

## À quoi joue-t-on, et pourquoi ?

### À quoi on joue

Dans cette campagne, nous faisons deux choses :

- Nous serons tous auteurs d'une histoire que nous allons inventer au fur et à mesure, chacun avec des instruments différents : principalement des personnages (les personnages-joueurs pour les joueurs, et les pnj pour le MJ).
- Nous allons voir jusqu'où les personnages sont prêts à aller pour réaliser leur but, dans le but de voir comment ils sont affectés au bout par l'histoire.

Ces personnages commencent le jeu avec une motivation forte, à un moment-clé qui leur crée une opportunité d'agir, et surtout avec la capacité exceptionnelle d'invoquer des démons et de les contrôler. Ces personnages sont puissants et déterminés. Créez le perso le plus badass que vous puissiez imaginer. Le but du jeu, c'est de découvrir au fur et à mesure quelles seront les conséquences des choix des personnages, et comment cela va affecter les personnages eux-mêmes.

Dans cette campagne particulière, nous mettrons en exergue les traumatismes du passé des personnages : mais le but n'est pas de ressasser leurs traumatismes, c'est de voir comment ils en font usage, s'ils les maîtrisent, les ignorent, les dépasse ou se laissent dévorer par eux.

### Le rôle des joueurs

- Créez un personnage hyper badass et intéressant, pour vous et pour les autres, donnez-lui une motivation forte qui l'a incité à découvrir et exploiter la sorcellerie. Il dispose de puissants moyens pour arriver à ses fins : quelles sont ces fins ?
- Jouez votre personnage de manière réaliste et cohérente, et exactement comme vous le souhaitez, poussez-le dans ses limites ;
- Soyez proactifs. Évitez les zones de confort, préférez agir de manière à créer des scènes intéressantes pour tout le monde, y compris ceux qui ne sont pas présents.
- Écoutez les scènes des autres, intéressez-vous aux histoires des autres même si vous n'êtes pas dedans, parfois en intégrant des éléments apportés par les autres joueurs dans vos propres manières de jouer ou vos propres scènes.
- Si quelque chose vous semble ennuyeux, faites quelque chose d'intéressant ! Trouvez un moyen d'intervenir et faites quelque chose que vous trouvez cool !
- Contribuez à un climat d'immersion dans l'histoire pour tout le monde, en la poussant, par le biais des actions de leurs personnages, vers des moments intéressants.
- Pour ce faire, faites de votre mieux pour "sentir" le ton général du groupe et de la partie, de rester dans ce ton et de contribuer à l'engagement et l'immersion de tout le groupe.
- Évitez les personnages passifs, les petites blagues, les personnalités graveleuses, faites-nous rêver en faisant des trucs badass.
- Le MJ ne détermine pas de but à l'avance, donc il faudra trouver vos propres buts, en fonction des situations dans lesquelles le MJ mettra les personnages

### Le rôle des personnages

- Les personnages sont haut en couleur, avec des motivations fortes, et des pouvoirs puissants, faites-les agir en conséquence, et cherchez à poser des actions qui ont des conséquences ;
- Les personnages sont libres de faire ce qu'ils veulent, absolument. Ils commencent chacun dans leur situation spécifique, mais rien n'empêche qu'ils se connaissent, ou qu'ils se rejoignent, ou qu'ils s'allient dans un but commun. Tout cela est possible, mais

ce n'est pas obligatoire, et ne dépend que de ce que les joueurs décident de leur faire faire en jeu.

### **Le rôle du maître de jeu**

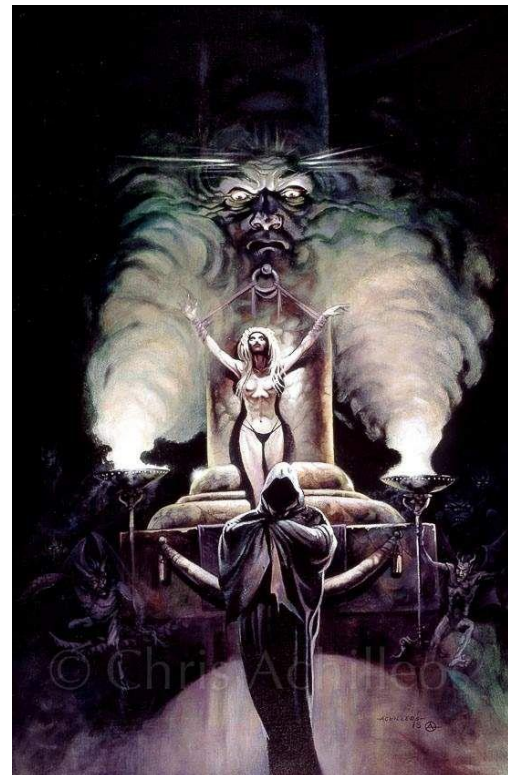
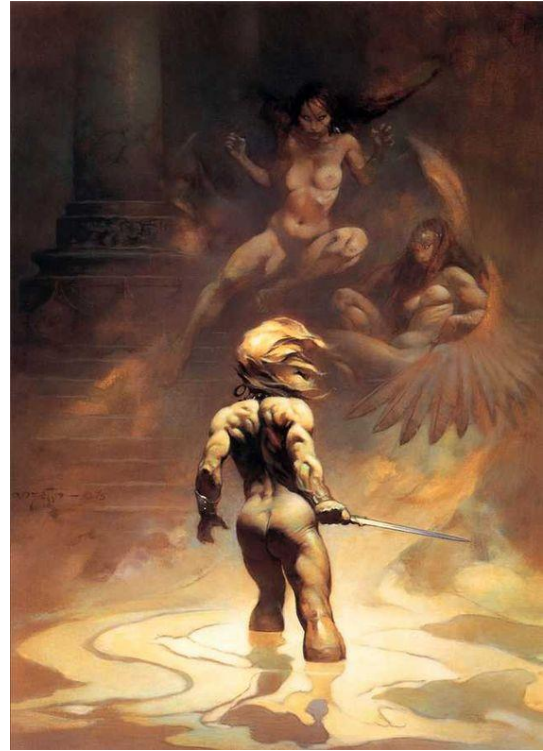
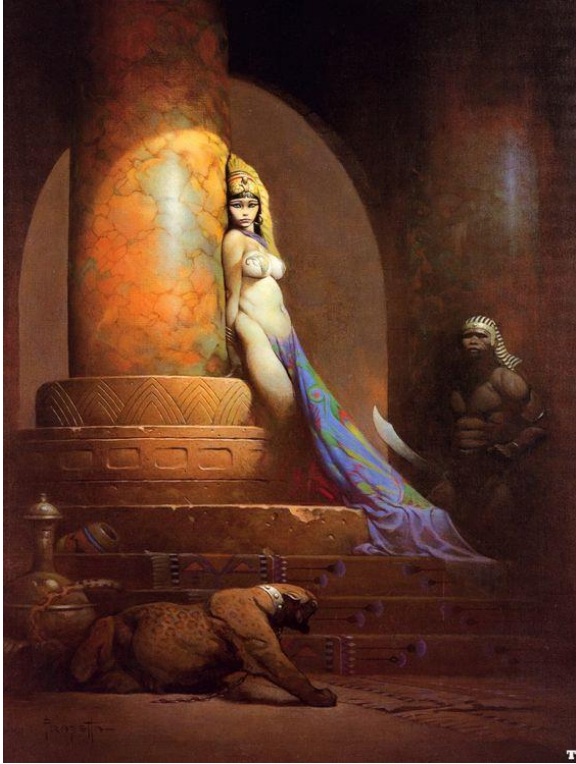
- Le MJ n'est pas là pour pousser les personnages dans une histoire pré-écrite, ou pour vous "téléguider" à coups de "messages" implicites vers des actions spécifiques, votre liberté d'action est totale ;
- Le MJ donne toutes les informations honnêtes et sincères dans une scène quand elle commence, et toutes les informations honnêtes si un jet de dés est réussi à ce sujet. Ce n'est pas un jeu d'enquête, donc il n'y a pas vraiment de découvertes d'indices, mais il est possible d'apprendre des choses sur ce qu'il se passe.
- Le MJ n'improvise pas la totalité de ce qu'il se passe. Il crée des liens avec les éléments donnés par les joueurs à la création, et ces liens ne sont pas inventés au fur et à mesure d'une partie. Ce qui n'est pas déterminé à l'avance, c'est ce qu'il peut se passer, comme une scène finale ou si un PNJ sera un antagoniste ou un allié à priori. Ces choses sont déterminées par les jets de dés et les actions des personnages.
- Le rôle principal du MJ est de contribuer à l'histoire en incarnant les PNJ, notamment les démons. Il n'apporte d'autres éléments que ceux créés par les joueurs à la création, mais une fois que la création est faite, il a la liberté totale de les faire apparaître et de les développer comme il le souhaite.
- Contribuer à un climat d'investissement et d'immersion dans l'histoire, personnaliser les scènes et "croiser" les histoires individuelles des personnages-joueurs au fur et à mesure de la partie.

### **Le But de la partie**

- Le but est de jouer dans une liberté totale. Vous n'avez pas d'autres contraintes que d'essayer de contribuer à une histoire intéressante par les actions de vos personnages. Vous n'êtes pas obligé d'être un groupe, vous n'êtes pas obligé de vous retrouver ensemble, mais rien ne vous empêche de le faire si c'est ce que vous trouvez intéressant.
- On joue jusqu'à ce qu'on ait l'impression que l'histoire d'un personnage qui avait commencé avec sa situation de base est résolue, et on le fait pour voir comment il sera affecté par les événements en jeu.
- Contrairement à la campagne de Cthulhu Dark, nous ne déterminons pas à l'avance si les personnages finiront rongés par leurs obsessions, ou fous, ou même qui sont leurs ennemis ou leurs alliés et ce qu'ils devront faire au cours de la partie. Ici, il sera possible de surmonter ses traumas, ses problèmes, peut-être même de dominer ses passions ou de ne pas perdre son humanité, voire de venir plus humain qu'avant, ou au contraire de la perdre totalement et d'être dévoré par son ambition. Rien n'est déterminé à l'avance.

## XAR

*Des cités en pierre avec des minarets, des tempêtes de sables surnaturelles, des hommes et des femmes nus avec un corps de serpent, des regards embrasés derrière des voiles de soie, des poursuites sur le dos d'oiseaux géants et colorés.*



## **Atmosphère**

Imaginez des masses grouillantes de gens dans des cités de pierre, vivant selon des très anciennes traditions dont ils ont oublié l'origine. Quand ils se parlent, c'est avec une politesse meurtrière, ou avec une imprudence impétueuse. Les héros ont l'esprit vif, le sang chaud, et vivent d'actes malicieux et d'aventures pimentées. La sorcellerie est sauvage, colorée, plaisante, avec des démons maniérés et surréalistes. C'est une terre de serpents à plumes, d'esclaves musclés et de femmes somptueuses et dangereusement intelligentes.

*Exemples d'inspirations à titre d'indication et non exhaustif : les peintures de Chris Achilleos et de Frank Frazetta, les premières nouvelles de Conan et de Clark Ashton Smith (particulièrement Zothique), la culture raffinée de Melniboné, démons et les descriptions des mille et une nuits*

## **Les outremondes mystiques**

Dans tous les premiers et légendaires ouvrages de fantasy, il y a un outremonde mystique, un lieu dans ce monde qui est une projection d'un ailleurs. Ce n'est pas un tellement un emplacement géographique, mais plutôt un espace psychologique : la frontière de la psyché humaine, mais qui se met à se superposer à la réalité. Au sein de Xar, ce sont des circonstances érotiques, exotiques, plutôt des espaces d'émotions intenses. Le paysage se transforme pour se conformer aux émotions du personnage, la géographie se confond avec la psychologie. Ce sont comme des petites poches dimensionnelles habitées par un Démon immanent (toujours présent dans la réalité) et extrêmement puissant. Entrer en contact avec ces mondes/créatures est un rituel de Contact, qui déclenche une passion extrême et des symboles de cette passion, en termes de comportements, d'hallucinations, presque oniriques. Ces passages dans l'outremonde sont une forme de sorcellerie et peuvent donc coûter cher à l'Humanité.

## **Les héros de notre histoire**

Voir la liste des descripteurs. Comme concept, en plus de l'adepte solitaire, de l'aventurier naïf mais puissant qui se balade avec des démons sans savoir que ce sont des démons ou qui sait faire de la sorcellerie sans le savoir, on peut imaginer toute sorte de demi-humain (demi-serpent, femme-faucon, etc.) à la recherche d'une place dans la société ou de connaissances étranges, ou de guerrier-sorcier puissant et immortel cherchant désespérément un moyen de mourir.

## **Les démons**

Le panel est large, on trouve des liches, des fantômes, et même des Grands Anciens, ou encore des immanents (qui ont une vraie incarnation dans cette réalité et ne peuvent la quitter), ou des bêtes anciennes et intelligentes qui refusent d'être liées et n'acceptent que des pactes pour des choses précises. Dans Xar, les démons sont beaux, étranges, érotiques, dérangeants et terrifiants. On trouve plusieurs religions dans Xar, les centres urbains réunis autour d'une religion plutôt monothéiste, qui se décline de manière concentriques à des degré variés de teintes animistes et anciennes jusqu'à des cultes de Démons qui nient totalement cette religion centrale. Ces cultes vénèrent des Démons humanoïdes superbes et érotiques qui aiment se faire vénérer ou vivre dans la luxure. On trouve aussi totalement le contraire : des démons terrifiants qui possèdent des cadavres, conjuré depuis un autre monde et qui développe des rituels de blasphèmes de cette religion monothéiste des villes, servis par des silhouettes encapuchonnées et s'adonne à toute sorte d'atrocités.

On peut imaginer toute sorte de démons la dedans, selon les termes "érotiques et dérangeants" et les descriptions plus haut. Des faucons aux ailes de bronze dont le sorcier peut voir à travers les yeux, des épées aux lames noires finement ciselées d'orgies humaines et décorées de gemmes pures, des simples murmures ou rêves éveillés qui susurrent des secrets, etc.

Pour les démons des personnages, rappelez-vous tout ce qui vient d'être dit et essayez d'en tenir compte. Pensez aux choses suivantes : les démons sont érotiques et dérangeants, et cherchent toujours l'intimité de leur sorcier, que ce soit physique, psychologique, le partage de secret, le sacrifice de proches ou de choses de proches, etc.

*Note sur les épées démons : dans ce setting, les épées démons ne parlent pas et ne se manifestent que par l'octroi ou le refus de leurs pouvoirs, leurs désirs sont complètement fanatiques, dramatiques et démesurés, généralement la destruction de communautés entières et demandent souvent des tributs avant même de déclencher leur pouvoir, comme le fait de verser le sang volontairement, et enfin, elles sont complètement perverses et totalement arrogantes. Bien sûr, tout cela ne se limite pas aux épées-démons si vous le souhaitez.*

### **La sorcellerie**

La nécromancie est une option dans ce setting. Ce sont des blasphèmes terribles du Dieu Unique (que je n'ai pas encore défini, on verra après la création de personnage), mais elle est aussi source de répulsion pour les démons – dont la plupart sont assez pieux envers d'autres ! Les rituels sont des inversions des rituels du Dieu Unique, ou des moqueries délibérées.

Devenir mort vivant au sein de Xar, c'est atteindre le pire état de rejet social imaginable – c'est se séparer de l'humanité, physiquement et spirituellement, même du point de vue des démons. Bien sûr, vous pouvez jouer un mort-vivant, ou en devenir un jeu par un rituel approprié, mais vous êtes prévenus de ce qui vous attend.

Le reste de la Sorcellerie, celle qui implique les rituels classiques d'invocation des démons, est tout de même perçue comme quelque chose d'étrange et d'anormal, et inspire la peur. Elle est beaucoup plus colorée, plus "effets spéciaux", plus "resplendissante" version mille et une nuit.

### **La culture matérielle**

Oublions les clichés de la lampe magique et du tapis volant. Par contre, la culture de Xar est très axée sur une maîtrise artisanale et artistique très développée : des plats en or illustrés et gravés, des longues bougies parfumées dans des chandeliers aux ornements complexes, des jeux d'échecs aux figurines finement peintes et détaillées, des grands coussins en soie genre pouf cousus de fils d'or et d'argent avec des pompons sur les côtés. Un démon objet aura ce genre d'artisanat raffiné, un contenant (un objet qui sert à contenir un démon grâce au rituel Contenir) aussi.

### **Les armes et les combats**

Les épées sont généralement courbées comme des cimenterres, sous toutes les formes de courbes possibles. Les armes les plus fréquents sont des arcs puissants, des kriss, des fines et longues lances, des boucliers aux bords évasés. Combattre avec intuition, astuce, et verve donne des bonus, surtout si c'est basé sur l'expertise ou la brutalité froide.

### **Les créatures**

Xar est un monde mi reptilien, mi aviaire, avec toutes sortes d'oiseaux et de reptiles de toutes les tailles, voire même des dinosaures qu'on peut monter. Certains serpents géants, ou lézards géants, ou petits dinosaures, selon la région où l'on se trouve, servent souvent de montures. Certains oiseaux aussi servent à se déplacer dans les airs extrêmement vite, plutôt qu'à combattre.

### **Les drogues et les poisons**

Imaginez des drogues exotiques, souvent hallucinogènes ou sous forme de fumée, des poisons violents. Tout cela doit être fabriqué selon une alchimie et une érudition complexe.

## L'humanité

L'humanité est assez simple. On reste sur l'empathie sociale, mais dans une définition plus restreinte, car c'est un monde extrêmement brutal, sans aucune considération pour la moindre question civique constructive. La loi du plus fort, du plus intelligent, du plus fourbe prévaut dans cet univers qui se fiche totalement des droits humains – personne ne s'intéresserait une seule seconde à ce concept.

Tuer, être indifférent à l'autre fait partie du quotidien dans un univers si violent. Mais les relations personnelles, intimes, sont extrêmement importantes : tuer, manipuler ou être indifférent envers les seules personnes qui peuvent être qualifiés d'amis, ses seuls proches, cela relève d'une perte d'humanité. A chaque fois que vous faites quelque chose de ce genre, vous risquez de perdre votre humanité. Les rituels démoniaques nécessitent d'ailleurs des sacrifices ou des ritualisations de sacrifices d'être intimes ou de choses qui les représentent ou leur appartiennent. Il est aussi possible de jouer des non humains, avec une humanité limitée ou plus basse contre certains bons.

## Création de personnage

### La motivation

Créez un concept de personnage avec une motivation forte, quelque chose qui va le pousser à agir. Rappelez-vous d'Elric, ce n'est pas juste un "roi-sorcier avec une grosse épée démon très puissante", c'est surtout "un empereur aimé du plus puissant dieu du chaos qui lui donne tout, mais prêt à tout sacrifier pour ne pas vivre dans cette relation qui en fait un esclave". Ou encore Conan, plus qu'un "barbare musclé avec une force incroyable", c'est surtout un "ancien esclave dont la destinée est de devenir roi de ses propres mains".

Ne cherchez pas à faire une histoire élaborée à ce stade, mais trouvez un concept flou, un rêve, une vision, une image du personnage qui vous excite déjà, et dont vous pensez qu'elle va plaire à tout le monde.

### La description

Choisissez des descriptions dans cette liste. Cela ne représente pas ce que vous devez faire quand vous utilisez votre force ou votre volonté, mais c'est plutôt la manière dont quelqu'un qui vous connaît vous décrirait quand vous agissez de telle manière.

## La liste des adjectifs

### Physique

- **Sauvage** : c'est un terme large, qui décrit la manière de combattre mais aussi l'odorat, l'ouïe, l'intuition.
- **Soldat entraîné** : un guerrier professionnel, entraîné à se battre avec des armes.
- **Grand et musclé** : ça parle de soi-même, naturellement imposant.
- **Juste en bonne santé** : Pour les personnages qui ne se sentent particulièrement physiques.
- **Régime Arcanique** : Le style classique du Sorcier voulant rester en bonne forme (diète contrôlée, petits exercices), parfois un art martial.
- **Moyens surnaturels** : Se baigner dans du sang de chèvre vierge, danser en cercle nu sous la pleine lune, ce genre de trucs semblent fonctionner pour certaines personnes.

## Volonté

- **Expérience occulte** : au cours d'une vie normale, tu as vécu une expérience unique et ésotérique, et depuis plus rien n'est vraiment satisfaisant. Décris quelle a été cette expérience et tes réactions vis-à-vis de celle-ci
- **Aristocrate** : C'est plutôt un état d'esprit qu'un statut social. Tu imposes ta présence, ta dignité, ta force de caractère associée aux normes dominantes.
- **Goût pour la vie** : Tu profites de tout ce qui est amusant et agréables, et si on t'empêche de le faire, tu détruis.
- **Colère** : Tu es sévèrement en colère et prêt à le démontrer à tout le monde.
- **Vœu** : Une vengeance, regagner sa propriété ou son statut, devenir roi, retrouver l'être aimé n'importe quoi que vous vous soyez promis de réaliser. Spécifier quoi.
- **Meneur** : Le charisme. Les gens te respectent et te font confiance. Souvent accompagné d'ambition.
- **Amour** : Ta volonté est dérivée de ton amour pour quelqu'un, de spécifique ou n'importe qui.

## Sorcellerie

- **Changelin** : Tu as été élevé par les Grands Anciens ou des Démons et tu connais leurs voies. Maintenant tu vis dans le monde normal et tu n'es pas sûr de toi.
- **Demi-humain** : L'un de tes parents est un démon, un grand ancien ou un immortel. Tu n'es pas entièrement humain. Possible aussi : des hybrides humain-serpent, humain-faucon, ou tout autre combinaison qui colle à l'esthétique.
- **Inhumain** : descendant d'une très ancienne lignée d'humains, du moins qui ressemblent à des humains, mais lié d'une manière ou d'une autre à un Grand Ancien.
- **Naïf** : Tu ne te considères pas comme un sorcier, mais les Démons oui. (Le personnage ne pratique peut-être pas la sorcellerie volontairement, et n'a peut-être pas de démon lié au début de la partie, mais il peut en faire).
- **Adepte solitaire** : tu t'y connais assez en sorcellerie pour en pratiquer toi-même.

## Passé

- **Immortel** : tu as traversé les âges. Les nouvelles "sciences" te sont inconnues.
- **Rang social** : Souvent civilisé ("Grand prêtre du Serpent") vs barbare ("Shaman nomade"), avec toutes les possibilités imaginables entre ces deux pôles.
- **Criminel** : Comme rang social mais ce rang est très mal vu (pirates, brigands).

Vous pouvez prendre plusieurs passés, et ils se cumuleront ! Définissez très précisément la position sociale que vous aviez.

## Destin

Dans ce setting, il est possible d'avoir un "Destin". Ce n'est pas obligatoire, mais c'est possible. Il n'y a pas de liste à choisir, mais voici quelques exemples : "destiné à trancher la balance" (Elric), "devenir roi de ses propres mains" (Conan), "condamné à toujours être pareil malgré les civilisations qui changent" (Kane), etc. Toutes les scènes et les histoires seront articulées autour de ce destin.