

The Big Machine

(Version de travail publique, non maquetée et corrigée ;
Ne vous embêtez pas à relever les fautes en commentaire !)

*In this world, nothing's real
All you see just happens in your head
Just like a dream
E.S*

Qu'est-ce-que c'est ?

The Big Machine est un jeu de rôle où les personnages doivent rétablir l'équilibre entre Rêve et Réalité, Nature et Technologie, dans un présent fictionnel ou un futur dystopique. Éveillés à un pouvoir qui les lie entre eux, ils peuvent influencer ou remodeler la réalité en tirant des éléments de leur dreamland, une contrée onirique à laquelle ils sont attachés. Cette mission n'est pas aisée dans ce monde froid, technologique et déshumanisé incarné par une grande menace... La Big Machine.

The Big Machine est un jeu de rôle dont le système est inspiré de Blades in the dark.

L'univers est lui tiré des chansons de l'artiste Emilie Simon, notamment l'album dont le jeu tire son nom.

Présentation

Genèse

The Big Machine est un jeu de rôle mais aussi un hommage. Écrit dans le cadre de la JAM This Album #2, il vise à explorer différemment l'album d'une artiste très importante pour moi en transformant ma perception de son univers en un jeu.

Cette artiste complète, c'est **Emilie Simon**. Cet album, c'est The Big Machine de 2009 (qui donne son nom au jeu).

J'aimerais donc, dans ce préambule, ajouter quelques informations pour mieux saisir l'essence et la philosophie de ce jeu :

- Ce jeu n'est bien que ma perception, mon ressenti, le fruit de mon imagination qui a travaillé depuis plus de 13 ans dans l'écoute répétée de cet album. Tout cela est extrêmement subjectif, c'est pourquoi j'ai essayé de rendre tout cela plus accessible pour que des "néophytes" d'Emilie Simon en profitent également.

- Si mon choix s'est porté sur *The Big Machine*, il m'est impossible de dissocier les autres albums de celui-ci (notamment *Végétal*, *Emilie Simon*, *Mue* et *Franky Knight*). Tout l'univers d'Emilie Simon se nourrit et évolue avec ses multiples titres, c'est pourquoi vous trouverez des références à d'autres titres ou albums dans des noms de caractéristiques, de livrets ou de mécaniques. L'idée même du jeu est venue de l'opposition entre les idées de *Végétal* et de *Big Machine* (la nature et la technologie).
- Comme je le disais, ce jeu a été rédigé dans le cadre de la [JAM This Album #2](#) de 2022 : un événement créatif qui visait à produire du contenu rôliste dans une ambiance bienveillante mais dans un temps limité.
Le thème particulier de cette JAM étant de s'inspirer d'une chanson ou d'un album pour créer du contenu (jeu, contexte, image, personnages...), mon choix s'est porté sur la création d'un jeu mixant plusieurs thèmes que je voulais explorer. Ainsi, ce JDR traite de l'opposition et équilibre entre nature et technologie, la connexion mécanique mais aussi spirituelle entre les personnages et la frontière entre rêve et réalité. En somme, trois "oppositions" qui sont pourtant liées, connectées ou interdépendantes. C'est pourquoi les oppositions, les dilemmes mais aussi le chiffre 3 se retrouvent régulièrement dans *The Big Machine*.

Concepts du jeu

The Big Machine est **un jeu de rôle** : un jeu de société se basant sur l'imagination et la discussion où les participants interprètent un personnage dans un monde imaginaire. L'histoire prend vie par la parole, la discussion et l'audace quand vient le moment d'utiliser la mécanique du jeu pour gérer la part de suspense. Dans ce livre, les règles encadrent l'évolution de la fiction et permettent d'arbitrer les situations dramatiques, difficiles ou dangereuses.

Nul besoin de se mettre en costume ou de faire de grands gestes : se retrouver autour d'une table avec sa fiche de personnage ou par internet avec son micro-casque est suffisant.

Le jeu de rôle, c'est donc un jeu vidéo où vous pouvez sortir des sentiers programmés. C'est un jeu de société, avec ses règles, son matériel et ses outils, où vous décrivez les actions et les choix d'un personnage unique. Un jeu où **tout le monde** gagne en s'amusant.

Pour présenter le concept de ce jeu de rôle, il s'agit de prendre part à la lutte fictionnelle pour **l'équilibre entre le Rêve et une Réalité froide et aliénante** incarnée par la "Big Machine" : la personnification d'une ville tentaculaire, presque vivante, comme vous pouvez en trouver dans les jeux de rôle cyberpunk par exemple.

Il y a quelques mois, le point d'équilibre entre Nature et Technologie a été rompu. Basculant du côté de la Machine, le Monde n'aura bientôt plus rien d'humain entre le béton, les circuits imprimés et les grandes corporations.

C'est là que vos personnages interviennent. Dotés du pouvoir du Rêve, arpenteurs libres des mondes parallèles oniriques des **dreamlands**, les héros **Eveillés** doivent rétablir l'équilibre entre Végétal et Machine. Et ils peuvent, pour cela, compter sur deux pouvoirs surnaturels : **remodeler des parties de la réalité** en faisant intervenir des éléments oniriques des

dreamlands et utiliser **leurs connexions permanentes entre eux** pour partager connaissances ou compétences.

Mais gare à vous : des ennemis n'accepteront pas que leurs modèles soient remis en cause, remodeler la réalité n'est pas sans danger et partager ses pensées avec son groupe vous expose à en révéler plus sur votre personnage qu'il n'en aurait souhaité.

Enfin, The Big Machine utilise un système **de compteurs** pour symboliser les plans des ennemis, les projets à moyen ou long terme ou la résistance de certains défis. Ces horloges avancent (ou se remplissent) en jetant les dés et en comparant le résultat du dé le plus haut à une **échelle de difficultés**.

Ce dont vous avez besoin

En plus de votre imagination et de votre groupe, voici ce dont vous avez besoin :

- Les livrets de personnage : chaque joueur va en choisir un pour incarner son héros (il ne peut pas y avoir de doublon). Ces livrets de personnage sont **téléchargeables et imprimables**.
- Des aides de jeu, si nécessaire, pour rappeler à tout le monde les difficultés ou certaines mécaniques,
- Cinq dés à six faces, notés *d6* dans la suite du livre, dont un d'une couleur différente des autres (quatre dés par héros pour plus de confort),
- quelques jetons, du papier pour prendre des notes, des crayons et des gommes.

Meneur, joueurs et personnages

*You know the players
and the players play it cool*

Choisissez qui, parmi vous, sera la meneuse ou le meneur de jeu : selon les ouvrages ou les habitudes, cette personne peut être nommée "Meneuse de jeu / MJ, Maître de cérémonie, Gardien, Facilitatrice etc..."

Le meneur est la personne qui met les personnages des joueurs (PJ, personnages-joueurs) devant un problème à résoudre, un ennemi dangereux. Il offre des choix difficiles à faire mais une expérience gratifiante. Il anime le monde que les joueurs ne contrôlent pas en interprétant les PNJ (Personnages Non-Joueurs) comme des parents, des ennemis, des rivaux, des civils. Mais il dresse aussi une partie du décor, permettant à tous autour de la table de s'imaginer vivre dans le même environnement. C'est un rôle particulier, qui peut sembler intimidant, mais soyez rassurés : être meneur ou meneuse, c'est s'amuser avec le groupe comme n'importe quel joueur. Et les autres participants ont aussi la charge de décrire le monde, les actions, ou de prendre la narration en main.

Les autres joueurs vont incarner les personnages, les **Éveillés** de l'histoire. Insistons bien sur ce point : ce seront les vrais héros, pas les spectateurs ! Ils doivent être au centre des histoires

et de leurs résolutions, effectuer des missions périlleuses pour ramener l'équilibre dans le monde.

Incarner un personnage qui n'est pas soi, c'est ce qu'on appelle le "roleplay" : jouer un rôle. Pendant quelques heures, vous allez raconter les actions de votre Éveillé, parler pour lui (au discours direct ou indirect) et vous immergez dans son histoire. En comparaison, c'est comme jouer le personnage d'une pièce de théâtre dont le texte est improvisé ! Evidemment, personne ne demande aux joueurs de simuler physiquement un combat contre un ennemi imaginaire ou une sortie avec porte-qui-claque... Mais après tout, si cela vous aide à entrer dans la peau de votre personnage, pourquoi pas !

Lorsque votre avatar fait une action, c'est à vous de la décrire. S'il ressent une émotion, décrivez ce que les autres peuvent percevoir. S'il doit prendre la parole, faites-le s'exprimer par votre bouche : à la première personne (*je m'interpose devant toi et fulmine: " - Je ne suis pas du tout d'accord avec ça !"*) ou à la troisième, comme un narrateur (*Alison s'interpose devant toi et te dit avec un air de défi qu'elle n'est pas du tout d'accord avec ça !*).

Et enfin, s'il tente quelque chose de risqué, d'indécis ou de dangereux, c'est à vous de lancer les dés et d'interpréter les résultats de son action.

La conversation

Dans un jeu de rôle, tout l'amusement et le dynamisme viennent de la conversation entre la meneuse et les joueurs : des discussions et des échanges découlent les descriptions, les actions, les événements et les conséquences. Cette conversation peut être très simplement mise en scène : le MJ commence par décrire le cadre, le lieu dans lequel se trouvent les personnages-joueurs en mobilisant leurs sens (qu'entendent-ils, quels personnages sont aussi dans cette situation, avec quoi peuvent-ils interagir ... ?).

Ensuite, les joueurs prennent la main et décrivent les pensées des personnages, les font parler et agir dans ce cadre. Dès que des actions significatives sont décrites, c'est au meneur de reprendre la narration à son compte en décrivant les réactions de l'environnement ou en validant le déclenchement d'un jet de dés qui influencera significativement la suite de la fiction.

Le Rêve

*When she goes to dreamland
Nothing bad can happen*

Chargés par une Force qu'ils n'expliquent pas de rétablir l'équilibre dans le monde entre Nature et Technologie, les personnages peuvent compter sur des pouvoirs étranges, puissants et mystiques. Puisant dans des dimensions parallèles oniriques, ces capacités sont entretenues par une connexion avec le Rêve.

Qu'est-ce-que le Rêve ?

Le Rêve est un monde parallèle et spirituel qui évolue par-delà le Voile de notre réalité. Si on caresse juste ses frontières en dormant, les Éveillés peuvent le parcourir et rompre le Voile en amenant certains de ses éléments dans le monde réel, comme par “magie”.

Le Rêve contient toutes les réalités qui auraient été possibles sans l'arrivée de la technologie, ou si la Nature avait rompu l'équilibre pour tout dominer un jour. Chacun de ces plans parallèles sont appelés “dreamland” et représentent des présents alternatifs ou uchroniques.

Il est, si l'on peut dire compte tenu de sa nature changeante, “organisé” en quatre zones qui reflètent chacune une saison : croissance, vie, déclin et mort. A l'intérieur de ces sphères, un Éveillé peut sentir la présence des Voiles menant à d'autres réalités. Mais y accéder n'est pas chose facile, si ce n'est le dreamland auquel chaque Éveillé est lié et qui fait partie de lui.

Composition du Rêve

Le Rêve est un monde vaste, changeant et onirique. C'est une dimension où le temps et les distances n'ont parfois aucune logique ou ne se mesurent pas de la même façon : il n'est pas rare qu'un Éveillé qui médite dans le Rêve ait l'impression d'y passer plusieurs jours, alors que quelques heures seulement se sont écoulées dans la réalité.

Perçu par les yeux, c'est un monde spirituel teinté de rouge, vert et bleu. Il ne semble pas avoir de ciel mais une brume étrange, bien qu'il soit éclairé de manière diffuse et mystérieuse. Ca et là, quelques vestiges d'époques passées ou présentes surgissent, couvertes de végétations, mais disparaissent au passage suivant.

Faune et flore habillent le Rêve, échappés des dreamlands ou des sphères. Il semble également possible que des esprits d'animaux endormis puissent y accéder. Forêts à perte de vue contenant des arbres à l'aspect fantaisiste, jardins en spiral comme façonnés par une main experte, tapis de fleurs qui changent de couleur... Le Rêve aurait tout d'une dimension fantastique, un endroit enchanté, s'il ne comportait pas une nature parfois hostile ou le danger d'y rester en contemplation... Pour toujours.

Lorsque l'esprit d'un Éveillé se rend dans le Rêve (en dormant, lors de moment critiques ou par la méditation) il laisse son corps dans le monde réel et projette une forme onirique. Ainsi, un personnage ne change pas d'apparence ni de voix et se déplace aussi normalement qu'il est possible de le faire... Dans un monde fantastique et spirituel.

A l'intérieur, les modifications que peuvent y faire les Éveillés semblent minimales. Du moins, elles ne durent jamais vraiment et sont absorbées à la longue par les différentes couches superposées et entremêlées que représente cette dimension.

Enfin, c'est par cette dimension que les personnages peuvent accéder à leur dreamland, une réalité alternative de leur planète dont nous parlerons bientôt. Une fois dans le Rêve,

un Éveillé va “sentir” le chemin qui y mène et traverser un Voile qui y mène directement, traversant une des quatre sphère

Origine et connexion

Au début du jeu, les Eveillés ne savent pas selon quel miracle, ou critères, ils se voient doter d'un tel pouvoir. Arpenter le Rêve, entrer dans son dreamland ou influencer la réalité s'est brusquement réveillé en eux en même temps. Ils ne sont pas forcément de la même nationalité, de la même zone géographique ou du même âge. Selon l'univers que vous choisissiez, ils pourraient ne pas être de la même espèce. Cependant, tous et toutes se sont retrouvés en même temps dans le royaume des rêves alors que l'équilibre de leur planète, de leur réalité, a basculé du côté de la technologie désincarnée.

Même si personne n'est descendu du ciel pour leur parler ou qu'aucun magicien barbu n'est apparu pour expliquer leur mission, il apparaît de façon claire aux Eveillés que la restauration de l'équilibre est leur but. C'est une conviction qu'ils portent, ancrée en eux, accentuée par leur connexion à leur dreamland. Les personnages peuvent vouloir ignorer cet appel, s'en détourner, mais ce n'est pas chose facile : cette nature fait partie d'eux et tout les y renvoie. Au bout du compte, cette responsabilité existe car ils sont foncièrement bons.

Pour plus de facilités, et commencer dans le feu de l'action, le jeu prévoit que la découverte des pouvoirs et le premier voyage dans le dreamland personnel sont arrivés avant le début du jeu. Rien ne vous empêche cependant de les jouer lors d'une séance “zéro”, comme une introduction à votre partie. Cela peut être intéressant pour la mécanique de **visite**, la capacité de projeter sa présence près d'un autre Eveillé : le personnage étant le seul à voir cette présence, cela peut donner un moment de découverte de cette aptitude très comique (plus d'informations page XXX). De plus, cette première connexion peut illustrer la répartition des liens lors de la création de personnage.

Les dangers du Rêve

Accéder totalement au monde du Rêve c'est risquer de s'y abîmer, de s'y perdre ou de rencontrer une adversité dangereuse. Perdre sa projection onirique, c'est laisser un corps vide dans le monde réel, vidé de sa conscience et de sa volonté.

Lorsqu'un personnage parcourt le Rêve, il peut y rencontrer des choses merveilleuses mais également des dangers imprévus. Esprits en pleine confusion perdus dans ces lieux, animaux ou plantes agressives échappées des dreamlands peuvent les prendre par surprise. Monde onirique ne veut pas dire pacifique, car la grande majorité des êtres présents sont plongés dans une confusion exacerbant leur instinct de survie.

Beaucoup plus sous-estimé, le danger de s'y perdre en contemplation est réel. Le Rêve est un havre hors du temps, sans ville ni effervescence humaine. C'est un lieu mystérieux qui invite à la méditation mais aussi à une forme de pèlerinage. Les Éveillés peuvent s'y réfugier quand ils dorment ou méditent, le parcourir avec prudence pour satisfaire leur curiosité. De nombreuses

réponses s'y trouvent concernant leur quête ou la nature du monde, ce qui ne manquera pas de les intéresser. Mais le temps continue de s'écouler dans la réalité, et seule une véritable volonté de se réveiller ou un stimuli extérieur (sonore, physique) peut ramener la conscience dans le corps. Un Éveillé qui n'a aucune volonté de revenir et qui reste dans un lieu assez calme peut ainsi rester dans le Rêve jusqu'à la mort de son corps physique.

Plus d'informations et de révélations sur le Rêve seront disponibles dans un futur supplément.

Les dreamlands

Principes

En plus de pouvoir arpenter la dimension du Rêve, chaque Éveillé est relié à un dreamland en particulier. Cette connexion est unique, si bien que chaque personnage possède son propre dreamland qui correspond à sa personnalité et qui n'est relié à personne d'autre.

Un dreamland peut être facilement expliqué : il s'agit d'un monde parallèle à celui de l'Eveillé, comme une planète miroir, mais où une certaine forme de la nature a totalement pris l'ascendant. Océan omniprésent, désert à perte de vue, jungle impénétrable, sol aride de rouille, plaines de blés balayés par les vents... Cette réalité parallèle forme un tout uni, comme un seul et même paysage sur des milliers de kilomètres. Selon le moment où l'histoire à dévier, des ruines de civilisation plus ou moins évoluées peuvent encore exister. Mais qu'elles datent de centaines ou de milliers d'années en arrière, il n'y a plus que faune et flore sauvage.

Quand un Eveillé fait appel aux pouvoirs de son dreamland, il se relie à une quelque chose qu'il peut y trouver : un animal, un élément naturel dominant, une matière, un matériau... Chaque dreamland est un ensemble homogène et stéréotypé qui va teinter les descriptions des joueurs. Il est important de garder cette image d'un monde - un paysage afin que les héros puissent avoir des liens bien différents. Cela permet que deux personnages, dans le jeu, ne fassent pas la même description de l'utilisation d'un pouvoir car leurs dreamlands seraient trop ressemblants. Accélérer sa vitesse pour réussir son action a le même effet lorsqu'il faut lancer les dés. Mais la description dans l'action sera différente dans l'invocation de son pouvoir, entre un dreamland de montagnes balayés par les vents où on emprunte les capacités d'un aigle, et un dreamland formé d'une unique savane où les léopards sont rois.

Accéder aux dreamlands

Une fois dans le Rêve, un Éveillé peut "chercher" l'accès à son dreamland à travers le voile. Assez naturellement, il va ressentir le lien qui l'unit à son monde parallèle et va le suivre jusqu'à un passage. Cet accès peut prendre bien des formes : un reflet dans l'eau, un passage sous une racine géante, une cascade qui coule vers le haut, une grotte qui résonne... Cette entrée peut changer aux grés du Rêve, mais le personnage pourra toujours la trouver tant il est attiré

par elle. Une fois traversé, le Voile débouche directement sur un lieu du dreamland et peut permettre de retourner en arrière, dans le Rêve.

Influence dans la réalité

La connexion entre un Eveillé et son dreamland le dote de capacités exceptionnelles, de pouvoirs presque magiques et inexplicables. Outre la faculté d'acquérir des particularités temporaires sur soi (courir plus vite, respirer sous l'eau, grimper aux murs, durcir sa peau...), un PJ est capable d'influencer la réalité autour de lui ou à son contact. Ce modelage consiste à faire chevaucher les deux mondes d'un personnage, sa réalité et son dreamland, en faisant surgir un élément précis du monde-miroir à travers le Rêve. C'est une puissante capacité pour les aider à lutter pour l'équilibre en Nature et Technologie. Assez simple et rapide à réaliser quand cela influence son propre corps, cette puissance est beaucoup plus difficile à utiliser quand il s'agit de faire fondre une porte, créer une tempête de sable ou changer la gravité.

La connexion entre Éveillés

A travers le Rêve, tous les Éveillés du groupe sont connectés entre eux. Ils peuvent se rendre visite sans que d'autres témoins ne les voient, communiquer ou même agir à la place de la personne visitée à travers son corps. Ainsi, les Eveillés du jeu peuvent interagir entre eux selon trois possibilités :

- ils sont présents dans la même pièce ou par téléphone (selon votre univers), leur permettant de discuter de manière naturelle ;
- ils **partagent** une émotion, un bruit, une sensation avec les autres ;
- ils viennent **visiter** un autre personnage en projetant leur esprit comme une présence ;
- ils **prennent la main** sur un autre personnage.

Ces mécaniques de **partage**, **visite** et de **prise en main** forment une bonne partie du cœur du jeu et de la mise en scène.

- Un **partage**, c'est le fait de transmettre à d'autres Eveillés ce que ressent un personnage. Lors d'une scène, le MJ, la joueuse ou le joueur peuvent proposer de transmettre ce sentiment par le lien, même si le personnage n'en a pas conscience. Les autres Éveillés peuvent ressentir ce que transmet l'émetteur par différents sens (un bruit, une musique dans les oreilles, la pluie sur la peau...)
- Une **visite**, c'est une projection de l'esprit et de la présence d'un personnage dans la scène d'un autre. Ce n'est pas comme un appel téléphonique ou un appel visio : le personnage qui en *visite* un autre a toute liberté d'explorer la pièce où se trouve son contact, voir et entendre ce que disent les autres protagonistes, comme une présence invisible qui ne peut cependant pas interagir avec les objets. Seul l'Eveillé qui est réellement et physiquement présent peut voir la personne qui le visite, entendre sa voix et la toucher. Un personnage qui en visite un autre ne peut d'ailleurs pas s'éloigner de plus de quelques mètres ou visiter un personnage inconscient.

Quant au héros visité, il doit s'exprimer oralement pour communiquer. Et il peut avoir l'air bien étrange, pour les gens qui l'entourent, à sembler parler tout seul !

- Une **prise en main** intervient quand un personnage laisse volontairement un autre le contrôler pour lui permettre de réaliser des choses qu'il ne sait pas faire. Chaque personnage a des domaines dans lesquels il est expert, permettant à son cercle de faire appel à lui ou à elle selon les compétences requises pour résoudre une situation. Mécaniquement, la **prise en main** permet de laisser un joueur ajouter les aspects d'un autre personnage qui accepte de prendre le contrôle de son corps l'espace d'un instant ! Ainsi, le jet d'action se fait avec les aspects combinés des deux personnages, dont celui qui n'est pourtant pas présent dans la scène... Mais qui accepte d'intervenir pour tirer son compagnon d'une mauvaise situation.

Si la visite peut durer un long moment, notamment pour développer les relations entre les personnages ou les situations comiques, la prise en main est un contrôle ponctuel le temps d'une action.

Ces visites peuvent servir la narration de plusieurs manières :

- Elles peuvent amener des situations comiques : un personnage en visite un autre à un moment inapproprié, amenant gêne ou urgence à le faire partir. Le comique peut aussi venir des PNJ qui verront un personnage parlé "tout seul" où à une présence qu'ils ne voient pas.
- Elles permettent de partager certains sentiments en temps réel aux autres, surtout les plus forts.
- Elles peuvent proposer des moments intimes entre deux personnages. Lorsqu'un sentiment est très fort, qu'il fait écho à un autre personnage ou qu'un héros est en plein doute, un Éveillé peut apparaître près de lui pour partager ce moment. Ces scènes permettent de générer des liens dans la fiction mais aussi sur la fiche des personnages.
- Elles permettent à un autre PJ de venir aider un allié dans sa scène alors qu'il n'est pas présent, s'il explique comment il s'y prend et qu'il dépense un lien avec lui.
- Elles favorisent la cohésion de l'équipe, avec la capacité de se réunir tous ensemble sans être dans la même pièce ou de discuter discrètement.
- Elles permettent à un autre personnage plus compétent dans une situation de diriger le PJ présent dans la scène : c'est une **prise en main**.

Systeme de jeu

*I have this impression
Crawling on my spine
You try to make it happen
But you never cross the line*

Le jet d'action

Pour résoudre les actions indécises, les joueurs lancent un certain nombre de dés à six faces (abrévés d6) qui dépendent du niveau de leur aspect. Le joueur garde alors son dé ayant le résultat le plus élevé comme résultat de son action et le compare à l'échelle de difficulté pour connaître sa réussite : dans tous les cas, si le dé conservé affiche 6, l'action est une réussite.

Un jet classique comporte donc un nombre de d6 égal à l'aspect utilisé, dépendant de l'approche du joueur. A ces dés peuvent s'ajouter des dés supplémentaires (ou en moins !) selon les circonstances, les avantages de son archétype, l'aide apportée par les autres ou diverses mécaniques. Parfois, certaines capacités peuvent vous autoriser des relances.

Le choix de l'approche utilisée pour réaliser le test est très important, le joueur doit s'assurer de bien décrire son objectif et sa façon de se confronter à la difficulté. Le meneur parcourt alors les 4 aspects du jeu et propose celui qui lui semble le plus à propos pour traduire mécaniquement cette approche. Discutez en cas de désaccord, reformulez la proposition si cela semble nécessaire. Le meneur a cependant le dernier mot quant à la caractéristique à utiliser.

*Exemple : Triny se fait repérer par le service de sécurité et tente de mentir sur la raison de sa présence en dissimulant une preuve. Le meneur lui propose de tenter un jet de **Végétal** qu'elle possède au rang 2. A ses deux dés à six faces (2d6), elle ajoute l'avantage de son livret (+1d6). Elle obtient 2, 3 et 5 et conserve donc le 5 comme résultat à son jet.*

Si un joueur doit lancer un nombre de dés négatif ou égal à zéro, il lance alors deux D6 mais conserve le dé le plus bas comme résultat de son test. On appelle cela un jet avec désavantage.

*Exemple : Triny s'enfuit alors que la sirène retentit et que les drones se lancent à sa poursuite. Le meneur de jeu lui demande alors un jet de **Mue** pour semer les robots. Triny possède un point dans cet aspect et devrait donc lancer son seul d6 puis conserver son résultat. Cependant, elle est sous le coup d'un malus de 1d6. Plutôt que de lancer "0d6", elle va donc jeter 2d6 et garder le moins bon des deux dés.*

Pense-bête : lancer les dés

- Quand un jet est nécessaire, déterminez l'aspect qui traduit le mieux l'approche du personnage.

- Lancez autant de dés à six faces (d6) que la valeur de cet aspect, en modifiant leur nombre selon les avantages ou les désavantages. Conservez le dé le plus élevé qui représente votre résultat.
- Si vous ne devez lancer qu'un seul dé, vous conservez *de facto* son résultat.
- Si vous devez lancer un nombre négatif de dés (ou zéro), lancez 2d6 mais conservez obligatoirement le dé le plus faible. C'est un jet avec désavantage.

Quand lancer les dés ?

Dans *The Big Machine*, comme dans beaucoup de jeux de rôle, l'histoire qui se crée va forcément mener à des moments de tension où l'issue est indécise. Échapper à la milice, s'infiltrer dans une corporation, remodeler la réalité, convaincre un contact, sortir vainqueur d'une mêlée sont des situations incertaines où les compétences (et une part d'aléatoire) entrent en jeu. C'est à ce moment précis que les joueurs sont invités à lancer les dés.

Lancer les dés est un élément important de *The Big Machine* car c'est dans cette part d'aléatoire que naît la tension, les dilemmes ou les rebondissements. Cependant, toutes les actions qu'entreprennent les personnages ne demandent pas de jeter les dés : la mécanique intervient à des moments précis, forts dramatiquement ou dangereux. Il n'est pas nécessaire de "forcer" un jet de dés ou d'y avoir recours systématiquement afin de ne pas trop casser la narration.

Lancer les dés, c'est vouloir réaliser une action qui va impacter fortement la fiction, l'environnement ou les personnages. Pour savoir si l'action tentée nécessite le déclenchement d'un jet, vous pouvez garder en tête les "3D" : il faut que l'action soit **Dangereuse, Dramatique ou Difficile**¹. Si l'événement ne répond à aucun des 3D ou que sa conséquence n'impactera pas fortement la fiction, alors résolvez-la par la discussion. Inutile de lancer les dés et de faire une pause dans la narration s'il n'y a pas d'enjeu : si rien de mal ne peut arriver, si aucune conséquence intéressante ne suit (ne serait-ce qu'une perte de temps dans la fiction), alors il n'y a aucune raison de demander un jet. C'est aussi le cas pour un jet sans risque que doit faire un personnage particulièrement compétent dans la tâche.

Conduire votre véhicule de nuit dans les rues de la ville ne pose aucun souci à votre héros, surtout s'il n'est pas poursuivi.

Observer le placement de caméras sans aucune pression et sans qu'aucune ne soit cachée ne mérite pas de lancer les dés : le MJ peut faire réussir automatiquement ce jet.

Difficultés d'un jet d'action

You turn the wheel

You throw the dice

You know the play and it ain't always nice

¹ Olivier Legrand, Star6.

Maintenant que vous savez comment et pourquoi lancer les dés, voyons comment interpréter les résultats selon la difficulté de l'action.

Après avoir proposé la meilleure compétence pour lancer les dés, le meneur de jeu doit fixer la difficulté du test.

Si l'épreuve est à la portée du personnage, alors la difficulté est **Modérée**. L'échec est impossible mais la réussite peut être lourde en conséquences négatives.

Si l'épreuve constitue un challenge un peu corsé, alors la difficulté est **Délicate**. C'est la difficulté par défaut des épreuves rencontrées.

Si l'épreuve demande au héros de sortir tout ce qu'il a au fond de lui, alors la difficulté est **Experte**. Les chances d'échouer sont élevées.

Cette échelle de difficultés fait varier ce que le résultat d'un dé peut donner comme conséquence : ainsi, un dé qui affiche un résultat de 4 donnera des effets bien différents si la difficulté est **Modérée** ou **Experte**.

Difficultés et effets

Modérée : l'épreuve est à la portée du personnage. L'échec est virtuellement impossible.

- De 1 à 3, l'action est une réussite faible.
- De 4 à 5, l'action est une réussite partielle.
- Sur un 6, l'action est une réussite forte.
- Avec plusieurs 6, l'action est une réussite critique.

Délicate : l'épreuve est corsée, complexe. C'est la difficulté par défaut.

- De 1 à 3, l'action est un échec.
- De 4 à 5, l'action est une réussite partielle.
- Sur un 6, l'action est une réussite forte.
- Avec plusieurs 6, l'action est une réussite critique.

Experte: l'épreuve est très difficile et demande plus au PJ que ses compétences.

- De 1 à 3, l'action est un échec sérieux.
- De 4 à 5, l'action est une réussite faible.
- Sur un 6, l'action est une réussite partielle.
- Avec plusieurs 6, l'action est une réussite forte. Il n'y a pas de réussite critique.

Effets d'un jet d'action

Selon le score du dé le plus haut, couplé à l'échelle de difficultés, l'épreuve peut avoir des résultats bien différents. Plusieurs effets sont donc possibles : l'échec, la réussite faible, la réussite partielle, la réussite forte et la réussite critique. Chacun de ces effets s'accompagnent de conséquences plus ou moins favorables, de choix ou de complications à assumer et d'avancées sur différentes horloges du scénario. Concrètement, que signifient-ils ?

- **L'échec** ne permet pas la réalisation de l'action entreprise dans de bonnes conditions et les choses tournent mal. La narration revient au meneur de jeu qui peut infliger une

conséquence majeure et faire une action méchante pour relancer la fiction. Sur un **échec sérieux**, le pire se produit : cochez une condition de façon automatique et attendez-vous à être dans une situation particulièrement critique !

- Avec une **réussite faible**, le personnage réussit mais cela lui coûte très cher. Il subit une *conséquence majeure*, obtient un effet réduit ou se retrouve en très mauvaise position. Le MJ peut, de plus, faire une action clémente en réponse. Le compteur d'un objectif ou d'un plan augmente de 1.
- En cas de **réussite partielle**, le personnage atteint son objectif mais il y a un prix à payer. C'est un "oui mais" avec des conséquences au passage. L'effet est réduit ou le personnage encaisse une *conséquence mineure*. Le MJ peut faire une action clémente en réponse ou poser un dilemme. Le compteur d'un objectif ou d'un plan augmente de 2.
- **La réussite forte** permet au personnage de faire ce qu'ils souhaitaient accomplir en limitant la casse. C'est un "oui" laissant la narration au joueur sur la réalisation de l'action. Les conséquences sont favorables. Le compteur d'un objectif ou d'un plan augmente de 3.
- **La réussite critique** est un succès éclatant. Le personnage ou le groupe profite d'un avantage supplémentaire et de conséquences extrêmement favorables. En plus des effets de la réussite forte, l'Eveillé gagne une condition positive ou coche plus de cases du compteur d'un objectif (+1 par 6 supplémentaires). Un jet avec désavantage (lancer 2d6 et garder le moins bon) ne peut jamais être une réussite critique, même avec deux 6.

Pense-bête : Résumé du jet d'action

1. Une action proposée est dangereuse, dramatique ou difficile.
2. Le joueur annonce l'objectif de son action.
3. Le MJ valide la compétence choisie.
4. Le MJ fixe la difficulté de l'action.
5. Le joueur ajoute des dés de bonus ou en retire selon les désavantages.
6. Le joueur lance les dés et compare le plus haut à l'échelle de difficultés.

Rendre l'échec intéressant

*Sometimes you try so hard you lose your touch
Now that I know I won't fall anymore*

Si l'échec induit qu'un personnage échoue dans l'action qu'il voulait réaliser, cela ne veut pas dire que cette conséquence ne doit pas être intéressante : échouer doit être une manière de

faire avancer l'histoire. Pas comme le personnage ne le souhaitait, c'est vrai, mais les rebondissements et les échecs font partie de l'apprentissage du héros.

L'action, même échouée, doit avoir un effet et une conséquence. Ceci est une règle importante : jamais, le résultat ne doit être "il ne se passe rien". Un défi où il ne se passe rien ne mérite pas qu'on se risque à lancer les dés (et donc à couper la discussion par de la mécanique). Si le personnage vient à échouer, mettez cet échec en scène, rendez-le vivant et impactant !²

Même l'échec d'un test de *Technologie* pour hacker une porte verrouillée peut avoir un rebondissement intéressant : plutôt que de dire "tu n'y arrives pas, quelqu'un d'autre veut essayer ?", pensez plutôt à déclencher l'alarme, attirer l'attention d'une patrouille, casser le mécanisme électronique rendant impossible de passer par la porte... Un combat, une course-poursuite, une situation tendue vont suivre et c'est le prix à payer de l'échec. Le plan va devoir changer, l'échec devient intéressant et générateur de fiction.

Ce n'est pas un exercice facile pour le MJ de rendre les échecs intéressants et de les utiliser pour faire avancer l'histoire. Le premier réflexe est souvent de mettre en place un combat, mais ce n'est pas le cœur de The Big Machine et cela peut vite devenir ennuyeux. La bonne nouvelle, c'est que d'autres joueurs et joueuses sont autour de la table et qu'ils peuvent eux-aussi proposer des idées ! Le jeu de rôle est un loisir créatif et participatif, alors n'hésitez pas à créer l'ensemble d'une histoire que vous prenez plaisir à jouer.

Note : Fail Forward

Le "Fail forward" (l'échec fait avancer) est un concept où une manière de rendre l'échec intéressant, de réaliser l'action mais des conséquences très lourdes. Le crochetage magnétique est un échec, pourtant la porte s'ouvre... Mais devant des gardes, médusés, de l'autre côté : ce n'est pas un échec pour ouvrir la porte, c'est un échec pour le faire de façon discrète et sûre.

S'il est intéressant et générateur de fiction de procéder ainsi pour les échecs sur 1-3, n'oubliez pas que cette "réussite aux lourdes conséquences" existe déjà avec la **réussite faible** qui reprend exactement l'idée du "Fail forward".

Comment choisir la bonne difficulté ?

Le choix d'une difficulté (modérée, délicate ou extrême) doit être fait selon deux facteurs :

- la complexité intrinsèque de l'action entreprise (hacker l'ordinateur du PDG d'une multinationale est bien plus difficile que celui d'un particulier);
- les précédentes conséquences et actions de MJ (s'infiltrer dans le bâtiment sera bien plus complexe avec une alarme activée lors du crochetage de la porte).

Vous pouvez également considérer que le concept d'un personnage rend certaines actions plus faciles pour lui : une coursière à moto aura moins de mal à s'échapper lors d'une course-poursuite dans les ruelles. C'est une bonne idée, mais n'en abusez pas : ces capacités sont souvent traduites mécaniquement par les points répartis dans les Aspects et par les

² <https://ptgptb.fr/apprenez-a-expliquer-les-echecs>

Spécialités. Si l'action devient vraiment trop facile par ce biais, mieux vaut annoncer une réussite automatique qui ne casse pas le rythme.

En cas de doute, fixez la difficulté par défaut sur “**délicate**”.

Relances, avantages et désavantages

Lorsque vous devez faire un jet, vous prenez dans votre main autant de dés que vous avez de points dans votre Aspect. Cependant, quelques facteurs peuvent changer ce nombre avant de les lancer : ce sont des avantages et des désavantages.

Avantages :

- Certains livrets de personnage fournissent un dé supplémentaire selon des circonstances précises.
- Un Éveillé qui est aidé par au moins un autre personnage ajoute un dé à sa main.
- Un personnage qui a recourt au pouvoir du Rêve, permettant à un autre membre de son cercle d'agir à sa place, combine sa main de dés avec celle de l'autre personnage (le leader). C'est un *jet combiné*.
- Le personnage utilise sa connexion avec son monde onirique (dreamland) pour lancer son (ou ses) dé de Rêve en bonus.

Désavantages :

- L'adversité est particulièrement compétente ou la situation est défavorable : plutôt que de changer la difficulté, certaines capacités de PNJ peuvent infliger un désavantage et donc enlever un dé de la main.
- Le personnage a coché une condition défavorable qui lui inflige un malus d'un dé dans un Aspect.

Relance :

- Enfin, un personnage qui possède une **spécialité** s'appliquant à l'action peut relancer tout son jet. Il ne peut cependant pas choisir de conserver un dé et doit les relancer intégralement, sauf indication contraire venant d'une capacité.
- Dans tous les cas, **une seule et unique relance est autorisée**, même si plusieurs spécialités peuvent s'appliquer.
- Une spécialité employée devient ensuite inutilisable pour le reste de la session.

Cas particulier : si un joueur se retrouve à devoir lancer “zéro dé”, il lance 2d6 et garde **le moins bon**. Cependant, si un avantage lui permet de passer de 0 à 1d6 dans sa main, alors il lance ce dé et conserve son résultat normalement.

Le stress

Chaque personnage possède, dans son livret, **cinq/dix** cases qui représentent sa ténacité, son endurance et son épuisement : c'est sa jauge de stress. Le stress, c'est la tension qui grimpe au fur et à mesure du scénario, l'emballement qui peut amener vos émotions à déborder.

Certaines capacités ou conséquences vous demanderont de cocher des cases de stress, d'autres pourront en enlever. C'est donc une ressource que vous devez gérer, remplir ou vider régulièrement en prenant soin de ne pas dépasser la dernière case !

Gagner du stress

- Utiliser certaines compétences de son livret
- Subir une conséquence mineure ou majeure
- Encaisser un échec lors d'un jet combiné (voir *Prendre la main*)

Perdre du stress:

- Utiliser sa manœuvre de livret **pour se laisser aller (à renommer)**
- Utiliser un 6 supplémentaire lors d'une réussite critique (un 6 élimine un stress)
- Prendre du repos dans la fiction (un ou deux points si les conditions sont bonnes)
- Tous les points de stress sont effacés lorsque du temps passe entre deux séances.

Si votre jauge de stress est remplie, vous ne pouvez plus utiliser de compétences ou manœuvres qui nécessitent de cocher une case supplémentaire.

Si une conséquence vous impose de gagner un point de stress mais que la jauge est déjà pleine, vous devez cocher une condition pour chaque point de stress au-delà de vos cases.

Le dé de Rêve

Les héros du jeu sont des êtres exceptionnels, portés par différents pouvoirs nés du déséquilibre du monde. Capables d'utiliser leurs connexions entre eux et les mondes parallèles oniriques (les dreamlands), ils peuvent choisir de se connecter temporairement à ce réseau pour se surpasser. Viser plus haut, courir plus vite, réussir plus que ce qu'ils pourraient normalement accomplir.

Le dé de Rêve traduit cette connexion dans la mécanique de jeu. Chaque fois qu'un joueur décide de se surpasser en faisant appel à sa connexion aux dreamlands, il ajoute un dé d'une couleur différente à sa main. Il est important de pouvoir reconnaître ce dé une fois lancé car c'est un D6 comme n'importe quel dé d'action et qu'il peut être utilisé à chaque fois que le PJ le juge nécessaire.

Cependant, un grand pouvoir implique de grandes responsabilités (une autre façon de dire qu'une telle capacité n'est jamais gratuite). **Si le dé le plus élevé du jet est un dé de Rêve**, alors le joueur doit cocher une case de la **jauge d'équilibre de son personnage** : le PJ se laisse trop gagner par ce pouvoir, il exacerbe ses émotions et risque de déclencher un **embrasement**.

Avec le temps, un Éveillé peut même débloquent un autre dé de Rêve qu'il pourra utiliser, portant le nombre de dés de Rêve maximum à deux par jets s'il le souhaite ! Mais cela n'est pas sans conséquences pour sa jauge d'équilibre...

Liens et mécaniques d'aide

Dans The Big Machine, les interactions et les personnages sont vraiment au centre du jeu. Ce que l'on raconte ici, c'est la lutte pour un équilibre entre Technologie et Nature mais aussi la recherche d'une harmonie entre des héros liés parfois contre leur volonté. Des personnages qui partagent des émotions dans l'instant, parfois des souvenirs, et qui peuvent projeter leur esprit pour "visiter" les autres Éveillés. Une connexion unique, comique à certains moments, puissante quand ils se sentent seuls et perdus.

Si ce lien entre les personnages possède des intérêts dans la fiction, voici comment ils sont traduits dans la mécanique du jeu et sur leur feuille de personnage.

L'aide

Lorsqu'un personnage souhaite en aider un autre, il doit décrire comment il agit dans ce sens et ce que fait son personnage pour faciliter la tâche en cours. Si la description et l'idée s'y prête, le MJ peut autoriser l'ajout d'un dé à 6 faces d'aide lors du jet d'action. Si l'aide se fait lors d'une **visite**, avec un PJ qui n'est donc pas présent dans la scène, le personnage qui en aide un autre doit également dépenser **un lien**.

Les liens

Chaque joueur et joueuse peut inscrire les membres de son cercle d'Éveillés sur sa fiche. A chaque ligne est associée trois cases : ce sont les liens, une ressource que chaque personnage peut gagner et dépenser. Ils représentent la connexion forte qui existe entre certains personnages.

A la création des personnages, chaque joueur et joueuse possède un nombre de cases à cocher dans les liens dépendant du nombre de PJ à table. Si vous ne souhaitez pas devoir cocher et effacer régulièrement ces cases, vous pouvez les remplacer par des jetons de couleur (une couleur pour chaque personnage).

Les liens sont ensuite dépensés pour deux actions qui changent mécaniquement un jet de dés : une aide lors d'une **visite** (quand un personnage n'est pas présent dans la scène) et lors d'une **prise en main**. Ainsi, si vous ne possédez plus de liens à dépenser avec un autre Éveillé, vous pouvez toujours le visiter et agir dans sa scène mais vous ne pouvez pas lui apporter un dé d'aide supplémentaire ou lancer la mécanique de prise en main.

Pour gagner un lien avec un personnage, il vous faut jouer une scène intime avec lui, même en visite. Cette scène peut permettre de partager un souvenir très fort, une blessure profonde, un doute important, un conseil éclairé. A la fin de l'échange, les joueurs peuvent proposer de cocher chacun un lien avec les autres protagonistes. Ces scènes fonctionnent mieux entre deux, voire trois personnages en même temps, mais pas plus pour ne pas rompre cette idée d'intimité.

Egalement, vous pouvez gagner des liens à répartir lors de la fin d'une session.

Vous pouvez posséder jusqu'à 3 liens avec chaque personnage, qui se conservent d'une partie à l'autre. Mais certains événements, comme l'**embrasement**, peuvent réduire ce nombre maximum de liens.

Prendre la main et jet combiné

La **prise en main** consiste à laisser un autre Éveillé agir à sa place, dans le but de profiter de ses points forts et de son expertise. Dans la fiction, votre personnage garde son apparence et sa voix. Mais en vérité, c'est un autre héros qui agit à sa place en utilisant ses réflexes, ses connaissances ou son expertise.

Lors d'une prise en main, les deux joueurs dépensent d'abord un lien avec l'autre personnage. Ils constituent leurs mains de dés respectives, correspondant au jet à réaliser, puis ils lancent séparément leurs d6. L'utilisation d'une expertise ou d'un dé de Rêve sont autorisées, mais pas d'aide supplémentaire.

- Toutes les réussites des deux joueurs s'additionnent, le personnage présent dans la scène peut ainsi obtenir un critique ou une réussite forte en cumulant plusieurs 6. C'est toujours le joueur de l'Eveillé présent dans la scène qui choisit comment les 6 supplémentaires sont dépensés.
- Si le dé le plus élevé du jet combiné est un **dé de Rêve**, alors le joueur qui a reçu l'aide doit cocher une case de la **jauge d'équilibre** de son personnage.
- Si un joueur n'obtient aucun dé supérieur à 3, les deux protagonistes cochent deux cases de stress et augmentent une émotion au choix de la **piste d'émotion**.
- En cas d'échec lors d'un jet combiné, les conséquences sont fâcheuses. Si le personnage présent subit logiquement les conséquences d'une réussite faible ou partielle, un échec peut également se répercuter sur le personnage qui est venu **prendre la main**.

Jauge d'équilibre et embrasement

Quand la jauge d'équilibre de votre livret est remplie, votre équilibre interne se brise et vous êtes exposé, déstabilisé. Cela s'appelle l'**embrasement**. Vous perdez totalement le contrôle de vos émotions et de vos pouvoirs d'une manière violente, agressive et impressionnante. La situation ou la scène change radicalement et vous faites très peu attention à l'environnement... ou à vos amis.

La première fois que vous cochez la 5e case de votre jauge d'équilibre (premier Embrasement), les effets suivants s'appliquent :

- Qu'importe le moment ou l'action tentée, votre **prochaine** action est automatiquement une réussite critique (double 6). Décrivez, avec le MJ, comment la perte de votre sang-froid et de vos pouvoirs changent la situation.
- Cochez une case de votre compteur d'Eclipse. Votre connexion (et votre obsession) au dreamland est plus forte, au détriment de votre humanité. Vous gagnez un dé de Rêve supplémentaire, portant à deux le nombre de d6 que vous pouvez lancer en plus en faisant appel aux pouvoirs des dreamlands.

- Vous perdez de façon définitive une case de liens avec les autres personnages. Grisez la dernière case de chaque lien, elle devient inutilisable.
- Effacez les cases cochées de votre jauge d'équilibre pour qu'elle reparte de zéro.
- Faites avancer toutes les jauges de la piste d'émotions.

La deuxième fois que vous entrez en Embracement, les effets suivants s'appliquent :

- Qu'importe le moment ou l'action tentée, votre **prochaine** action est automatiquement une réussite critique (double 6). Décrivez, avec le MJ, comment la perte de votre sang-froid et de vos pouvoirs changent la situation.
- Cochez un avancement de votre compteur d'Eclipse. Vous gagnez +1 dans un aspect de votre choix.
- Vous perdez de façon définitive une case de liens avec les autres personnages. Grisez l'avant dernière case de chaque lien, elle devient inutilisable. Votre lien maximum avec chaque autre personne est limité à 1.
- Effacez les cases cochées de votre jauge d'équilibre pour qu'elle reparte de zéro.
- Faites avancer toutes les jauges de la piste d'émotions.

La troisième fois que vous cochez toutes votre jauge d'équilibre, cochez le dernier avancement de votre Eclipse. Votre personnage a atteint ses limites et doit être retiré du jeu. Cela peut prendre plusieurs formes et vous devez être à l'aise avec sa réalisation, car c'est un moment important: votre connexion à votre dreamland est subitement perdue, votre personnage se sacrifie héroïquement, il est brisé, disparu ou décide d'arpenter son dreamland sans revenir... Pour mieux réapparaître, plus tard, avec un nouveau livret ?

Notez que la jauge d'équilibre ne se remet pas à zéro automatiquement entre chaque partie : vous conservez son niveau **sauf si une capacité vous indique le contraire**. Le compteur d'éclipse, cependant, ne peut jamais perdre d'avancement : toute case cochée est définitive.

Les conditions (partie PJ)

*Oh je sens toute ta peine
Tu n'en vois pas le bout*

Parfois, les conséquences d'un jet manqué ou d'une réussite mitigée entraînera plus qu'un échec ou une situation qui empire. En lien avec la fiction et les actions de MJ, votre personnage peut se retrouver endolori ou impressionné: ce sont des **conditions**. Ces conditions sont inscrites sur les livrets des personnages pour y être cochés si cette conséquence se produit. Mécaniquement, elles infligent **un malus de un dé (1d6)** dans un aspect qui lui est lié.

- **Démoralisé** inflige un malus en Végétal : vous perdez votre confiance en vous et votre connexion aux dreamlands.

- **Endolori** inflige un malus en Mue : votre corps vous fait souffrir, vous sentez ses limites, vous saignez.
- **Anxieux** inflige un malus en Machine : votre esprit est occupé, votre concentration coupée.
- **Impressionné** inflige un malus en Chevalier : votre force de conviction s'effrite, vous hésitez.
- **Brisé** est la dernière condition à cocher : vous êtes alors hors-jeu, à la merci de vos adversaires. Peut-être allez-vous être évacué, enlevé ou emprisonné, à moi que vous ne choisissiez que cela signifie la fin de votre personnage. Cochez également une case de votre jauge d'équilibre.

Ces états ne sont cependant pas définitifs, ils peuvent être dé-cochés dans certaines circonstances :

- Une réussite critique (quelque soit le nombre de 6) peut être utilisée pour effacer la condition **Démoralisé**, **Anxieux** ou **Impressionné**.
- Un jet de Mue (premiers secours) difficulté Délicate peut effacer la condition **Endolori**, à condition d'être dans un endroit calme.
- Consommer un lien et le jouer en Roleplay avec un autre personnage qui prend soin de nous permet de soigner **Démoralisé** ou **Anxieux**.
- Un jet de Chevalier (Conviction) difficulté Délicate permet de faire décocher **Impressionné** à un allié, {au prix de stress / jauge drama]

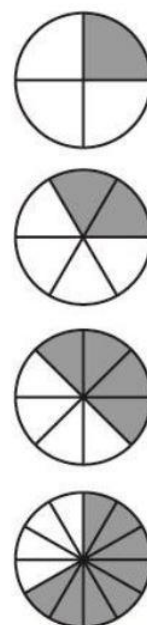
Horloges et compteurs de progression

Certaines épreuves, certains ennemis ou plans ne peuvent être résolus par un seul jet de dés. Un obstacle particulièrement ardu ou complexe va être géré par plusieurs jets qui vont remplir une horloge, aussi appelé **un compteur de progression**.

Ce compteur de progression prend la forme d'un cercle divisé en plusieurs segments (4, 6, 8 ou 12) par des diamètres. Les exemples ci-contre sont autant d'horloges que le MJ peut reproduire sur sa feuille.

Toutes les épreuves ne demandent pas de créer un compteur : impressionner un PNJ mineur, retrouver un contact, repérer des caméras, sauter sur un toit sont autant d'actions réalisables avec un seul jet. Gardez l'utilisation de compteurs pour les épreuves complexes ou qui nécessitent de suivre une progression sur une durée.

Plus la situation est difficile ou complexe, plus le compteur possède de segments à remplir pour la résoudre. Un compteur à 4 segments représente déjà un obstacle sérieux mais assez simple à surpasser, qui demandera en moyenne deux jets réussis pour être résolu. A l'inverse, un compteur de 12 segments présente une situation extrêmement compliquée à surpasser ! Car tant qu'un compteur n'est pas intégralement complété, l'obstacle vous empêchera d'atteindre votre objectif.



Chaque effet d'un jet d'action (réussite faible, partielle, forte ou critique) vous indique le nombre de segments à cocher. De multiples 6 peuvent même être utilisés pour avancer encore plus vite sur une horloge !

Créer des compteurs

Il est important que le MJ réfléchisse bien à la ténacité de l'obstacle ou à la complexité de la situation quand il établit son compteur : une horloge trop longue à remplir, couplée à des jets trop difficiles pourraient juste mettre les joueurs face à un obstacle insurmontable alors que ce n'était pas l'intention.

Un compteur représente toujours la situation, le plan ou l'obstacle, jamais une difficulté selon l'approche des PJ. "La milice de Chinatown", "Le laboratoire 162" font de meilleurs compteurs que "battre la milice" ou "désactiver l'alarme pour entrer dans le laboratoire 162" car ils n'induisent pas une manière de faire mais juste un objectif. Aux joueurs de trouver la meilleure manière de surmonter ces difficultés.

Les situations les plus complexes peuvent être divisées en plusieurs compteurs comme autant d'étapes à passer. Chacune de ces étapes (et donc chacun des compteurs) doit être remplie avant de passer à la suivante. Par exemple, le siège de la Bird peut avoir comme compteurs "drônes de surveillance", "vigiles à l'intérieur" puis "bureau du PDG" : les personnages doivent d'abord passer ces trois premières étapes avant d'arriver à l'ordinateur du PDG et télécharger ses projets. Ainsi, la fiction et la narration avancent au rythme des réussites... Et des échecs.

Il est important que le MJ ne cache jamais la progression des compteurs afin que les joueurs se rendent compte de l'impact de leurs actions et du chemin qu'il reste à parcourir. Ou alors, qu'ils réalisent soudainement qu'un danger qu'ils pensaient gérable s'apprête à leur exploser à la figure.

Les différents compteurs

- **Un compteur de danger** va représenter la menace qui s'approche ou la suspicion qui s'installe. Un bâtiment en flamme menace de s'effondrer avant qu'ils ne réussissent à sortir les civils, la surveillance se doute d'une intrusion, les nouveaux drônes-tueurs sont bientôt activés. C'est un véritable compte à rebours qui n'avance pas avec les réussites des joueurs mais bien avec leurs échecs ou les complications : avec une conséquence mineure, majeure ou catastrophique, le MJ peut cocher une, deux ou trois segments de ces compteurs. Lorsque le compteur est plein, le danger se réalise : le bâtiment s'écroule, l'alarme est déclenchée, les drônes sont lancés.
- **Les compteurs de course** sont deux horloges opposées qui représentent une course-poursuite ou des objectifs antagonistes à réaliser avant les adversaires. Les personnages peuvent rechercher un témoin (premier compteur) pendant que la Corporation cherche à mettre également la main dessus ou à le faire disparaître (deuxième compteur). Une autre utilisation peut être de suivre la progression de la fuite des PJ alors qu'un deuxième compteur suit l'encerclement du bâtiment. Le but est alors

de remplir son compteur avant celui des adversaires (en opposant réussites et conséquences).

- **Les compteurs liés** sont des compteurs à remplir dans un certain ordre pour déclencher le suivant. Par exemple, le MJ peut lier un premier compteur “alerte” avant de déclencher le compteur “pris au piège”. Un véhicule blindé à détruire peut avoir une horloge “Résistance” avant d’être “Vulnérable”. Réduire cette résistance ou cette défense dépend ensuite de l’approche et des idées des joueurs.
- **Un compteur de mission** peut représenter une opportunité, une fenêtre d’action qui n’existe que sur un temps limité. Une connexion particulière avec un plan du dreamland à exploiter, un PNJ important de passage qu’il faudrait interroger. Une fois ce compteur rempli par les échecs, les conséquences ou par des activités qui feraient perdre trop de temps... L’opportunité disparaît.
- **Un compteur de bras de fer** peut représenter une situation complexe où l’horloge peut être remplie ou vidée selon la situation. Des événements favorisant ou calmant un risque d’émeute, l’intérêt de l’opinion publique sur une information ou un quartier, une guerre froide entre deux corporations forment de bons compteurs en va-et-vient.
- **Les compteurs de plans à long terme** permettent de gérer les longs projets, qu’ils soient concoctés par les PJ ou par les adversaires. Ils peuvent représenter l’accumulation de connaissances, les essais, la logistique qui s’organise ou la mainmise qui se met en place avec le temps. Pour les adversaires, ces compteurs peuvent avancer à chaque fin de session ou à chaque fois qu’un objectif important est rempli dans la fiction, sans que les PJ n’aient pu l’empêcher. Dans l’idéal, chaque grande corporation ou faction avec lesquelles les PJ seront amenés à interagir devraient posséder des objectifs à plus ou moins long terme, afin de rendre le monde vivant et de le faire évoluer même quand les héros n’interviennent pas (hors champs). Il est intéressant que certains de ces plans ne concernent pas directement les PJ... Pour le moment (une faction cherchant à en faire tomber une autre pour la racheter et étendre son territoire).
Un affrontement entre deux corporations se fichant des conséquences, la création d’un nouveau drone hyper-performant, la traque des PJ ou même une tentative d’entrer dans le dreamland si un ennemi connaît son existence méritent d’être des plans.

Du côté des personnages, ces projets peuvent être l’aménagement d’une base sécurisée, un pouvoir à dompter, un véhicule d’intervention à construire, un savoir perdu à décrypter ou de lunettes de Réalité Augmentée à inventer.

Dans tous les cas, ces plans peuvent (et doivent) nécessiter plusieurs compteurs à remplir si cela est nécessaire : un projet basique nécessitant 4 segments, il n’est pas rare de voir des objectifs nécessitant 2 ou 3 horloges à 8 segments pour être réalisés.

- **Le compteur de ténacité** représente bien la difficulté que représente un ennemi tenace ou une adversité puissante. Concrètement, selon le niveau de menace d’un adversaire,

un compteur lui est associé (comme si cela représentait ses points de vie ou sa fatigue). Une fois ce compteur rempli, l'ennemi est vaincu ou bat en retraite. Les divers moyens ou jets choisis pour remplir cette horloge dépendent des joueurs : même si le combat reste le moyen le plus commun, il ne faut pas refuser les approches différentes justifiées par la fiction. La menace, l'utilisation du Rêve, la déstabilisation, les pièges sont des exemples d'approches possibles pour faire avancer le compteur.

Basiquement, une menace 0 (comme un groupe d'hommes de mains) représente un compteur à 4 segments, là où une menace 3 peut aller jusqu'à 12 segments. Vous trouverez des exemples dans la **partie XXX**

Remplir les segments

Côté joueurs, la meilleure manière de remplir les segments reste d'être actif et d'agir. Que ce soit en faveur de leur objectif (récupérer un objet), contre une menace (un groupe de miliciens) ou plus rapidement qu'un désastre imminent (un bâtiment en flammes), les compteurs se remplissent avec les réussites ou la narration.

- Avec une réussite faible, un compteur augmente de 1.
- Avec une réussite partielle, un compteur augmente de 2.
- Avec une réussite totale, un compteur augmente de 3.
- Avec une réussite critique (au moins deux 6), le compteur augmente de 3+1 par 6 dépensé pour accélérer l'action.
- Le MJ peut également récompenser une action narrative particulièrement intéressante en remplissant quelques segments d'un compteur, pour peu que l'action en question soit dirigée vers cet objectif.

Notez bien que pour qu'un jet remplisse un ou plusieurs segments, il faut que l'action ait un impact réel sur le compteur. Convaincre un PNJ de vous révéler le lieu de stockage des drones peut remplir votre objectif pour "désactiver les nouveaux drones", mais enquêter sur un commanditaire ne va pas directement impacter cet objectif.

Côté MJ, les horloges des menaces, factions ou PNJ ont plusieurs occasions de se remplir. Les échecs, ou plus généralement **les conséquences** peuvent être utilisés pour cocher des segments. Il faut cependant que ce compteur soit intéressant dans la fiction.

- Une conséquence majeure coche 3 segments d'une horloge néfaste pour les joueurs.
- Une conséquence standard coche 2 segments.
- Une conséquence mineure coche 1 segment.

Si aucun compteur n'existe au moment de la complication, il est tout à fait possible pour le MJ d'en créer un et de le remplir du bon nombre de segments. Vous trouverez plus d'informations sur les conséquences dans **la partie 5 : MJ**.

L'inaction ou du temps perdu peut donner lieu à une **action de MJ** qui coche des segments.

L'opportunité s'éloigne, le plan des ennemis avancement, le danger se rapproche.

Enfin, lorsque **du temps passe** (à la fin d'une session par exemple), des plans à long terme se mettent en place et des factions/PNJ avancement leurs pions.

Les réussites critiques

Une réussite critique intervient quand vous obtenez plusieurs 6 sur votre jet. Les 6 supplémentaires peuvent alors être “dépensés” pour obtenir un avantage dans votre situation (un dé par effet) :

- cocher un segment supplémentaire sur un compteur, en expliquant comment votre réussite impact cet objectif si nécessaire.
- décocher une condition parmi **Démoralisé**, **Anxieux** ou **Impressionné**.
- l'effet, la portée, l'ampleur de l'action est augmenté

Les personnages

*Baby, Baby, whatcha'gonna do
Baby, Baby, I leave it up to you
Baby, Baby, it's your move
Are you gonna take this ride ?*

Le personnage, c'est l'avatar d'un joueur ou d'une joueuse, son vaisseau pour agir dans le monde fictif que le groupe va faire vivre.

Pour créer son personnage, chaque joueur va choisir un livret. Ceux-ci ont, évidemment, des noms évoquant des chansons d'Emilie Simon d'où le jeu tire son inspiration. Chaque livret est un peu un archétype, venant avec des Aspects à privilégier ou des capacités propres. Mais le nom, le genre, l'orientation, les buts ou les défauts de votre personnage ne dépendent que de vous.

Chaque personnage est ensuite défini par des scores dans des aspects (pour réaliser les jets d'action), son dreamland et ses spécialités.

Les Aspects

Les Aspects sont à la fois des champs de compétences d'un personnage, ses statistiques mais aussi une façon de se confronter aux difficultés. Chaque Aspect est associé à une valeur qui représente la compétence de votre héros dans ce champ et donc le nombre de D6 que vous devez lancer quand vous faites une action qui s'y rapporte. Les quatre aspects du jeu sont les suivants :

- Végétal
- Machine
- Chevalier
- Mue

Végétal

Le Végétal concerne tout ce qui est en rapport avec la nature, la prudence, la discrétion, le calme et le Rêve. C'est l'aspect à utiliser pour tout ce qui touche au spirituel, mais aussi à la dissimulation et au mensonge. C'est également avec ce champ que vous vous connectez au Rêve pour influencer la réalité.

Approches : discrétion, prudence, dissimulation, mensonge, Rêve.

Machine

La Machine renvoie à la technologie, aux connaissances et à la concentration. C'est l'aspect à utiliser pour tout ce qui touche à la perception du monde, au tir, à la réflexion et à l'utilisation d'objets techniques.

Approches : technologie, perception, connaissances, concentration, tir.

Chevalier

Le Chevalier concerne la conviction, la force de caractère et le charisme. C'est l'aspect associé à l'empathie, à la persuasion, à la résistance à la douleur ou au sang-froid. Ce champ permet de deviner les intentions cachées, de convaincre par la flatterie ou la menace.

Approches : charisme, conviction, persuasion, force mentale, calme.

Mue

La Mue concerne les approches liées au corps et au mouvement. C'est l'aspect de la force physique, du combat, de l'agilité ou même des premiers secours. C'est également le champ de la grâce, de la précision ou des acrobaties.

Approches : athlétisme, force, mêlée, agilité, mouvement, précision.

TABLEAU

Végétal activités discrètes ou de rêves

Machine activités intellectuelles ou perceptive

Chevalier activités sociales ou émotionnelles

Mue activités physiques

Quand vous cherchez à surpasser un obstacle difficile, dramatique ou dangereux, votre manière de vous y confronter représente votre *approche*. Décrivez votre tentative dans la fiction, ce que vous attendez et ce que vous souhaitez réaliser. Reliez ensuite cette action à l'aspect qui lui correspond le mieux, pour "traduire" cette manœuvre en un jet.

- Convaincre un contact de prendre des risques pour vous : Chevalier
- Mentir à un milicien sur votre identité : Végétal
- Guetter l'approche des drones : Machine
- Sauter sur le toit d'en face : Mue
- Résister à un interrogatoire : Chevalier

- S'approcher d'un ennemi pour l'attaquer dans le dos : **Végétal**
- Mettre au point un antidote : **Machine**
- Agripper un ennemi pour lui en coller une : **Mue**
- Influencer la réalité depuis son dreamland : **Végétal**
- Se rappeler les connexions entre deux corporations : **Machine**
- Grimper pour avoir une vue dégagée : **Mue**
- Viser et tirer : **Machine**
- Garder son calme dans une situation stressante : **Chevalier**
- S'infiltrer en silence : **Végétal**
- Conduire un véhicule : **Machine**
- Fuir une patrouille : **Mue**
- Dissimuler un objet : **Végétal**
- Construire une nouvelle arme : **Machine**

Avec les approches, il est tout à fait possible d'entamer un combat furtivement avec **Végétal**, avant de passer dans un affrontement direct avec **Mue**. Vous pouvez aussi convaincre quelqu'un de vous aider avec **Chevalier**, ou lui mentir avec **Végétal**. Ou encore, utiliser votre ingéniosité pour faire écrouler une structure avec **Machine**, ou le faire en utilisant la force avec **Mue**.

Évidemment, tous les aspects ne peuvent être utilisés dans toutes les situations : il y a forcément des situations où un personnage est moins compétent, moins à son aise et où il prend plus de risques. Si plusieurs approches sont toujours possibles pour résoudre une situation, il n'est pas non plus amusant de toujours vouloir "tordre" la fiction pour jeter le plus de dés possible : l'échec fait aussi partie du jeu et amène toujours des rebondissements intéressants. N'optimisez pas, jouez aussi avec l'échec !

Les livrets

Chaque livret amène des capacités spécifiques qui vous permettent d'incarner un certain profil de personnage. Un livret en dit beaucoup sur votre Éveillé et son orientation de jeu, puisqu'il indique les spécialités possibles et les aspects privilégiés. Chacun vient également avec des mécaniques spécifiques pour effacer son stress ou gagner des liens.

Les différents archétypes sont :

- Le Vieil Amant
- La Reine
- Le Danseur (dans la pluie)
- La fleur (de saison) / La rose
- La Dame de Lotus
- La Diable
- Le menteur
- L'Encre
- Le Diamant
- L'Ombre
- L'Aurore

	Végétal	Machine	Chevalier	Mue
Végétal		Diable	Vieil Amant	Danseur
Machine	Diable		Reine	Encre
Chevalier	Vieil Amant	Reine		Aurore
Mue	Danseur	Encre	Aurore	

Les Spécialités

Lors de la création de votre avatar, choisissez une spécialité dans la liste proposée de chaque livret.

Grâce à une spécialité, un personnage peut relancer la totalité de son jet une fois par séance. C'est une puissante possibilité, traduisant les compétences supérieures d'un Éveillé dans un domaine, mais qui peut être à double tranchant car c'est un tout ou rien. Lors de la relance, un personnage ne peut pas choisir de conserver un dé ou de revenir au jet précédent. Utilisez cette capacité au bon moment et à bon escient, une fois par séance !

Choisir son dreamland

Chaque Éveillé est relié à un monde onirique, comme une planète d'une réalité parallèle appelée un *dreamland*. C'est de ce dreamland qu'un personnage tire ses pouvoirs et ses capacités surnaturelles : ce monde fait partie de lui et influence beaucoup la narration de ses actions.

Ainsi, dès qu'un personnage veut faire intervenir sa connexion à son dreamland, que ce soit pour ajouter son dé de Rêve à son jet ou influencer la réalité, il doit relier ce qu'il veut faire aux spécificités de son Monde. Ainsi, un Éveillé relié à un dreamland "océan" ne racontera pas son action de la même façon qu'un héros lié à un dreamland de type "jungle".

Actions de MJ clémentes et méchantes

Bien que les actions soient codifiées, elles ont toutes une marge de liberté dans leur interprétation mais aussi dans leur sévérité d'exécution. Communément, chaque action peut être effectuée de façon "clémente" ou "méchante", même si la palette de possibilités est évidemment plus variée.

L'action clémente consiste à être plus modéré dans la narration d'une action : le PJ s'en tire à bon compte, le PNJ se renfrogne, un problème se profile mais n'est pas immédiat. Il ne s'agit pas d'ignorer une conséquence (autant ne pas faire une action de MJ dans ce cas), mais plus de révéler quelque chose qui n'a pas de conséquences graves dans l'immédiat.

Pour tout ce qui va demander une réaction vive, un danger immédiat, une conséquence compromettante ou de cocher un état préjudiciable, c'est l'action méchante qui entre en jeu. Le

plus souvent, l'action méchante va être la conséquence d'un jet manqué par un PJ : celui-ci connaît les risques qu'il prend en tentant une manœuvre, et souvent la description du 6- le prend en compte. Également, la conséquence d'une action clémentine ignorée par les PJ peut se transformer en action méchante: si le bâtiment menace de s'effondrer et que les joueurs ignorent cette information, il peut s'écrouler par la suite et leur infliger un état préjudiciable directement. D'une manière générale, une action méchante est un bon moyen de *Rendre la vie des personnages dangereuse et intéressante*, qui est un de vos objectifs.

Si l'action méchante est une conséquence possible d'un jet de dés, n'oubliez pas que vous ne devez jamais sanctionner de façon méchante un joueur qui a agi sur un malentendu ou par méconnaissance des mécanismes : cela rejoint votre action *Révéler les conséquences et poser ensuite la question*. La possibilité d'une conséquence méchante devrait toujours être évoquée en amont qu'un PJ agisse, avant de vous donner une occasion en or par exemple.

Inspirations :

Livres et jeux de rôle :

Blade in the dark, broken compass, Power/rangers, Héros d'argile, les jeux sous système PBTA comme Masks, Before the Spire Falls, Saga Héroïque, le cycle des Princes d'Ambre.

Films et séries:

Sense8, Inception, Blade Runner, Princesse Mononoké, Avatar, Legend of Korra, Docteur Strange.

Jeux vidéo :

Final Fantasy 7,