaissance à un ancien *seigneur* disparu.

Les différentes cellules qui composent l'organisation des reliquaires sont :

Les ***élagueurs*** amputent et transforment une partie des *Mots* de pouvoir d'un *Seigneur égrégore* en *Relique*.

Les ***spécialistes*** travaillent à l'élaboration de nouvelles méthodes visant à utiliser la puissance des autres.

L'on prétend que les ***mystères*** ont trouvé le moyen d'absorber le pouvoir des autres *seigneurs*.

Les ***princes marchants*** se chargent de vendre les *Reliques* qui sont en leurs possessions contre d'autres *reliques* ou des services.

Alliés : Justice, Dominion, Mages.
Opposants : Concepteurs, Scientistes, Collectionneurs.

CONCEPTEURS

Le meilleur moyen d'obtenir la puissance des mortels et de leur offrir un nouveau mème avec une belle explication à la clef. Puis attendre qu'il se répande, et recruter le nouveau *seigneur* qui naîtra de ce phénomène. Les concepteurs cherchent à donner naissance à de nouveaux *égrégores*. Ils sont les avant-gardistes de l'humanité, la muse des pensées collectives, le sentier de la nouveauté. Ils expérimentent sur les courants de pensée de la civilisation, servant d'inspiration pour l'imaginaire du peuple. Bien que leurs méthodes de recrutement soient plutôt redoutables, parfois ils échouent à cette étape, déchaînant sur le monde un nouveau *seigneur* empli de ressentiment à leur égard. Leurs expériences, pas toujours éthiquement acceptables, donnent donc parfois naissance à des abominations que les concepteurs s'empressent de confier aux reliquaires. Cependant la faction est riche du grand nombre des *seigneurs* qui ont rejoint leurs rangs au fils du temps. Ils espèrent à l'avenir pouvoir imposer leurs puissances à l'univers.

Les concepteurs se définissent en plusieurs sous-catégories :

Les ***muses*** inspirent les créatifs dans l'espoir qu'ils produisent de nouveaux *mèmes*.

Les ***géniteurs*** assurent et surveillent la naissance de nouveaux *mèmes* et *égrégores* en *Oniria*.

Les ***enjôleurs*** agissent dans l'espoir de voir leurs rangs s'étoffer de nouveaux *seigneurs*.

Les ***geôliers chimériques*** poursuivent les conceptions ratées afin de les confier aux reliquaires.

Alliés : Reliquaires, Collectionneurs, Mages.
Opposants : Scientistes, Faucilles écarlates, Hermétiques.

COLLECTIONNEURS

Le monde a son histoire et ses moments forts. Des instants splendides qui se doivent d'être protégés pour toujours. Agissant comme des archéologues couplés à des conservateurs de musées, les collectionneurs stockent des événements maintenus par une boucle temporelle en stase. Ces instants figés, sont leurs plus précieux trésors. Ils collectionnent aussi reliques, monstres, extraterrestres, héros, envahisseurs, *seigneurs*, et tout ce qui est digne d'intérêt. Ils sont les protecteurs de l'Histoire et de ses protagonistes. Le vécu est la source de l'Histoire, ainsi seul ce qui est dénué d'expérience les désintéresse. Mais ils préfèrent s'attaquer aux épopées les plus grandioses, fixant pour l'éternité les exploits qui y sont accomplis. **Nídhögg** leur vaisseau monde se déplace en permanence afin de capturer ces événements. Parfois, ils sont recrutés par les hermétiques afin de se saisir des allégories surnaturelles trop flagrantes. Ils font aussi du commerce pour acquérir des trésors de plus en plus grandioses. C'est ainsi qu'ils sauvent les meilleurs instants de l'oubli et de l'entropie perpétuelle.

Les collectionneurs se répartissent entre plusieurs maisons :

Les ***archéologues*** sont toujours à la recherche d'informations sur les *Reliques* et les épopées les plus grandioses.

Les ***cristallisateurs*** capturent les meilleurs instants en les piégeant dans une boucle temporelle.

Les ***dompteurs*** attrapent les proies vivantes, dont les plus dangereuses sont les *seigneurs* eux-mêmes.

Les ***conservateurs*** maintiennent l'existence de *Nídhögg* et protègent la collection des agresseurs externes.

Alliés : Mages, Dominion, Hermétiques.
Opposants : Témoins intemporels, Garants de la linéarité, Reliquaires.

GARANTS DE LA LINÉARITÉ

Le temps n'a pas toujours été une ligne droite infranchissable. Les voyages temporels des *seigneurs* ont plus d'une fois menacés les fondements de la société, ainsi que l'existence des *égrégores*. C'est tout naturellement qu'ont émergé les garants de la linéarité, ceux qui assurent l'écoulement du temps dans le bon sens. Ils jouent la police temporelle, interdisant tout voyage vers le passé qui pourrait modifier le cours des événements. Ils livrent à la justice tous ceux qu'ils capturent en flagrant délit temporel. Cependant, il est tout à fait autorisé de voyager vers le futur au prix d'aucun retour possible. Les témoins intemporels font souvent appel à leurs services pour observer les événements passés sans y prendre part. Et les collectionneurs sont pour eux une plaie dans l'univers qu'ils sont incapables de soigner. L'art divinatoire qui permet l'étude des futurs probables leur assure une notoriété plus que méritée.

Les différends agents temporels sont :

Les ***cerbères du temps*** policent tous voyages illégaux vers le passé.

Les ***argus*** surveillent les modifications temporelles depuis *Oniria* et font le lien avec la justice.

Les ***devins*** explorent l'ensemble des futurs probables par la pensée et cherchent lequel a le plus d'intérêt à se réaliser.

Les ***lépidoptères*** agissent sur le présent pour obtenir le futur désiré. L'on dit d'eux qu'ils écrasent des papillons…

Alliés : Témoins intemporels, Justice, Hermétiques.
Opposants : Voyageurs, Mages, Dominion.

RÉSUMÉ DES FACTIONS ET SOUS-FACTIONS

Dominion

Divins / Gouvernants / Force / Mentors

Hermétiques

Marchands de sable / Occultistes / Conspirationnistes / Cryptiques

Témoins intemporelles

Gardiens de l'entropie / Ermites / Éternels / Contemplatifs

Mages

Sorciers / Mystiques / Révélateurs / Sondeurs

Faucilles écarlates

Guides / Libérateurs / Révolutionnaires / Immanis

Scientistes

Chercheurs / Théoriciens / Inventeurs / Ingénieurs

Voyageurs

Explorateurs / Diplomates / Colons / Conquérants

Justice

Inquisiteurs / Juges / Bourreaux / Anges de l'ordre

Reliquaires

Élagueurs / Spécialistes / Mystères / Princes marchants

Concepteurs

Muses / Géniteurs / Enjôleurs / Geôliers chimériques

Collectionneurs

Archéologues / Cristallisateurs / Dompteurs / Conservateurs

Garants de la linéarité

Cerbères du temps / Argus / Devins / Lépidoptères

IDÉES DE SCÉNARII

Voici des accroches scénaristiques utilisant les précédentes factions comme moteur d'implication :

Le dominion cherche à mater la tentative d'une communauté à vénérer un nouveau culte sans rapport avec les divins du dominion, il leur faut des gens convainquant pour cela.

Les hermétiques recrutent un groupe de sympathisants afin de camoufler un scandale terrible lorsque la lumière du soleil est devenue bleue.

Un important égrégore missionne un groupe d'amis pour aller explorer les archives des témoins intemporels, à la recherche d'une précieuse information.

Les mages ont besoin d'un groupe de volontaires pour les aider à donner vie au peuple des licornes.

Les faucilles rouges défendent la cause des ours polaires et souhaitent qu'un groupe pérennise l'espèce menacée.

Une nouvelle technologie vient d'être mise au point et les scientistes souhaitent qu'elle soit convoyée chez le client sans encombre.

Les voyageurs ont découvert une nouvelle planète qui ne semble pas habitée. Mais avant d'envoyer des colons, ils aimeraient s'assurer qu'ils ne gêneront personne.

La justice a puni de travaux d'intérêts généraux un groupe de seigneurs dont les crimes étaient mineurs.

Les reliquaires ont égaré une puissante relique et souhaitent ne pas ébruiter l'affaire en faisant appel à des récupérateurs externes.

Une abomination a échappé à la vigilance des concepteurs, jetant l'opprobre sur leur organisation. Ils ont besoin de geôliers chimériques rapides et discrets.

Un "moment" crucial de l'histoire récente de l'humanité a été dérobé par les collectionneurs, une équipe est envoyée à leur rencontre pour obtenir le "moment" à tout prix.

Un garant de la linéarité est soupçonné d'être en réalité un trompeur des sauvages importuns, les personnages sont mandatés pour clarifier cette affaire.

II – JOUER UN SEIGNEUR ÉGRÉGORE

Ce chapitre concerne la création de personnage. Il ne s'embarrasse pas d'une définition du jeu de rôle, ce qui est facilement trouvable sur internet.

Vos joueurs interpréteront de ***brillants Seigneurs égrégores***. Ils sont ceux que la société sait ne pas être sous l'influence des *Sauvages importuns*. Mais ce n'est qu'un rôle passager, puisque seuls les nouveaux *Seigneurs égrégores* sont exempts de souillure avec certitude. Tous ceux qui accumulent un peu de vécu ont nécessairement dû tôt ou tard frayer avec les *Sauvages importuns*. Qu'ils les soutiennent ou les combattent fermement, personne ne peut être totalement sûr qu'ils n'ont pas été souillé durant l'affrontement. Et comme rien ne garantit qu'ils ne soient pas devenus des *Sauvages importuns* sans le savoir, la confiance et une denrée de plus en plus rare.

CHOIX DU CONCEPT

La première chose à définir pour entamer la création de votre personnage est le concept, ou *mème*, porté par l'*égrégore* dont il sera l'incarnation. Le choix est vaste, sans limite et peut laisser perplexe un moment. Il importe de le choisir avec soin, car il sera le fondement du personnage. Vous noterez qu'il existe aussi bien des concepts concrets et abstraits, ainsi qu'ouverts et fermés.

Les concepts concrets sont plutôt faciles à appréhender car évident, tel que les oiseaux, les automobiles ou les fenêtres, ainsi il est facile de saisir le genre de pouvoir qui peuvent y être associés. Par contre lorsqu'un joueur choisit un concept abstrait, donc plus flou par nature, tel que l'évolution, la bonté ou la remise en question, il se confronte à une possible interprétation différente de la part du *destin*. Il importe donc d'en discuter, afin que le joueur et le destin s'accordent sur la définition du concept choisit.

Les concepts fermés, tel que les chevaux, les pins ou les automobiles, sont plus spécifiques et couvrent un domaine moins vaste que les concepts ouverts. Les concepts ouverts, tel que les quadrupèdes, les plantes ou les véhicules, quant à eux sont moins précis et donc plus généralistes que les fermés.

*Exemple : Adam choisit le concept de "**l'impulsion créative**" qu'il inscrit dans la case concept. Joss opte pour la "**fougue**" tandis que Marine porte son intérêt sur le "**sanctuaire**".*

IMPORTANCE ET SYNCHRONICITÉ INITIALE

La *Synchronicité* avec l'*égrégore* représente l'unisson entre le *seigneur* et le *mème* de son *égrégore*. Plus l'harmonie entre les deux est grande, plus le seigneur est capable de faire appel à la force de son *égrégore*.

Afin d'équilibrer la création de personnage, tout en laissant un choix le plus vaste possible de mème, l'importance initial de l'*égrégore* choisit définira la *Synchronicité* initial du personnage. L'importance d'un concept est définit par le Destin. Mais comme guide, il peut utiliser la formule suivante : plus un concept est ouvert plus son importance est grande. À l'inverse plus un concept est fermé plus elle est faible. Cette importance est celle donné inconsciemment par l'ensemble des mortels. On parle d'Importance faible, courante ou majeure.

Exemples : Internet a plus d'importance que les moteurs de recherche, et ce dernier à plus d'importance que Google. D'autres exemples : animaux > félin > chat ; lumière > électricité > ampoule ; bonheur > rire > sourire ; peur > effroi > films d'horreurs ; etc.

Le déséquilibre engendré par ces écarts d'importance est contrebalancé par différents niveaux de *Synchronicité*. Plus l'importance initiale sera grande, moins la *Synchronicité* initiale sera forte. Afin d'exprimer la *Synchronicité* entre un seigneur et son *égrégore*, il dispose pour cela d'un certain nombre de Mots qu'il a le droit de prendre en doublon. C'est-à-dire qu'ils peuvent être présents dans les deux listes de Mots qui définissent le personnage (voir ci-après). Cela accroît d'autant l'harmonie initiale du personnage. L'expérience accumulée par le personnage permet d'obtenir une meilleure *Synchronicité* ce qui offre plus de doublon encore (Voir expérience p. 24). On parle de *Synchronicité* faible (1 *Doublon*), correcte (2 *Doublons*), bonne (3 *Doublons*), excellente (4 *Doublons*), exceptionnelle (5 *Doublons*).

Niveau 1 : Importance faible = Synchronicité correcte : 2 Doublons
Niveau 3 : Importance courante = Synchronicité faible : 1 Doublon
Niveau 5 : Importance majeure = Pas de Synchronicité : 0 Doublon

Exemple : Un personnage qui choisirait la "lumière" comme égrégore à clairement une importance majeur (donc de 5) et ne dispose d'aucune Synchronicité initiale. Un personnage qui sélectionnerait le "sport" aurait une importance courante (donc de 3) et disposerait d'une Synchronicité faible avec un Mots en Doublon dans ses listes. Un personnage qui prendrait la "bonne cuisine" aurait une importance faible

(donc de 1) et une Synchronicité correcte concrétisée par deux Doublons.

"L'impulsion créative" est un concept modérément ouvert d'après le Destin, ainsi il lui confère un Niveau d'importance de 3 et une Synchronicité de 1. Adam aura le droit de choisir un Mot en Doublon.

Choisir ses mots

Cinq mots pour définir l'*étincelant*, cinq mots pour définir l'*égrégore*. Le cœur du système de jeu et le personnage se base sur deux listes de cinq mots, choisies d'une part pour l'*étincelant* et d'autre part pour l'*égrégore*. Vous devez déterminer quels mots définissent au mieux le personnage que vous avez en tête. La concision est donc de rigueur, car ce n'est nullement une expression qui est attendu mais un mot simple.

Considérez que plus le nombre de mots en *Doublon*, c'est-à-dire présent dans les deux listes, est important alors plus le *seigneur* est en harmonie avec son *égrégore*.

Synergie de mots

Avoir des *Mots* en commun entre plusieurs personnages implique une certaine *Synergie*. Cela offre un bonus d'harmonie lorsqu'ils agissent conjointement pour atteindre un but unique. Limitez le nombre de mots en *Synergie* d'un personnage nouvellement créé à 2. Au-delà cela atténuerait trop l'individualité de chacun.

Création d'un groupe – lien analogique

Élaborer un groupe cohérent est une étape primordiale lors de la création des *Personnages joueurs*. Cela consiste à trouver une raison valable pour laquelle tous vont œuvrer, plus ou moins, de concert lors des aventures. La *Synergie de Mots* construit des liens analogiques entre les personnages. Bien souvent c'est une raison valable pour former un groupe.

Il convient donc de trouver pour chaque personnage un lien avec les autres concepts choisit. Afin de ne pas limiter les options, considérez que chaque personnage peut se contenter d'avoir un lien analogique avec deux autres personnages. Un lien est une facette commune de leurs *égrégores* respectif. Le champ lexical de l'*égrégore* suffit bien souvent à trouver les ponts nécessaires à la construction de ce lien. Les facettes peuvent seulement se ressembler sans être parfaitement identique, et comme l'adage le dit si bien "qui se ressemble, s'assemble".

Lorsqu'une de ces facettes est assaillit ou transformée cela affecte l'ensemble des égrégores qui s'y rattachent. Ainsi il est logique que tous ceux qui partagent un lien analogique s'entraident pour se défendre. Donc protéger ses compagnons consiste bien souvent à se protéger soi-même.

Le lien analogique peut prendre la forme d'un concept englobant, ou d'une chaîne de liens. Le concept englobant regroupe sous sa coupe l'ensemble des *égrégores* du groupe de personnage, tandis que la chaîne de liens n'établit aucune hiérarchie. Le mélange des deux est aussi une option. Ces liens se concrétisent sur la fiche de personnage par des *Mots* en *Synergie*.

Exemples : le théâtre, les figurants, la scène, les effets-spéciaux, les rôles, les costumes / le soleil, la lumière, les rayons, la chaleur, le feu, la passion / l'enfance, l'innocence, les poupées, la jeunesse, les bêtises / la ferveur, la religion, la croyance, la prière, la sainteté / le hasard, le destin, les probabilités, la chance, le jeu / le jeu, l'amusement, le plaisir, la sociabilité, le loisir / etc.

La table dispose actuellement de "l'impulsion créative", "la fouge" et le "sanctuaire". "L'impulsion créative" et "la fougue" on le coté émotionnel en commun, les joueurs cherchent donc dans ce sens pour une possible synergie. Le "sanctuaire" peut toujours servir de refuge pour les deux autres concepts, car tout le monde a besoin d'un lieu où se sentir en sécurité.

Créer un étincelant

Les *étincelants*, avant de percevoir au-delà de *Modestia* et d'entrer en harmonie avec leurs *égrégores*, avaient tous une vie conventionnelle. C'est au cours cette vie qu'ils se sont rapprochés d'un *égrégore*, se transformant par la même occasion en *seigneurs*. Il faut donc trouver au moins un point commun entre le concept choisi et le vécu mortel du personnage. Le mieux est d'en choisir autant que de mots présent en doublon plus 1.

Pour élire au mieux les cinq meilleurs mots qui définissent le vécu d'un mortel, vous pouvez vous aider de ces quelques questions, sans pour autant vous contraindre à répondre à toutes : Quel travail ? Quelle passion ? Quel talent ? Quel caractère ? Quel désir ? Quel goût ?

Exemple : Loïc est un photographe vidéaste et concepteur de site web indépendant, activement impliqué dans la politique citoyenne et

qui aime faire du roller. Le joueur qui interprétera Loïc choisit les mots : ***création****,* ***médiation****,* ***mouvement****,* ***sincérité*** *et* ***bienveillance****.*

PROCHES

Une fois que vous avez une idée du vécu du personnage, il ne reste plus qu'à lui trouver un nom, puis une description, ainsi que quelques proches mortels auxquels il tient. Ces figurants seront des accroches scénaristiques qui pourront servir les besoins du *Destin*. Les proches sont soit des membres de la famille, des amis ou des compagnons sentimentaux. Il importe d'en créer au moins trois pour être cohérent.

Exemple : Loïc est quelqu'un de sociable qui a de nombreux amis, mais celui dont il est le plus proche et avec qui il partage ses activités citoyennes s'appellera Damien. Ses amours l'ont rapproché d'une fille, Naomi à qui il n'a pas encore révéler sa flamme. Il est très proche de Catherine sa mère qui est aussi artiste que lui.

NÉMÉSIS

Un Némésis n'est pas qu'une simple personne qui n'aime pas votre personnage. C'est un individu dont vous avez marqué l'existence négativement. Il s'acharne contre vous depuis votre première rencontre. Afin qu'il soit véritablement une menace, le *Destin* en a fait aussi un *Seigneur égrégore*.

Exemple : Loïc avant de devenir un seigneur, avait accaparé l'attention de la belle Naomi. Arnaud qui souhaitait sortir avec elle, s'est fait repousser. Dès lors, il accuse Loïc d'être le responsable de son échec. Inconsciemment Arnaud s'est rapproché d'un égrégore : la jalousie. C'est ainsi qu'il est lui aussi devenu un seigneur pour le plus grand malheur de Loïc.

FAILLE

Aussi puissant que peuvent devenir les *Seigneurs égrégores*, ils ne sont pas parfaits. La faille est leur talon d'Achille qui leurs rappelles tous les jours leurs origines humaines. Trouver la ou les failles d'un adversaire peut être l'enjeu d'un scénario, puisque tous les seigneurs cherchent à les camoufler. Mais ça ne serait pas une véritable faille s'ils y parvenaient toujours.

Tout peut faire office de faille, que ce soit un problème physique (borne, pied-bot, chétif, maladif, souffle court, mauvaise audition, etc.), social (laideur, bégaiement, habitude odieuse, charmeur compulsif, pervers, crédule, enragé, timide, etc.) ou mental (trouble obsessionnel compulsif, amnésique, tics nerveux, paranoïa, paraphilie, personnalités multiples, schizophrène, psychotique, etc.).

Lors de la création de personnage il importe de lui attribuer une faille. Avec le vécut, il pourra en gagner ou en perdre, mais aura toujours un minimum d'une faille.

Exemple : Loïc est un personnage dispersé par ces nombreux centres d'intérêts. Ainsi sa faille est la ***dispersion****, elle pourra être mise à contribution par un ennemi bien informé. Pour cela il lui suffira de jouer sur plusieurs tableaux en même temps afin de disperser la concentration de Loïc. C'est le meilleur moyen pour le pousser à l'erreur.*

CRÉER SON ÉGRÉGORE

Le *Destin* doit se baser sur votre choix original comme concept pour définir en collaboration active avec le joueur les cinq mots de l'*égrégore*. N'oubliez pas, seul un nombre restreint de *Mots* ont le droit d'être présent dans les deux listes.

L'objectif d'un *seigneur* qui souhaite s'harmoniser le plus possible avec son *égrégore* est de faire coïncider ses mots d'*étincelants* avec ces mots d'*égrégore*. Cela a pour effet un accroissement de la *Synchronicité*.

*Exemple : Le joueur qui interprétera Loïc a choisi le concept de "****l'impulsion créative****". Le destin a déterminé que l'importance était courante. Avec l'accord d'Adam, le joueur qui interprétera Loïc, le Destin choisit les Mots suivants :* ***création, exploration****,* ***énergie****,* ***genèse*** *et* ***art****. "Création" est présent dans les deux listes de Loïc c'est donc un mot en Doublon.*

DES CONTACTS SEIGNEURS

Votre *Seigneur égrégore* tout fraîchement sorti du moule a certainement dû faire la rencontre d'autres *seigneurs* avec qui il n'a pas tout gâché. Ce pourrait être une tentative de recrutement de la part d'une faction, ou bien simplement un *seigneur* qui apprécie votre personnage afin de lui enseigner les rouages du métier. Choisissez jusqu'à deux *seigneurs* qui figureront dans vos contacts.

Exemple : L'intérêt de Loïc pour les actions citoyennes a suscité la venue d'Amarante seigneurs des plantes. Elle souhaite le convaincre de rejoindre les faucilles écarlates. Cette femme était surveillée par

Rodrick un inquisiteur de justice et seigneur de la culpabilité. Il vient au contact de Loïc et le met en garde vis-à-vis du danger des actions "coups de poing" qui caractérisent si bien Amarante.

L'ALLÉGORIE

Ceci est l'apparence que revêt un *seigneur* lorsqu'il utilise ses pouvoirs. Ce genre d'aspect est clairement visible de tous ceux qui peuvent voir au-delà de *Modestia*. Les simples mortels sont protégés par *Modestia* et ne voient aucune transformation. Cependant pour ceux qui la voient, cette forme doit être **flagrante** et **surnaturelle**. En dehors de ces deux lignes directrices, le choix de l'aspect allégorique est totalement libre et à l'appréciation du joueur.

Exemple : Loïc décide qu'une fois transformé en seigneur de l'impulsion créative, il conserve une silhouette humaine vêtu de peinture aux couleurs vives et chatoyantes. Les couleurs se séparent au niveau du col pour former des chemins qui mène vers d'étrange contrée lointaine et bi-chromiques. À chacun de ses pas un florilège de couleurs magnifie l'environnement et lui donne un grain de photographie argentique. Il ajoute enfin du panache à son personnage en l'auréolant d'un cosmos brut et étincelant, symbole du voyage et de l'exploration.

SYMBOLE

Le symbole est la représentation métaphorique du *Seigneur égrégore*. Il est composé d'un objet en lien avec le *seigneur* et d'un nom qui synthétise l'essence de l'*égrégore* qu'il représente. L'objet doit être issu du quotidien du seigneur, tandis que le nom est inspiré du courant spirituel, *mème* ou concept qui a servi au fondement du personnage. N'hésitez pas à reprendre tel quel le nom du concept que vous avez choisi lors de la premier étape.

L'association du nom et de l'objet sont des coordonnées indiquant un seul et unique *seigneur*. Même si plusieurs *seigneurs* œuvrent pour le même *égrégore*, l'objet précise la recherche. Le symbole permet de s'adresser directement à un *seigneur* spécifique à l'aide d'un rituel. Ce genre de processus occulte est utile pour invoquer, contraindre et interroger mais ne réussit pas toujours.

Exemple : Loïc pratique beaucoup le roller, ainsi l'objet sera une paire de roller et le nom est le "l'impulsion créative". Concevoir un rituel à partir de ces deux éléments impliquera de trouver une solution pour les faire entrer en interaction.

FACTIONS

Tous les *Seigneurs égrégores* ne sont pas membres d'une faction. Nombreux sont ceux qui n'y trouvent pas leur compte. Il est donc parfaitement optionnel de choisir une faction lors de la création du personnage.

Cependant faire partie d'une faction offre de nombreux avantages contrebalancés par certains devoirs. En étant membre on peut facilement obtenir du soutien et des moyens pour régler ses problèmes personnels, tant qu'ils ne s'opposent pas à l'idéologie de la faction. La contrepartie impose de s'impliquer activement dans les objectifs de la faction. Cela peut s'exprimer en acceptant des missions, ou en solutionnant les soucis d'autres membres.

CALCULER L'HARMONIE INITIALE

L'harmonie initiale est le potentiel avec lequel un seigneur *égrégore* débute la partie. Il se calcule en additionnant le niveau d'Importance plus 2 points supplémentaire pour chaque Doublon. Par défaut tout le monde commence avec une **harmonie initiale** de **5**. Donc chaque joueur va prendre 5 *Jetons d'harmonie* dans la banque de Modestia en début de partie. Ceux-ci serviront lors des enchères.

En cours de campagne, le *Destin* peut faire fluctuer les valeurs qui servent à ce calcul, mais généralement cela n'intervient que d'une partie sur l'autre.

Total d'harmonie initial = Niveau d'Importance + 2 par Doublons

Exemple : "L'impulsion créative" qui a un Niveau d'Importance de 3 et un doublon, obtient (3 +2) 5 Jetons d'harmonies en début de partie.

LA RÉSERVE D'HARMONIE DU DESTIN

Afin d'équilibrer les chances des multiples figurants et protagonistes intervenant dans l'histoire, le *Destin* entame la partie avec **5 *Jetons d'harmonie* par joueurs**. Donc 5 joueurs lui offre un pool initial de 25 jetons, 3 joueurs 15 jetons, etc.

Réserve d'harmonie du Destin = Nombre de joueurs x 5

Une fois sa réserve constituée dernière son paravent, le *Destin* n'as pas le droit de l'accroître en cours de partie en puisant dans la *banque de Modestia*. En lieu et place de la banque, lorsqu'il a besoin de puiser de nouveaux jetons, il doit le faire dans sa propre réserve. D'autre part, il n'est pas non plus contraint de payer ses dettes à la banque. Chaque fois qu'il effectue une dépense, il doit simplement la mettre dans le *Creuset alchimique*.

Ainsi il doit gérer sa réserve personnelle afin qu'elle dure toute la séance de jeu. À la fin de chaque scène et de chaque enchère, il récupère pour chacun de ces PNJ impliqués des *Jetons d'harmonie* à l'instar des joueurs.

Cependant le *Destin* n'as pas le droit d'utiliser tous ses jetons pour un seul protagoniste. Comme pour les personnages joueurs, il peut employer jusqu'à 5 jetons de sa réserve par protagonistes. S'il souhaite en avoir plus, il doit pouvoir le justifier avec des *Doublons*, de l'entraide, la présence d'une abomination, une meilleure *Synchronicité* ou tout autre avantage logique et cohérent. Les jetons ainsi obtenus sont à piocher dans la réserve du *Destin*. Ainsi seuls quelques protagonistes auront le loisir de se surpasser face aux *Personnages joueurs*.

L'HARMONIE DES FIGURANTS

Les figurants n'ont qu'un ou deux mots par groupe pour se définir. Ils disposent d'autant de *Jetons d'harmonie* que leur nombre de leaders. Dans la plupart des cas, ils ne peuvent pas faire des actes surnaturels. Considérez qu'au-delà de 6, ils ont du mal à s'entendre pour poursuivre un but commun et unique.

III – SYSTEME DE JEU

C'est un système de jeu à narration temporairement partagée. La puissance des *égrégores* est telle qu'elle permet momentanément de prendre la *Main du destin* pour narrer la fin des Scènes.

JOUONS !

Vous avez invité deux à cinq amis avec qui vous avez décidé de faire une partie de "L'ascension des égrégores". Quel rôle doit être attribué à qui ? Voici quelques explications :

LE DESTIN

L'un des joueurs, généralement celui qui a lu cet ouvrage, est le conteur principal de l'histoire. Son rôle est de préparer la partie, concevoir un fils rouge scénaristique, faire l'arbitre en cas de conflit entre les joueurs. Pour cela il doit s'armer de bon sens et de patience, mais surtout il doit désirer faire vivre une histoire.

Le *Destin* interprètera l'ensemble des *Personnages non-joueurs* et produira les descriptions des lieux et ambiances que les *Personnages* joueurs visiteront. Il doit aussi expliquer les mécaniques de jeux aux autres joueurs et s'occuper des distributions de *Jetons d'harmonie*. Il est aussi celui qui gère la *Banque de Modestia*. Son dernier rôle consiste à décrire les traductions des actions des joueurs par Modestia en coïncidences.

Il est donc celui qui a les plus lourdes responsabilités et donc s'en trouve propulsé garant de la bonne ambiance. Mais l'important pour s'en sortir c'est de toujours rester à l'écoute de ses joueurs et de leurs choix. Soyez sur que chacune des caractéristiques qu'un joueurs donnera à son personnage est un message indirect pour le *Destin* afin que celui-ci la face intervenir dans l'histoire.

LES JOUEURS

Les joueurs sont ceux qui interprèteront un *Seigneur égrégore* taillé sur mesure qui est protagoniste de l'aventure. Élaboré avec soin en suivant les étapes du chapitre II, chacun définit un personnage qui lui plaît. En cours de partie les joueurs, via l'action de leurs personnages, pourront remporter la Main du destin qui leur offre une maîtrise temporaire de la narration. Cependant attention car le Destin demeure toujours l'arbitre suprême en cas de litige.

Chaque joueur ne joue qu'un seul rôle durant la partie, bien que parfois le *Destin* soit amené à leur confier des rôles secondaire en cas d'aparté trop longue. En effet il peut arriver que les personnages principaux se séparent temporairement afin de favoriser leurs chances de succès. Il importe dans ce cas que le *Destin* écourte le plus possible la Scène afin que les autres joueurs laissés sur le carreau ne s'ennuient pas trop longtemps. Si la Scène devait être un peu longue, plus de 10 minutes en temps réel, il importe de faire participer les autres joueurs en leur confiant temporairement les rênes d'autres personnages secondaires.

LA DÉCOUPE DE L'HISTOIRE EN SCÈNES

L'ensemble de la partie peut être découpée en une succession de Scènes. Ce qui définit une Scène est une unité de lieu, de temps ou d'action. C'est le *Destin* qui toujours décrète lorsqu'une scène débute ou se termine. Cependant changer de Scène et un bon moyen pour que le *Destin* récupère sa main narrative gratuitement. Cela permet de faire avancer l'histoire et lui offre l'opportunité de faire des rebondissements scénaristiques.

Exemples de Scènes : La première Scène : Grimpant sur ses rollers, Loïc sort pour un safari photo. En route il croise une connaissance avec qui il échange les derniers potins. Celle-ci l'invite à boire un verre dans un bar afin de passer une bonne soirée. Seconde Scène : la discussion dans le bar.

D'autres Scènes : Un combat dans un hall de gare, un voyage en carrosse vers une autre ville, un discours passionné devant une foule, etc.

NIVEAU DE COMPLEXITÉ D'UNE SCÈNE

À chaque Scène, la première chose que le *Destin* détermine est le Niveau de Complexité. Les actions des protagonistes de l'histoire se résolvent en partie grâce aux *Jetons d'harmonie*, mais aussi avec les listes de mots. Un mot utilisé avec pertinence accroît l'harmonie du personnage pour la Scène. La Complexité fixe le nombre maximal de mots utilisables par un personnage lors d'une scène. Le Niveau de Complexité, allant de 1 à 5, indique aussi la tension dramatique initiale. Plus la tension est élevée plus la Complexité doit l'être.

À son tour d'action, chaque *seigneur* a le droit de gratuitement augmenter le Niveau de Complexité de la Scène, jusqu'au niveau souhaité. Pour cela il doit décrire l'action que son personnage fait et qui justifie cette augmentation. En cas de conflit d'estimation du niveau de

complexité, le *Destin* a toujours le dernier mot. Cela autorise le *seigneur* à effectuer des actions plus complexes en combinant ses mots. Cependant attention, car une fois le niveau accru, il l'est pour tous les *seigneurs* présents. Ainsi l'adversité sera elle aussi capable d'utiliser un plus grand nombre de mots.

À l'opposé réduire le Niveau de Complexité d'une Scène impose un investissement total pour atteindre cet objectif. Chaque personnage peut à son tour d'action, réduire de 1 le Niveau la Complexité, en appelant au calme et à la réflexion tous les *seigneurs*. Cependant, il doit y consacrer tous ses efforts et aura du mal à y parvenir s'il se disperse.

Niveau de complexité = Nombre de mots autorisés

Une ***complexité*** de ***niveau 1***, dite ***quotidienne***, implique un calme absolu ou une tension légère. C'est le cas d'une scène anodine ou calme, allant jusqu'au conflit verbal. La dispute peut être animée et comporter un échange de menaces, mais tant que cela est verbal on reste à ce niveau.

Exemple : Tenter de convaincre un ami, une dispute animée, une rencontre amicale, un achat de produits quotidiens, un tour de passe-passe, une séance de cinéma, etc.

Une ***complexité*** de ***niveau 2***, dite de l'***action***, implique que le calme a été rompu ou que la tension est devenue palpable. Cela correspond à une légère mise en danger lorsqu'on agit dans un calme incertain. Cela peut aussi être une violence verbale qui dérape en combat à main nue.

Exemple : un interrogatoire, une tentative d'intrusion, un vol à l'étalage, une bagarre de bar, désarmer ou assommer un adversaire, une négociation musclée, etc.

Une ***complexité*** de ***niveau 3***, dite ***héroïque***, implique que les choses dégénèrent avec un réel danger de blesser ou de tuer. Les enjeux de la scène sont souvent la vie et la mort d'un groupe réduit de personnes. Cela correspond parfaitement à une scène d'action, faisant s'affronter diverses factions.

Exemple : un affrontement à mort dans une arène, une descente des reliquaires chez les collectionneurs, une prise d'otage, désamorcer une bombe, s'échapper d'un incendie, une course poursuite, etc.

Une ***complexité*** de ***niveau 4***, dite ***épique***, n'implique plus seulement la vie des seigneurs s'affrontant, mais aussi celle d'une multitude d'innocents. Ils sont victimes de dommages collatéraux qui se produisent bien souvent lorsqu'on réplique avec trop de démesure.

Exemple : prise d'otage d'une communauté, le crash un avion ou d'un bateau de croisière, un désastre écologique, un tremblement de terre, etc.

Une ***complexité*** de ***niveau 5***, dite ***divine***, implique que la situation échappe à tout contrôle, pouvant affecter le monde dans son intégralité. Cela arrive encore parfois, malgré les lois de la justice.

Exemple : un désastre nucléaire, une éruption volcanique, une ère glaciaire, modifier toute l'humanité, changer la forme d'un continent, créer un nouvel astre spatial, etc.

Niveau 1	***Complexité quotidienne***	**1 Mot**
Niveau 2	***Complexité d'action***	**2 Mots**
Niveau 3	***Complexité héroïque***	**3 Mots**
Niveau 4	***Complexité épique***	**4 Mots**
Niveau 5	***Complexité divine***	**5 Mots**

AGIR

Les *seigneurs* sont des êtres surpuissants. Il est donc normal qu'ils réussissent toutes les actions entreprises au quotidien (Niveau de Complexité 1). Pour cela, le joueur doit justifier sa réussite en utilisant un de ses dix mots dans la description de son succès.

Dans le cas où il y aurait désaccord avec d'autres *seigneurs*, alors une enchère est entreprise dont l'enjeu est la *Main du destin*. Celui qui l'obtient devient le narrateur de l'histoire jusqu'à la fin de la Scène.

LA MAIN DU DESTIN

Posséder la *Main du destin* permet temporairement de prendre la place du *Destin* comme narrateur de l'histoire. Cela offre une absolue liberté pour décrire la suite des événements jusqu'à la fin de la Scène. Il doit cependant utiliser les *Mots* qui furent impliqués dans sa victoire.

Bien entendu, il importe de respecter le bon sens et de justifier les actions convenablement. Attention ceci-dit, celui qui obtient la *Main du destin* ne devient pas pour autant le *Destin*. Ce dernier reste le conteur principal de l'histoire et il a le dernier mot en cas de désaccords.

Afin de représenter avec clarté où se situe de la *Main du destin* matérialisez-la. Aidez-vous d'un objet tel qu'un chapeau, une épée en mousse, un pistolet à eau, etc.

Exemple : Le Destin, le pistolet à eau en main, décrit la scène suivante : "Arrive dans le bar un pistolero saoul, qui souhaite faire un carton sur les clients."

Bien sûr les personnages joueurs sont eux aussi clients. L'un d'entre eux remporte la Main du destin après une brève enchère. Il attrape le pistolet à eau et poursuit la narration.

Une narration manquant de bon sens : "Le pistolero fait demi-tour et disparaît dans la nuit."

Une bonne narration : "Le pistolero est surpris de voir tant de regards haineux dans ce bar. L'alcool lui monte au visage et sa main tremble. En proie aux doutes, il décide que le bain de sang n'aura pas lieu ce soir. Faisant demi-tour, il disparaît dans la nuit."

L'USAGE DES MOTS

Les *Mots* que possède le personnage représentent les domaines qu'il peut influencer à l'aide de ses talents naturels ou de ses pouvoirs. Cela peut se traduire par une grande maîtrise du sujet symbolisé par le *Mot*, lui permettant d'agir avec brio dans n'importe quelle action analogiquement liée.

Les *Mots* peuvent être utilisés au sens premier, mais aussi avec toutes les interprétations secondaires qu'il est possible de faire. Le sens large d'un *Mot* et de sa définition est alors accepté. Les doubles sens et autres jeux de mots sont donc tout à fait tolérés.

ACTIONS PROFANES OU SURNATURELLES

Bien que par défaut, la liste des *Mots* de l'*étincelant* correspond au côté profane du personnage et que celle de l'*égrégore* à son coté surnaturel, un *Seigneur égrégore* transcende sa nature initiale. Il est donc capable d'utiliser les *Mots* des deux listes pour accomplir aussi bien des actions profanes que surnaturelles.

COMBINER LES MOTS

À condition que le Niveau de complexité de la Scène le permette, il est possible d'utiliser plusieurs Mots lors d'une scène. Il est aussi possible de combiner le sens de plusieurs Mots afin d'atteindre un effet plus puissant.

Exemple : Loïc souhaite donner naissance à un spectacle artistique de son et lumière, tel des hologrammes, présentant en accéléré la naissance du monde. Il combine pour cela ***genèse****,* ***énergie*** *et* ***art****. L'art justifie la beauté du spectacle. L'énergie sert pour le son et lumière. Et la genèse exprime la naissance du monde.*

PERCER SCIEMMENT MODESTIA

Pour le prix d'un simple *Jeton d'harmonie*, il est possible de temporairement rendre visible les allégories surnaturelles issues du pouvoir des *Seigneurs égrégore*s. Tous les mortels témoins de la Scène la perçoivent pour ce qu'elle est sans aucune pudeur. La réaction des normaux risques forts d'être un mélange de panique, d'effroi et de démence.

ACTIONS EN COOPÉRATION

Agir à plusieurs dans un but commun accroît les chances de succès. Cela consiste simplement à choisir un leader, chef ou responsable qui mènera l'action. Il dirigera l'enchère et les autres joueurs pourront lui confier autant de *Jetons d'harmonie* qu'ils estiment être nécessaires. Tous les *Mots* qui ont été utilisé par l'équipe gagnante de l'enchère doivent intervenir dans la description que fera le détenteur de la Main du destin.

C'est l'occasion aussi de bénéficier des *Mots* en *Synergie*, c'est-à-dire présent dans les listes de plusieurs personnages. Pour chaque *Mot* en *Synergie* un bonus d'un *Jeton d'harmonie* supplémentaire est offert au leader.

RÉSOLUTION PAR LES ENCHÈRES

Le cœur de la résolution d'action se fait à l'aide d'un système d'enchère. Il peut être aussi bien utilisé pour prendre des décisions entre les *Personnages-joueurs*, que pour se confronter à des ennemis. L'enjeu de ces enchères est l'obtention de la *Main du destin*. Une fois celle-ci acquise, le joueur peut librement décrire la manière dont il parvient à

l'objectif qu'il s'est fixé. La seule contrainte est qu'il doit faire intervenir les *Mots* qu'il aura décidés d'impliquer. La *Main du destin* est disponible pour une Scène, puis revient naturellement au *Destin*.

DÉFINIR LES OBJECTIFS

Lorsqu'il y a un désaccord entre plusieurs idées, la première étape consiste à définir les différents objectifs. Un objectif est valable à condition qu'au moins un personnage le soutienne. Sinon il est d'office déclaré perdant.

LES ENCHÈRES

Les enchères sont un moyen de trancher pour l'une des propositions lorsque deux ou plus d'idées s'opposent. Le vainqueur gagne la *Main du destin*. Les enchères peuvent avoir lieu à n'importe quel moment tant qu'il y a un sujet de dissension. Ainsi même si une Scène a déjà été sujette à un vote, une nouvelle enchère peut avoir lieu durant celle-ci.

Une fois les différentes propositions déterminées, chaque joueur ne peut miser que pour un seul objectif. À l'inverse, le destin peut miser pour autant de propositions qu'il y a de *PNJ* impliqués dans la scène. Pour cela, il doit faire des mises séparées.

Celui qui a interrompu la narration débute l'enchère en misant un *Jeton d'harmonie*. Puis on effectue un tour de table dans le sens horaire, où chacun peut miser.

Lorsque c'est à votre tour, deux choix s'offrent à vous. Soit miser une valeur plus importante de *Jetons d'harmonie* que le précédent, soit se coucher. Celui qui se couche, perd l'enchère et n'est plus pris en compte pour la suite. Il n'est dans tous les cas pas autorisé de miser autant de jetons que l'adversaire, soit vous mettez plus de jetons, soit vous vous couchez.

C'est donc celui qui a investi le plus de *Jetons d'harmonie* qui remporte l'enchère et gagne la main du destin.

Exemple : Amarante invite Loïc dans un des repaires des Faucilles écarlates pour tenter de le recruter. C'est un soir de réunion, dont le sujet est la protection d'un petit terrain boisé. Les discutions sont animées afin de déterminer l'action que mènera collectivement l'assemblée de seigneurs présents. L'ennemi, un seigneur des investissements, veut raser une forêt afin d'y construire des centres commerciaux. En bon défenseur des opprimés, les membres des faucilles souhaitent toutes intervenir mais pas de la même façon.

Le Destin décrète qu'il s'agit d'une Scène ayant un Niveau de complexité de 1, car se sont au mieux des discussions agités. Il ne reste qu'à identifier les différentes options de vote.

Les faucilles les plus agressives proposent une attaque en bonne et due forme, afin de vaincre ce seigneur des investissements qui fait si peu de cas de la vie végétale.

D'autres proposent de cacher la forêt grâce à leurs dons surnaturels.

Certaines faucilles pensent qu'il faut lui cédé cette terre en échange de l'argent promis. Ils n'auront plus qu'à tous réinvestir dans un nouvel espace.

Loïc propose de vaincre le seigneur des investissements en jouant sur son propre terrain. Il évoque l'idée de le traîner en justice et d'éplucher la vie de cette personne afin de trouver un vice de procédure qui l'empêcherait d'exploiter la forêt. Son idée fait mouche et un adhérent rallie sa cause.

L'enchère débute, chaque groupe calcule son capital de Jetons d'harmonie dont il disposera pour l'enchère. Loïc en obtient 1 de plus grâce à son allié. "Accepter l'argent" finit en dernière position avec 2 Jetons d'harmonie versés. La "solution de violence" finit en avant dernière position et a abandonné l'enchère au quatrième Jeton d'harmonie investie. "Cacher la forêt" abandonne au cinquième Jeton d'harmonie car elle n'as plus suffisamment pour continuer l'enchère. L'idée de Loïc l'emporte donc avec 6 Jetons dépensés.

L'ensemble du groupe accepte donc l'idée de Loïc, ils mettront leurs ressources en commun pour tenter de trouver un vice de procédure protégeant leur bosquet.

IMPLIQUER LES MOTS

Chaque *Mot* utilisé pour résoudre une action au cours de l'enchère offre un *Jeton d'harmonie* supplémentaire issue de la *Banque de Modestia*. Les *Mots* en *Doublon*, offrent deux *Jetons d'harmonie* au lieu d'un seul. Chaque *Doublon* ne compte que comme un seul *Mot* par rapport au Niveau de Complexité de la Scène. Lors d'une action en coopération (voir ci-après) chaque *Mot* en *Synergie* utilisé offre un *Jeton d'harmonie* supplémentaire au chef menant l'action.

Utiliser un *Mot* = 1 *Jeton d'harmonie*
Utiliser un *Mot* en *Doublon* = +1 *Jetons d'harmonie*
Utiliser un *Mot* en *Synergie* = +1 *Jeton d'harmonie*
Utiliser un *Mot* en *Doublon* et en *Synergie* = +2 *Jetons d'harmonie*

Ces jetons peuvent directement être utilisés pour l'enchère en cours. C'est une sorte de pari sur l'avenir. Si votre camp gagne l'enchère vous devrez faire intervenir lors de la narration les *Mots* qui vous ont rapporté de l'harmonie.

Le don de jetons d'harmonie

Il est tout à fait autorisé d'aider un personnage à remporter une enchère en lui confiant quelques *Jetons d'harmonie*. Le risque d'un tel acte, est qu'une fois la main du destin en possession du vainqueur, celui-ci n'est pas obligé de respecter l'accord que vous aviez passé auparavant.

Le creuset alchimique

Une coupole, un vase, un bol ou n'importe quel contenant présent au centre de la table servira de *Creuset alchimique*. C'est là où finissent les *Jetons d'harmonie* une fois dépensés, que ce soit au cours d'une enchère ou pour de tous autres motifs. Tous ceux qui dépensent des jetons, qu'ils soient gagnants ou perdants, les placent toujours dans le *Creuset alchimique*.

La banque de Modestia

La *Modestia* du monde camoufle les actions trop extrêmes en rappelant sans cesse que les seigneurs ne sont que de simples mortels. Cet autre récipient sert de réserve de *Jetons d'harmonie* supplémentaire. C'est là qu'on pioche et défausse les jetons obtenus à l'aide des *Doublons*, des *Synergie* de *Mots* ou perdu à cause des Failles.

Chaque fois qu'un personnage fait appel à un *Mot* présent à ***Doublon*** sur sa fiche de personnage, la banque lui confère 1 *Jeton d'harmonie* supplémentaire.

Un *Mot* utilisé en ***Synergie***, à l'instar des *Doublons*, offre 1 *Jeton d'harmonie* supplémentaire par personnage aidant le leader de l'action. Ils sont eux aussi offert par la *Banque de Modestia*.

Lorsqu'une **Faille** est énoncée par un opposant lors de l'étape de la définition des objectifs, le *seigneur* affublé par la Faille perd aussitôt un *Jeton d'harmonie* qui rejoint la *Banque de Modestia*. Se le personnage dispose de plusieurs Failles, leurs effets se cumulent jusqu'à un maximum égal au Niveau de Complexité de la Scène. Pour chaque Faille qui intervient dans la scène, il importe que celui qui dispose de la main du destin l'intègre à sa description.

À la fin de chaque scène et de chaque enchère, la banque ponctionne dans le *Creuset alchimique* un nombre de jetons égal aux nombre de *Mots* que les joueurs ont utilisés, qu'ils aient ou non été vainqueur de l'enchère. Seulement ceux utilisés **par les joueurs** et pas les *Mots* utilisés par le *Destin*. Comme un *Doublon* et la *Synergie de Mots* comptent comme un seul mot, la banque ne ponctionne qu'un jeton pour chacun.

Si une Scène ne comporte aucune enchère, l'utilisation de *Mots* par les joueurs pour justifier leurs agissements compte tout de même dans la ponction que fait la banque. C'est au Destin de tenir le compte.

Donc les *Doublons* et la *Synergie* fait gagner des jetons tandis que les Faille et la "ponction de la banque" en font perdre. Il faudra doser entre ceux gagnés et ceux perdus afin de toujours rester avec un capital suffisamment pour participer aux enchères.

*Exemple : Reprenons l'enchère qui a eu lieu dans le repaire des Faucilles écarlates. Loïc a utilisé **Création**, un Doublon pour justifier la création d'une nouvelle méthode. Il a donc accrue sa réserve d'harmonie de 2 jetons. Un opposant lui a fait remarquer qu'il ne pourrait pas gérer tant de chose de front et fait intervenir sa faille "Dispersion". Loïc a donc dû payer 1 jeton à la banque de Modestia. L'allié qu'il avait obtenu lui a fait de plus un don de 1 jeton supplémentaire. Il a donc commencé l'enchère avec 5+2-1+1=7 Jetons d'harmonie. À la fin de l'enchère, la banque ponctionne dans le Creuset alchimique autant de jeton que de Mots qui ont été utilisés, donc 1 jeton. Les jetons restant sont redistribués comme expliqué ci-après.*

Récupérer des jetons d'harmonie

Juste après la ponction de la banque, on divise équitablement les *Jetons d'harmonie* entre les *Personnages joueurs* et *non-joueurs* ayant perdu lors de la dernière enchère. Les jetons sont distribués de la même manière pour les joueurs que pour le *Destin*. Dans tous les cas, le vainqueur ne récupère rien. Il peu largement compenser son manque de jetons grâce à la *Main du* destin, qui lui offre un contrôle temporaire sur la narration.

Les jetons excédentaires ne pouvant être divisés équitablement, sont laissés dans le *Creuset alchimique* en attendant que d'autres les rejoigne d'ici la prochaine distribution.

Exemple : L'enchère chez les Faucilles écarlates a rempli le Creuset alchimique de 17 Jetons d'harmonie. La banque en a ponctionné 1, il en reste donc 16. Il y avait 4 camps de vote, donc mise à part Loïc qui a remporté l'enchère, les jetons restant sont réparti entre

les 3 perdants. Cela fait 5 jetons pour chaque camp. En l'occurrence deux des camps était gérés par le Destin il empoche dont 10 jetons. Le joueur qui a proposé de faire disparaître la forêt représente le dernier camp, il prend donc 5 jetons. Finalement, il reste 1 jeton dans le creuset qui sera réparti prochainement.

Limite maximal de jetons d'harmonie

Lorsqu'un joueur atteint un total de ***15 Jetons d'harmonie***, il doit tous les dépenser aussitôt. En échange le *Destin* lui offre automatiquement la *Main du destin* pour la prochaine Scène. Les 15 Jetons sont aussitôt répartis entre les joueurs et le *Destin*. Celui-ci pour une fois ne compte que pour un.

Objection !

Lorsque la *Main du destin* est utilisée par un joueur qui décrit un événement ne plaisant pas à un autre joueur, ce dernier peut déclarer une Objection. Pour cela, il doit dépenser un *Jeton d'harmonie* et annoncer la modification qu'il souhaiterait voir être apportée à l'histoire.

Lorsqu'il signifie son désaccord, il peut discuter quelques instants avec celui qui a la *Main du destin*. Alors soit, tous deux trouvent un Compromis, soit une nouvelle enchère débute. Dans le deuxième cas, le jeton utilisé pour déclarer l'Objection sert d'introduction à cette nouvelle enchère.

Exemple : Alors que Loïc établit une stratégie "légale" à l'encontre du seigneur de l'investissement, Amarante fait une Objection. Elle souhaiterait que des moyens moins "légaux" soient aussi entreprit pour acquérir des informations sur leur ennemi.

Utiliser un compromis

Une Objection débouchant sur un Compromis permet des modifications mineures de la narration. Il est donc possible d'ajouter, d'enlever ou de modifier un évènement, un décor, un objet ou un personnage, pour autant que le Compromis n'altère pas l'objectif principal de celui qui a lutté pour obtenir la *Main du destin.* Sinon ce n'est plus un Compromis et une nouvelle enchère peut débuter.

Exemple : L'Objection d'Amarante gêne profondément Loïc qui n'aime pas agir à l'encontre des lois. Cependant ayant remporté la précédente enchère, il sait qu'il n'as pas les moyens de lutter contre l'avis d'Amarante. Il opte donc pour un Compromis et accepte d'intégrer à son plan l'idée d'Amarante.

Dispersé (Faille) par ces idées contradictoires, il reste pantois quelques secondes laissant la parole à Amarante. Celle-ci motive les Faucilles à effectuer une opération d'infiltration et d'espionnage à l'encontre du seigneur de l'investissement.

Évolution du personnage

Le vécu transforme les gens dans son sillage, c'est là toute l'histoire de la vie.

Expérience

L'expérience et la progression du personnage se fait en début de partie suivante. Après chaque partie, le joueur a le droit (mais ce n'est pas une obligation) de changer un des *Mots* de la liste *étincelants* par un autre de son choix. Mais attention de tels changements influencent profondément le personnage.

En effet le ***Mot* effacé** ne définit plus le *seigneur*, ainsi il peut perdre des relations, son travail ou une certaine forme de stabilité.

Par contre le **nouveau *Mot*** définit quant à lui une nouvelle façon d'être pour le personnage.

L'objectif de beaucoup de *seigneurs* et d'obtenir le plus grand nombre de *Doublons* possible accroissant d'autant sa Synchronicité. Cela influence directement la puissance qu'est capable de dégager un *seigneur*. Mais chaque fois cela demande des sacrifices et le personnage perd peu à peu son humanité. Cependant il est toujours possible de choisir une autre direction d'évolution sauvegardant un semblant d'humanité.

Perdre une faille

Il est possible de perdre une Faille mais cela se fait au prix d'une quête scénarisée par le *Destin*. Il doit s'inspirer de ce qui fait défaut au personnage pour lui concevoir une épreuve qu'il devra vaincre. Cela peut justifier un voyage initiatique en *Oniria*, ainsi que la rencontre avec de nombreux protagonistes.

Quoi qu'il en soit, tous les *seigneurs* doivent au minimum avoir une Faille. Celle-ci ne peut être perdue, mais elle peut changer. En effet, contracter de nouvelles Failles offre l'opportunité de choisir celle qui doit disparaître lors d'une quête de guérison.

Blessures et mort

Lorsqu'un adversaire prend la *Main du destin* et désire voir votre personnage mort, il peut facilement le vaincre. Pour le tuer définitivement, il lui faut l'accord du joueur ou du *Destin* qui contrôle le personnage. Sinon le personnage échappe de justesse à la mort.

Un *seigneur* est si puissant, que s'il le désire il peut survivre à tout. Mais cette force a un prix. Chaque fois qu'un *seigneur* échappe à la mort, il contracte une nouvelle séquelle. Ces stigmates d'un vécu mouvementé comme les Failles peuvent être physiques, sociaux ou mentaux. D'ailleurs une fois sélectionnée, la séquelle s'inscrit avec les Failles déjà présentes et agit comme telle.

Si le joueur décide de faire mourir son personnage, il peut prendre temporairement la *Main du destin* pour en décrire les circonstances. Si la mort a eu lieu dans *Materia*, il laisse un simple cadavre humain. Si la mort a eu lieu dans *Oniria*, sa substance est absorbée par l'*égrégore* qui n'en laisse aucune miette.

Vaincre indirectement un seigneur

Un *seigneur* peut voir son harmonie avec son *égrégore* être réduite par des influences externes. Le meilleur moyen d'y parvenir, consiste à transformer l'opinion du peuple qui est à l'origine du *mème* principal de l'*égrégore*. Cela éloigne le *seigneur* de l'harmonie qu'il avait, car cela change les mots de l'*égrégore*. Dans l'absolu ces changements sont lents et progressifs. Ainsi un seul mot pourra changer d'une partie sur l'autre. Si cela devait être plus brutal, ce serait forcément particulièrement visible et tomberait aussitôt sous le coup des lois de la Justice.

Un *seigneur* peut décider de ne plus en être un. Cela est possible lorsqu'il perd tous ses *Doublons*. Pendant un certain temps, il sera l'égal d'un *étincelant*, puis s'il ne fait rien pour entretenir la flamme, il redeviendra un simple mortel.

Anéantir un égrégore

Il est possible bien que particulièrement difficile de détruire définitivement un *égrégore*. Pour cela, il faut briser le courant de pensée ou *mème* qui lui a donné naissance. Il existe deux façons de faire, toutes deux particulièrement illégales et détestées de tous.

Forcer les mortels à changer subitement la définition du *mème* originel a pour résultat une transformation violente de l'*égrégore*. L'ancien *égrégore* a de grandes chances, mais pas absolues, de disparaître dans l'oubli.

Massacrer toutes les personnes qui nourrissent de leurs pensées le *mème* originel est le moyen le plus sûr de faire disparaître un *égrégore*. Car sans population pour les rêver, ils ne sont rien.

Le surnaturel

Accomplir des prouesses surnaturelles est à la portée de tous les *Seigneurs égrégores*. Ayant comme seule limite leur imagination, ils peuvent produire des effets que *Modestia* aura plus ou moins de facilités à camoufler en évènements coïncidentaux.

De grands actes surnaturels

Pour un *seigneur* tout ou presque est possible. Disposer d'un *Mot* tel que "Planète" peut offrir d'agir à cette échelle. Cependant ces pouvoirs grandioses font frémir les fondations du monde, donc méfiez-vous de ceux que vous pourriez froisser. Il parait logique d'imaginer que de puissants *Seigneurs égrégore* veillent au grain, car si le monde est tel qu'il est, c'est qu'il satisfait les plus puissants qui l'habitent. Donc avant d'accomplir des actes surnaturels de grande ampleur assurez-vous d'avoir les bon alliés.

Voir les allégories

À tout moment un *seigneur* est capable d'apercevoir gratuitement les vérités allégoriques qui se camouflent derrière la *Modestia* du monde. Cela ne lui permet ceci-dit pas d'observer ce qui se produit en *Oniria* depuis *Materia*. S'y rendre

Pour cela, il doit simplement se concentrer sur ses sens. Cela lui permettra de discerner les *seigneurs* des masses aveugles de mortel, à moins que celui-ci ne se cache activement. Mais il pourra aussi distinguer la réalité mythique des lieux qui sont observés.

Voyager entre Oniria et Modestia

Tous les seigneurs sont capables de se rendre dans les contrées changeantes d'Oniria par un simple effort de pensée. Ils doivent imaginer le processus servant de transition qu'ils vont employer pour atteindre ce nouvel endroit. Le voyage retour se fait de la même façon. Pour cela, les joueurs peuvent s'inspirer des éléments décors déjà présent dans la scène.

SE DÉVOILER

Pour le prix d'un *Jeton d'harmonie*, un seigneur est capable de rendre visible sa *Forme allégorique* ou un pouvoir surnaturel. Cela dure le temps d'une scène, et la population témoin ne manque pas de paniquer. Si l'évènement surnaturel est de grande ampleur, cela peut provoquer une émeute. Dans le pire des cas, elle est virale, c'est-à-dire qu'elle s'autoalimente en répandant des actes de violence gratuits. Ces émeutes peuvent durer longtemps, à tel point que peu à peu l'origine d'un tel chaos sombre dans l'oubli.

LES ABOMINATIONS

Les abominations sont des monstres qui par nature percent tout le temps *Modestia*. Leurs formes et leurs actions sont visible de tous, semant chaos, folie et destruction. Ils peuvent être d'une grande puissance et disposer de plus de *Mots* qu'un *seigneur*. Ils sont habituellement chassés à vue par l'ensemble de la communauté des *Seigneurs égrégores*, considérés comme étant les brebis galeuses d'*Oniria*. Mais en réalité, ils sont une véritable menace, car leur pouvoir grandiose peut nuire à l'équilibre du monde.

En plus d'un grand nombre de *Mots* le *Destin* ne doit pas hésiter à leur confier une grande réserve de *Jetons d'harmonie*.

EXEMPLE

Le seigneur de l'investissement a des accointances avec les Collectionneurs qui lui ont confié un puissant gardien qui surveille sa maison. C'est une abomination du nom de Minotaure.

Tandis que le seigneur de l'investissement part de chez lui pour affaire, Amarante, Loïc et quelques Faucilles écarlates en planque tentent une incursion. Loïc a la riche idée d'observer la demeure qu'ils vont infiltrer sur le plan allégorique. En lieu et place des jardins, le Destin décrit un vaste bâtiment de marbre dont la facture rappelle la Grèce antique. Finalement ne voulant pas perdre cette occasion tous s'y faufilent.

Alors qu'ils rodent à quatre pattes dans le jardin, ils perçoivent la lumière du gardien de nuit circulant dans le bâtiment. Sa ronde semble imprévisible, comme s'il suivait un chemin tortueux. Sa silhouette même sous couvert de Modestia parait particulièrement imposante.

Sur le plan allégorique, l'herbe à la texture du marbre et semble former motif tortueux. Par moment, un son rauque résonne et une légère odeur de soufre empuantie l'atmosphère. Le jardin nocturne parait donc bien plus rassurant.

Ils utilisent leurs mots pour se vêtir d'une cape d'ombre et pour écarter les murs afin d'entrer furtivement dans le bureau de la maison.

Alors qu'ils fouillent l'endroit, le gardien ouvre subitement la porte. Il dévoile une carrure non-humaine, haut de 4 mètres et doté d'une musculature imposante, il arbore une tête de taureau. Mécontent de trouver des intrus, il leur fonce dessus.

Ceux-ci réagissent instinctivement en fuyant vers Oniria. Pour cela ils imaginent qu'en actionnant un bouton caché dans le bureau, une trappe sous leurs pieds les guidera dans un autre lieu.

Mais à leur plus grand damne, ils finissent dans un labyrinthe et réalise que c'est "Le Labyrinthe du Minotaure". D'autre part une version plus furibonde et menaçante de ce monstre leur cours après. Une enchère pour décréter comment se terminera la course poursuite est proposée. La nuit ne fait que commencée…

LES RELIQUES

Ce sont des objets de pouvoirs qui offrent à ceux qui les portent la maîtrise de *Mots* supplémentaires. La plupart des *Reliques* ne disposent que d'un seul *Mot*. Seuls les plus rares et les plus puissantes *Reliques* en ont plusieurs. Pour utiliser une *Relique* inconnue, il importe d'en connaître les *Mots*.

Exemple : *Excalibur = épée, roi, victoire, magie.*
Les sandales d'Hermès = voyage.
Marteau d'Héphaïstos = forge, créer.
Le disque solaire de Ra = feu, divin.
Etc.

CONCEVOIR DES RELIQUES

Le grand secret des Reliquaires au sujet de la conception de nouvelles *Reliques* est la matière première qu'elles coûtent. Elles sont toutes fabriquées à partir des *Seigneurs égrégores*. L'amputation des *Mots*, qui est parfois appliquée comme sentence, consiste à tronquer une partie du pouvoir d'un *Seigneur égrégore*. Puis de le mettre dans un objet qui deviendra une relique. L'opération se fait en toute discrétion, car le *seigneur* est endormi et l'objet est fabriqué dans un autre lieu. La pire sentence qui est parfois prononcée, consiste à amputer un *seigneur* de tous ses *Mots*. Cela le réduit à l'état de simple mortel amnésique. Mais ses *Mots* existent toujours car ils sont présents dans des objets et pourront être retrouvés.

Le rituel qui est accompli permet d'absorber les mots d'un *seigneur* vers ou à partir d'une *Relique*. Il n'est pas besoin de connaître

le symbole du *seigneur* pour appliquer une telle sentence. Alors le propriétaire originel du *Mot* s'en trouve dépourvu définitivement ou presque.

C'est aussi valable dans le cas ou un autre *seigneur* voudrait s'approprier le *Mot* d'une *Relique*. Il lui suffit alors d'accomplir le même rituel, mais d'offrir à la *Relique* un de ses *Mots* en échange. Les *Mots* où qu'ils soient, appartiennent toujours à leur *égrégore* d'origine. Le rituel ne fait que rediriger leurs pouvoirs vers un objet ou un autre *seigneur*.

Une *Relique* peut contenir les *Mots* de différents *Seigneurs égrégores*. Mais plus le nombre de *Mots* est important, plus la *Relique* est instable. Et plus elle est instable, plus elle a de chance de libérer naturellement tous les *Mots* qu'elle contient. C'est au *Destin* d'en déterminer l'issue lorsqu'un tel phénomène se produit.

ABSORBER LES MOTS D'UN SEIGNEUR

Il existe un rituel similaire à la conception de *Relique*, qui nécessite de connaître le *Symbole* d'un autre *seigneur* et de disposer de celui-ci, soit réduit à l'impuissance, soit volontaire. Cela permet à l'initiateur du rituel d'absorber un *Mot* que possède l'autre *seigneur*. En échange de quoi, il lui offrira un de ses *Mots*.

Cet échange n'altère pas le propriétaire réel des *Mots* qui ont été remplacés. Le rituel créé une seulement une redirection des pouvoirs du *Mot* de l'*égrégore*.

Pour rompre cet échange, cela nécessite un autre rituel dont les composantes sont les *Symboles* des deux *seigneurs* impliqués ainsi que leurs corps.

Abuser de l'absorption de *Mots* crée une grande instabilité chez le *seigneur* qui a ainsi tendance à se transformer en abomination.

RÉABSORBER LES MOTS PERDUS

Ceux qui ont subi la sentence d'amputation ont une petite chance de récupérer leurs *Mots* perdus. Il est indispensable pour cela de retrouver la *Relique* qui contient leurs *Mots*. Les Reliquaires, habitués par ce genre de procédures, laissent toujours les nouvelles *Reliques* quelques années dans l'oubli d'un coffre-fort, avant de les faire circuler sur le marché occulte. Ceci assure qu'un *seigneur* un peu trop vindicatif ne pourra pas les récupérer rapidement.

La méthode qui permet de réabsorber ses *Mots*, consiste en un rituel où le *Symbole* et la *Relique* du *Seigneur égrégore* sont utilisés de concert. Cela libère le pouvoir contenu dans l'objet, qui réintègre son véritable propriétaire.

SYNOPSIS D'UN SCÉNARIO

Au cours d'une mission menant le groupe de Personnage joueurs dans les contrées éloignée conquises par les Voyageurs, ils découvriront une ancienne Relique dans les ruines d'une sorte de galion. L'objet est un masque vénitien en forme de bec. De retour sur Terre et riche d'une trouvaille dont ils ignorent tout, un acheteur souhaitera l'acquérir à prix d'or. S'ils refusent l'échange, il volera l'objet durant leur sommeil. Peu après le seigneur des pandémies fait parler de lui. Il est à l'origine d'une grande vague de maladies sévissant dans le monde entier. Proche de la peste noire, il s'agit d'une variante plus virulente qui résiste aux antibiotiques. On le voit en tenue de médecin de peste portant la fameuse Relique comme masque.

La Justice qui le soupçonne d'être un Sauvage importun envoie des Anges de l'ordre, réquisitionner les personnages. D'après leurs renseignements, ceux-ci ont été en contact avec le coupable. Accusés d'avoir collaboré, il leur est proposé d'investiguer sur l'affaire pour prouver leur innocence. Un voyage en Oniria vers la Mémoire du monde auprès des Témoins intemporels se révèle infructueux. Selon les Gardiens de l'entropie, si ce n'est pas présent dans leur bibliothèque c'est forcément en possession des Collectionneurs.

En visite chez les Collectionneur en Nídhögg, ils négocieront l'accès à l'information. Là ils découvriront que le coupable est lié à un moment l'histoire humaine nommé la Peste de Marseille (1720). Ils devront voyager à cette époque pour y découvrir la véritable identité, le Symbole et les Failles de ce seigneur. Peut-être paraîtra-t-il moins infâme qu'il ne laisse croire. Mais aucune preuve n'indique qu'il ait un quelconque lien avec les Sauvages importuns.

La conclusion, à l'appréciation des joueurs risque de définir l'avenir du monde.

LES LAURIERS DE CÉSAR

Voici les principales sources d'inspiration qui ont motivés l'élaboration de ce jeu :

Sandman, un comics à l'échelle divine et conceptuel ; ***Prométha***, un comics où on assiste à l'incarnation d'un *égrégore*. ; ***Nobilis***, jeux de rôle divin, aux allégories omniprésentes ; ***Vampire City***, jeu de rôle Pulp-Fever pour son idée d'enchère. ; ***Under the gun***, jeu de rôle amateur de Nicolas Wodniack, issue du 7ième démiurge en herbe, pour son idée de niveau de tension. Et aussi ***Ouroboros*** et ***Emilien*** pour les sessions de brainstormings passionnantes. Ainsi que ***Grégory Privat***, ***Rahyll***, ***Yusei***, ***Khelren***, qui m'ont fourni une critique constructive à l' occasion du Game chef 2014. Merci à tous !

Relecture Ouroboros

Fin

L'ASCENSION DES ÉGRÉGORES

CONCEPT ET MÈMES

Identité

Nom Prénom | Age | Sexe

Occupation | Joueur

Description

PORTRAIT

Allegorie

Faction

Symbole

Forme

PORTRAIT

Profane — CONCEPT — SYNERGIE

ÉTINCELANT — DOUBLONS — ÉGRÉGORE

CONCEPT — SYNERGIE — Transcendant

IMPORTANCE — SYNCHRONICITÉ

Proches

Némésis

Notes

Failles

Contacts

Notes

Reliques

Nom | Mot(s)

BY LUNA