

Désirs

Désir satisfait

Chaque fois qu'une scène permet à un personnage de satisfaire un de ses Désirs d'une manière notable, il perd un nombre de points de Tension égal au score de ce Désir.

Selon les circonstances, les événements et le caractère du personnage, le meneur peut décider que la scène n'est que modérément satisfaisante. Dans ce cas la perte de Tension est égale à la moitié du score de Désir, arrondi au supérieur.

Si la scène satisfait plusieurs Désirs à la fois, on ne prend en compte que le Désir qui provoque la plus grosse perte de Tension.

Si le Désir satisfait a un score de 3 ou plus, et que la scène est totalement satisfaisante, cela compte comme un objectif de progression pour le personnage.

Quelques exemples

Connaissance

- Obtenir des informations importantes dans le cadre de l'aventure en cours.
- Apprendre quelque chose de peu connu, un secret, un ragot croustillant.
- Découvrir / visiter un endroit nouveau et différent de ce qu'on connaît déjà.
- Une discussion enrichissante avec un érudit, un sage ou un très bon baratineur.

Plaisir

- Un repas ou une beuverie de qualité
- Consommer des épices récréatives
- Une bonne partie de jambes en l'air
- Assister à un spectacle qui stimule les émotions

Pouvoir

- Être admiré et acclamé en public
- Obtenir une position d'influence, ou une charge honorifique
- Obtenir quelque chose d'important par la tromperie ou la persuasion
- Vaincre un adversaire compétent ou dangereux

Richesse

- Frimer en étalant sa richesse
- Obtenir une grande quantité d'argent
- Faire une dépense fastueuse
- Obtenir un objet unique et précieux

Violence

- Prendre de gros risques physiques
- Infliger une grande douleur, physique ou morale
- Se battre, sans autre raison que la joie de la baston
- Tuer un adversaire digne de ce nom

Désir contrarié

Parfois, une scène qui aurait dû mener de manière évidente à la satisfaction d'un Désir tourne court. Quand la satisfaction attendue n'est pas obtenue, le personnage gagne un nombre de points de Tension égal au score du Désir.

Le meneur peut décider que la contrariété n'est que modérée, selon les circonstances. Dans ce cas, le gain de Tension est égal à la moitié du score de Désir, arrondi au supérieur.

Résister à la tentation

Il peut arriver qu'un personnage décide de résister à la tentation de satisfaire un Désir quand une occasion se présente. Il peut faire cela, par exemple, pour éviter des conséquences désagréables s'il venait à céder à ses pulsions.

C'est en général le meneur qui indiquera au joueur à quelle tentation son personnage est confronté et quelles seraient probablement les conséquences négatives. Après cela, le joueur est libre de choisir ce que fait son personnage.

Si le personnage résiste à la tentation, il encaisse de la Tension de la même manière que pour un Désir contrarié.

Un joueur peut décider de signaler au meneur une situation où son personnage choisit de résister à la tentation et donc d'encaisser de la Tension. Outre pour le pure roleplay, cela peut également être justifié par la satisfaction d'une Motivation de son Arme, ou parce que cela peut lui permettre de cocher une case d'objectif personnel.

Désir nul

Si un personnage avec un Désir à 0 est confronté à une démonstration trop ostentatoire de ce désir, il encaisse 3 points de Tension.

En revanche, il peut résister à toute forme de tentation liée à ce désir sans encaisser de Tension. Le meneur peut même, éventuellement, lui faire perdre 3 points de Tension si le fait de résister à la tentation a des conséquences particulièrement valorisantes pour lui.

L'influence lunaire

Au fil des mois, les lunes influencent les Désirs de deux façons : soit en les accroissant, soit en les atténuant.

- Mois du Bonheur : Connaissance et Plaisir accrus. Pouvoir et Violence atténués.
- Mois des Conquêtes : Plaisir, Richesse et Violence accrus.
- Mois des Croisades : Pouvoir accru.
- Mois de la Désolation : Violence accrue. Plaisir atténué.
- Mois de la Guerre : Richesse et Violence accrus. Connaissance atténuée.
- Mois du Repos : Tous les désirs sont atténués.
- Mois des Séparations : Plaisir et Pouvoir accrus.
- Mois de la Tristesse : Connaissance accru. Richesse et Violence atténués.

Quand un Désir est accru, tous les gains et pertes de Tension liés à ce Désir ne sont jamais modérés

À l'inverse, quand un Désir est atténué, tous les gains et pertes de Tension liés à ce Désir sont modérés.

Le meneur doit garder les joueurs informés de l'influence des lunes et leur conseiller de les prendre eux-même en compte dans l'interprétation de leurs personnages.