



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > SimulacreS > Aides de jeu > **Utiliser SimulacreS pour jouer à... Agone**

## Utiliser SimulacreS pour jouer à... Agone

lundi 15 décembre 2003, par [JyP](#)

Agone propose un système assez compliqué pour modéliser la Flamme d'un personnage, ce qui le maintient en vie et ce qui l'inspire. Voici une adaptation possible pour SimulacreS, en tenant compte de mon article [Description des suppléments de la VF](#).

### Quelques concepts

La Flamme est un concept clé du jeu de rôle Agone. Tant qu'elle est positive, le personnage pourra continuer à combattre la Menace, mais une fois que le personnage est trop corrompu sa Flamme devient noire, il passe à l'ennemi, et son contrôle passe à l'Eminence Grise [1]. Pensez à Star Wars avec le côté obscur de la Force...

Qu'est-ce que la Flamme ? Ce concept est absent des romans de Mathieu Gaborit, spécifique au JdR. Censément, elle est donnée à un nouveau-né par un saisonin [2], et elle l'inspirera ensuite sa vie durant. L'on distingue les Inspirés, dépositaires de la Flamme, des Ternes, qui n'en ont pas, et des Damnés pour la Flamme Noire.

En pratique, il n'est possible d'augmenter la Flamme qu'en dépensant des points d'expérience acquis lors des aventures. A l'inverse, un personnage se corrompt en pratiquant l'invocation de démons, en devenant maître des fourberies et des faux-semblants.

En bref, la Flamme pourrait être ce qui motive un personnage, ses idéaux, ses passions, ce qui le pousse à aller toujours plus loin.

### Les règles d'Agone en gros

Un personnage est d'abord défini par 8

caractéristiques, qui sont classées en 3 groupes : Corps (Force, Agilité, Résistance, Perception), Esprit (Intelligence, Volonté) et Âme (Charisme, Créativité).

Pour chacun de ces groupes, un Aspect est défini : c'est une subdivision de la Flamme, avec une valeur numérique qui est utilisée en bonus pour tous les jets sur ce groupe.

Le score de Flamme correspond au plus petit de ces 3 Aspects. A l'inverse, il existe également les Aspects Noirs, censés noter la progression de la corruption du personnage, il est nécessaire de soustraire les Aspects Noirs des Aspects pour le calcul du score de Flamme.

A chaque fois que le score de Flamme augmente, il est possible de choisir un pouvoir surnaturel : Enflammer une foule par un discours, cracher du Feu, etc.

A l'inverse, à chaque fois que le personnage franchit un seuil de Corruption ou de Noirceur, il gagne des Peines en rapport, et augmente ses Aspects Noirs.

### Pourquoi changer ?

Les règles d'Agone encouragent les joueurs à augmenter leur Flamme, au détriment de leurs compétences. C'est normal, les personnages sont censés être au pinnacle de leur carrière, lorsqu'ils découvrent la Menace et commencent

effectivement le jeu.

Mais certains joueurs préféreraient que la Flamme découle des augmentations de compétences et de caractéristiques, qu'elles ne soient pas aussi indépendantes. Pour moi il s'agit d'un non-sens, vu ce que représente la Flamme :

De mon point de vue, la Flamme représente avant tout les passions et idéaux d'un personnage, pas un truc magique donné ou non à la naissance.

Et dans cette optique, la Flamme ne découle pas directement du vécu du personnage, de son expérience, mais de ses joies et de ses peines. On peut être vieux et cynique, ou jeune et idéaliste, par exemple.

La principale raison de changer de système, est alors de permettre de jouer des Ternes, quels que soient leur expérience et leur vécu, qui grâce à leur volonté et à leur passion vont devenir des Inspirés.

C'est là un changement majeur de background, mais qui me semble plus équitable vis-à-vis de la Flamme, conceptuellement parlant.

## La Flamme, avec Simulacres

SimulacreS propose 3 Energies Physiques (Puissance, Précision, Rapidité), et 3 Energies Mentales (Coeur, Esprit, Instincts), à la place de caractéristiques. Elles fluctuent en fonction de la fatigue et du repos, ou des blessures.

Le Coeur représente les sentiments, idéaux, grosso modo la puissance mentale d'un personnage : bref, la Flamme !

Au contraire, les Instincts représentent l'inconscient, les aspects cachés, le côté primaire du personnage : de quoi représenter la Flamme Noire.

De fait, utiliser SimulacreS ne permet pas trop le degré de détail entrevu pour les Inspirés, avec l'opposition Flamme/Flamme Noire, la Noirceur et la Corruption. On considère juste ici la possibilité pour un Terne de devenir un Inspiré ou un Damné, ce qui

arrivera dès que le score de Coeur ou d'Instincts du personnage Terne dépassera un certain seuil (6 par exemple, vu que le maximum est de 5 à la création).

Contrairement aux Inspirés, qui utilisent la Flamme dans tout ce qu'ils font, les Ternes ne le font que lorsqu'ils sont motivés, passionnés, par quelque chose. Comme un personnage se choisit un métier et peut dépenser des points d'aventure pour améliorer ses Talents ou acheter un hobby, disons qu'il peut également s'acheter une passion, pour le même coût et de la même manière qu'un hobby. Il aura alors le droit d'utiliser ses points de Coeur en conjonction avec cette passion, quelles que soient les circonstances.

Ainsi, chaque Terne peut développer sa Flamme sur ce qui l'intéresse, au lieu de n'y avoir aucun accès, tandis que les Inspirés l'utilisent dans tous leurs actes.

## La magie des Danseurs

La magie, dans Agone, tient à un lien empathique entre le mage et ses Danseurs, des créatures qui génèrent de la magie par leurs mouvements. Il suffirait à un Inspiré de transmettre sa Flamme, sa passion, au Danseur, pour améliorer les performances de celui-ci.

Il suffit d'ajouter une Affinité Magique (un Règne) sur les Danseurs pour reproduire ceci dans SimulacreS.

Mais créer des mouvements, ou les reproduire, étudier les Danseurs et les écrits, n'est pas une démarche émotionnelle, à moins d'avoir la passion des Danseurs ou de la danse, par exemple. Le Talent associé à la magie s'appelle l'Emprise.

## Les Arts Magiques

Les Arts Magiques, sont des effets surnaturels qui sont créés lorsque un Inspiré "fait" de l'Art : musique, sculpture, poésie ou peinture sont chargés de magie lorsqu'ils sont effectués avec passion.

Dans Agone, seuls les Inspirés ont accès aux Arts



Magiques, qui sont décrit comme des techniques secrètes, accessibles même aux artistes passables du moment qu'ils sont Inspirés.

Rien n'empêche aux Ternes ayant une passion de créer également des effets magiques, mais ceux-ci étant des effets secondaires et non des buts en soi, il se pourraient bien qu'ils soient plus puissants que ce que peuvent faire les Inspirés, si le Terne est un véritable prodige de son Art. Et point besoin ici d'acheter un Règne Magique correspondant, juste de dépenser des points d'aventure donnés directement au meneur de jeu, qui déterminera l'effet magique associé à une oeuvre du personnage Terne.

De manière plus globale, point besoin de se restreindre aux seuls Arts : n'importe quel Talent pour lequel un Terne a une passion, peut générer des effets magiques.

### Les Pouvoirs de Flamme

Il s'agit de pouvoirs surnaturels gagnés par un Inspiré quand son score de Flamme augmente. Par exemple, enflammer son épée, enflammer une foule par son discours, voire se faire exploser !

Ces pouvoirs ne sont pas disponibles aux Ternes normalement, même dans le cadre d'une de leurs passions. Mais si le meneur de jeu l'estime cohérent, il se peut tout à fait qu'un personnage Terne, sous

l'effet d'une passion à son paroxysme, puisse générer un de ces effets. Mais contrairement aux Inspirés, cela reste involontaire, impossible à contrôler.

### En conclusion...

Dans tout jeu de rôle un tant soit peu héroïque, voire fantasy, les personnages ont la possibilité d'accomplir des actions d'éclat sous l'effet de leur passion. C'est particulièrement développé à Pendragon, par exemple.

Le système de passions pour SimulacreS, présenté ici, permet alors de donner un coup de zeste à l'héroïsme et au merveilleux dans les parties utilisant ces règles, pour le plus grand plaisir de tous !

## Notes

[1] nom qui est donné au meneur de jeu dans Agone. Il y a pire, pensez à Nobilis ! ;o)

[2] il s'agit de races non humaines, comme nain, satyre, lutin, méduse...