



## Les personnages-joueurs

mercredi 12 avril 2006

La différence entre un PJ d'Unknown Armies et un autre va se sentir au niveau de ses obsessions et de ses réactions face à différents stimuli. Obsession, car les personnages d'UA sont tous - subjectivisme post-moderne oblige - pénétrés d'une vision, d'une idée, d'une conception de l'univers, qui leur donne un but, voire qui les définit. Cet enjeu, ou ces enjeux dans le cas d'un groupe de PJs (une cabale), vont orienter le jeu et les scénarios. On comprend alors que sauf dans le cadre de one-shots (cf. suppléments disponibles) et PJs jetables, il est assez difficile d'écrire des scénarios passe-partout pour UA, les histoires reposant avant tout sur les PJs, nécessairement pro-actifs. Pour atteindre leur but, les PJs vont donc devoir faire des efforts. Se pose alors la question du prix à payer, ce qui est exprimé par l'ancien claim du jeu (dans la 1ère édition), « A Game of Power and Consequences ». Le jeu est conçu pour placer les joueurs devant les conséquences des actions de leurs personnages, et les pousse à se demander comment réagirait leur

alter-ego imaginaire. Deux mécanismes ludiques aident à la simulation. Il s'agit des stimuli, et de l'Echelle de Folie. Enfin, il faut préciser que le jeu distingue trois types d'enjeu, selon le niveau où se situe la cabale des PJs :

- Dans une campagne au niveau urbain, les PJs sont des membres peu influents de l'Underground Occulte local. Ils luttent pour se faire reconnaître dans ce milieu, et vivent au jour le jour des histoires d'horreur urbaine.

- Dans une campagne au niveau global, les PJs forment une cabale reconnue, ayant une bonne connaissance de la cosmologie de UA, et impliquée dans la guerre de factions. Conspirations, complots et magouilles diverses forment l'ordinaire des PJs.

- Dans une campagne au niveau cosmique, les PJs sont au-dessus de l'Underground Occulte. Ils cherchent à façonner le monde lui-même, grâce à leur connaissance approfondie de sa réalité mystique.