TENIR QUAND D'AUTRES TOMBENT

PALADIN

PALADIN

TENIR QUAND D'AUTRES TOMBENT

Un jeu de Clinton R. Nixon

INTRODUCTION

Paladin est un jeu de rôle, conçu pour divers univers, dans lequel vous incarnez des guerriers saints : des hommes et des femmes possédant des dons extraordinaires accordés par une force surnaturelle bienfaisante, des dons qu'ils utilisent pour lutter contre de noirs maléfices tout en essayant de conserver leur propre pureté. On trouve cet archétype dans de nombreux mythes, dans certaines versions de notre Histoire ou dans des productions plus modernes : les chevaliers du Temple luttant contre des hordes de païens et leurs sorciers, les moines shaolins repoussant les envahisseurs anglais au cours de la révolte des Boxers, Buffy et ses amis bottant les fesses des vampires ou les Jedi de *Star Wars* affrontant l'Empire et le côté sombre de la Force.

La mécanique de jeu et les concepts « philosophiques » présentés ici sont, à l'évidence, lourdement influencés par les Jedi de *Star Wars*. Je suis fasciné par le phénomène *Star Wars*, car c'est un mythe – une sorte de mythologie très moderne, un heureux mélange d'un peu de Jung, d'un peu de Bible et de beaucoup de pop culture. Cependant, *Paladin* n'est pas un jeu de rôle sur *Star Wars* – c'est beaucoup, beaucoup plus.

Le terme « Paladin » provient, à l'origine, de *Dungeons and Dragons*. Je suis sûr que je l'ai entendu ailleurs, mais pour être honnête, c'est certainement là que je l'ai croisé pour la première fois. Quand j'entends ce mot, « Paladin », je pense généralement à un imposant chevalier en armure, à l'épée brillante et au cheval blanc, mais ce jeu permet d'incarner d'autres personnages que celui-là seul. Il s'intéresse à tous les héros de fiction qui se posent cette question : « Puis-je rester fidèle à mes idéaux face aux épreuves et à la tentation ? »

AUTRES INSPIRATIONS

The Riddle of Steel : un excellent JdR. Son système de *Spiritual Attibutes* constitue une influence majeure pour la création de personnages de *Paladin*.

Otherkind, de Vincent Baker : son lien avec la mécanique de Vie influença l'usage de l'Animus noir dans *Paladin*.

CRÉDITS

Écrit par Clinton R. Nixon

L'idée de Paladin provient de plusieurs fils de discussions sur les forums de The Forge, en 2002, notamment « Characters falling into corruption and player choice » (dans RPG Theory) et « Star-Wars Pre- and Post-game Report » (dans Actual Play). Ralph Mazza, en particulier, souleva quelques points intéressants au cours de ces discussions et ce système est influencé par quelques-unes de ses idées.

D'autres développements proviennent de Jared Sorensen, de Blake Hutchins, de Zak Arntson et de Ron Edwards. Je dois particulièrement remercier Rafael Chandler qui me fit une quantité incroyable de retours sur ce jeu.

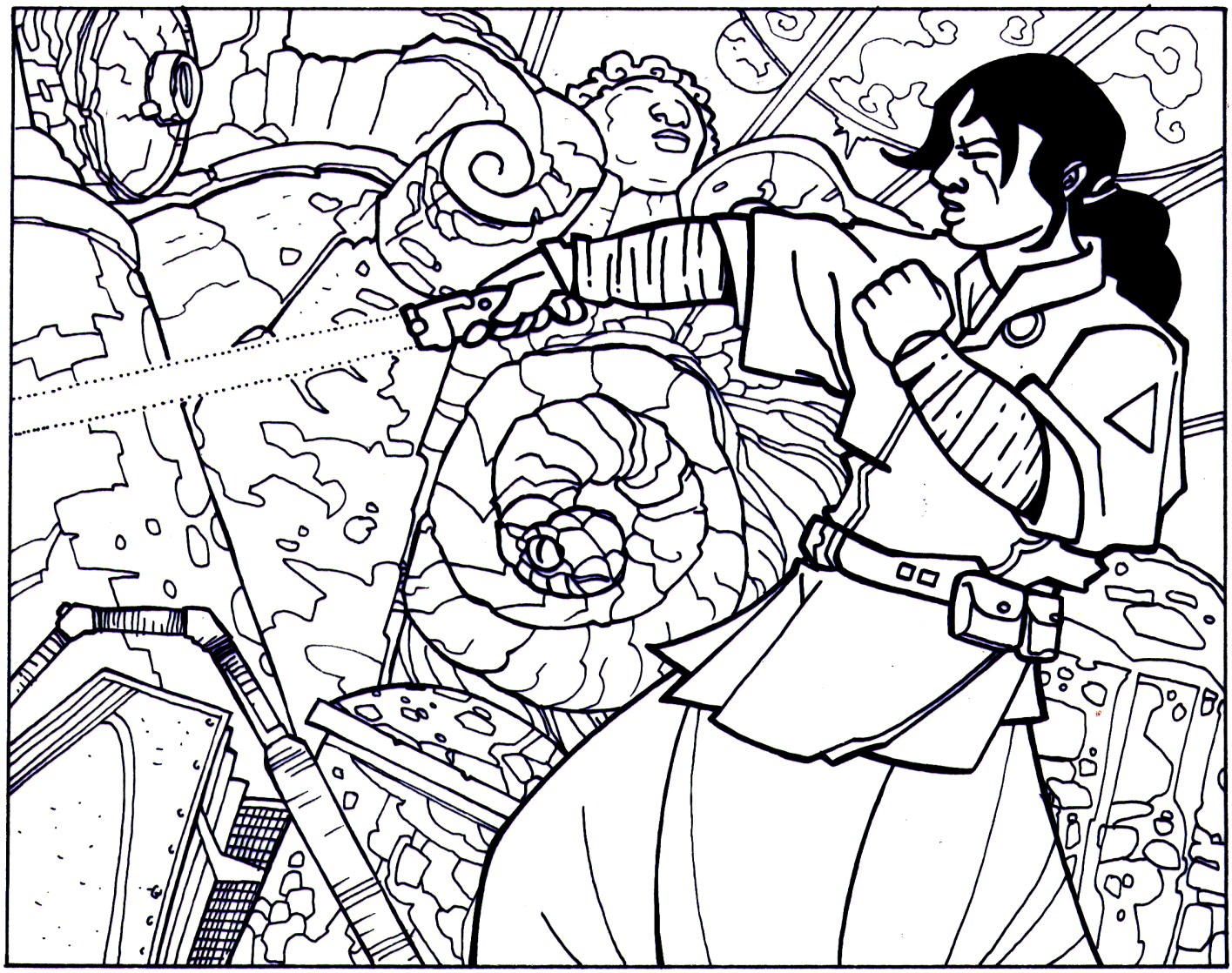
Les playtesteurs, que je remercie du fond du cœur : Adam Burke, Rafael Chandler, James Cunningham, Dan Root et Jon Schweitzer.

Traducteur de la version française : John Grümph

Correcteurs : Philippe « aesdana » Rouillier ; Touff5 ; Benoît Felten ; Étienne B. ; Olivier Roullier.

Illustrations : John Grümph pour l'édition française

Paladin is copyright 2002 Clinton R. Nixon. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike License. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/ or send a letter to Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.



CHAPITRE UN
CRÉER UN UNIVERS DE JEU

Si *Paladin* vous propose un univers de jeu par défaut (« L'Épée céleste », dans le chapitre deux), les joueurs peuvent imaginer n'importe quel contexte convenant au thème du jeu. Le processus de création d'un contexte est décrit en premier, afin que vous compreniez mieux l'univers proposé par la suite.

Quand vous créez votre propre contexte, vous devez d'abord décider s'il s'agit d'un processus commun avec le groupe de joueurs ou si le meneur de jeu doit le créer avant le début du jeu, ne laissant que les personnages entre les mains des joueurs. Les deux méthodes ont des avantages et des inconvénients :

Processus commun : tout le monde peut apporter des éléments et le jeu ainsi créé est plus satisfaisant. Néanmoins, le groupe peut s'enferrer dans des heures de discussions et de récriminations à propos du moindre point.

Processus maîtrisé : une vision claire et cohérente peut émerger. Mais cette vision peut ne pas être partagée par les autres joueurs.

Les éléments suivants doivent être créés avant que le jeu ne commence :

TOILE DE FOND

Où et quand placez-vous le jeu ? Est-ce que le contexte sera pseudo-historique ? Préférez-vous les aventures héroïques dans l'espace ? Voulez-vous quelque chose de moderne et nerveux ?

Vous devez, au minimum, définir la culture que l'on trouve dans le jeu, le type de technologie disponible et ce que les gens font au quotidien. Pensez à des livres, à des films, à des illustrations qui parlent de courage et de rivalités, non pas uniquement physiques, mais aussi émotionnelles.

Plus important, vous avez besoin d'un conflit. Il n'a pas besoin d'être universel – le duc local conspire peut-être pour éliminer le roi et prendre sa place. D'expérience, néanmoins, ce conflit doit être formidable et sérieux – le destin des personnages doit littéralement dépendre de sa résolution. L'action de ce jeu provient de la pression qui pèse sur les personnages, les forçant à prendre des décisions morales tout en sauvant le monde.

ORGANISATION, FOI ET CHARTE

Les personnages sont tous membres d'un ordre saint : une organisation qui a accès à des pouvoirs surnaturels grâce à la foi de ses membres. Ce pouvoir peut porter des noms différents en fonction du contexte. Dans le texte du jeu, nous l'appellerons Animus (ce qui veut plus ou moins dire « Force » en latin et qui est moins copyrighté que si nous parlions de *La Force*).

L'Animus est l'énergie surnaturelle qui réside en toute chose. L'ordre saint que vous créez doit croire en elle : même si vous basez votre univers de jeu sur des données pseudo-historiques, il est nécessaire qu'y soit présente cette vision gnostique de Dieu. L'Animus est une philosophie dualiste – il existe définitivement un bien et un mal, un côté blanc et un côté noir, et l'Animus peut être utilisé pour accomplir l'un et l'autre.

Avant que le jeu ne commence, vous devez définir certains éléments fondamentaux : Quelles sont les croyances de l'ordre ? Croit-il dans un Dieu ou dans une bienveillance universelle et désincarnée ? Quelle est son organisation ? Ses membres sont-ils soudés ou est-ce une organisation informelle ? Quelles traditions ont cours pour accueillir et entraîner les nouveaux membres ? Quelle est sa charte et comment l'ordre est-il considéré par le reste de la société ? Qu'est-ce que l'Animus blanc représente ? Qu'en est-il de l'Animus noir ?

Des ordres de ce type, que ce soit dans l'histoire ou dans la littérature, sont généralement associés à un gouvernement ou à une institution sociale. Même lorsqu'ils combattent un gouvernement en place, les personnages sont liés à un ordre clandestin déterminé à éliminer la corruption du régime.

Enfin, les ordres suivent des lois strictes. Quand vous créez votre ordre, vous devrez garder ceci à l'esprit : un ordre qui suit le chaos ou croit en l'anarchie n'est que rarement, voire jamais, acceptable.

CODE

Chaque foi possède ses règles et ses interdits. Vous devez créer un code pour l'ordre, en listant de trois à dix lois que tous les membres de l'ordre doivent suivre. Ces lois sont classifiées en mineures, majeures et sacrées. Un bon point de départ consiste à choisir trois lois mineures, deux lois majeures et une loi sacrée. Un exemple :

> **Lois mineures**
> Les décisions d'un membre de l'ordre doivent être guidées par la sagesse et non par ses émotions.
> Un membre de l'ordre ne doit jamais être orgueilleux.
> Un membre de l'ordre ne doit jamais utiliser ses dons pour son bénéfice personnel.
> **Lois majeures**
> Un membre de l'ordre doit respecter la vie sous toutes ses formes.
> Un membre de l'ordre ne doit jamais agir sous le coup de l'amour, de la peur ou de la haine.
> **Loi sacrée**
> Un membre de l'ordre ne doit jamais tuer sous le coup de l'émotion.

Comme vous le voyez dans cet exemple, les crimes ne sont pas forcément spécifiques et peuvent se chevaucher : prendre une décision basée sur ses émotions est une transgression mineure ; agir à cause d'émotions violentes est une transgression majeure ; tuer quelqu'un sous le coup de l'émotion est une transgression sacrée. Ces trois actions sont mauvaises, mais tuer quelqu'un est plus grave que, mettons, vider le réservoir de sa voiture parce que vous pensez que c'est un imbécile. Ce genre de superposition est un excellent moyen de montrer les valeurs fondamentales de votre ordre.

Arme

À chaque ordre est associée une arme précise : elle est le symbole du pouvoir de ses membres et le focalisateur de leur énergie. Cette arme représente également le danger associé à leurs pouvoirs, à la fois pour les autres et pour eux-mêmes. Tous les membres de l'ordre se doivent d'utiliser cette arme et elle doit être choisie avant le jeu. Le sabre-laser de *Star Wars* est un exemple évident. On peut aussi choisir une matraque, une épée enflammée ou ses propres poings tatoués.

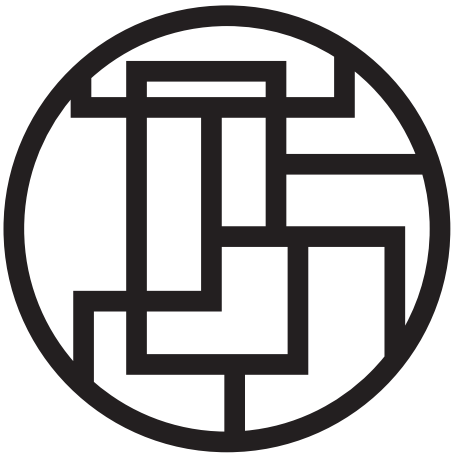
Si le meneur de jeu sent que c'est nécessaire, l'arme peut rester relativement indéfinie afin de permettre des variations, mais ce n'est pas recommandé.

Pouvoir

Paladin ne met aucune restriction à ce que votre personnage peut faire avec l'Animus. Si vous voulez qu'il saute par-dessus la gueule d'un volcan, allez-y. Si vous voulez qu'il lance des éclairs, c'est parfait aussi.

Néanmoins, quand vous créez votre contexte, vous devriez définir les usages courants de l'Animus et les décrire. Lancer des boules de feu peut être acceptable pour des moines shaolins, mais pas dans une histoire liée à l'univers de *Star Wars*.

Réfléchissez à quatre à six prouesses que votre personnage peut accomplir avec l'Animus et notez-les. Elles n'ont pas besoin d'être vraiment spécifiques (« Mes poings peuvent s'enflammer »). Quelque chose de plus général (« Je commande aux flammes ») laissera plus de place à l'expression dans le jeu, tandis que vos joueurs expérimenteront de nouvelles manières d'utiliser leurs pouvoirs.



CHAPITRE DEUX
L'ÉPÉE CÉLESTE

« L'Épée céleste » est le contexte par défaut proposé pour Paladin. Il s'aventure en terrain connu – des chevaliers pseudo-historiques investis de pouvoirs célestes – mais va certainement chambouler tout ce que vous avez toujours imaginé à propos de ces combattants sacrés. Prêt ?

TOILE DE FOND

« L'Épée céleste » se situe sur une terre médiévale et fantastique appelée Castillia. Castillia est un haut-plateau grouillant de vie qui s'élève loin au-dessus d'un monde sombre et dévasté. Le plateau est assez grand pour abriter toutes sortes de paysages, depuis les plaines vert-de-gris et arides du sud, jusqu'aux luxuriantes forêts du nord, pleines d'une faune moite ; des formidables chaînes de montagnes à l'est aux mers turquoises, profondes, dont les vagues viennent frapper les falaises à l'ouest.

Jadis, Castillia était en paix. La barrière naturelle des pentes menant au plateau le protégeait des violences et des ténèbres qui s'abattaient sur le reste du monde. Encore aujourd'hui, les gens tentent de maintenir cette paix : le roi est toujours un homme juste, le peuple respecte les lois et on respecte la vie. Les habitants de Castillia sont polythéistes et vénèrent une grande variété de dieux : le dieu du soleil, le dieu de la fertilité, le dieu des eaux. Il y a un dieu pour chaque chose, car toutes les choses sont liées par l'Animus, cette part de divin que les plus petits des lapins et les plus grands des hommes ont en commun. On respecte les ancêtres et, dans certaines familles, on les considère comme des petits dieux.

Le plus grand crime en Castillia est de prendre la vie. Les gens chassent les animaux et récoltent des plantes, mais uniquement pour se nourrir et s'abriter. Les gens ne se tuent pas les uns les autres, car le pouvoir réside dans la vie et l'Animus peut être corrompu et volé lorsqu'on prend une vie. L'acte de tuer donne au meurtrier un pouvoir impie. Le monde en contrebas de Castillia est tombé dans ce cycle noir des années plus tôt – des sorcières tuèrent des innocents, puis se tuèrent entre-elles, afin de gagner toujours plus de pouvoir ; des armées de non-morts, des créatures animées sans plus aucun esprit, furent créées par leur magie infernale ; des régions entières furent ravagées sans répit par les ténèbres.

Castillia a tenu bon jusqu'à présent. Le monde extérieur est de plus en plus lugubre et, chaque jour, de plus en plus de créatures corrompues et de sorcières sacrilèges tentent de pénétrer dans les vallées et les gorges qui mènent à Castillia, menaçant de s'emparer du dernier bastion de lumière sur ce monde.

L'Épée céleste est l'arme qui abat ceux qui veulent voler la vie.

Organisation, foi et charte

L'Épée céleste est un ordre martial – en vérité, le seul sur Castillia – qui se consacre à la préservation de la paix et à la protection de Castillia et qui exauce la volonté d'Ai, le dieu au-dessus de tout, le Donneur de vie.

L'Épée céleste est composée d'hommes et de femmes athlétiques, mûs par une foi transcendantale qui leur permet de puiser dans l'Animus qui lie chaque chose. Ces hommes et ces femmes sont les seuls en Castillia qui ont le droit, par leur charte, de prendre la vie d'autres êtres humains.

L'Épée céleste est à la lisière entre le bien et le mal, la vie et la mort – et le destin de chacun de ses membres est comme un cheveu posé en équilibre sur leur lame.

L'Épée céleste est mandatée pour pourchasser les meurtriers ou les sorcières. Le meurtre donne aux hommes d'horribles pouvoirs, leur permettant d'engranger l'Animus, d'accéder à des pouvoirs surnaturels et d'animer la plus écœurante des créations, les non-morts. Si Castillia est restée relativement protégée de tels pécheurs, leur nombre grandit sans cesse désormais. Avec ces temps sombres naissent de sombres responsabilités et l'Épée doit traquer le mal qui s'infiltre en Castillia et l'écraser sans pitié.

L'Épée céleste possède un lieu de culte sur Mons Calpe, la plus haute montagne de Castillia. Là, l'ordre entraîne ses membres et concentre leur Animus dans une lame acérée qui abattra ceux qui transgressent la volonté d'Ai. Quand les aspirants sont prêts, ils parcourent les routes et les forêts de Castillia, apportant la paix aux hommes de bonne-volonté et la mort aux déchus. Ils voyagent léger, sans armure – elles sont pratiquement inconnues en Castillia. Leurs épées, une vision extrêmement rare dans ces terres si paisibles autrefois, suffisent à dire aux gens ce qu'ils doivent savoir.

Code

Lois mineures
Tu ne souffriras pas que les non-morts conservent ce semblant de vie.
Tu ne diras aucun mensonge, car la vérité est la vie.
Tu ne pourras ignorer un appel à l'aide.
Lois majeures
Tu ne tueras pas un innocent.
Tu ne placeras pas ta propre sécurité avant la volonté d'Ai.
Lois sacrées
Tu ne souffriras pas que vive une sorcière.

Arme

L'Épée céleste est représentée par une épée large enflammée (une arme à 2 dés – voir Chapitre 4, « Le Paladin en action »), une arme que chaque membre porte comme symbole de sa mission. Les membres de l'ordre n'ont besoin d'aucune autre protection contre le mal ou d'aucun autre symbole de leur fonction.

Pouvoir

L'Épée céleste reçoit les dons suivant d'Ai :

- la capacité à discerner la vérité ;
- la capacité d'adoucir le cœur des hommes ;
- la capacité d'accomplir des actions physiques prodigieuses ;
- la capacité de sentir et de repousser la mort ;
- la capacité de conjurer le feu sacré, blanc et purificateur d'Ai.

En plus de toutes les règles normales concernant l'Animus, il existe une règle spéciale pour « L'Épée céleste » qui confère de l'Animus noir lorsque l'on tue des personnes innocentes, de l'Animus blanc quand on vainc le mal et qui permet aux sorcières de créer ces hideux non-morts. Nous reviendrons sur ce contexte dans le Chapitre cinq « L'Animus en mouvement ».

CHAPITRE TROIS
LA NAISSANCE DU PALADIN

ATTRIBUTS

Les personnages sont définis par une matrice de 3x3 attributs. Les colonnes de la matrice représentent les attributs charnels, les attributs blancs et les attributs noirs, tandis que les lignes représentent les réponses à ces questions : « Quelle est votre force ? », « Qu'est-ce qui vous protège ? » et « Comment influencez-vous les gens ? » (dans un jeu de rôle traditionnel, il s'agirait d'un attribut de combat, d'un attribut de défense et d'un attribut social). Répondez comme votre personnage répondrait pour lui-même.

Tout d'abord, vous devez répondre à ces questions pour **les attributs charnels** – la carcasse physique de votre personnage – avec un seul mot pour chaque réponse (un exemple utilisant le contexte proposé précédemment est donné pour chaque étape).

> *Mon personnage, un fier et magnifique membre de l'Épée céleste, nommé Gloria, tire sa force de sa Rapidité, est protégé par son Endurance et s'adresse aux gens grâce à son Charme.*

Vous devez ensuite répondre aux mêmes questions pour **ses attributs blancs**. Ce sont les qualités spirituelles bienfaisantes de votre personnage. Ce ne sont ni des pouvoirs surnaturels ni des compétences, mais des qualités humaines.

Gloria tire sa force de son Instinct, est protégée par son Équilibre et communique grâce à son Honnêteté.

Enfin, choisissez **ses attributs noirs**. Répondez de nouveau aux trois questions, mais au lieu de décrire ses qualités positives, choisissez les qualités négatives qui dorment au plus profond de votre personnage.

Gloria pourrait tirer sa force de sa Ruse, pourrait être protégée par sa Colère et pourrait manipuler les gens grâce à sa Séduction.

Les attributs possèdent un score de 1 à 5 – 2 étant la moyenne humaine.

• distribuez 9 points entre vos attributs charnels, avec un minimum de 1 et un maximum de 5 dans chaque.

• distribuez 6 points dans vos attributs blancs, avec un minimum de 1 dans chaque.

• distribuez 3 points dans vos attributs noirs, avec un minimum de 0 dans chaque.

Je choisis de répartir les points de Gloria comme suit :

Attributs charnels : Rapidité 4, Endurance 2, Charme 3

Attributs blancs : Instinct 2, Équilibre 1, Honnêteté 3

Attributs noirs : Ruse 0, Colère 1, Séduction 2

TALENTS

Vous devez maintenant choisir deux talents pour votre personnage, en plus du talent automatique qu'il possède dans le maniement de son arme (l'arme que vous avez définie au début – la capacité Arme représente ici le talent à l'épée de Gloria).

Gloria commence avec les talents Arme, Saut et Empathie animale.

Ces talents ne sont pas forcément des compétences apprises. Il peut s'agir de qualités naturelles ou surnaturelles. C'est aussi comme cela que vous pouvez différencier les espèces dans des contextes fantastiques ou de science-fiction.

Dans un autre jeu, basé sur le contexte des « Chevaliers du Vide » présenté dans les annexes, je veux créer un paladin alien. J'appelle sa race les Norox et affirme que ce sont des sortes de lézards, avec une bouche pleine de dents pointues et la capacité de changer de couleur. Je finis par lui choisir les talents Arme, Dents aiguisées comme des rasoirs et Peau de caméléon.

POINTS D'ANIMUS

Enfin, vous pouvez noter vos points d'Animus. Vous commencez avec 6 points à diviser entre Animus blanc et Animus noir. Vous ne pouvez pas avoir moins de points en Animus blanc qu'en Animus noir au début du jeu.

Gloria commence le jeu avec 5 points d'Animus blanc et 1 points d'Animus noir.

CHAPITRE QUATRE
LE PALADIN EN ACTION

RÉSOUDRE UNE ACTION

Toutes les actions sont résolues de la même manière dans Paladin.

ÉTAPE 1 : CHOISIR L'ATTRIBUT UTILISÉ

Choisissez l'attribut charnel pertinent et tous les talents appropriés à la tâche que votre personnage tente d'accomplir. Ajoutez le score de l'attribut au nombre de talents qui sont applicables.

L'attribut charnel est choisi comme suit :

• est-ce que votre personnage est actif ? Utilisez le premier attribut, aussi appelé attribut actif. Ces actions comprennent le fait de grimper, d'attaquer, ou de chercher quelque chose ou quelqu'un. En fait à chaque fois que vous initiez quelque chose, vous utiliserez l'attribut actif.

• est-ce que votre personnage est réactif ? Utilisez le second attribut, aussi appelé attribut réactif. On compte dans ces réactions les esquives, mais aussi la tentative de barrer un vaisseau spatial secoué par des vents solaires ou le fait de percevoir des choses cachées ou mystérieuses (un bon moyen de différencier un jet de perception actif ou réactif est de voir si vous avez demandé le jet ou si le meneur de jeu l'a fait. Si vous dites « Je regarde tout autour à la recherche de types suspects », c'est

certainement une action. Si votre meneur de jeu vous dit « Fais un jet de perception » et grimace, c'est définitivement une réaction.

• est-ce que votre personnage accomplit une action impliquant une sorte de communication non-violente avec quelqu'un ? Utilisez le troisième attribut, aussi appelé attribut social. Les actions sociales comprennent le marchandage, la recherche d'information ou les jeux de séduction.

• dans un premier temps, il s'agit de choisir l'attribut actif, réactif ou social approprié ; mais si le terme que vous avez choisi correspond particulièrement à l'usage que vous faites de l'attribut, vous pouvez ajouter un dé à votre poignée.

Étape 2 : Établir la difficulté de l'action

Table de résolution

Difficulté	Nombre de succès exigés
Facile	0 succès
Moyen	1 succès
Difficile	2 succès
2 x les capacités humaines	3 succès
3 x les capacités humaines	4 succès

Le meneur de jeu doit définir la difficulté de l'action, comme indiqué dans la table de Résolution. Cette difficulté doit être annoncée au joueur. Vous aurez à jeter les dés s'il s'agit d'une opposition, si quelqu'un essaie de vous arrêter ou de battre votre action, même si la difficulté est facile et ne demande aucun succès.

Le meneur de jeu peut augmenter le nombre de succès demandés en s'appuyant sur le tableau ci-dessus. Néanmoins, il devrait imposer des limites à la difficulté maximum de l'action qu'un personnage peut tenter. Dans ce cas, les joueurs doivent en être avertis.
Les personnes normales (pas les paladins) ne peuvent accomplir que des actions faciles, moyennes ou difficiles. Jamais des actions de difficultés supérieures aux capacités humaines normales.

Étape 3 : Obtenir des dés supplémentaires

Choisissez de dépenser ou non des points d'Animus pour obtenir des dés supplémentaires.

L'Animus blanc et l'Animus noir sont des réserves de points et, quand vous dépensez ces points, ils sont perdus – vous pouvez en gagner de nouveaux en accomplissant certains actes. Vous pouvez dépenser l'Animus, noir ou blanc, sur la base d'un point par dé supplémentaire. Néanmoins, vous ne pouvez dépenser à la fois de l'Animus noir et de l'Animus blanc sur la même action.

Étape 4 : Lancer la poignée de dés et compter les succès

Lancez votre poignée de d6. Tous les résultats de 5 donnent un succès ; tous les résultats de 6 donnent deux succès.

Étape 5 : Activer et réactiver les attributs d'Animus

Choisissez si vous voulez *activer* un attribut d'Animus. C'est là que se trouve le véritable pouvoir de l'Animus.

Vous pouvez activer n'importe quel attribut d'Animus noir ou blanc qui s'applique à cette action. Chaque activation ou réactivation indique que votre personnage tente de prendre un avantage dans la situation, que cet avantage soit mental, physique ou surnaturel.

Ces activations et réactivations doivent être interprétées, décrites et mises en scène.

Vous pouvez parfaitement activer un attribut blanc actif ou réactif sur un jet social – mais vous devrez décrire ce que votre personnage fait. Activer un attribut d'Animus signifie que votre personnage utilise l'Animus, que ce soit pour augmenter sa force, pour arracher son épée des mains d'un adversaire par télékinésie ou en créant une douce chaleur pour séduire un compagnon.

Quand vous l'activez, vous pouvez relancer tous les dés dont le résultat était inférieur ou égal à votre score d'Animus. Cette activation est gratuite – elle ne vous coûte aucun point d'Animus.

Si vous avez dépensé de l'Animus noir pour obtenir plus de dés au cours de l'étape 3, vous ne pouvez activer que des attributs noirs.

Vous pouvez réactiver un attribut d'Animus (afin de relancer des dés) plusieurs fois et aussi longtemps que vous le voulez : cela vous coûte un point d'Animus pour chaque réactivation après l'activation initiale gratuite.

Il faut que ce soit un point d'Animus blanc pour un attribut blanc et un point d'Animus noir pour un attribut noir. Néanmoins, une fois que vous avez activé un point d'Animus noir, vous ne pouvez plus activer de points d'Animus blanc pour la durée restante du conflit.

Étape 6 : Établir les conséquences de l'action

Comparez le nombre de succès obtenus à la difficulté de la tâche. S'il s'agissait d'une opposition, vous devez aussi battre le nombre de succès de l'adversaire. Si l'importance de la victoire importe, soustrayez le nombre de succès du perdant de celui du gagnant pour obtenir une marge de victoire. Notez que votre personnage peut toujours réussir une tâche facile si personne ne s'y oppose – vous n'avez même pas besoin de lancer les dés. S'il y a une opposition, vous devez tout de même lancer les dés.

Exemple 1 : Gloria tente de grimper au sommet d'un mur. Ce dernier est en brique, aussi la difficulté est-elle moyenne et ne demande qu'un seul succès. Elle doit utiliser ce qui la rend forte, c'est-à-dire sa Rapidité (aucun talent ne s'applique). Elle lance 4 dés et obtient 1, 3, 4 et 6. Avec deux succès, elle grimpe le mur sans souci.

Exemple 2 : Gloria doit sauter par-dessus une rivière afin d'intercepter une bande de non-morts qui s'apprêtent à attaquer un groupe de villageois. La rivière fait environ trente mètres de large. C'est au-delà des capacités humaines normales et il faut 4 succès (trois fois les capacités normales d'un humain). Elle dépense 3 points d'Animus blanc et ajoute 3 dés à sa poignée. Cette dernière est égale à 8 = Rapidité 4, Saut 1 et 3 points d'Animus blanc. Elle obtient 1, 1, 2, 2, 3, 4, 5 et 6, pour un total de trois succès. Elle choisit d'utiliser son attribut blanc Instinct : le joueur explique que ses instincts animaux l'aident à sauter correctement et à trouver le meilleur souffle de vent. Elle l'active, concentre son énergie sous la forme d'une corneille qui la tient dans les airs assez longtemps pour qu'elle sauve les villageois. Comme son Instinct est égal à 2, elle peut relancer tous les résultats égaux ou inférieurs à 2, soit quatre dés. Les dés donnent 1, 2, 4 et 5 – c'est le succès qui lui manquait. En prenant son élan, elle s'élève dans les airs et atterrit entre les non-morts et les villageois en fuite.

Exemple 3 : Gloria et une sorcière courent toutes deux vers son épée, qui a été projetée à plus de trente mètres de là par la sorcière. Gloria lance sa Rapidité 4 et dépense un point d'Animus blanc pour jeter un total de 5 dés. La sorcière lance sa Force 3. La difficulté est Facile, et elles n'ont pas besoin de succès pour courir. Gloria obtient 1, 2, 5, 5 et 6, obtenant quatre succès. La Sorcière obtient trois succès seulement avec 3, 5 et 6. Gloria se saisit la première de l'épée, de justesse.

Une note à propos des oppositions

Dans les oppositions, les deux parties suivent le processus décrit ci-dessus. Néanmoins, ***l'agresseur*** (celui qui initie l'action) déclare toujours en premier le nombre de points d'Animus qu'il dépense. Cela donne un léger avantage au ***défenseur***.

Quand il active ou réactive ses attributs d'Animus, l'agresseur annonce le premier son intention et relance ses dés. Ensuite le défenseur en fait autant. Les réactivations continuent ainsi jusqu'à ce que l'agresseur se couche et que le défenseur en fasse autant à son tour s'il le désire.

Gloria et Vincent, un ancien membre de l'Épée devenu sorcier, font la course le long d'une rivière, courant à la surface de l'eau, une action qui demande trois succès. Vincent est l'agresseur, car il fuit devant Gloria qui tente de l'attraper.

Vincent jette Compétence 3 + 1 dé pour son talent de Course. Il choisit de dépenser 4 points d'Animus, ce qui lui donne une poignée de 8 dés. Gloria jette son Endurance 2 + 1 dé pour son talent de Saut. Elle choisit de ne dépenser que 3 points d'Animus blanc pour un total de 6 dés. Vincent obtient 1, 6, 1, 6, 6, 1, 5, 3 – sept succès. Gloria obtient 6, 1, 6, 1, 4, 5 – cinq succès.

Vincent active son attribut noir, Roublardise 3 – pour l'instant, c'est gratuit – et frappe l'eau de ses pieds, créant une éclaboussure dont il espère qu'elle aveuglera Gloria et la ralentira. Il peut relancer quatre de ses dés et obtient 4, 4, 5 et 4 – un succès supplémentaire pour un total de huit. Gloria active aussi son attribut blanc Équilibre 1 – elle essaie de faire un saut de côté sur un rocher avant de reprendre la ligne – et peut relancer 3 dés (2, 6 et 6) pour quatre succès supplémentaires et un total de 9.

Vincent ne peut réactiver sa Roublardise 3 (tous ses dés sont supérieurs à 3) et Gloria parvient à le rattraper.

Si l'action tentée a une difficulté supérieure à Facile et que l'une des parties d'une opposition ne parvient pas à vaincre cette difficulté, on considère alors qu'elle n'a obtenu aucun succès lorsqu'il faut déterminer la marge de victoire.

Gloria tente de soutenir le mur d'un temple que Vincent essaie d'abattre. C'est un mur en marbre et il est extrêmement lourd – le pousser ou supporter son poids est une action demandant 4x les capacités humaines normales : il faut cinq succès.

Après avoir lancé les dés et activé les attributs d'Animus, Vincent obtient cinq succès et Gloria seulement quatre. Comme elle n'est pas parvenue à obtenir assez de succès pour vaincre la difficulté du jet, on considère qu'elle n'en a obtenu aucun et la marge de victoire de Vincent est de 5.

ACTIONS SURNATURELLES

Il n'existe qu'une seule restriction envers les personnages qui accomplissent des actes surnaturels dans *Paladin* – aucun effet ne peut être permanent. Par exemple, un personnage ne peut devenir Fort en permanence. Il peut, néanmoins, faire en sorte que son prochain coup soit particulièrement puissant. Les joueurs pourront vouloir limiter les actes de leurs personnages en fonction de l'ambiance du contexte (pas de boules de feu dans *Star Wars*), mais le jeu lui-même n'impose aucune restriction de la sorte.

Les actions surnaturelles sont résolues de la même manière que tout le reste dans *Paladin*. La plupart ne sont que l'extension d'actions humaines normales – sauter, courir, attaquer – mais quand une action est vraiment différente, elle peut être résolue comme indiqué plus haut. Mesurez l'effet désiré et suivez le guide suivant : abattre un mur de bois est une tâche habituellement Difficile pour un seul humain et si un moine veut invoquer le vent pour en faire autant, c'est donc aussi difficile pour lui ; s'il veut abattre un mur de pierre, une action qui mobiliserait trois hommes forts, alors la tâche exige 3x les capacités humaines normales pour lui aussi.

Si l'action ne peut être quantifiée de la sorte, mais correspond à l'ambiance du jeu, demandez simplement trois succès.

Quand une action n'est pas comparable à une activité humaine normale, tous les dés de la poignée doivent provenir uniquement de points d'Animus dépensés.

Gloria essaye de passer au travers d'une porte. Elle sait qu'elle n'est pas assez forte pour l'enfoncer – c'est du chêne épais et la porte est barrée – mais elle prend de l'élan et utilise sa Rapidité 4. Elle dépense aussi 4 points d'Animus, afin de gagner une force surnaturelle et d'augmenter sa poignée à 8 dés.

Si elle avait voulu abattre la porte avec un pilier de feu sacré, elle n'aurait pas pu utiliser un attribut charnel et tous ses dés initiaux auraient dû venir d'une dépense de points d'Animus.

ACCOMPLIR UNE ACTION À PLUSIEURS

Lorsque plusieurs personnages participent à l'accomplissement d'une même action, ils lancent tous leurs poignées de dés. Celle-ci est constituée de l'attribut charnel adéquat, plus des bonus dus aux talents, aux armes et aux armures.

Ils peuvent dépenser des points d'Animus pour améliorer leurs poignées de dé.

Ils doivent ensuite choisir, parmi tous les jets effectués, un nombre de dés égal à la plus petite poignée initiale plus un par point d'Animus investi au total.

Ensuite, une personne peut activer ou réactiver un attribut d'Animus (en payant 1 point d'Animus à chaque fois, y compris lors de la phase initiale d'activation). Une unique personne peut le faire à chaque tour d'activation, mais il peut s'agir d'une personne différente à chaque fois.

Gloria, Paul et Ulysse combattent deux sorciers, Vincent et Sophia. Les trois chevaliers provoquent le combat, aussi choisissent-ils les attributs charnels appropriés et la quantité d'Animus qu'ils investissent dans leurs poignées respectives. L'attribut charnel de Gloria est de 3, celui de Paul 2 et celui d'Ulysse 4. Ils ont tous le talent Arme (+1 dé chacun) et brandissent leurs épées enflammées (+2 dés chacun). Ils dépensent un point d'Animus chacun pour obtenir un dé supplémentaire. Les poignées totales sont de 7 pour Gloria, de 6 pour Paul et de 8 pour Ulysse. Le nombre de dés qu'ils peuvent choisir est de 6 (la poignée de Paul est la plus basse)

+ 3 (les dés supplémentaires obtenus en dépensant de l'Animus), pour un total de neuf dés. Ils peuvent donc choisir 9 dés parmi leurs jets – ceux qui donnent des succès certainement puis les plus petits que l'on peut relancer en activant un attribut d'Animus.

Vincent et Sophia entament alors le même processus. La poignée charnelle de Vincent est égale à 3, celle de Sophia est de 5. Vincent est un ancien membre des Épées et il possède le talent Arme, ainsi qu'une version tourmentée de son épée pour 3 dés supplémentaires et un total de 6. Ils dépensent un total de 4 points d'Animus : le montant final de dés qu'ils peuvent garder est de 5 (la poignée de Sophia) + 4 (les dés supplémentaires) pour un total de 9 dés.

Ensuite les attributs d'Animus peuvent être activés. Gloria, Paul et Ulysse peuvent tous activer l'un de leurs attributs – mais un seul d'entre eux à la fois. Puis Vincent et Sophia ont la possibilité de faire de même à leur tour, l'un d'entre eux du moins. Et le processus se répète jusqu'à ce que les deux côtés en aient fini.

COMBAT

Le combat, dans *Paladin*, est résolu comme toutes les autres actions. Chaque adversaire décide de l'attribut charnel applicable (qu'il soit actif ou réactif) puis il ajoute les talents appropriés afin de déterminer les poignées de dé. Quand le vainqueur utilise son attribut charnel actif, le perdant subit des dégâts physiques ; quand le vainqueur utilise son attribut charnel réactif, le perdant subit une perte temporaire de ses capacités, mais sans dégâts physiques (voyez la table de combat pour une explication mécanique).

Table de combat

	Vainqueur/Actif	**Vainqueur/Réactif**
Perdant/Actif	Le perdant subit 2x la marge de victoire en dégâts physiques. Le perdant décide de la répartition.	Le perdant subit 2x la marge de victoire en pénalités charnelles jusqu'à la prochaine scène. Le vainqueur décide de la répartition.
Perdant/Réactif	Le perdant subit 1x la marge de victoire en dégâts physiques. Le perdant décide de la répartition.	Le perdant subit 1x la marge de victoire en pénalités charnelles jusqu'à la prochaine scène. Le vainqueur décide de la répartition.

L'activation et la réactivation des attributs d'Animus doit particulièrement profiter de l'interprétation des personnages ici, afin de montrer les flux et reflux du combat. Quand un adversaire active son attribut d'Animus, que fait-il ? Pare-t-il le coup ou l'esquive-t-il ? Utilise-t-il son attribut pour projeter des débris sur son adversaire ? Utilise-t-il l'Animus pour s'élever en l'air et gagner ainsi une position avantageuse ? Essaie-t-il de désarmer son adversaire, physiquement ou grâce à un effet surnaturel ? Toutes ces actions sont possibles et toutes s'enchaînent au cours d'une même passe de résolution.

Quand le jet est finalement résolu, déterminez la marge de victoire.

• si le vainqueur a utilisé son attribut charnel actif, le perdant doit soustraire un nombre de points de ses attributs charnels tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessus. Le perdant choisit la manière dont ils sont répartis entre les trois attributs. Avec l'attribut charnel actif, les dégâts sont très réels, physiques, et peuvent entraîner la mort. Quand tous les attributs charnels tombent à 0 et que le personnage n'a plus de points d'Animus, il est mort.

• si le vainqueur utilisait un attribut charnel réactif, il place le perdant dans une situation délicate – pendu au-dessus d'une falaise, la gorge à la merci de la pointe de l'épée ou l'arme projetée au loin. Quelle que soit la description qu'en fasse le vainqueur, la perte de points enlevés aux attributs charnels du perdant perdure jusqu'à la prochaine scène ou cesse dès que le vainqueur le désire. Quoi qu'il en soit, le perdant ne peut mourir de cette manière.

Les combats de groupe peuvent être résolus en employant les règles d'action de groupe données précédemment. Si une seule personne emploie son attribut charnel actif, on considère que tout le groupe est offensif. Les dégâts et les malus sont répartis entre tous les participants du groupe qui a perdu.

ARMES ET ARMURES

Vous pouvez, bien évidemment, utiliser des armes en combat. La plupart des armes ajoutent simplement un dé à la poignée initiale. Des armes plus grandes ou plus puissantes peuvent exiger des succès minimums, généralement un succès par dé supplémentaire au-dessus du premier : par exemple, un blaster lourd peut ajouter deux dés à la poignée, mais il faut au minimum deux succès pour l'utiliser correctement.

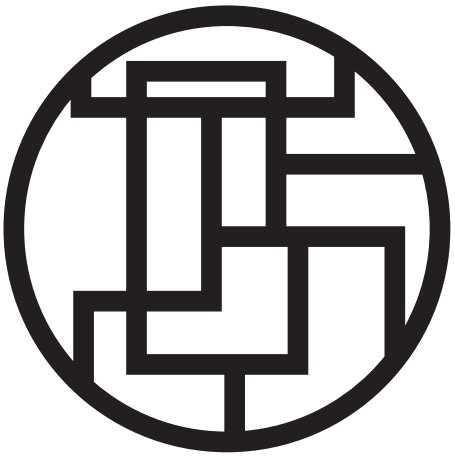
De même, une armure donne habituellement un dé à la poignée de combat. Elle peut même vous donner un dé pour vous opposer à une attaque que vous ne pourriez normalement pas éviter. Les armures particulièrement lourdes peuvent vous donner plus de dés, mais demandent d'obtenir un nombre minimum de succès.

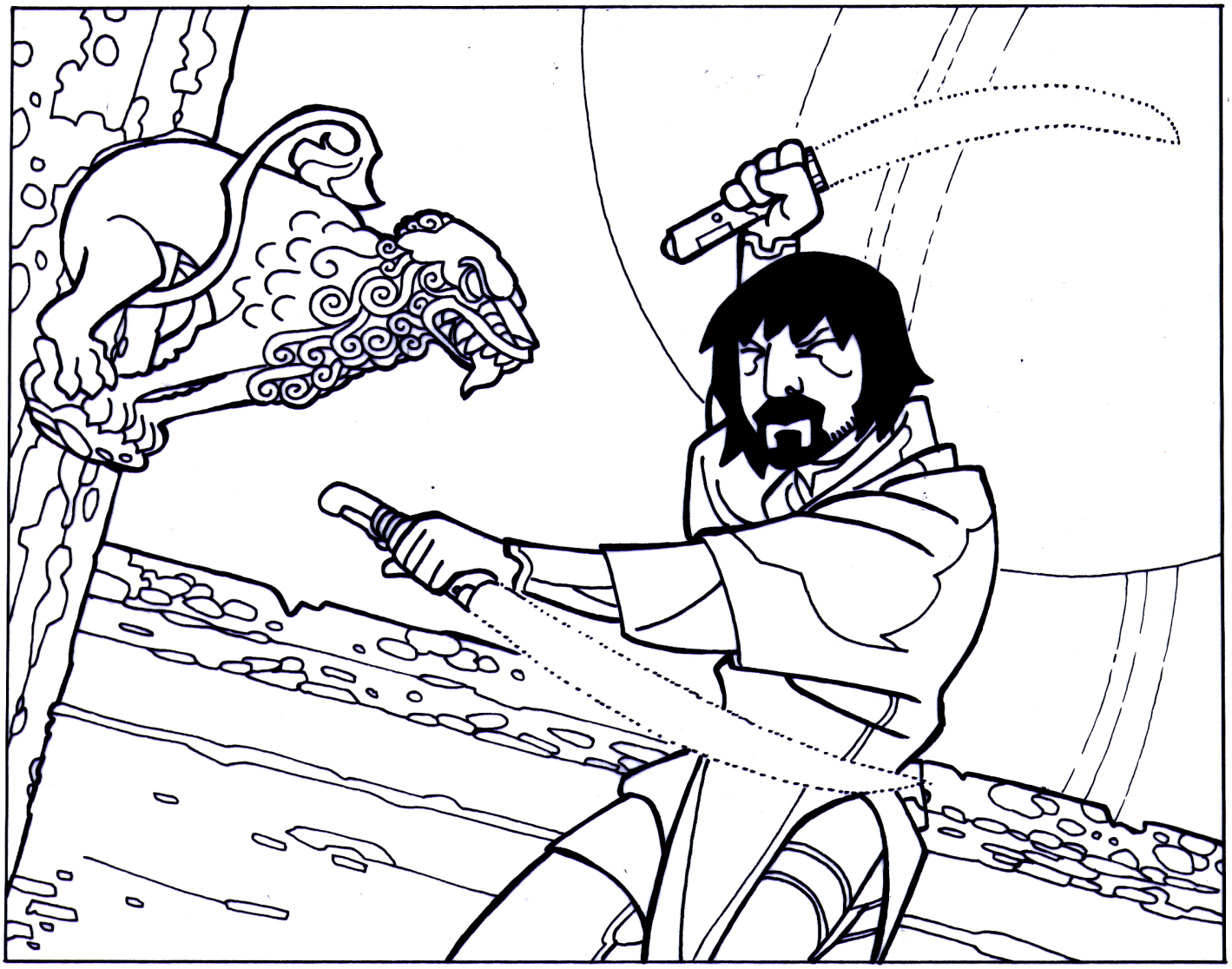
> *Gloria a voyagé jusque dans les terres mortes à l'extérieur de Castillia et elle se bat maintenant contre un étrange non-mort éveillé à quatre bras – il s'appelle Matnos le rejeton de la Guerre. Matnos utilise une gigantesque épée avec deux de ses mains (arme à +2 dés) et porte un énorme bouclier suspendu à un autre de ses bras. Cela signifie qu'il possède trois dés supplémentaires en combat, mais il doit obtenir un minimum de deux succès afin d'avoir une chance de l'emporter (pour son arme énorme).*

SOINS

Les attributs charnels qui ont été diminués par des dégâts physiques remontent au rythme d'un point par séance de jeu. Ils peuvent guérir plus vite en dépensant de l'Animus. Cela coûte un nombre de points d'Animus égal au nouveau niveau de l'attribut pour guérir un point de dégâts.

> *Gloria a subit trois points de dégâts : l'un a diminué sa Rapidité à 3 et deux autres ont diminué son Endurance à 0. Il faudrait 4 points d'Animus pour rétablir sa Rapidité à 4, 1 seul pour repasser son Endurance à 1 et deux autres pour revenir à Endurance 2.*





CHAPITRE CINQ
L'ANIMUS EN MOUVEMENT

L'évolution du personnage passe par l'accumulation de points d'Animus. Les points d'Animus peuvent être dépensés pour aider votre personnage lorsqu'il agit, ainsi qu'indiqué dans le chapitre quatre, « Le Paladin en action » ; ils peuvent aussi permettre à votre personnage de progresser et de s'améliorer.

Aucun personnage ne peut posséder plus de 20 points d'Animus à n'importe quel moment.

L'INTERACTION ENTRE LE BLANC ET NOIR

L'Animus noir gêne l'utilisation de l'Animus blanc. L'accumulation d'Animus noir est une souillure sur l'âme du personnage. Si un personnage a plus d'Animus noir que de blanc à n'importe quel moment, il ne peut plus dépenser d'Animus blanc, sauf pour purger cet Animus noir. L'Animus noir peut ainsi être purgé (éliminé) sur la base d'un point noir perdu par point d'Animus blanc dépensé.

Cela veut dire qu'un personnage qui dépense trop d'Animus blanc peut se retrouver soudainement incapable d'y faire appel. C'est le sel des grandes histoires et il s'agit définitivement d'une caractéristique de ce système, non d'une erreur : au milieu d'un terrible combat, vous êtes au bout de vos dernières ressources et soudain la peur et la haine vous envahissent. Allez-vous vous laisser aller à toutes ces émotions redoutables ou allez-vous accepter de souffrir, de perdre peut-être, de devoir vous enfuir ?

Gloria a 5 points d'Animus blanc et 3 points d'Animus noir. Elle dépense 3 points d'Animus blanc pour gagner 3 dés sur un jet. Elle tombe alors à 2 points d'Animus blanc. Elle ne peut plus dépenser d'Animus blanc jusqu'à ce que son total remonte au dessus de celui d'Animus noir. Elle peut, néanmoins, dépenser trois points d'Animus noir afin de remporter la bataille : cet acte impliquant la dépense d'Animus noir pourra lui valoir, simultanément, le gain de plus d'Animus noir.

Quand vous dépensez des points d'Animus noir, les deux réserves sont affectées. À moins que ça ne soit spécifiquement indiqué, à chaque fois que vous dépensez de l'Animus noir, vous perdez un nombre équivalent d'Animus blanc. Néanmoins, vous pouvez dépenser de l'Animus noir même si votre Animus blanc est à 0 : les réserves ne sont jamais négatives. Vous ne pouvez jamais dépenser de l'Animus blanc et de l'Animus noir en même temps.

L'ANIMUS BLANC

La principale source d'Animus blanc provient d'une unique source : lorsque vous faites face à l'adversité. À chaque fois que votre personnage affronte un danger alors qu'il tente d'atteindre l'un des objectifs du Code ou de l'Ordre, sans utiliser d'Animus noir, il reçoit un point d'Animus blanc. L'adversité peut être classée en mineure, majeure et impensable.

Sauter au travers d'une fenêtre au premier étage, sauter depuis un chariot en marche, abattre un adversaire mineur avec de l'Animus, ignorer les besoins d'un être aimé à cause de ses responsabilités ou accomplir toute action qui présente des risques physiques ou émotionnels compte comme une adversité mineure.

S'enfoncer dans un bâtiment en flamme, crasher son speeder dans une escouade de stormtroopers, affronter un adversaire de même valeur que soi avec de l'Animus, prendre ses responsabilités malgré les protestations directes d'un être aimé ou accomplir une action présentant des risques significatifs compte comme une adversité majeure.

Sauter du haut du toit, couvrir une bombe de son corps, écraser son vaisseau spatial dans la base ennemie, affronter un adversaire bien meilleur que soi, rompre une relation à cause de ses responsabilités ou accomplir une action qui présente des risques certains et évidents compte comme une adversité impensable.

Quand vous faites face à une adversité mineure, vous gagnez 1 point d'Animus blanc. Face à une adversité majeure, vous gagnez 3 points d'Animus blanc. Face à une adversité impensable, vous gagnez 7 points d'Animus blanc. Vous ne devez utiliser aucun point d'Animus noir, à aucun moment, pour affronter cette adversité. Sinon, les points d'Animus blanc gagnés vous sont immédiatement retirés.

Votre personnage reçoit aussi de l'Animus blanc quand il vainc un adversaire principalement noir – c'est-à-dire qui a plus d'Animus noir que d'Animus blanc au début de l'opposition. Votre personnage reçoit un nombre de points d'Animus blanc égal au meilleur Attribut noir de votre adversaire. Vous devez le vaincre sans utiliser d'Animus noir. Le sens de vaincre est volontairement laissé dans le flou – il existe de nombreuses manières de défaire un adversaire sans le tuer.

L'ANIMUS NOIR

L'Animus noir est bien plus facile à gagner : transgressez le code et vous recevrez des points d'Animus noir. Si votre personnage brise une loi mineure, vous gagnez deux points d'Animus noir ; vous en gagnez cinq pour avoir brisé une loi majeure ; et dix pour transgresser une loi sacrée. Faites alors une croix dans les cases en regard de la loi, sur votre feuille de personnage.

GAGNER DES MARQUES

À chaque fois que vous faites une croix dans une case portant un numéro (appelée marque), vous devez désormais effectuer un test à chaque fois que vous brisez une loi de même gravité. Lancez alors un nombre de dés égal à la somme de vos attributs noirs – si vous n'obtenez pas un nombre de succès égal à la valeur de la marque pour ce type de loi, vous ne faites pas de croix supplémentaire. Vous pouvez vous contenter d'activer votre attribut noir le plus bas sur ce jet en sacrifiant définitivement un point d'attribut charnel.

De plus, quand vous gagnez une marque, deux choses arrivent :

• vous devez immédiatement perdre un point dans votre attribut blanc le plus élevé ;

• vous devez aussi choisir une difformité – votre apparence physique se modifie pour refléter les ténèbres qui s'emparent de votre âme. Une difformité de niveau 1 (quand vous atteignez la marque de niveau 1) sera légère et peu visible de la plupart des observateurs – une excroissance sur le dos de la main, une langue qui devient pointue… Les difformités deviennent de pires en pires tandis qu'elles montent en niveau – une difformité de niveau 5 n'est plus humaine.

Quand votre personnage transgresse le code, il prend des distances avec l'Animus blanc. S'il possède des marques, vous aurez à faire des jets à chaque fois que vous pourrez gagner de l'Animus blanc. Lancez un nombre de dés égal à votre attribut blanc le plus élevé – vous devez obtenir un nombre de succès égal à la plus haute marque que vous possédez, sinon vous ne gagnez pas de points d'Animus blanc cette fois-là. Vous ne pouvez activer aucun attribut d'Animus sur ce jet.

Votre personnage reçoit de l'Animus noir à chaque fois qu'il brise une loi, pas quand votre personnage décide qu'il lui faudrait plus d'Animus noir.

Votre personnage reçoit aussi de l'Animus noir quand il tue un adversaire principalement blanc – c'est-à-dire qu'il a plus d'Animus blanc que d'Animus noir au début de l'opposition. Votre personnage reçoit un nombre de points d'Animus noir égal au meilleur Attribut blanc de votre adversaire. Vous devez le tuer sans utiliser d'Animus blanc.

ENLEVER LES MARQUES

Enlever une marque est une affaire délicate. On ne peut les enlever si on est voué aux ténèbres et qu'on ne veut s'en débarrasser que pour rendre le gain d'Animus plus facile. On doit absolument vouloir se consacrer à la lumière. Mécaniquement, vous ne pouvez enlever une marque si le total de vos attributs noirs est supérieur au total de vos attributs blancs.

Afin de retirer une marque, votre personnage doit accomplir un acte de contrition. Le moyen le plus simple est de réparer le mal que vous avez causé en brisant le code. Si, par exemple, vous jouez avec l'Épée céleste et que votre personnage brise la loi mineure vous interdisant de dire des mensonges, vous devrez trouvez les personnes à qui vous avez menti, leur dire que vous avez menti et réparer toutes les douleurs et les souffrances que vos mensonges ont causé.

Le plus souvent, les choses ne sont pas si simples. Par exemple, si vous avez tué un innocent, vous ne pouvez ramener cette personne à la vie. Si vous ne pouvez réparer un mal que vous avez causé, vous devez accomplir un acte public de contrition. Vous devez trouver un moyen de renforcer la loi brisée en prenant de grands risques personnels. Pour trouver une contrition possible, vous devez, en tant que joueur, discuter avec le meneur de jeu de ce que votre personnage peut faire et obtenir son approbation. Vous noterez dans les exemples ci-dessous que ces actes sont naturellement à l'origine d'aventures – d'une certaine manière, vos péchés peuvent ajouter à l'histoire.

Pour retirer une marque d'une loi mineure, vous devez accomplir un acte qui prend un peu de temps (au moins une séance de jeu) et se révèle relativement difficile, physiquement ou émotionnellement.

> *Si un personnage reçoit une marque pour avoir ignoré un appel à l'aide, il devra défendre le village dans lequel le pétitionnaire vivait jusqu'à ce qu'il ait une chance de repousser une menace sérieuse pour cet endroit.*

Pour retirer une marque d'une loi majeure, vous devez accomplir un acte qui prend un temps significatif (plus d'une séance de jeu) et pose de grandes difficultés physiques ou émotionnelles.

> *Si un personnage reçoit une marque pour avoir tué un innocent, un fermier par exemple, il devra aller trouver sa famille et non seulement les laisser exercer leur colère mais s'assurer qu'ils seront à jamais à l'abri du besoin.*

Afin de retirer une marque d'une loi sacrée, vous devez accomplir une action qui prend un temps considérable (un arc narratif complet consacré à cet acte de contrition) et qui présente des difficultés majeures. Afin d'accomplir cet acte, vous devez obtenir l'autorisation de tous les joueurs dans le groupe, car cela occupera beaucoup de leur temps et vous devrez aussi vous faire pardonner de leurs personnages au cours des aventures.

> *Si un personnage a laissé vivre une sorcière, il devra descendre dans le monde hors de Castillia, y voyager à pied pendant des centaines de kilomètres afin de détruire la forteresse d'une sorcière particulièrement puissante.*

Quand vous retirez une marque dans une loi, effacez toutes les croix au-dessus de celle-ci. Vous devez néanmoins entourer la position de la dernière croix que vous aviez. Si vous brisez cette loi une nouvelle fois, vous remplirez toutes les croix jusqu'à cette position – le péché a été pardonné, pas oublié. De plus, vous gardez toutes les difformités gagnées par votre personnage.

Détecter l'Animus

Tout paladin peut détecter l'usage de l'Animus ou les êtres possédant un Animus important. À chaque fois qu'un personnage assiste à une utilisation d'Animus qui n'est pas visible, qu'il est en présence d'un autre paladin ou d'un paladin noir, ou qu'une utilisation majeure d'Animus se produit dans un autre endroit mais dans le cadre de l'aventure, jetez les dés en vous référant à la table de Détection.

Plus vous obtenez de succès sur le jet, plus vous aurez d'informations à propos de l'Animus :

Vous savez toujours si l'Animus est blanc ou noir. Une marge de victoire de 1 vous donne une idée de l'origine (qui, où) de l'Animus. Une marge de victoire de 2 vous donne précisément l'origine de l'Animus ainsi que ce pour quoi il a été utilisé. Si votre détection est concentrée sur une personne, 1 succès vous permettra de savoir s'il était d'abord noir ou blanc ; 2 succès vous permet de connaître le montant de sa réserve d'Animus la plus importante ; et 3 succès vous permet de connaître la valeur de son attribut d'Animus le plus élevé. La personne peut se défendre contre la détection si son attribut d'Animus réactif est approprié.

Table de détection

Situation	**Succès nécessaires**
Près d'un paladin de grand pouvoir	1
Près d'un paladin de même pouvoir	2
Près d'un paladin de pouvoir inférieur	3
De l'Animus est utilisé non loin	2 – (quantité d'Animus utilisé /5)
Une grande quantité d'Animus est utilisé très loin	4 – (quantité d'Animus utilisé /5)

Arrondissez à l'inférieur
Le terme paladin désigne aussi bien un paladin qu'un paladin noir dans cette table

Progression du personnage

Afin d'augmenter vos attributs charnels, dépensez un nombre de points d'Animus égal à trois fois le niveau à atteindre.

> *Si vous désirez augmenter l'Endurance de Gloria de 2 à 3, vous devez dépenser 3x3=9 points d'Animus.*

Pour augmenter les attributs d'Animus, vous devez dépenser un nombre de points d'Animus égal à trois fois le niveau à atteindre – de l'Animus blanc pour des attributs blancs et de l'Animus noir pour des attributs noirs.

> *Si vous désirez augmenter l'Équilibre de Gloria de 1 à 2, dépensez 2x3=6 points d'Animus blanc.*

Pour obtenir un nouveau talent, vous devez dépenser deux fois le nombre actuel de talents que votre personnage possède. Voyez avec votre meneur de jeu si vous voulez gagner un nouveau talent un peu étrange – à moins que vous n'ayez reçu une marque d'une sorte ou d'une autre et que vous vouliez profiter de la difformité, auquel cas choisir un nouveau talent est une excellente idée.

> *Gloria devra dépenser 3 (le nombre actuel de talents) x 2=6 points d'Animus pour prendre Crochetage comme nouveau talent.*

Vous pouvez dépenser de l'Animus pour augmenter vos attributs ou choisir de nouveaux talents à n'importe quel moment du jeu.

L'ANIMUS DANS "L'ÉPÉE CÉLESTE"

Il existe quelques règles spécifiques à l'usage de l'Animus dans le contexte par défaut de ce jeu, « L'Épée céleste ». Celui-ci est centré autour de la lutte contre le meurtre et les pouvoirs affreux qu'il offre aux meurtriers – ici appelés sorciers ou sorcières.

NON-MORTS

Les sorcières peuvent utiliser l'Animus noir qu'elles ont collecté en assassinant des gens (elles brisent une loi majeure de l'ordre et gagnent alors 5 points d'Animus noir) pour créer des non-morts – d'horribles créatures mortes qu'un semblant de vie anime. Afin de créer un non-mort, une sorcière doit dépenser un nombre de points d'Animus noir égal à la somme des attributs de la créature, plus 1 point par talent qu'il possède.

Un non-mort ne possède que des attributs charnels et noirs. La plupart d'entre-eux sont des créatures sans volonté, qui suivent les ordres que leur donne la sorcière qui les a créés. Ils possèdent des attributs actifs et réactifs, mais rares sont ceux avec des attributs sociaux – les pires d'entre-eux possèdent des attributs noirs. Un non-mort avec des attributs noirs est éveillé et libre, il n'a besoin d'aucun maître pour lui dire quoi faire.

Un non-mort doit posséder des attributs noirs pour utiliser l'Animus et pour en gagner. Ils récupèrent de l'Animus noir en tuant des personnes qui suivent la lumière, en utilisant les règles ci-dessus. Ils peuvent aussi gagner de l'Animus noir en persuadant un être vivant de leur en donner. Ils n'ont aucun autre moyen d'en récupérer. Les non-morts avec de l'Animus noir peuvent l'utiliser pour réactiver des attributs d'Animus, comme normalement, et peuvent tenter n'importe quelle action de n'importe quelle difficulté.

Les paladins peuvent sentir les non-morts comme une sorte de « bulle creuse » au sein de l'Animus. Pour les détecter, vous devez obtenir autant de succès que s'il s'agissait de paladins noirs.

CHAPITRE SIX
MENER *PALADIN*

CRÉER DES FIGURANTS

Les figurants peuvent faire ou défaire l'intérêt d'une séance de jeu, y compris d'une partie de *Paladin*. Voici les règles pour les créer.

LES NON-PALADINS ET LES PERSONNES NORMALES

Il est fort probable que vos personnages rencontreront ou affronteront des non-paladins dans le jeu. Les non-paladins sont liés à l'Animus eux aussi et peuvent accumuler de l'Animus noir ou blanc tout comme les paladins. Néanmoins, ils n'en ont pas la même maîtrise et subissent ainsi quelques restrictions :

• ils ne peuvent tenter que des actions Faciles, Moyennes ou Difficiles ;

• ils ne peuvent accomplir d'actions surnaturelles ;

• ils peuvent activer des attributs d'Animus, mais cela leur coûte un point d'Animus et ils ne peuvent les réactiver ;

• ils ne peuvent avoir plus de 10 points d'Animus au total et en auront certainement beaucoup moins.

Les non-paladins peuvent dépenser des points d'Animus pour gagner des dés supplémentaires au début d'un conflit, tout comme les paladins.

Les non-paladins ont généralement des attributs d'Animus bien moins importants que ceux des paladins : il est recommandé qu'un non-paladin moyen ait un total de 5 points à partager entre leurs attributs noirs et blancs.

Assignez les attributs charnels comme vous l'estimez approprié. Il n'y a pas de méthode « officielle » pour créer un figurant. Si vous souhaitez opposer une menace très simple, très physique, à vos paladins, donnez-lui un attribut charnel actif Force 5 et un attribut réactif Solidité 5. En fait, c'est très amusant à faire, si vous n'en abusez pas – il est intéressant de faire savoir aux personnages que les humains normaux peuvent parfois menacer même la volonté des dieux.

Pour créer des brutes que l'on peut vaincre aisément, le meneur de jeu peut simplement créer des personnages sans Animus ni attributs d'Animus. Les paladins devraient pouvoir venir à bout de hordes de tels personnages.

Les paladins noirs

Les paladins noirs sont soit des paladins qui ont trahi leur ordre, soit des gens qui ont appris à maîtriser l'Animus noir (dans « l'Épée céleste », toute personne qui en assassine une autre devient immédiatement une sorcière ou un paladin noir).

Pour créer un paladin noir, utilisez la même méthode que pour créer des personnages-joueurs, bien que vous ne distribuiez qu'entre 3 et 6 points dans les attributs blancs et que vous ayiez 6 points ou plus dans les attributs noirs. Tout comme pour les non-paladins, vous êtes libre de mettre les chiffres que vous voulez pour créer des figurants de la puissance souhaitée.

Quand vous assignez les points d'Animus noir et blanc, rappelez-vous qu'une réserve de dix points ou plus dans un type d'Animus fait de votre figurant un adversaire réellement redoutable.

L'État d'esprit paladin

Paladin est une sorte de jeu à fond la caisse, mené tambour battant, où ça tranche et ça botte des culs. Vous entendez parler de gros méchants, vous les traquez et vous essayez d'organiser une espèce de bataille pour dévaster le décor, le genre où il n'en reste qu'un à la fin, couvert de sang. Voilà exactement ce que vous êtes supposés jouer ici.

Paladin est aussi un jeu sur la morale. Les règles présentent un univers moralement rigide, où le bien et le mal sont absolus, et où vous êtes définitivement et absolument du bon côté. Nous appelons cela *l'absolutisme moral*. C'est assez différent de nombreux jeux dans lesquels on présente un *relativisme moral*, un univers où le bien et le mal ne sont pas aussi clairement tranchés et où les personnages peuvent finir d'un côté ou de l'autre – ou des deux – assez vite.

Quand j'ai conçu *Paladin*, on m'a demandé « Que se passe-t-il si vous vous battez contre d'autres personnes bienveillantes – des gens qui croient en quelque chose de complètement différent ? » La réponse est : vous avez raison, ils ont tort. C'est un univers qui n'est pas réaliste, mais qui est plein de raisons de partir à l'aventure.

Et donc, comment allez-vous mener une aventure dans un tel univers ?

Absolutisme moral

La première sorte d'aventure, la plus facile à mettre en place, est celle qui utilise à plein le principe d'absolutisme moral. Les personnages découvrent que quelque chose de mauvais se prépare, ils enquêtent, en trouvent les racines et les arrachent avec toute leur sainte colère. C'est une manière simple de mener les choses, et c'est amusant. En utilisant le contexte par défaut, voici à quoi peut ressembler une aventure :

> *Tandis qu'ils voyagent, les personnages arrivent au village de Zaragoza. Ils cherchent de la nourriture et un abri, mais découvrent vite que le village est vide, des cadavres vidés de leur sang gisant dans les bâtiments. Tandis qu'ils fouillent et enquêtent, ils découvrent que les corps se relèvent la nuit en tant que non-morts, détachés de ce monde – ils sont faibles mais très nombreux. Les personnages doivent trouver la sorcière qui contrôle ces non-morts et la tuer afin d'empêcher ces hordes dévastatrices de voyager et d'attaquer un autre village.*

Vous pouvez voir que ce début d'aventure propose plein d'espace pour obtenir un jeu intéressant : des zombies effrayants, une bataille intense entre quelques paladins et une horde de non-morts, une chasse à la sorcière et le terrible combat final contre elle.

Ce genre d'aventure sera amusante un certain nombre de fois avant que les ficelles ne deviennent trop grosses et que l'on commence à s'ennuyer.

Relativisme moral

À partir de là, où pouvez-vous aller ? Comment faire en sorte que votre jeu ne devienne pas une sorte de non-mort lui-même ?

Introduisez un dilemme moral. Si les univers de Paladin sont absolus quand on en vient au bien et au mal, aucun véritable humain ne peut l'être, pas même le paladin le plus impavide. Tout le monde a un point de rupture et tenter de trouver ce point peut occuper des heures de jeu. Un exemple :

> *Des rumeurs atteignent le temple de Mons Calpe – un grand maléfice a été ressenti dans l'est, autour d'une grande cité appelée Cordoba. Un membre de l'Épée, Gloria, est originaire de Cordoba ; aussi, elle et son partenaire, Philippe, y sont envoyés mener l'enquête. Ils trouvent une sorcière extraordinairement puissante en ville et la suivent durant des jours pour découvrir ses faiblesses.*
>
> *Ce qu'ils découvrent est horrible – cette sorcière est assez puissante pour avoir créé un non-mort puissant, talentueux et éveillé. Et elle a utilisé le corps du père de Gloria. La sorcière est trop redoutable pour que Gloria et Philippe puissent s'attaquer à elle tout seuls. Mais le père de Gloria vient à elle et lui dit qu'il veut être libre – il les aidera à tuer la sorcière, afin que Gloria et lui puissent vivre ensemble à jamais si elle l'aide à conserver ses pouvoirs.*
>
> *Est-ce que Gloria va accepter son aide ? Tournera-t-elle le dos à l'Épée afin de rester avec lui ou est-ce qu'elle tuera cette chose non-morte ?*

Si Gloria suit le code, elle doit tuer son propre père. Le peut-elle ? Ce genre d'histoire amène des drames inhabituels au cœur de Paladin, qu'on ne trouve pas habituellement du côté le plus absolu de la morale. Comme le sel, on ne doit pas en abuser, mais bien utilisées, ces pratiques donnent de la saveur au jeu.

Vous pouvez aller plus loin et préparer des scénarios qui font se demander au personnage s'il est du bon côté. Dans l'exemple ci-dessus, Gloria peut se lamenter pour son père, mais il est clair qu'il n'est plus – elle n'aiderait plus qu'une contrefaçon de vie. Dans l'exemple ci-dessous, les choses sont beaucoup moins tranchées :

> *Des rumeurs atteignent le temple de Mons Calpe – un grand maléfice a été ressenti dans l'est, autour d'une grande cité appelée Cordoba. Un membre de l'Épée, Gloria, est originaire de Cordoba ; aussi, elle et son partenaire, Philippe, y sont envoyés mener l'enquête.*
>
> *Ce qu'ils trouvent est alarmant – une maladie se propage parmi les enfants de la ville et le nombre de mort augmente chaque jour qui passe. Ils trouvent un membre renégat de l'Épée, Carlos, qui travaille avec une sorcière locale, utilisant leurs pouvoirs combinés pour combattre l'épidémie et sauver les enfants.*
>
> *Vont-ils tuer la sorcière et laisser les enfants mourir de causes naturelles ? Et que feront-ils de Carlos, en colère après les dieux qui laissent de telles choses arriver ?*

Les meneurs de jeu doivent être prévenus que ce genre de scénario peut complètement et radicalement changer votre jeu. Quand les personnages décident qu'ils ont pu être du mauvais côté tout du long, il n'y a plus rien qui les empêche de se vautrer dans l'Animus noir. Ce changement peut être bienvenu, sans doute – un jeu qui fait se poser ce genre de questions peut être intellectuellement très satisfaisant.

Aller trop loin

Que faire quand les personnages décident de briser toutes les règles ? Si vos joueurs décident que leur voie n'était pas la bonne, comment allez-vous gérer ? Que faire s'ils décident que le bien et la justice ne sont pas la même chose ?

S'ils veulent changer le code, comment pouvez-vous les laisser faire ? Est-ce que le dieu de leur monde est un être indépendant qui établit des règles absolues ou un dieu commandé par l'inconscience collective des hommes ? Pouvez-vous affronter votre dieu et changer le monde ? Et si vous le pouvez, comment empêcher les mauvaises personnes de le faire ?

Toutes ces questions peuvent donner des idées d'aventure pour des groupes de paladins expérimentés. Il n'existe aucun mécanisme dans le jeu pour changer le code, mais cela ne veut pas dire qu'on ne peut pas en tirer une bonne histoire.

Dernière remarque

Aussi longtemps que vous suivez ces règles, il n'existe pas de mauvaise façon de jouer à *Paladin*. Faites-en ce que vous voulez et passez les meilleurs moments possibles. Dans un jeu qui s'intéresse autant à ce que le bien et le mal signifient, n'oubliez pas que vos joueurs et vous-même pouvez avoir des morales personnelles très différentes – si un sujet émerge qui met quelqu'un mal à l'aise, assurez-vous que tout ira bien avant de continuer. Et surtout, dès lors, continuez – votre jeu n'en sera que meilleur !

ANNEXE
D'AUTRES UNIVERS DE JEU

LA FANTASTIQUE RÉVOLTE DES BOXERS

TOILE DE FOND

Les envahisseurs anglais ravagent la Chine avec leurs bateaux et leurs fusils, imposant la loi impériale. Ils ont subjugué les populations avec leur opium hébétant et ils volent le thé et les richesses de la Chine au nez et à la barbe de tous ces drogués aux yeux vitreux. Ils tentent de détruire l'équilibre de la Chine.

Les moines shaolin forment un ordre qui tente de développer leurs compétences martiales en maintenant l'équilibre entre leur âme et leur esprit et en étudiant les mouvements de la nature. Parce qu'ils imitent les animaux quand ils se battent et savent fortifier la paix dans leur cœur, ces moines sont les meilleures armes que la Chine peut aligner face au fléau culturel et militaire que sont les Anglais.

ORGANISATION, FOI ET CHARTE

Les moines ne croient pas en un dieu, mais ils pensent que les esprits résident en toute chose et qu'ils doivent être révérés. Ils vénèrent particulièrement les esprits de leurs ancêtres et respectent les maîtres de guerre du royaume animal : le tigre, la mante religieuse, le serpent et bien d'autres. Ils ne sont pas autorisés par le gouvernement chinois, mais on les tolère et le peuple chinois les considère comme sa dernière chance.

Les moines combattent les envahisseurs anglais partout où ils les trouvent : dans les petits villages chinois, le long des rivières que les canonnières anglaises remontent et là où se trouvent les abominables sorciers anglais de la Loge ou pire, les Traîtres – des moines shaolin maléfiques qui se sont rangés aux côtés des anglais.

CODE

Lois mineures
On doit toujours respecter ses aînés
On ne doit pas tuer les animaux, sauf pour se nourrir
On ne doit jamais agir à moins d'avoir l'esprit serein
Lois majeures
On ne doit jamais mettre en danger les innocents par ses actions
On ne doit jamais permettre qu'un innocent soit blessé par son inaction
Loi sacrée
On doit toujours obéir à ses aînés.

ARME

Les moines shaolin sont connus pour leur habileté aux poings et aux pieds. C'est la seule arme dont ils ont besoin. Ils ne portent pas d'armure ni d'épées.

Les moines tatouent le dos de leur main avec les images des animaux qui leur ont enseigné la plupart de leurs arts martiaux. On dit que ces tatouages donnent des capacités extraordinaires aux moines.

POUVOIR

La paix intérieure et l'équilibre que développent les moines shaolin leur permettent d'affecter le monde autour d'eux de bien des manières ; ils peuvent :

- accomplir d'incroyables prouesses de force et d'agilité ;
- ignorer la gravité durant de courts laps de temps ;
- affecter les plantes et les animaux ;
- prendre la forme d'un animal (cet animal doit être choisi à la création du personnage et il s'agit de celui tatoué sur les mains du moine) ;
- créer et contrôler des matériaux élémentaires – terre, vent, feu, eau et bois.

LES CHEVALIERS DU VIDE

TOILE DE FOND

Dans les ténèbres de l'espace, la lumière de la liberté s'évanouit peu à peu. Jadis, une grande république s'étendait à travers la galaxie, unissant toutes sortes de gens de formes, de tailles et de couleurs différentes, sous cet étendard de liberté. Les gardiens de la république étaient les Chevaliers du Vide, des hommes et des femmes qui accédaient à d'immenses pouvoirs en ne faisant plus qu'un avec le vide de l'espace, se séparant de toute pensée en dehors de leurs liens avec l'Animus. Dans leurs vaisseaux, ils voyageaient le long des routes stellaires afin de résoudre les problèmes et d'éliminer les menaces contre la république.

Des jours sombres sont pourtant arrivés et un tyran s'est élevé. Un Chevalier alla trop loin pour acquérir trop de pouvoir ; il détruisit un soleil tout entier au cours d'une expérience démente, le transformant en trou noir d'où viennent, selon lui, ses nouveaux pouvoirs ténébreux. Ce Chevalier, Ghalen, s'est déclaré comme le nouveau Dieu-Roi de l'Univers et les armées qu'il dirige se sont répandues dans la galaxie, faisant appliquer sa Loi et tuant tous les véritables Chevaliers qu'ils peuvent trouver.

ORGANISATION, FOI ET CHARTE

Vous et vos compagnons êtes les derniers véritables Chevaliers que vous connaissez. Vous pensez que l'Animus est la vie et la liberté auxquelles tous les êtres conscients peuvent prétendre. L'Animus blanc est la liberté ; l'Animus noir est la chaîne qui entrave les hommes.

Les Chevaliers n'ont pas d'organisation en tant que telle – ils ont toujours été les égaux les uns des autres. Même les prétendants au titre de Chevalier, les apprentis, ont une voix équivalente. Maintenant que le nombre de Chevaliers a diminué, vous et vos compagnons (le groupe de personnages) devez prendre vos propres décisions.

CODE

Lois mineures
Un Chevalier doit toujours remplir son cœur de Vide et ne jamais prendre de décisions basées sur ses émotions
Un Chevalier ne doit jamais utiliser ses pouvoirs pour son bénéfice personnel
Un Chevalier doit respecter la vie sous toutes ses formes
Lois majeures
Un Chevalier doit combattre la tyrannie où qu'il la trouve
Un Chevalier ne doit jamais agir par amour, par peur ou par haine
Loi sacrée
Un Chevalier ne doit jamais exercer son pouvoir pour dominer les autres

ARME

Les Chevaliers manient tous une holo-lame, des bâtons légers qui peuvent, lorsqu'on les active, émettre l'image holographique d'une épée. Cette image est renforcée par d'incroyables quantités d'ions positifs, chargeant l'air de telle manière qu'elle peut couper au travers du métal, de la chair et des os. Ces épées ne peuvent être utilisées par personne d'autre que les Chevaliers – car, sans leur contrôle de l'Animus, les ions s'éparpillent librement et sans danger.

Le bourdonnement caractéristique de l'arme est connu dans toute la galaxie et on le considère comme la voix de la liberté ou le porteur de mort, selon.

POUVOIR

Le lien des Chevaliers avec le Vide leur permet d'accomplir des prouesses impossibles à tout autre. Ils peuvent :

- accomplir d'incroyables prouesses de force, d'agilité et d'endurance ;
- manipuler des objets (y compris eux-mêmes ou d'autres) uniquement en se concentrant ;
- voir les émotions qui assombrissent les cœurs ;
- inspirer les autres et les libérer de leurs liens ;
- ignorer les périls du vide physique, de l'espace.

LA LOI ET L'ORDRE

TOILE DE FOND

Livres :
James Ellroy, White Jazz
James Ellroy, Le Dahlia Noir
James Ellroy, pratiquement tout le reste de son œuvre
Jim Thompson, Le Démon dans ma peau

Comics :
Frank Miller, la série des Sin City

Cinéma et télévision :
L.A. Confidential
Donnie Brasco
Se7en
Les Incorruptibles
The Shield (TV)
Monk (TV)

De nos jours. Mais en plus sale, en plus sordide. Les dealers de drogue se butent les uns les autres à travers toute la ville pour étendre leur marché, les junkies agressent les passants pour toper un peu de poudre, les meurtriers traquent les femmes isolées qui marchent dans la rue et les flics sont au milieu de tout ça.

Si la civilisation ignore les lois, si le crime s'étend, comment des officiers de police peuvent-ils arrêter la violence, les vols et la dépendance ? Pour étoffer ce contexte, tournez-vous vers les sources culturelles et littéraires (voir ci-contre).

ORGANISATION, FOI ET CHARTE

Les personnages sont tous des officiers de police, qui travaillent en centre-ville, combattant le crime partout où ils le dénichent. L'Animus blanc représente la foi en la loi et en sa capacité à empêcher la civilisation de se suicider ; l'Animus noir représente le manque de foi et le mépris de la loi.

Vous pouvez jouer à « La loi et l'ordre » de deux manières :

Flics magiques : vous et vos compagnons formez une unité unique au sein de la police et appartenez tous à une société secrète. Vous avez appris les techniques transmises par la Loge depuis la fondation des États-Unis et apportées-là par ses membres afin de protéger la liberté de la jeune nation. Vous vénérez la Dame Justice, aussi connue sous le nom de Thémis, la déesse aveugle portant l'épée et la balance que l'on voit dans les tribunaux à travers tout le pays. Thémis était son nom lorsqu'elle apparut chez les Grecs en tant que titan et comme oracle à Delphes. En suivant ses commandements pour porter la justice divine dans les rues, vous avez été bénis de capacités surnaturelles.

Flics normaux : quand vous jouez à « La loi et l'ordre » de cette manière, vous incarnez des policiers normaux, des flics de la rue qui tentent de survivre et d'attraper les voyous. Vous n'avez aucun pouvoir ou capacité spéciale – mais votre courage et une croyance solide dans la justice vous permettent d'aller au-delà de ce que vous pourriez accomplir normalement.

Quand vous utilisez cette option, appliquez les règles suivantes :

• les personnages ne peuvent exercer aucun pouvoir surnaturel d'aucune sorte ;

• ils peuvent néanmoins accomplir des actions jusqu'à 2x les capacités humaines normales, poussés par l'adrénaline et l'entraînement ;

• ils peuvent accomplir des actions incroyables, mais pas surnaturelles, en accord avec les pouvoirs indiqués plus loin ;

• à la création, répartissez 8 points dans les attributs charnels, 4 points dans les attributs blancs et 2 points dans les attributs noirs. Répartissez 4 points d'Animus ;

• les personnages ne peuvent pas avoir plus de 10 points d'Animus et doivent dépenser un point d'Animus pour activer un attribut d'Animus. Ils ne peuvent pas réactiver ces attributs.

Quelle que soit la manière dont vous jouez dans ce contexte, vous pouvez vous attendre à voir voler un paquet d'Animus noir. Le conflit développé ici est le suivant : « Comment pouvez-vous protéger la loi en restant dans les limites de la loi ? » Les flics pourris sont les paladins noirs de cet univers et les relations entre eux et les personnages devront absolument être mises en valeur.

CODE

Lois mineures
Ne commettez pas de brutalité envers les suspects.
Ne mettez pas votre sécurité au-dessus de la loi.
Ne mettez pas en danger des citoyens innocents par vos actions.
Lois majeures
Ne devenez pas le juge pour infliger vos propres sentences. Vous êtes un outil de la justice, pas la Justice.
Ne laissez pas ceux qui transgressent la loi ou ceux que vous suspectez transgresser la loi s'en sortir libre, quel que soit le crime qu'on leur reproche.
Loi sacrée
N'utilisez pas votre position d'officier de la loi pour votre bénéfice personnel (les beignets, le café et les repas gratuits ne comptent pas, apparemment).

ARME

Au contraire des autres contextes, vous n'avez pas d'arme spéciale dans « La loi et l'ordre ». Vous avez certainement un flingue (+1 ou +2 dés), des menottes et peut-être une matraque. Mais votre véritable pouvoir est dans votre badge – c'est un talisman qui représente votre attachement à la justice et il peut vous apporter un dé supplémentaire dans toutes les situations où vous l'utilisez pour intimider ou surprendre quelqu'un ; il peut aussi être utilisé comme focalisateur pour vous-même, durant les situations dramatiques, pour vous insuffler courage et volonté. Tous les personnages ont un talent Arme, qui s'applique à l'utilisation de toutes les armes standards de la police. De nombreux personnage ont aussi un talent Conduite.

POUVOIR

Le dévouement des flics à la justice leur donne la force d'accomplir des prouesses exceptionnelles pour des hommes. Ils peuvent :

- accomplir des prouesses physiques incroyables ;
- discerner la vérité ;
- voir ce qui est caché ;
- calmer et réconforter ceux qui ont peur ;
- conduire comme des tarés et faire des cascades normalement impossibles.

PALADIN

TENIR QUAND D'AUTRES TOMBENT

Nom .....

Joueur .....

Univers .....

Histoire .....

Attributs

	Attributs charnels	Attributs blancs	Attributs noirs
Quelle est votre force ?	..... [ ]	..... [ ]	..... [ ]
Qu'est-ce qui vous protège ?	..... [ ]	..... [ ]	..... [ ]
Comment influencez-vous les gens ?	..... [ ]	..... [ ]	..... [ ]

Talents

.....

.....

.....

.....

.....

Animus

Animus blanc

Animus noir

Code d'honneur

Lois mineures

1 2 3 4 5

.....

.....

.....

Lois majeures

1 2 3 4 5

.....

.....

Loi sacrée

1 2 3 4 5

.....