

# LA MISE AUX ENCHÈRES PAR ARCHÉTYPES

## AIDE DE JEU POUR LE SYSTÈME DE JEU D'AMBRE

Ce système a principalement pour but de redonner un peu d'intérêt aux joueurs expérimentés pour les enchères. Les enchères classiques lassent souvent les joueurs, qui préfèrent s'en tenir à une idée préconçue et prédéterminée de leurs personnages.

Un autre intérêt de ce système est de pouvoir faire des campagnes plus courtes ou des scénarios sans devoir réfléchir trop longtemps à son personnage. Les princes d'Ambre sont des immortels, donc le plus souvent plus vieux d'un humain normal, avec une conception de l'existence et des capacités qui ne sont pas les nôtres. Trouver une idée un tant soit peu original devient au bout de quelques personnages une galère, une véritable torture des méninges qui pousse les joueurs à essayer de voir comment le personnage évolue au début de la partie avant de lui donner une personnalité précise. Or un scénario en deux ou trois parties ne permet pas une telle chose. Il faut se plonger rapidement dans un personnage et commencer à faire du roleplaying avant la fin de la première séance.

La mise aux enchères est conçue pour répondre à ce genre de problèmes.

## COMMENT ÇA MARCHE ?

J'ai choisi de décrire le système, étapes par étapes, sans multiplier les exemples d'archétypes, qu'on pourra retrouver dans une autre partie de cet article

### LA PRÉPARATION

#### 1 / CONCEPTION D'UN SCÉNARIO

En tant que Maître du Jeu, vous aurez un travail plus important que d'habitude pour la préparation des enchères. Il va falloir en effet construire des archétypes, qu'on peut qualifier en résumé de personnages prêtirés, qui joueront un rôle essentiel dans la mise aux enchères, comme vous allez pouvoir le constater.

Mais, si vous partez sans idée précise en tête, vous risquez de faire des personnages qui ne seront pas pris par l'intrigue, ou qui ne trouveront pas chez les joueurs l'intérêt que vous leur portez (aux archétypes). Le plus souvent, le but du choix de cette méthode de création de personnage est d'intégrer rapidement les personnages dans l'intrigue, afin qu'ils aient tous une raison d'agir sur les événements et ne pas rester boudier dans leur coin. Dans ces conditions, il revient à vous, MJ, de faire des archétypes qui conviendront à la situation que vous comptez faire jouer. Et donc, pour cela, il faudra que vous ayez au moins une idée de la trame du scénario ou de la campagne que vous comptez maîtriser.

Prenez un peu de temps pour réfléchir à l'intérêt de pouvoir diriger ce que seront les personnages lorsque vous choisirez la trame. Il n'y a aucune raison pour que vous ne profitiez pas de l'occasion pour essayer une idée nouvelle, ou une nouvelle façon de maîtriser.

Exemple 1 : vous décidez de faire jouer le scénario guerre du trône du livre de règles du jeu. Plutôt que d'organiser des mises pour les fonctions et les possessions de joyau du jugement, vous décidez d'utiliser ce système, qui vous paraît (et pour cause...) plus adapté à vos besoins actuels. La trame de base est simple : Obéron meurt ou disparaît, et ses enfants se disputent le trône. Au moins un avantage, vous n'avez pas besoin de vous creuser la cervelle pour faire des archétypes, puisque vous pourrez utiliser ceux du livre de règles. À vous de déterminer quels princes vous allez laisser aux joueurs, et quels princes vous allez garder pour faire avancer ou rebondir le scénario.

exemple 2 : vous avez vu un animé qui vous plaît bien (dans l'exemple, j'ai repris heroic legend of Arislan), qui selon vous contient une bonne base pour faire un bon scénario, sans forcément se prendre la tête avec les pôles que sont Ambre et les Cours du Chaos. Comme dans la plupart des animés, les personnages principaux sont des héros qui vous décochent une flèche dans un garde sur une échelle à 500 mètres en plein mouvement, et donc qui pourraient avoir le sang d'Ambre pour justifier leurs capacités extraordinaires. Vous décidez évidemment de reprendre le background de l'animé, et donc en partie l'intrigue. L'idée de fond devra expliquer ce rassemblement de descendants de princes d'Ambre dans une seule Ombre. Le plus simple est de prendre une Ombre du cercle d'Or, et de dire qu'une chaosienne a monté un plan contre un des princes d'Ambre, Bleys, par jalousie, et qu'elle a utilisé sa semence pour jouer un tour à son amant volage. Bleys est ici le roi d'un royaume du cercle d'Or, nommé Palse dans le monde de l'animé, et disparaît au cours d'une rébellion organisée par un homme mystérieux, un des fils de Bleys et pj (Silvermask). Arslan, son jeune fils décide de prendre le pouvoir, et va pour cela essayer de trouver les autres pjs (et sans le savoir

également fils du roi) pour l'aider dans son entreprise. Ici, la conception des archétypes est facilitée par le fait que les personnages sont également déjà incorporés avec le background de l'animé.

## 2 / CONCEPTION DES ARCHÉTYPES

Une fois l'idée du scénario en tête, il faut se décider sur les personnages qu'on va proposer aux joueurs en archétypes. Pour les exemples choisis, la sélection se fait parmi un panel de personnages existants, et le choix est donc plus facile, mais il arrive que le MJ doive inventer ses personnages de toute pièce, et par conséquent prendre des choix plus subjectifs et plus délicats quand à l'attraction qu'auront les joueurs pour le personnage créé.

exemple 1 : il faut choisir dans les princes les plus susceptibles de jouer un grand rôle dans la prise de pouvoir en Ambre. Les joueurs auront tendance à se référer aux livres pour déterminer leurs actions durant une pseudo-guerre de la Marelle, et c'est pourquoi il sera préférable de choisir des princes qui ont agi dans les bouquins pour le trône. Ainsi, les princes non joueurs qui resteront pourront au gré du MJ être un allié ou un facteur de la prise de pouvoir, sans que les joueurs sachent vraiment. Par exemple, si vous choisissez Llewella comme archétype, le joueur n'aura aucune idée de sa position vis-à-vis du trône d'Ambre, et aura soit tendance à rester dans son coin comme décrit Corwin, soit au contraire essayer de bouger de la vision habituelle et agir pour prendre le trône. Ce type de prince est avantageux pour le scénario en tant que pnj, car les joueurs n'auront pas d'avance des idées préconçues sur ses actions et chercheront soit à s'allier avec elle soit à savoir ce qu'elle trafique.

Ma sélection pour l'exemple sera donc des princes qui se sont plus ou moins officiellement portés pour prendre directement le trône : Eric, Corwin, Bleys, Brand et Random.

Exemple 2 :

créons au hasard quelques archétypes.

- Gieve (j'ai fait jouer un PJ du nom de Gieve, roi des Cours du Chaos, mais c'est une autre histoire) : un ménestrel bourrin en arc et en acrobaties, et plutôt louche.
- Daryoon (j'ai un PJ de ce nom, qui ne correspond pas à l'archétype totalement) : un guerrier, loyal à Arslan comme il le fut au roi Protagoras.
- Narsus : un diplomate stratège et philosophe, ancien ami de Daryoon. un artiste peintre.
- Pharanghese : une prêtresse guerrière dont la déesse lui aurait demandé de veiller sur Arslan
- Hermes, dit the Silvermask : le méchant de l'histoire, le leader des traîtres.

## 3 / ÉTABLISSEMENT DES ARCHÉTYPES

Les archétypes choisis, il faut ensuite faire le travail le plus fastidieux (ou le plus excitant pour certains) : répartir les points de création de personnage. Contrairement aux enchères classiques, le nombre de points que vous aurez au départ ne sert pas seulement à investir dans votre personnage. Les joueurs auront accès à un certain nombre de points d'enchères, qui seront pour une partie sacrifiés pour les enchères et pour une autre partie investis dans le personnage.

Lorsque vous créez l'archétype, vous devez déterminer une partie du personnage qui sera fixée comme base inaltérable de l'archétype, et une partie modulable avec des options d'avancement qui serviront après les enchères proprement dites. Le nombre de points consacré à la partie modulable doit dépendre bien sûr de nombre total de points que le ML souhaite donner à ses joueurs. toutefois, je pense que 50 points n'est pas un montant assez important, 100 un bon score, 150 un score qui peut fausser les enchères mais qui s'avérera nécessaire pour des princes d'Ambre de première génération, s'ils sont faits sur 300 points et plus.

Pour des personnages normaux (fils de princes d'Ambre), un total de 100 points en partie fixe, et de 100 points en partie modulable me semble le meilleur choix. Pour les gens du chaos ou les princes eux-mêmes, le MJ décidera du niveau qu'il souhaite donner aux personnages, et donc du nombre de points, sachant qu'il est plus que nécessaire que tous les archétypes soient établis selon le même nombre de points en partie fixe et en partie modulable.

Exemple 1 : pour une guerre du trône, le mieux est de choisir des versions des règles correspondant à un montant de points égal. 200 points est le nombre idéal de points pour bâtir l'archétype, car il permet de garder cent points en partie modulable, mais

Exemple 2 :

j'ai donc deux cents points à répartir pour faire mes futurs PJs, bien qu'ils faut compter qu'ils n'en auront que 160 probablement, voire moins. plusieurs solutions. soit j'essaie d'en faire pour tous les goûts, soit j'essaie de typer chaque PJ. la seconde solution paraît mieux, mais le pb est que le MJ n'a que rarement les mêmes goûts que les joueurs, et ceci risque de tomber à plat. Je choisis pour l'exemple la première solution.

Je pense d'abord à ce que je dois mettre dans les 100 points que le personnage devra accepter de toute façon. Si les attributs sont un peu faible, on pourra toujours les booster plus tard. il vaut mieux essayer de brosser au maximum les avantages du personnage, et laisser aux joueurs la volonté de combler ou non les points faibles.

mettons un artiste d'atout, un métamorphe marellisé, un rejeton du logrus, un grand utilisateur de Marelle, et un pour lequel j'ai pas trop d'idées.

Narsus est un artiste peintre, et il coordonnera les mouvements du groupe - je lui mets les atouts.

Daryoon est un grand meneur d'armée et un forestier hors-pair, et la Marelle avancée lui ira très bien.

Tout le monde s'attend à ce que le traître ait le Logrus, et seuls ceux qui ne choisiront pas sans savoir pourront savoir que ce n'est pas un utilisateur de logrus, mais un métamorphe marelisé. C'est Gieve qui possède le logrus et la métamorphose de base. Reste Pharanghese. Je décide pour elle de faire une version bâtarde des atouts par une version musicale, et je suis donne les mots de pouvoir et la compulsion.

une fois les pouvoirs mis, il reste à compléter pour faire 100 points.

Narsus - Arts des Atouts Avancé, un allié mineur (son apprenti et ami), un peu de bon karma et 35 points de psyché. une version classique, qui pourra être modulée par le joueur après les mises.

Daryoon - une fois les 75 points de Marelle avancée de partis, le reste part en combat, et un poil de bad stuff pour quelques points en Endurance et en Force.

Gieve - 80 points de Logrus et de métamorphose ne l'empêche d'essayer d'être doué dans tous les domaines à la fois, comme la plupart des bardes. 5 points dans les quatre attributs finiront le personnage.

Hermes - 85 points dans les pouvoirs (Marelle et Métamorphose) limitent les attributs, surtout qu'il va avoir le soutien d'une maison des Cours et deux ou trois alliés dès le départ, mais il prend un rang chaosien en Force pour compenser.

Pharanghese : Arts des Atouts modifié à 40 points, compulsion à 25 et mots de pouvoir à 10, pour un total de 75. le reste part en psyché, ce qui est le développement logique d'une prêtresse.

#### 4/AFFINER ET PRÉPARER LES OPTIONS D'AVANCEMENT

Tel quels, les PJs n'ont rien de plus que les autres, c'est le background qui les rendra attachants et justifiera les choix de la feuille d'archétype. Avant de faire les options d'avancement, il faut jeter un œil dans le scénario, et voir à donner de la substance et de la personnalité. De plus, souvent, on est limité pour ce qu'on veut faire dans un personnage à 100 points, et les options permettent de compléter la vision.

Pour Pharanghese, sa réputation de Walkyrie et messagère de sa déesse lui demande d'avoir des attributs élevés, et la plupart des options proposées concerneront des exemples d'attributs :

- a participé à la bataille de Palse il y a quatre ans, aux côtés des meilleurs (+20 en combat).

ainsi le joueur saura qu'il peut dépenser 20 points en combat pour gonfler son personnage, et saura l'origine de cette brusque ascension.

Pour gieve, par contre, cela risque d'être un mélange de pouvoirs. La sorcellerie serait essentielle avec le Logrus, et la conjuration utile pour un voyageur et barde tel que lui. En revanche, ses attributs sont encore un peu faibles et monter le combat et la psyché serait une bonne idée également.

on pourrait aussi imaginer un archétype perdu dans son ombre et sans pouvoir, donc avec 100 points répartis dans les attributs, et qui sort de de son ombre grâce à des options d'avancements consacrés aux pouvoirs.

Attention de ne pas mettre des options d'avancement trop élevées au niveau coût, sinon le personnage qui essayera de prendre le plus d'options possibles avec ses 60 points restants risque fort d'avoir des choix draconiens à prendre !

#### 5/FINIR LA PRÉPARATION

les archétypes prêts, il faut encore que vous trouviez une manière anonyme de présenter vos archétypes aux joueurs (ne donnez pas les noms des personnages, cela influence trop). les premiers chiffres ou lettres de l'alphabet feront très bien l'affaire.

En complètement de cette dénomination, donnez un descriptif valable mais pas trop précis des personnages. La description des appartements permet de présenter les goûts du personnages et les temps forts de sa vie sans forcément mettre l'accent sur les pouvoirs et les attributs. Essayez de mettre des détails qui troublent un peu le jugement, afin que les joueurs cherchent. N'annoncez pas par exemple pendant six lignes toutes les toiles de peinture et les chevalets de l'artiste d'Atout, mais cherchez plutôt à donner à chacun une expression artistique, afin que les artistes d'Atouts ne sautent pas au nez. Essayez de glisser des ambiguïtés sur les pouvoirs ou les statistiques, mais pas sur la personnalité, car c'est surtout là-dessus que les joueurs doivent accrocher.

Il serait bon de faire des archétypes sans Karma, mais ce n'est pas une obligation.

les descriptions ne sont pas la manière unique de les présenter. Pour l'exemple, on pourrait très bien montrer en préambule un épisode de "the heroic legend of Arislan", un très fin manga de fantasy, d'où les personnages sont tirés. Du moment que les noms ne sont pas utilisés pour la mise aux enchères, c'est bon.

### LES ENCHÈRES

#### 6/LES DÉBUTS DE LA MISE AUX ENCHÈRES.

assurez vous que les joueurs ont bien compris le principe (et vous aussi ;-). Faites une pile de petits papiers, et laissez les joueurs relire les différentes présentations des archétypes, pour qu'ils se fassent une première idée.

C'est à vous de définir avec tout le monde les questions interdites. Je suggère certaines restrictions :

- pour les questions sur les attributs, les questions de type énumératif (genre quel est le score en combat d'un tel ?) doivent se limiter à un attribut et un archétype. Les joueurs peuvent demander si le personnage est plutôt physique ou plutôt mental, par exemple, dans des questions qui sont de style descriptif (dans ce cas, on pourra accepter de prendre en compte plusieurs attributs ou plusieurs archétypes).
- pour les pouvoirs, la seule question interdite est de demander un listing des pouvoirs d'un ou de plusieurs archétype, mais le joueur peut poser une question qui concerne plusieurs pouvoirs (par exemple, 'est-ce que tel personnage a le Logrus ?' ou 'combien a-t-il d'archétypes qui ont Art des Atouts).
- la réponse ne doit pas être duale ou ambiguë. par exemple, si une question demande à se prononcer sur deux archétypes au lieu d'un, soit demandez au joueur de reformuler la question autrement, soit si la question le remet, ne mettez que le plus probable.
- la question ne doit pas contenir plusieurs sujets ou amener à des ambiguïtés.
- la question ne doit pas porter sur les options d'avancement.

La question peut porter sur tout élément non technique (attributs, pouvoirs, objets, ombres, karma). Par exemple, quel est le parent ambrien de tel archétype ? a-t-il participé activement dans la guerre de la Marelle ? A-t-il un fief à s'occuper ? etc.

## 7/FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL.

Le premier joueur pose sa question. une mise de départ est fixée. son voisin peut surenchérir sur la mise de départ, et son voisin suivant peut faire de même, jusqu'à ce que tout le monde passe sauf un. celui qui a mis le plus haut score reçoit sur un papier secret la réponse à sa question.

Le voisin du joueur qui a posé la question (et non pas celui qui a reçu la réponse) pose à son tour une question, et le même déroulement du jeu est observé.

Lorsque tous les joueurs ont posé une fois une question, on dit que le tour de table est terminé, et on commence un nouveau tour de table. ce comptage de tour de table n'est pas important en soi, mais permet au maître de savoir où en est la mise de départ.

Si personne ne mise à une question, la réponse est payée et reçue par celui qui l'a posée.

Lorsque personne ne pose de questions durant le tour de table entier, les enchères sont arrêtées.

## 8/PARTICULARITÉS À OBSERVER ET EXEMPLES

- la mise de départ est à la discrétion du MJ. Je suggère que les trois premiers tours de table soient à 0 points de départ, pour que les joueurs prennent le temps de découvrir les archétypes et de se familiariser avec les astuces du système. les trois tours suivants devraient être à 1 point. pour après les six premiers tours, c'est au MJ de jauger l'atmosphère, et voir si les joueurs sont prêts à continuer sur leur lancée ou arrêter. chaque question peut avoir une mise de départ différente.

- la façon dont la question est posée va influencer l'attrait pour les autres joueurs. Le MJ, comme dans les enchères normales, peut signaler aux autres joueurs l'intérêt parfois insoupçonné de la réponse.

- Plutôt que d'investir des fortunes de points dans une seule réponse, il vaut parfois mieux laisser la réponse passer et reposer la question plus tard en gardant des munitions. une question qui dépasserait les 15 points de mise serait purement déséquilibrante pour le reste des enchères.

- Par contre, si un joueur vise un archétype, il est parfois utile d'acheter une réponse juste pour conserver les secrets sur son futur personnage. N'oubliez pas que les autres joueurs n'auront pas à faire abstraction des réponses qu'ils ont achetées.

Un petit exemple pour finir, au troisième tour de table. toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé ne serait que pure farce de ma part, ajouté à un manque d'imagination à trouver des noms de joueurs.

Jérémie est le dernier du tour de table. Il commence à envisager de prendre le traître avec son masque d'argent, mais n'a pas envie de se retrouver avec son père sur le dos. Mais il sait que la parenté du seul personnage un peu louche dans la liste risque de lui coûter cher. Il détourne légèrement la question pour demander " Quel est l'enfant d'Obéron qui a le plus d'intérêt à voir réussir les plans de l'archétype D ?". Jérémie n'est pas sûr qu'il tombera sur son parent, mais sait que la réponse n'a vraiment d'intérêt que pour ceux qui sont décidés plus ou moins à prendre l'archétype D. La mise de départ étant à 0, il n'a rien à déboursier si personne d'autre que lui ne mise.

Son voisin de gauche, Adrien, est intéressé par des personnages plus proches d'Ariflan, sur lequel il a acheté des informations. Il passe donc.

En revanche, le tortueux Malphas mise 2 points, car il sait quels personnages sont métamorphes, et il veut jouer un métamorphe.

Le dernier, Philippe, est déjà branché pour l'archétype de Daryoon, mais ne souhaite pas laisser passer une telle information. Il mise donc 3 points.

On revient à Jérémie. Il se dit que si au tour suivant, les deux autres continuent à monter, il leur aura fait perdre beaucoup de points, et que sinon un haut score les dissuadera sûrement. Il mise donc 5 points.

Adrien ayant passé, il ne peut plus intervenir. Malphas, entrant dans la lutte contre Jérémie d'un regard meurtrier annonce 6 points. Philippe est content de les avoir fait monter jusque là, et s'arrête.

Jérémie pèse le pour et le contre. 7 points pour une question, c'est cher. D'un autre côté, il a déjà investi 4 points. Il fait un

rapide calcul, et sait que Malphas a acheté de nombreuses informations en dépensant de nombreux points, et est persuadé qu'il va s'arrêter au prochain passage. Il mise 8 points.

Malphas, dernier rival, grimace en pensant aux 9 points qu'il va devoir dépenser ajouté à ses 22 points. Il adique finalement en sauvegardant quelques points qui pourront servir dans des questions moins âprement disputées. Jémérie est donc vainqueur avec ses 8 points, et reçoit la réponse à sa propre question.

C'est au tour d'Adrien de poser une question. Comme le quatrième tour commence, le MJ fixe la mise de départ à 1 point. Adrien demande "quel est le score en Endurance de l'archétype B?". Malphas est plutôt intéressé par cette question, car l'archétype B est un métamorphe, mais il devrait suivre à 2 minimum et il n'est pas passionné d'acheter un bête score d'Endurance, et passe (il commence à compter ses points, Malphas !). Philippe aimerait faire perdre un peu de points à Jérémie, pour le faire arriver au score de dépense de Malphas, et lui laisse la parole en espérant qu'il dira au moins 2. Mais Jérémie se fout du ménestrel et ne mise rien. Adrien dépense donc sa mise de départ et empoche la réponse pour pas cher.

## 9/CHOIX DES ARCHÉTYPES.

Comme tout point dépensé est dû, à la fin des enchères, les points dépensés sont comptés. Le plus haut score choisit en premier son archétype, le second plus haut score choisit ensuite, et ainsi de suite. Les joueurs peuvent discuter entre eux avant pour s'arranger à voir ce que chacun compte prendre.

## 10/COMPLÉTER L'ARCHÉTYPE

les joueurs lisent l'archétype, demandent au MJ en privé quelques précisions et conseils, et doivent ensuite répartir les points qu'ils leur restent du capital de départ (100 points). Pour des mises équilibrées, il faut compter 30 à 40 points dépensés dans les enchères. il reste donc en général entre 50 et 80 points.

Avec ces points, les joueurs peuvent compléter leur personnage en achetant des options d'avancement. Ils peuvent aussi prendre du bon ou du mauvais Karma, sur la base de 1 :1, pour équilibrer leurs dépenses. Tous les autres achats (autres pouvoirs, augmentations d'attributs, ombres, objets) sont possibles, mais dans une base de 2 :1 (mots de pouvoirs coûterait 20 points par exemple).

Prenons Malphas, et le personnage de Gieve, par exemple. Dans ses options d'avancement, il trouve des options d'avancement pour augmenter son combat et sa psyché, qu'il prend au coût indiqué entre parenthèses dans l'archétype. Il décide de prendre la sorcellerie pour 15 points, qui est dans ses options d'avancement. sa dernière option d'avancement est la conjuration et un objet magique, mais il n'a plus du tout de points pour continuer à faire progresser son personnage. Il a néanmoins un seigneur du Chaos avec le triumvirat Logrus-Métamorphose-Sorcellerie et des scores très corrects en combat et en Psyché pour en faire un personnage plein d'initiative.

Par contre, Philippe est déçu par son personnage Daryoon. Tous les points de son archétype sont partis dans la Marelle avancée et le Combat, et Philippe le trouve un peu trop prévisible. Il décide de prendre une option d'avancement de Psyché à 20 points. Philippe n'a misé que 19 points, et il lui resterait de quoi acheter la plupart des options qu'on lui propose dans les attributs et les objets. Mais il veut danser sur un autre pied. Comme il a lu dans son background qu'il est un ancien ami de Narsus, qu'il sait Artiste d'Atout par les enchères, il demande au MJ la permission d'avoir par espionnage appris quelques secrets sur les Atouts. Il achète donc Tour des Atouts (version Caine, dans chevalier d'Ombre), pour 20 points multiplié par 2, soit 40 points. Pour pimenter ses capacités offensives de combat, il achète mots de pouvoir pour 20 points (10 points par 2). il lui reste un point qu'il utilise pour faire remonter son mauvais Karma. Bien qu'il n'ait pas suivi les options d'avancement, Philippe se retrouve avec des pouvoirs offensifs (combat, Mots de pouvoirs), utilitaires (Atouts, Marelle), et défensifs (Marelle), et un personnage certes loyal mais quand même fin et réfléchi.

J'espère que ce système présenté ainsi est plus clair.

Si vous le testez, tel quel ou avec des variantes, confiez-moi vos résultats, svp.

A la demande de mon très cher Arslan (merci de t'intéresser àalors que tu n'es pas investi dans le cycle infernal des parties d'Ambre...), je vais donc donner quelques exemples.

- > Est-ce qu'il y a un rapport entre ces deux types de questions ? ou bien le
- > joueur peut poser une question qu'il invente lui même ? De même, un joueur
- > peut il poser plusieurs question sur un même archétype ?

Non, elles n'ont rien à voir.

- > Je ne comprends pas trop ce que fait un joueur avec les réponses
- > achetées... surtout lorsque les réponses ne concernent pas le personnage
- > qu'il prend à la fin des enchères. Par exemple, et sous réserve que j'ai à
- > peu près compris ton système [ ;;-) ] : un joueur achète une réponse qui lui
- > apprend que l'archétype A est un grand magicien, ce qui peut lui permettre

- > de déduire que la psyche de cet archétype est élevée ; mais à la fin le
- > joueur prend l'archétype B qui se révèle être un Benedict junior avec un
- > haut warfare...tu fais comment pour intégrer la réponse qui risque tout de
- > même de changer un peu l'équilibre du perso ?