

# PRISE EN MAIN DES TENDANCES

- CONSEILS ET MÉCANISMES D'INTERPRÉTATION -

Cette aide de jeu pour Prophecy a pour but d'aider à prendre en main la notion de Tendances qui est un des piliers du jeu.

Très souvent les joueurs pensent que la société Draconique est dictatoriale en oubliant plusieurs choses qui ont façonnées la psychologie de leur personnage :

- Les Dragons ont créé le monde ;
- Les Dragons ont instauré les Castes pour transmettre un savoir aux plus méritants et éviter que le monde ne sombre une fois de plus dans le chaos ;
- Les personnages des joueurs font généralement parti des 30% de la population qui bénéficie de l'instruction des Castes.

En d'autre termes : Les royaumes, pays et empire qui suivent les préceptes draconique sont des méritocratie. Et vous faite partie de l'élite.

Autant de raisons pour ne pas rejeter d'emblée les valeurs de la société Draconique ; à moins de venir d'un endroit où les valeurs de base ne s'en éloignent, comme l'Empire de Nésora ou Kali.

L'essence des trois tendances est contenue dans l'âme humaine, chacune pouvant se développer indépendamment, puis à partir d'un certain moment, au détriment des deux autres.

Chaque tendance comporte ses particularités car même si certains actes peuvent sembler être guidés par la même motivation il n'en est rien. Par exemple la volonté d'affronter un ennemi peut être guidé par le devoir de défendre le faible, par la volonté de prouver sa valeur aux yeux des autres, par la vengeance, la rancune, l'envie ou un petit mélange de toute cela et le meneur de jeu peut demander au joueur ce qui le motive.

Mais certains actes sont quand à eux clairement marqués par une tendance comme la recherche du pouvoir à tout prix ou de nouvelles connaissances.

De plus, dans les situations critiques, les convictions profondes d'un individu peuvent se voir renforcer ou au contraire vaciller (l'appel au tendance et ses conséquences) et cette évolution peut faire changer la psychologie du personnage.

Les tendances sont riches de plusieurs composantes qui permettent d'être moins caricaturale qu'il n'y paraît au premier abord. Et c'est ces composantes qui créent la variété des personnalité de chaque personnes en reflétant le vécu et les choix qui ont été faits.

Voici donc des mécanismes de jeu pour rendre guider les joueurs dans l'interprétation de leur personnages.

## ***Aide à l'interprétation***

Chaque tendance est découpée en trois composantes représentatives de sa philosophie.

Draconisme :

- Héroïsme : Force de caractère qui permet d'affronter les épreuves, physiques comme morales. C'est un mélange de courage et de sacrifice.
- Dévouement : Capacité et volonté à servir les dragons, la société draconique et ses castes.
- Tradition : Respect de la hiérarchie et des statuts sociaux, confiance dans l'ordre naturel des choses.

Humanisme :

- Individualisme : Priorité de l'individu sur la société. Une forte conscience de sa propre existence.
- Contestation : Remise en cause de l'ordre social, de la hiérarchie ou de la place de l'Homme sur la terre des dragons.
- Inventivité : Capacité à créer et trouver des solutions qui n'ont pas encore été découvertes.

Fatalisme :

- Obsession : Une seule chose occupe l'esprit du personnage, constamment ; cela peut être un but inatteignable, une accumulation de certains objets, une vengeance ou une peur récurrente qui le motive. Il est nécessaire de spécifier l'obsession et bien qu'il soit possible d'avoir plusieurs obsessions, seule la plus importante compte.
- Résignation : Une perte de motivation qui peut être due à une image dévaluée de soi, une situation qui a mal tourné ou une peur qui paralyse l'esprit.
- Tromperie : Utilisation de moyens détournés pour obtenir ce que l'on veut.

Pour chaque point impaire dans une tendance (1, 3 ou 5), il est possible de choisir un terme qui déterminera ou aidera le joueur à interpréter la psychologie du personnage.

### ***Quatre cas particuliers***

Lorsque le personnage n'est pas mono tendance, il est donc possible d'avoir des termes appartenant à des tendances différentes. Le joueur peut décider de gagner un mot supplémentaire en cas de croisement de plusieurs termes.

Héroïsme + Obsession → Extrémisme : Comportements extrêmes ou radicaux qui ne tiennent plus compte des conséquences tant que le but recherché est atteignable.

Tradition + Inventivité → Progrès : Recherche d'une évolution en vue d'une amélioration d'une situation.

Tromperie + Individualisme → Égoïsme : Recherche de son bien être au détriment de celui des autres.

Contestation + Résignation + Dévouement → Lucidité : Mélange de désillusion, de clairvoyance et de perspicacité qui permet de voir les choses dans leur complexité, dépouillées du masque des attentes, des croyances ou des envies qui les dissimule habituellement.

## **Exemples de personnages en fonction de leurs tendances**

Voici deux versions de chaque personnage à des moments différents de sa vie où ses tendances ont évoluées :

Jaylord, duelliste (TD 4, TH 1 → Héroïsme, Tradition , Individualisme)

Fier combattant sûr de sa supériorité, Jaylord est un peu rebelle et n'aime pas les contraintes de la vie militaire. Il s'est donc orienté vers la carrière de duelliste où son comportement individualiste peut s'exprimer.

Jaylord, duelliste éconduit (TD 3, TH 1 TF 1 → Héroïsme, Tradition , Individualisme, Résignation)

Après une forte déception amoureuse, notre combattant s'est un peu refermé sur lui-même et souffre en silence de son amour perdu.

Ravers Santor, inquisiteur (TD 5 → Héroïsme, Dévouement, Tradition)

Pur produit de l'éducation draconique, Ravers est devenu inquisiteur pour lutter contre les philosophies déviantes qui sèment la discorde sur la terre des dragons.

Ravers Santor, inquisiteur perdu (TD 4, TH 1 → Héroïsme, Dévouement, Inventivité)

La recherche des hérésies lui a permis de rencontrer des personnes intéressantes, de vrais esprits créatifs et il commence à se poser des questions et envisager un avenir... différent.

Cewind, artisan prometteur (TD 2, TH 2 → Tradition, Inventivité, Progrès)

Forgeron de son état, Cewind a intégré la caste des Artisans très tôt. Depuis peu il a commencé à travailler sur des pièces plus fines et qui permettent de réaliser des mécanismes simples. Sa capacité d'abstraction et le bouillonnement de ses idées font merveille.

Cewind, artisan sur une pente glissante (TD 2, TH 2 TF 1 → Tradition, Inventivité, Progrès, Obsession – Connaissances Interdites)

Après avoir essuyé quelques échecs lors de la conception d'une machine, il fait une fixation sur la résolution de son problème et recherche activement des écrits humanistes pour essayer de trouver une solution.

Inkheym, marchand Kalishite (TF 3, TH 1 → Obsession – Richesse, Tromperie, Individualisme, Égoïsme)

Ce marchand est l'archétype de l'ambition, il veut réussir ; à n'importe quel prix. Il ne s'attache pas de morale et n'hésite pas à écartier un concurrent de manière expéditive.

Inkheym, marchand itinérant (TF 3, TH 1 → Résignation, Tromperie, Individualisme, Égoïsme)

Son arrivisme lui a attiré de graves ennuis à Kali et il ne doit sa survie qu'à sa chance insolente et la rapidité de ses foulées. Il arpente Kor avec son chariot, toujours prêt à acheter une bouchée de pain les productions locales et les revendre au prix fort dans une autre communauté qui en a besoin.

## **Les cas particuliers**

→ la bête (Les voiles de Ninya)

Une fois contaminé par les fragments de la bête, une quatrième tendance apparaît et commence à ronger les autres : la Haine.

Trois nouveaux termes apparaissent alors et permettent de rendre compte de la déchéance qui accompagne la progression de la contamination. Plus le score de la Haine progresse et plus les effets sont importants.

- Destruction (Physique) : le personnage est sujet à des accès de violence et des crises de folie destructrices.
- Perversion (Mentale) : une vision distordue de la réalité et des schémas mentaux malsains et nocifs font leur chemin dans la psyché du personnage.
- Souillure (Magique) : la pratique de la magie et l'environnement magique qui entoure le personnage sont perturbés et des effets distordus peuvent apparaître. Les sorts qui auraient du soigner ou créer sont moins efficaces et le résultat est quelque fois malsain, ceux d'attaque ont des effets sanglants et cauchemardesques.

→ l'équilibre des tendances de l'art martial des prodiges (Prophezine 6)

L'équilibre des tendances conduit à un score de 2 dans chaque tendance (soit 6 points et non plus 5). Donc un terme par tendance. Ces trois termes sont forcément : Dévouement, Résignation et Contestation pour atteindre la Lucidité.

Pour chaque action marquante, notez le nombre de points de tendance gagnés. Plus l'action (ou ses conséquences) est importante et plus le nombre de points est élevé, mais une action ne peut faire gagner plus de 5 points de tendance en une seule fois.

		Personnages					
Draconisme	Action héroïque						
	Dévouement						
	Respect de la vie						
	Respect des lois draconiques						
	Sacrifice de soi						
Humanisme	Curiosité / Esprit d'Initiative						
	Imagination / Inventivité						
	Négociation						
	Révolte / Complot						
	Technique / Création						
Fatalisme	Absence de pitié / Cruauté						
	Bas instincts / Avilissement						
	Brutalité / Accès de colère						
	Cupidité / Matérialisme						
	Égoïsme						
	Extrémisme						
	Manque de discernement						