

* * * * *

Polaris, le Premier Royaume, est le lieu où tout a commencé. C'était il y a fort longtemps, et presque tout a été oublié, car le temps a effacé ce qui s'y est déroulé, les joies comme les horreurs. Mais la passion pour Polaris et les mythes qui s'y raccrochent reste vive dans les coeurs des chevaliers, et il s'en trouve toujours pour voyager vers les ruines du Premier Royaume, espérant restaurer la grandeur perdue. À moins qu'ils ne soient à la recherche de leur propre gloire ?

Vous allez jouer des chevaliers qui explorent les ruines de Polaris et jouent leur vie et leur âme au nom de quelques contes et légendes. Les personnages n'étaient pas nés à l'époque du Premier Royaume, mais ils connaissent les mythes et les rumeurs qui s'y réfèrent. En répondant ensemble à quelques questions, vous allez imaginer comment Polaris était il y a longtemps, les raisons possibles de la chute, et quelle grande quête amène les chevaliers à y retourner.

Voici les questions auxquelles répondre, qui sont explicitées plus loin.

- 1. Quelles sont les Sources de Polaris**, ces pouvoirs, artefacts, concepts qui faisaient la grandeur du Premier Royaume ?
- 2. Comment dit-on que les Sources furent transformées ou perdues**, qu'en reste-t-il ?
- 3. Quels Démons se sont extraits de chaque Source**, et règnent maintenant sur les ruines ?
- 4. Quelle Quête commune les chevaliers poursuivent-ils à Polaris ?** Pour quelles raisons dit-on que la Quête est impossible, et quel espoir anime quand même ceux qui la suivent ?
- 5. Quels lieux emblématiques, quelles ruines majestueuses** reste-t-il du Premier Royaume ?

Pour jouer dans ce contexte avec les règles de *Polaris* je pense que chaque question est importante. Chez moi, la création prend de l'ordre d'une grosse demi-heure. Plusieurs questions demandent d'écrire des *rumeurs* : l'intérêt des rumeurs est qu'il s'agit de propositions qu'une joueuse peut faire sans nécessiter que toute la table consente à fixer un élément du monde. A chaque fois qu'il faut écrire une rumeur sur quelque chose, écrivez-en plusieurs, par exemple une par joueuse, qui soient autant que possible contradictoires ; on peut rejeter celles qui ne sont pas dans le canon esthétique, mais on garde toutes les autres. On jouera pour découvrir quelle est la vérité. Tout au long de la création, n'hésitez pas à ajouter des rumeurs sur d'autres choses que ce qui est interrogé - et, de manière générale, à poser des questions en plus, qui ne sont pas dans la liste.

Quelques détails maintenant sur les questions. Tout au long, des exemples issus d'une partie jouée.

* * * * *

1. Quelles sont les Sources de Polaris ?

Les Sources sont ce qui faisait la grandeur de Polaris. Il peut typiquement s'agir d'artefacts ou de pouvoirs découverts ou maîtrisés par le peuple de Polaris, qui les rendait particulier. Il peut s'agir de bénédictions, de faveurs divines, de dons incroyables... Il faudrait en déterminer 3 ou 4. Pour chaque Source, posez quelques questions qui vous semblent pertinentes pour en savoir plus : quel effet la Source avait-elle ? comment les êtres de Polaris l'ont-ils obtenue ?

Exemples.

- ❖ La Flamme Froide : tant qu'elle brûle, le Royaume est protégé par les divinités.
- ❖ L'Ecoute : celles et ceux qui vivaient à Polaris entendaient quelque chose de plus, un chant ou des voix qui leur montraient des beautés aujourd'hui inaccessibles.
- ❖ Le Pacte Féérique : Polaris et le peuple des Faeri étaient alliés, et beaucoup de belles choses ont été créées dans la coopération entre les deux.

2. Comment sont les Sources maintenant, et que dit-on qu'il en advint ?

Pour chaque Source, demandez-vous quelle forme elle prend à l'époque des chevaliers. Aucune Source ne peut être encore ce qu'elle était autrefois. Les Sources ont-elles été perdues, corrompues, détruites ? Cela, les chevaliers le savent. Il faudra ensuite se demander comment chaque Source fut perdue, mais cette fois il ne s'agit que de rumeurs : on peut en énoncer plusieurs, une par joueuse par exemple.

Ces deux questions peuvent se chevaucher, l'essentiel est que l'on puisse distinguer une idée consensuelle sur la Source (elle est corrompue) et des interprétations divergentes (c'est le résultat d'un péché ; un Dieu l'a maudite ; ...).

Exemples.

- ❖ La Flamme est chaude maintenant, elle a apporté la chaleur dans ce monde. Et sa lumière est noire : elle obscurcit tout autour d'elle, au point que Polaris est maintenant plongé dans une nuit permanente sans étoiles, seulement percée par quelques étranges aurores boréales.
- ❖ Plus personne ne sait écouter comme le faisaient celles et ceux de l'ancien Polaris. On dit que ce qu'ils entendaient était devenu la cacophonie des voix de chaque personne ; ou qu'ils ont commencé à entendre une dissonance, qui les a mené à leur perte ; ou que la voix s'est éteinte tout à fait, les laissant tremblants dans le silence.
- ❖ Le peuple Faeri est devenu fou, et une guerre déchirante l'a opposé à Polaris. Quelques Faeri vivent encore mais l'essentiel a disparu. Peut-être est-ce lié à la perte de la Flamme Froide, ou à celle de l'Ecoute ; peut-être au contraire la folie des Faeri fut-elle le premier coup contre le Royaume, qui en précipita la chute. On parle aussi d'une maladie terrible qui aurait ravagé le peuple Faeri.

3. Quels Démons naquirent des Sources ?

Il faut prendre *démon* au sens le plus large possible. Des entités surnaturelles puissantes dominant maintenant les ruines de Polaris, aidés par des hordes de serviteurs maléfiques. Leurs noms et quelques-uns de leurs attributs au moins sont connus, et les quelques principales entités sont liées à une Source chacune. Imaginez une incarnation ou une représentation monstrueuse, sombre et déformée, de chaque Source et de sa perte.

Exemples.

- ❖ L'Autre dans les Ténèbres, que l'on ne décrit pas. La noirceur qui l'environne empêche complètement d'en comprendre les contours, la forme, et les chevaliers qui la rencontrent n'en réchappent jamais. Elle est l'avatar de la Flamme Sombre.
- ❖ Le Mangemot, créature angélique qui écrase par son silence et dévore chaque mot prononcé en sa présence. Une fois perdu, un mot ne peut alors plus être prononcé. Chaque parole dévorée par le Mangemot lui donne de nouveaux savoirs, une nouvelle compréhension de l'humanité et du monde en général.
- ❖ Obéron, le Roi Fou, monarque du peuple Faeri.

4. Quelle est la Quête de tous les chevaliers qui voyagent à Polaris ?

D'une façon ou d'une autre, les chevaliers rêvent de retrouver la grandeur perdue de Polaris. Il peut s'agir de trouver le moyen d'éradiquer le mal dans le Premier Royaume, de retrouver une Source perdue ou un artefact important, voir de tout reconstruire... essayez de trouver un moyen emblématique qui puisse laisser l'espoir de tout résoudre d'un coup. Si vous avez, à ce point, une idée claire de quelle Source a été perdue en premier, peut-être que la Quête devrait concerner celle-ci tout particulièrement. L'Exemple de cette section peut aussi servir de réponse générique : retrouver la couronne perdue de la famille royale de Polaris, laquelle représentait l'équilibre entre les Sources et leur pouvoir antique.

La quête tient en une phrase. Une fois que vous l'aurez formulée, trouvez quelques rumeurs qui expliquent pourquoi la Quête est impossible ; cela devrait être facile ! Si le résultat semble tellement désespéré qu'on peine à imaginer qu'un chevalier prenne quand même les armes pour tenter d'accomplir la Quête, trouvez aussi quelques rumeurs qui font mention d'un espoir, d'un petit quelque chose qui laisse croire que la victoire reste possible.

Exemple.

Retrouver la couronne royale. Elle est faite d'un métal mystique qui ne peut être trouvé que par celles et ceux qui savent écouter, et elle fut forgée par le peuple Faeri, dans la Flamme Froide. La couronne a disparu, et on la dit brisée ; Obéron en détiendrait un fragment ; c'est d'ailleurs peut-être lui qui, convoitant le pouvoir de Polaris, l'a volée et a provoqué la Guerre de Faeri. Porter la couronne l'aurait rendu fou, à moins que la folie ne soit déjà ce qui l'avait poussé à la convoiter. Peut-être la désirait-il simplement pour sauver son peuple de la maladie qui le rongait.

On dit qu'un morceau est à jamais perdu, et que la couronne ne saurait donc être reconstituée ; on dit aussi qu'il faudrait la reforger dans la Flamme Froide, qui est de toute façon perdue. On dit encore que la couronne est maudite, et qu'elle rend fou comme Obéron chaque personne qui porterait la main dessus.

Mais d'autres racontent que l'esprit d'Obéron pourrait encore être sauvé, si on lui apportait les fragments qui lui manquent ; ou qu'un élu, un cœur pur qui saurait Écouter peut espérer résister à la couronne, ou la reforger, ou trouver le moyen d'en fabriquer une nouvelle.

5. Quels lieux emblématiques, quelles ruines majestueuses reste-t-il du Premier Royaume ?

Cette question est très concrète, et il s'agit d'imaginer ensemble à quoi ressemblent les ruines de Polaris pour pouvoir plus facilement cadrer des scènes s'y déroulant. Une

première façon d'y répondre est de considérer les Sources, et de se demander où et comment elles pouvaient se trouver matérialisées. On peut faire un ou plusieurs tours de table pour créer des lieux et autres éléments esthétiques, leur associer des thématiques particulières ou des rumeurs.

Ces grands lieux structurent géographiquement le Royaume et donnent de premières idées pour commencer à jouer. Mais gardez-vous la possibilité d'aller plus loin, au-delà des endroits emblématiques, et de découvrir des lieux plus profondément enfouis, recelant les plus noirs secrets de ce qui fut Polaris. Pour jouer dans cette direction, il serait bon d'éviter de dire dès le début où se situent l'intégralité des Sources corrompues.

Exemples.

- ❖ La Capitale était construite sur un glacier, et en son centre un grand phare au sommet duquel brûlait la Flamme Froide. Maintenant que sa sombre contrepartie brûle avec ardeur, le glacier fond sous Polaris et la cité est peu à peu engloutie dans un lac brûlant. Ne dépasse du lac que le sommet du phare, mais la Flamme Sombre empêche de le distinguer - on ne voit que des ténèbres.
- ❖ Sur les rives du lac, quelques restes des faubourgs de la cité, en ruines et pris dans la glace.
- ❖ Le Premier Royaume est intégralement construit dans les montagnes, dans le froid mordant d'un grand nord presque invivable aujourd'hui.
- ❖ Les Faeri vivaient dans d'immenses cités de glace qui volaient au-dessus du Royaume. La plupart se sont probablement écrasées au sol. Comme le ciel est sombre, on ne sait pas s'il en reste dans les airs, mais certains affirment avoir vu les formes de châteaux et de tours se découper à la lumière incertaine des aurores boréales.

Modifications des règles

Quelques détails changent dans les règles de *Polaris*.

Personnages

Les personnages sont définis par :

- ❖ leurs **Relations**, classées entre Lune (relations de coeur), Soleil (camarades chevaliers) et Tourmente (démons et ennemis jurés) jouées respectivement par les 3 autres personnes. Tout chevalier doit écrire au moins un nom dans chaque catégorie.
- ❖ leurs **Thèmes**, quatre mots ou phrases qui décrivent les atouts qu'ils possèdent : armes, pouvoirs, faveurs, bénédictions...
- ❖ quatre caractéristiques chiffrées, dont les valeurs sont fixées en début de partie : Quête (1), Orgueil (1), Feu (5), Malédiction (0).

Les Relations sont simplement des PNJ que l'on définit au début et qui sont liés à notre personnage. La Tourmente contient généralement un démon spécifiquement désigné par le chevalier, némésis personnelle même s'il ne l'a pas encore rencontré personnellement. Il sera sûrement facile à mettre en scène, puisqu'il a toutes les raisons d'être présent quelque part dans les ruines de Polaris. Les camarades chevaliers ressemblent à des PJ, en plus simple et plus archétypaux. Les relations de coeur, enfin, peuvent être plus difficiles à mettre en scène - il peut facilement s'agir de personnages restés en arrière, qui par exemple motivent la quête personnelle des chevaliers mais ne vagabondent pas dans Polaris même. Pour cette raison, vous pouvez envisager d'autres moyens de communiquer : un sortilège pour se transporter en rêve autrepars ? Une correspondance épistolaire ? Et pourquoi ne pas carrément entretenir une relation avec un esprit que l'on pourrait rencontrer dans les lieux les plus fantaisistes ?

Les Thèmes représentent des spécificités du personnage et peuvent être "brûlés" lors des conflits pour arracher des avantages conséquents. Dans la fiction, cela veut dire que le personnage fait usage de ce que l'Aspect représente (épée, pouvoir...), et c'est potentiellement un sacrifice définitif. En termes de règles, **chaque Aspect peut être brûlé une seule fois en tout** par chaque Chevalier. La Tourmente peut également brûler une fois chaque Thème qui a déjà été brûlé par un Chevalier.

Les caractéristiques ont deux rôles : elles déterminent des seuils de réussite pour les jets de dés en cas de conflit lorsque les personnages décident de laisser le hasard trancher, et elles représentent l'évolution du personnage avec le temps. Au début, les chevaliers sont encore inexpérimentés et manquent de prises sur Polaris ; leurs valeurs de Quête et d'Orgueil sont faibles, mais le Feu qui les anime brûle fort et les Malédictions n'a pas de prise sur eux.

Entre deux séances, prenez un peu de temps pour discuter des PNJ et en ajouter si nécessaire. A la séance suivante, commencez par des scènes qui introduisent les nouveaux personnages.

Conflits

Une instance de jeu est toujours centrée sur le Chevalier d'une joueuse, les trois autres incarnant les figurants. On joue librement jusqu'à ce qu'un conflit émerge ; celui-ci doit obligatoirement opposer le Chevalier à la Tourmente, qu'il s'agisse d'affronter un démon ou de surmonter une adversité difficile pas forcément incarnée. Quand le conflit est résolu, on peut épiloguer mais il faut clore rapidement et passer à une autre instance, centrée sur un autre chevalier.

Un conflit est un échange de phrases entre le Chevalier et la Tourmente, qui négocient les tenants et aboutissants de la situation fictionnelle. Il peut commencer de deux façons :

- ❖ le Chevalier ou la Tourmente utilisent l'une des phrases-clés qui lancent un conflit, à la suite d'une proposition tranchée de l'une ou l'autre
- ❖ un Astre (Lune ou Soleil) fait une proposition tranchée à propos de la situation

Si c'est un Astre, alors le Chevalier et la Tourmente doivent échanger pour voir si le conflit est accepté :

- ❖ si les deux prononcent **MAIS CELA N'AVAIT PAS LIEU D'ÊTRE**, la proposition de l'Astre est annulée et il n'y a pas de conflit.
- ❖ si l'un des deux prononce **ADVIENNE QUE POURRA !**, le conflit commence. La parole est à celui du Chevalier ou de la Tourmente qui n'a pas prononcé cette phrase.

Dans tous les cas, voici la liste des phrases de conflit, que l'on s'échange jusqu'à la **FIN**. Les symboles de flammes marquent les phrases qui ne sont utilisables qu'en brûlant un thème.

- ❖ **MAIS SEULEMENT SI...** : vous acceptez la proposition de votre adversaire, à condition qu'il accepte la vôtre.
 - 🔥 **ET EN OUTRE...** : après avoir répondu *Mais seulement si*, vous ajoutez une condition supplémentaire avec *En outre*.
- ❖ 🔥 **VOUS EXIGEZ BIEN TROP** : vous refusez la dernière proposition de votre adversaire, qui doit en formuler une autre de moindre impact. En cas de litige, les Astres tranchent.
- ❖ **IL N'EN SERA RIEN** : vous remettez le résultat entre les mains du destin pour tenter d'annuler la dernière proposition de votre adversaire, et de mettre **FIN** au conflit. Le Chevalier jette le dé.
- ❖ **ET IL EN FUT AINSI** : vous acceptez la dernière proposition de votre adversaire. Le conflit prend **FIN**.

Jeter le dé : quand une des parties utilise **IL N'EN SERA RIEN**, on jette le dé pour décider si oui ou non la dernière proposition sera acceptée. C'est toujours le Chevalier qui fait le jet, mais celui ou celle qui utilise cette phrase est alors désavantagée :

$$1d10 + (\text{Quête ou Orgueil}) + (\text{Avantage}) \geq 10$$

Si le Chevalier est avantagé, il ajoute son Feu au résultat du dé. Sinon, il retranche sa Malédiction au résultat.