

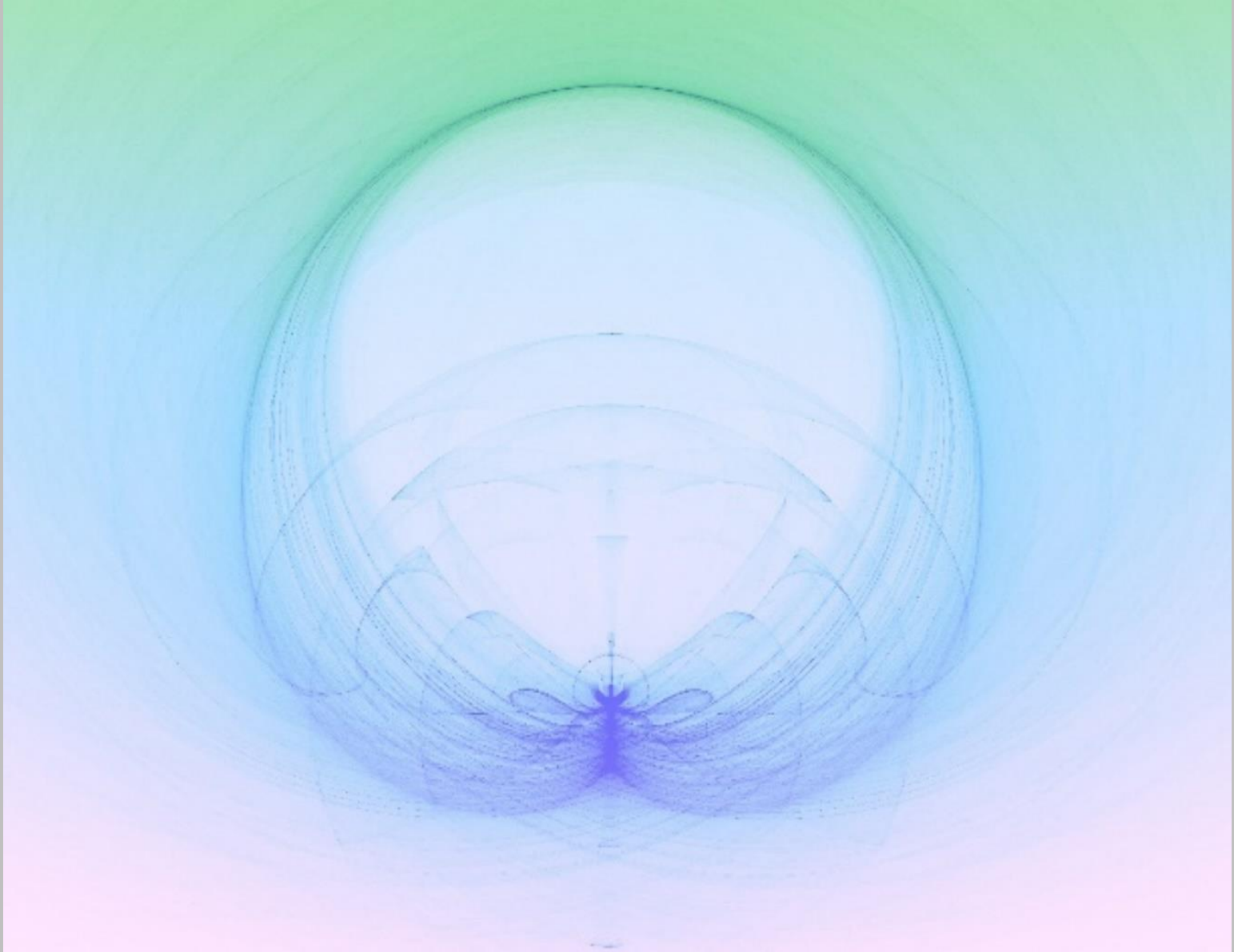
# *Conceptions*





## Sommaire

|                                     |   |                                  |    |
|-------------------------------------|---|----------------------------------|----|
| Introduction .....                  | 3 | Les pouvoirs d'Incarnation.....  | 10 |
| Petit lexique des abréviations .... | 3 | Sortez de ma tête !.....         | 10 |
| Conceptions, c'est quoi ?.....      | 3 | Puissance et déchéance.....      | 10 |
| L'Univers de Conceptions .....      | 5 | Créer son Incarnation .....      | 11 |
| Les Incarnations .....              | 5 | Quoi jouer ?.....                | 13 |
| La société des Incarnations .....   | 5 | Conseils de jeu .....            | 13 |
| Les Factions majeures.....          | 6 | L'histoire, enfin !.....         | 13 |
| Les Primordiaux .....               | 6 | Un <i>topo</i> expéditif.....    | 13 |
| Les Loyalistes.....                 | 6 | Un atterrissage brutal.....      | 14 |
| Les Modernes .....                  | 7 | Des opinions .....               | 14 |
| Factions mineures .....             | 7 | Un compte à rebours.....         | 15 |
| Eschatologies.....                  | 7 | Et après ? .....                 | 15 |
| Terreurs nocturnes.....             | 7 | Quelques idées d'histoires ..... | 17 |
| Les Dieux du Stade .....            | 7 | Autres temps, autres lieux.....  | 17 |
| Comment jouer ? .....               | 9 | Sources graphiques .....         | 17 |
| Faire un test.....                  | 9 | Fiches de personnages.....       | 17 |
| Tests opposés .....                 | 9 |                                  |    |



# Introduction

## Petit lexique des abréviations

|            |                                                                                                                                            |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>D4</b>  | Un dé à 4 faces                                                                                                                            |
| <b>D6</b>  | Un dé à 6 faces                                                                                                                            |
| <b>D8</b>  | Un dé à 8 faces                                                                                                                            |
| <b>JDR</b> | Jeu de Rôle, l'activité entre le jeu de société et le théâtre d'improvisation que vous êtes sur le point de démarrer                       |
| <b>MJ</b>  | Maître du Jeu, le joueur qui prépare et fait vivre la trame narrative et tranche les litiges.                                              |
| <b>PJ</b>  | Personnage joueur, un joueur qui interprète un des personnages principaux de l'histoire et construit l'histoire avec le reste de la table. |

Inspiré de *Code Quantum* ou *Les Visiteurs*, le jeu se veut haut en couleur et joyeusement foutraque. Cependant, rien ne vous empêche d'opter pour des thématiques graves et des histoires plus sombres. Après tout, le Monde des Choses et le Monde des Idées s'influencent mutuellement et d'autres forces que les PJ peuvent conspirer pour arriver au sommet.

De même, les PJ ont intérêt à faire cause commune mais vous pouvez transformer la partie en foire au coup fourré.

Tout est permis pourvu que PJ et MJ soient d'accords.

## Conceptions, c'est quoi ?

Dans *Conceptions*, les PJ jouent le rôle d'Incarnations, les avatars de notions constituant l'univers (de la Cérémonie du thé japonaise au concept d'océan). Venues du Monde des Idées elles peuvent prendre le contrôle d'humains et agir dans notre monde pour servir leurs intérêts personnels.





## *L'Univers de Conceptions*

Selon Socrate, l'univers se compose du Monde des Idées et du Monde des Choses : le royaume où chaque concept existe de manière parfaite et absolue et celui où ne se trouvent que des expressions parcellaires et incomplètes de ces concepts. Si le bon peuple d'Athènes, agacé par son côté Monsieur-je-sais-tout, ne l'avait pas envoyé brouter la cigüe par la racine, il aurait été jusqu'au bout du raisonnement.

Car le Monde des Idées existe bel et bien et c'est un fichu nid de vipères ! Avec le Monde des Choses (dont on ne vous apprendra rien : vous en faites l'expérience au quotidien), il danse une valse dysfonctionnelle, chacun influençant l'autre.

En effet, les coups d'état du Monde des Idées coïncident avec les bouleversements des sociétés humaines. De même, les croyances des Hommes affectent le Monde des Idées, faisant et défaisant ses empires et remodelant sans cesse sa géographie. Lorsque l'humanité abandonne une idée au profit d'une autre, un habitant du Monde des Idées en dégringole les échelons et un autre s'éveille.

### *Les Incarnations*

Habitants du Monde des Idées, les Incarnations y sont les avatars chaque notion constituant l'univers, opposées dans une lutte aussi féroce qu'ancienne pour la domination de leur espèce.

Leur apparence évolue avec leurs allégeances mais elles sont généralement humanoïdes et présentent des traits associés au bestiaire des contes et légendes humaines (inspirées par leurs passages occasionnels dans le Monde des Choses). Tirant leur subsistance de la croyance de l'humanité, les Incarnations naissent et s'effacent de la

même manière qu'une idée émerge ou tombe dans l'oubli. Elles ne sont pourtant pas de purs esprits et comprennent l'attrait d'un banquet, de beaux habits ou du sexe. Comme ce dernier n'est à leurs yeux qu'une activité récréative et esthétique, le genre d'une Incarnations n'est pas fixe et évolue selon ses fantaisies.

Leurs points communs avec les humains, telles que leur morphologie, leur inclination au plaisir ou leurs structures sociales, sont une source de grand malaise pour les Incarnations. En effet, elles considèrent les humains comme de simples animaux, sans commune mesure avec leur grandeur. La plupart s'accorde à penser que ces similitudes sont le fruit d'un plagiat grossier commis par les humains.

### *La société des Incarnations*

Les Incarnations sont éminemment politiques, du fait de la Règle d'Or, le pilier structurant du Monde des Idées qui y empêche toute violence physique. Une Incarnation qui tenterait de passer outre perdrait aussi immédiatement que mystérieusement la majeure partie de sa puissance.

Les Incarnations privilégient donc la violence symbolique pour s'élever et tenir en laisse leurs vassaux : fêtes somptueuses, traits d'esprit, humiliations et intrigues de cour sont monnaie courante. Regroupées en Factions pour mener leurs guerres d'influence, elles nouent des alliances de circonstances qui ne durent jamais plus longtemps que leurs propres intérêts.

A force de coups tordus, une Incarnation peut espérer affaiblir ses adversaires voire les faire disparaître et profiter du vide ainsi créé pour s'élever dans le jeu politique. Lorsque cela ne suffit pas,

elle peut recourir à l'assassinat dans le Monde des Choses.

En effet, les Incarnations peuvent, en habitant le corps d'un humain, se rendre quelques heures dans ce monde où violence et meurtre sont possibles. En dehors des désespérés et de vassaux trop insignifiants pour courir un risque véritable, rares sont ceux à s'aventurer hors de la protection de la Règle d'Or.

### *Les Factions majeures*

Une Faction regroupe des Incarnations unies par un vœu d'allégeance et la poursuite d'un but commun, souvent contre une autre Faction. Le Monde des Idées a vu nombre de Factions émerger, prospérer, s'étioler et disparaître. Toutes possèdent une structure verticale, voire pyramidale, basée sur un dirigeant dont l'influence est prégnante jusque dans l'apparence de ses vassaux et de son Dominion, le territoire sur lequel il règne sans partage. Pour se maintenir et se renforcer, les Factions donnent fréquemment des réceptions sur leur Dominions. Lors de ces fêtes, chacun tente de rallier à son camp les émissaires des autres Factions. Actuellement, on compte trois Factions majeures, une foule de Factions mineures et nombre d'Incarnations aux allégeances troubles et multiples.



#### *Les Primordiaux*

**Chef** : Cyclone (Père du Premier Peuple)

**Membres** : Foudre, Séisme, Océan, Brasier, Montagnes ...

**Dominion** : Une épaisse forêt primaire livrée à un orage permanent et cernée de falaises fouettées par les vagues. Abrisée dans des burons de pierre sèche, les Primordiaux forment une cour fière et austère.

**Apparence** : Petits et trapus ou massifs et puissants, à l'image des nains, des lutins, des dragons et des trolls qu'ils ont inspirés.

**Crédo** : « Immuables par-delà les éons, par la puissance nous perdurerons. »

Les Primordiaux forment la plus ancienne Faction du Monde des Idées. Bien qu'ayant perdu depuis longtemps leur hégémonie, ils conservent une influence suffisante pour compter dans le jeu des alliances.



#### *Les Loyalistes*

**Chef** : Religion (Vice-Roi)

**Membres** : Honneur, Noblesse, Vérité, Essentialisme, Karma ...

**Dominion** : Plongés dans un éternel crépuscule, citadelles antiques envahies de lierre et manoirs gothiques à moitié délabrés publient la grandeur passée et la décadence des Loyalistes.

**Apparence** : Grands et émaciés, pâles, froid et au port altier, comme les elfes et les vampires dont ils sont la source.

**Crédo** : « Onc ne souffriras ni le vulgaire ni l'ordinaire, toujours à la grandeur tu aspireras. »

Les Loyalistes ont longtemps dirigé le Monde des Idées, détrônant les Primordiaux. Au zénith de leur règne, leur gloire n'avait d'égal que leur décadence, les laissant à la merci du pragmatisme des Modernes.



### *Les Modernes*

**Chef** : Relations publiques (Génial Leader)

**Membres** : Economie de Marché, Sciences, Storytelling, Météorologie, Logique ...

**Dominion** : Une mer de bitume sur laquelle règne un épais smog et d'où surgissent d'innombrables phares tentant de porter leur lumière plus haut et plus loin que leurs voisins.

**Apparence** : Créatures d'engrenages cuivrés ou être ailés de lumière et de papier, ils sont l'origine des anges et des golems.

**Crédo** : « En butte aux us et sus au but ! »

Faction majeure la plus récente, elle s'est élevée en s'adaptant sans cesse à l'air du temps. Toutefois, les dissensions s'y font de plus en plus visibles et les tensions croissantes entre Relation publiques et Logique, fondatrice des Modernes, promettent une scission prochaine.

### *Factions mineures*

#### *Eschatologies*

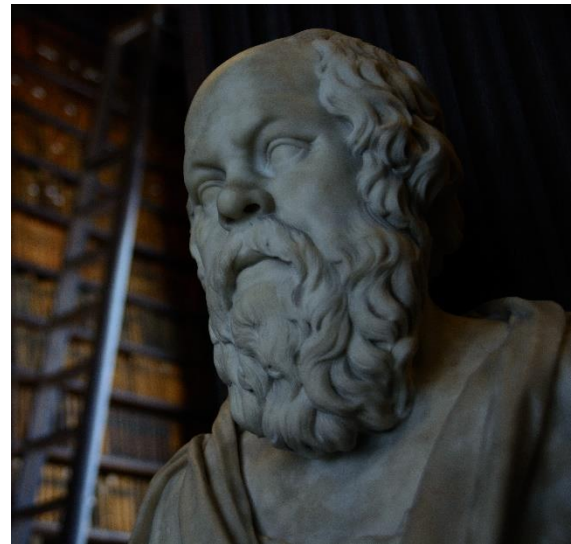
**Membres** : Changement climatique, Grand remplacement, Krach, Jugement dernier ...

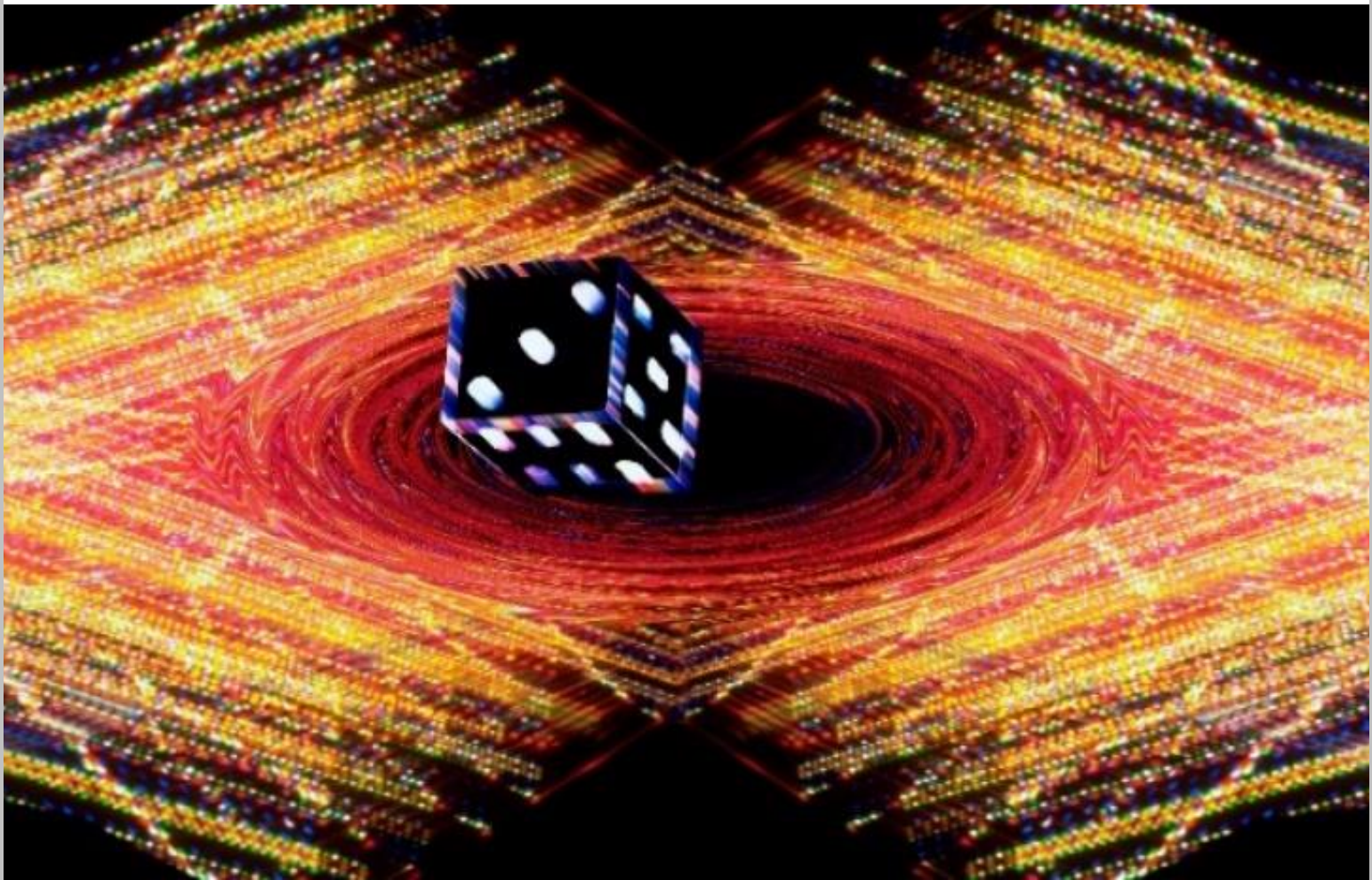
#### *Terreurs nocturnes*

**Membres** : Croque-mitaine, Slender Man, Stalker, Slasher ...

#### *Les Dieux du Stade*

**Membres** : Routourne, Turbo, Pronostics, Merchandising ...





## Comment jouer ?

### Faire un test

Pendant la partie, le MJ pose le cadre et les PJ réagissent aux situations, construisant ainsi l'histoire. Le MJ peut ajouter du hasard à la narration en demandant aux PJ de faire un test, lorsque :

- ❖ L'action est incertaine car complexe ou à cause de circonstances défavorables
- ❖ Les conséquences de l'action sont un enjeu narratif fort

Par défaut, ce test se fait en lançant 2D6 ; le résultat total indique la réussite de l'action :

|         |                                                                               |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 2       | Catastrophe ! L'action échoue et les conséquences seront terribles.           |
| 3 - 5   | L'action échoue mais vous avez une chance de sauver les meubles.              |
| 6 - 7   | L'action réussit mais il y a un prix à payer ou des conséquences déplaisantes |
| 8 - 10  | L'action réussit sans qu'il y ait d'horribles conséquences à la clef.         |
| 11 - 12 | Champagne ! Vous réussissez avec brio et vous obtenez même un avantage.       |

Certains éléments peuvent modifier un test (à la discrétion du MJ) :

- ❖ Circonstances avantageuses ou adverses : +1 à +2 ou -1 à -3 au résultat
- ❖ Sabotage ou coup de main d'un camarade : -1 ou +1 au résultat pour chaque PJ
- ❖ Un Atout vous facilite la vie : +1 au résultat par Atout utilisé

- ❖ Votre Travers vous pourrit la vie : -1 au résultat
- ❖ Agir selon/contre son Crédo : lancez 1D6 supplémentaire et gardez les 2D6 les plus forts/faibles
- ❖ Utiliser ses pouvoirs d'Incarnation : lancez et gardez 1D6 de plus (cf. Les pouvoirs d'Incarnation)
- ❖ Dans le Monde des Idées, des D8 ou des D4 peuvent remplacer les D6 (cf. Puissance et déchéance)

Les modificateurs se cumulent ; si une action est cohérente avec un Crédo mais opposée au second, leurs effets s'annulent.

*Exemple : Rosée cherche Océan dans les bois du Dominion. On lui a indiqué le chemin à suivre mais le bois est grand ; le MJ lui demande un test pour se repérer, avec un bonus de +1 (après tout elle connaît la route) qui est annulé par son Travers « Tête en l'air ». Rosée lance 2D6 et obtient 4 (1, 3), elle se perd mais s'en rend compte rapidement.*

*Rosée décide alors de s'en remettre à sa chance pour trouver Océan. Le MJ lui demande un test avec un modificateur de -3. Rosée a l'Atout « Agile », pratique pour s'aventurer hors de sentiers battus et atténuer ce malus. En outre, son Crédo « Inutile de m'inquiéter : je m'en tirerai toujours » est cohérent avec l'action. Rosée lance 3D6 et obtient 3,5 et 6. Aidée par son Crédo, elle garde le 5 et le 6 et obtient 11 : elle surprend Océan en train de conspirer avec Météorologie ... qu'est-ce que ce Moderne vient faire ici !?*

### Tests opposés

Si deux Incarnations s'opposent, un test opposé est nécessaire : chacun réalise

un test (avec les éventuelles modifications présentées précédemment) et l'on compare chaque résultat. Le joueur avec le plus haut résultat ressort vainqueur et la différence entre les résultats indique son degré de réussite :

|       |                                                                  |
|-------|------------------------------------------------------------------|
| 0     | La situation est bloquée, il va falloir trouver un consensus     |
| 1 - 3 | Le joueur l'emporte, au prix d'une contrepartie importante       |
| 4 - 7 | Le joueur a ce qu'il voulait, ni plus ni moins.                  |
| 8+    | Le joueur obtient gain de cause et avec un joli bonus en prime ! |

*Exemple* : En espionnant, Rosée apprend que Météorologie est un agent double des Primordiaux. Lorsqu'il quitte Océan, elle lui tombe dessus pour le cuisiner ; cet avantage lui donne un +1. Le MJ demande un test opposé et chacun lance 2D6 (aucun n'utilise de Crédo). Avec son +1, Rosée obtient 10 (4, 5) et Météorologie, 7 (5, 2). Rosée l'emporte avec une différence de 3 ; son adversaire finira par parler mais elle sera en retard pour son audience.

### *Les pouvoirs d'Incarnation*

Une Incarnation dispose de capacités surnaturelles qui lui permettent de modifier le Monde des Idées et le Monde des Choses. Ces pouvoirs sont laissés à la libre imagination du PJ tant qu'ils sont liés au concept qu'il incarne et que le MJ les valide. Utiliser ces pouvoirs pour réaliser une action donne 1D6 supplémentaire à lancer et à garder pour le test.

*Exemple* : Rosée laisse Météorologie et file rejoindre Océan. Afin de rattraper le temps perdu, elle utilise ses pouvoirs pour se transporter via les gouttes d'eau sur l'herbe du sous-bois. Le MJ lui demande un test à -1

et elle lance 3D6. Avec 10 (3, 4 et 4), elle arrive à temps à son audience.

Dans le Monde des Choses, utiliser ses pouvoirs peut avoir des conséquences et le PJ doit réaliser un second test. En cas d'échec, l'humain prend conscience de la possession et peut tenter de se libérer (cf. Sortez de ma tête !). Si le résultat est 2, l'humain mute pour ressembler davantage à l'Incarnation (à la discrétion du MJ et éventuellement du reste des PJ).

### *Sortez de ma tête !*

D'ordinaire, les humains ignorent leur possession, la prenant pour un rêve étrange ou un sale *burn-out*. La prise de conscience survient si l'Incarnation agit en violation avec les valeurs morales de son hôte ou si elle le sollicite directement pour en apprendre plus sur le Monde des Choses, d'autres humains, sur l'utilisation d'un appareil ...

L'humain (interprété par un autre PJ, cf. Un atterrissage brutal) est alors libre de parler dans l'esprit de l'Incarnation. Il peut aussi, une fois par scène, tenter de récupérer son corps grâce à un jet opposé avec un malus de -3 contre l'Incarnation. En cas de réussite, il retrouve le contrôle jusqu'à la fin de la scène (mais ne dispose pas des pouvoirs et avantages de l'Incarnation).

Si l'humain meurt en étant possédé, l'Incarnation décède aussi. Prenez donc soin de votre humain le temps de votre séjour.

### *Puissance et déchéance*

Une Incarnation influente devient redoutable dans le Monde des Idées. Si un PJ est devenu une idée majeure, le MJ peut l'autoriser à utiliser des D8 dans le Monde des Idées. A contrario, violer la Règle d'Or

prive immédiatement une Incarnation de sa puissance, remplaçant ses D6 par des D4 pour un nombre de parties déterminé par le MJ. Ces changements n'affectent en rien les D6 utilisés dans le monde des Choses : les possédés restent des humains lambdas.

### *Créer son Incarnation*

Avant de commencer à jouer, il faut créer votre Incarnation (au besoin, la fiche de Rosée est en fin de manuel).

Notez sur votre fiche de personnage le concept que vous incarnerez. Ce sera votre Nom. Il peut s'agir d'un élément concret (Avalanche, Pluie ...), abstrait (Cérémonie du thé, Mérite ...) ou d'une croyance (Vendredi 13, Chat noir ...).

Choisissez ensuite une Faction (majeure, par défaut) et recopiez son Crédo. Décidez de votre Apparence, de votre Crédo personnel, de deux Atouts et d'un Travers. Tous doivent être liés au concept que vous incarnez.

Après validation par le MJ, vous êtes fin prêt pour rejoindre l'aventure !

Prenez des Atouts et Travers liés à des aptitudes ou des connaissances et non à une caractéristique physique : votre apparence peut changer et elle aura peu d'influence dans le Monde des Choses. Préférez « Gracieux » à « Beau » et « Rustre » à « Laid ».





Fine art of © Alexa Szlavics

## Quoi jouer ?

Maintenant que vous connaissez le système de jeu, passons à la pratique.

### *Conseils de jeu*

#### **A toi, le MJ**

**La curiosité pour boussole.** Laisse les joueurs te surprendre et ne ferme pas une porte juste parce que les règles le suggèrent. Dis « oui » par défaut et utilise plutôt les conséquences des actions des PJ pour les mettre dans le pétrin.

**Les joueurs, ces génies.** Ne jette pas une idée parce qu'elle ne cadre pas avec l'histoire en cours : elle pourrait servir plus tard. De même, laisse les PJ compléter librement les blancs de l'univers et de leur histoire tant que ça ne casse pas le récit global.

**Amuse-toi.** Enchaîne les situations cocasses et tendues, mets les PJ face à des problèmes et laisse-les trouver des solutions. Tente-les, pousse-les dans leurs retranchements.

#### **A vous, joueurs**

**Ne pinaillez pas.** Négocier un bonus 10 minutes, c'est perdre le temps que vous avez pour vous amuser avec vos amis (et les agacer). Acceptez les décisions du MJ avec le sourire et tant pis pour vos +4% de chances de réussite !

**Allez-y à fond !** Vos actions sont entières : vous défoncez une porte ? Soyez brutaux et bruyants ; assumez pleinement les conséquences et assurez le *show*.

**N'ayez pas peur.** La défaite en JDR, c'est quand l'histoire cesse d'être intéressante et se transforme en routine. Prenez des risques, soyez audacieux et marquez les mémoires. La mort n'est pas la

fin de l'histoire, elle peut même en être le tremplin : on ne meurt vraiment qu'une fois oublié par tous.

#### **A vous tous**

**Amusez-vous.** Le but est de passer du bon temps ensemble, pas de régler vos comptes ... et n'en faites pas une maladie si on a fait une crasse à votre personnage.

**Oui, c'est politique.** Tout l'est, ce n'est pas sale, acceptez-le et passez à autre chose. Ce jeu contient des opinions ... l'histoire du MJ et le comportement des PJ, aussi. Vous avez le droit de ne pas être d'accords, vous pouvez en discuter mais n'en faites pas un *casus belli*.

**On a tous nos limites.** Tout le monde n'est pas à l'aise avec les mêmes choses : la torture, le flirt, le viol ne sont pas anodins pour tout le monde. Si un joueur (MJ ou PJ) demande qu'on évite un sujet, soyez cools et acceptez sa demande ... et n'insistez pas pour avoir une explication.

### *L'histoire, enfin !*

Conceptions se joue classiquement en épisodes (indépendants ou reliés par un fil rouge) construits autour d'une mission contre la montre dans le Monde des Choses, selon un schéma prédéterminé.

#### *Un topo expéditif*

L'épisode commence dans le Monde des Idées par une brève entrevue (5 min, maximum) entre les PJ et leurs supérieurs. Cette rencontre, donnée entre deux réceptions, apprend aux Incarnation l'objectif de leur mission dans le Monde des Choses, parfois les raisons de la mission, rarement ce qui les attend sur le terrain. Généralement, les PJ sont ensuite envoyées

sans plus de procès dans le Monde des Choses.

La possession est temporaire, aussi les Incarnations sont envoyées auprès d'un humain influent, à un moment charnière pour en influencer le dénouement (ou pour saboter la mission d'un de leurs pairs). Toutefois, rien n'empêche des Incarnations d'être envoyées régulièrement dans l'entourage d'un même humain à travailler au corps.

*Exemple* : Océan envoie Rosée avec Aurore pour assurer le succès d'un humain nommé « Sea Sherperd » : il prépare quelque chose qui servira les intérêts des Primordiaux. D'un mot, Océan envoie les deux Incarnations dans le Monde des Choses.

### *Un atterrissage brutal*

L'arrivée dans le Monde des Choses se déroule toujours de la même manière. Le MJ décrit le lieu d'arrivée et l'ambiance générale. Lors des premières missions, cette description sera volontairement floue : les Incarnations connaissent souvent mal les sociétés humaines et ont du mal avec la technologie : à moins de fréquenter les bonnes Incarnations, le téléphone portable ou les codes de Tiktok leurs sont inconnus.

Vient ensuite l'introduction des humains que les Incarnations posséderont. Ceux-ci sont censés être proches de la cible des Incarnations mais elles ne les choisissent pas. C'est en effet le voisin de gauche de chaque PJ qui lui décrit l'hôte de son Incarnation. Ce joueur aura également à épauler le MJ en lui rappelant ce que l'humain est apte ou non à faire facilement et en l'incarnant s'il venait à prendre conscience de sa possession.

Enfin, le voisin de droite de chaque PJ écrit sur un post-it ce qui va lui arriver dans les 5 secondes. Le MJ collecte et valide chaque post-it et les utilise pour construire

une scène d'arrivée *in medias res*, à la manière de la série *Code Quantum*.

Afin d'éviter abus et incohérences, le MJ est libre de moduler les descriptions des humains, transformant par exemple un ministre en son secrétaire.

*Exemple* : Les deux Incarnations arrivent dans une étrange maison métallique qui tangue (la cabine d'un bateau en réalité) où plusieurs humains discutent vivement. Rosée dit à Aurore qu'elle incarne une vieille femme en ciré jaune et apprend qu'elle habite un homme d'affaire au costume luxueux. Le MJ nuance : Rosée possède un homme grisonnant au costume chic mais usé, pas un PDG mais un simple cadre.

Rosée écrit sur son post-it « Aurore doit décider entre deux stratégies ».

Vient alors le récit de l'arrivée des Incarnation sur le bateau : « Aurore, une femme se tourne vers toi et te dis, l'air soucieux : « Il faut se décider rapidement, on suit le plan d'Otto ou non ? ». Au même moment, Rosée, tu reçois une solide gifle. Son auteur, un homme grisonnant, te crache au visage et t'ordonne de la boucler ... va savoir ce que tu as pu lui dire pour le mettre dans cet état ».

### *Des opinions*

Les surprises continuent pour les PJ : quitter le Monde des Idées modifie leur puissance : dans le Monde des Choses, les Incarnations dépendent uniquement des humains des environs, lesquels ne sont pas représentatifs de la moyenne de leur espèce.

Avant le début de la partie, le MJ choisit 3 opinions qui marquent la région où les Incarnation interviennent. Ces opinions modifient les résultats de certains tests par +2 à -2. Au début, seuls les modificateurs et les tests concernés sont connus. Enquêter

permet d'identifier les opinions et leurs sources et ainsi de les modifier selon les intérêts des PJ.

*Exemple* : Avant la partie le MJ a créé les opinions suivantes : « la plateforme pétrolière est ce qui fait vivre la région et maintient l'emploi », « le directeur du site est accusé de corruption mais c'est un chic type qui a payé la rénovation de l'école » et « nous vivons tous de la mer et on aide toujours un homme en détresse sur la mer ! ».

En conséquence, le MJ annonce que les actions pour promouvoir la défense de l'environnement ont -2, les actions contre « le directeur » ont -1 et les actions pour aider ses semblables ont +2.

Rosée et Aurore vont donc participer à une opération militante pour dénoncer les rejets en mer d'une plateforme offshore. Le temps est compté, réussiront-elles ?

### *Un compte à rebours*

La présence des Incarnations dans le Monde des Choses est limitée dans le temps. La mission est divisée en scènes ayant chacune une unité de temps et de lieu (changer de décors ou laisser passer le temps vous fait changer de scène).

A chaque nouvelle scène, le MJ tire une carte d'un paquet contenant 3 ♥, 3 ♦, 3 ♣ et 1 ♠. Dès que trois cartes de la même couleur (♥, ♦ ou ♣) ont été tirées, les Incarnations regagnent leur monde à la fin de la scène. Le ♠ étant un Jocker, les PJ disposent de 3 à 7 scènes pour remplir leur mission et leurs objectifs personnels. Une chance qu'elles arrivent près de leur objectif ... enfin, en théorie.

Sauf décision contraire du MJ, les Incarnations ne peuvent se rendre qu'une fois par épisode dans le Monde des Choses.

Leur retour marque donc le passage vers la conclusion de l'histoire.

### *Et après ?*

La progression des Incarnations se fait par l'évolution de leur compréhension du Monde des Choses et des intrigues du Monde des Idées. En gagnant des faveurs, en donnant de prestigieuses réceptions et en couvrant de ridicule leurs adversaires, les PJ pourront gagner en influence dans le Monde des Idées. Si le MJ juge qu'une Incarnation est devenue une idée majeure ou a violé la Règle d'Or, il demande à son PJ de remplacer ses D6 par des D8 ou des D4 dans le Monde des Idées.

Enfin, les conséquences des missions pourront affecter l'histoire. Les PJ pourraient se lasser de leurs chefs et aller voir ailleurs ou même fonder ensemble leur propre Faction. Un changement de Faction n'est pas un petit évènement : il impacte le Crédo et l'apparence de l'Incarnation et peut modifier l'équilibre des pouvoirs si le transfuge a un minimum de puissance et de connaissances sur les sales secrets des élites. Dans le Monde des Choses, ce changement impliquera un changement dans la perception des concepts des Incarnations.

*Exemple* : Après sa dernière mission, Rosée décide de lâcher les Primordiaux et leurs plans foireux. Elle décide de rejoindre les Modernes et prête serment d'allégeance à Photographie.

Rosée change le Crédo de sa Faction pour « En butte aux us et sus au but ! » et modifie son apparence : elle sera désormais une créature biomécanique faite de vérins hydrauliques et à la peau suintante !

Dans le Monde des Choses, la rosée était considérée comme un phénomène naturel. Désormais, c'est un sujet à la mode dans le milieu de la photo d'art et nombreux sont

*ceux qui explorent les effets que permettent  
ces perles d'eau.*



**Luc Viatour / <https://Lucnix.be>**

## Quelques idées d'histoires

Economie de Marché a pété une durite : il s'est installé durablement dans le Monde des Choses et y est même devenu le président d'une bande d'humain. Ramenez-le à la raison, même s'il vous faut ruiner ses projets et mettre le souk dans son gouvernement.

Glissez-vous à plusieurs reprises dans l'entourage d'Ambroise Croizat et d'autres héros de la Résistance. Amenez-les à créer la Sécurité Sociale en 1946 dans le but d'appuyer la croisade de Solidarité contre Individualisme.

Vous voilà dans le corps d'une candidate Miss France ! Assurez-vous d'écarter les petites boulottes et les pas-assez-blanches pour le compte de Beauté ... ou tapez 2 et faites élire Miss Guadeloupe pour faire plaisir à Diversité ! Tous les coups sont permis : séduire Mme de Fontenay ou saboter les candidates qui ne vous plaisent pas.

## Autres temps, autres lieux

Le Monde des Idées présenté dans Conceptions s'inspire principalement du monde occidental du XXI<sup>ème</sup> siècle. Rien ne vous empêche de vous inspirer d'autres régions du monde et d'autres périodes. Considérez alors les croyances et les débats les plus représentatifs de ce nouveau cadre et faites-en la fondation d'une nouvelle société des Incarnations.

Vous pouvez même vous amuser à inventer avec vos joueurs un univers où des concepts mineurs pour nous (par exemple, Cérémonie du thé et Luciole) sont centraux et d'imaginer à quoi ressemblerait alors le Monde des Choses.



## Sources graphiques

Wikimedia Commons :

- ❖ Couverture : *Abstract digital work*, Giovanni Ussi, CC-BY-SA-4.0
- ❖ Page 2 : *Abstract artwork*, Anthony Ross Studio, CC0
- ❖ Page 3 : *Portrait of a Man Reading*, Dominique Vivant, CC0
- ❖ Page 4 : *All Along the Watchtower*, Cassandra Miller, CC-BY-SA-4.0
- ❖ Page 7 : *Statue de Socrates*, Bibliothèque de Trinity College, Bar Harel, CC-BY-SA-4.0
- ❖ Page 8 : *Dice – Cassino*, Sergio Valle Duarte, CC-BY-3.0
- ❖ Page 11 : *La discussion politique*, Emile Friant, domaine public
- ❖ Page 12 : *Theater*, Alexa Szlavics, CC-BY-SA-3.0
- ❖ Page 16 : *Rosée sur une toile d'araignée au lever du soleil*, Luc Viatour, CC-BY-SA-3.0
- ❖ Page 17 : *Virginia Myers in Dream Dance*, Edison Co., domaine public
- ❖ Rosée : *Rusalka*, Ivan Bilibin, domaine public

games-icons.net : Pages 5 & 6

## Fiches de personnages



# Conceptions

*Nom*

Rosée

*Faction*

Les Primordiaux

*Atouts*

Agile,  
Charmeuse

*Travers*

Tête en l'air

## *Apparence*

Petite et longiligne, les cheveux vert clair en liberté et la peau perlée de gouttes comme si elle sortait du bain,

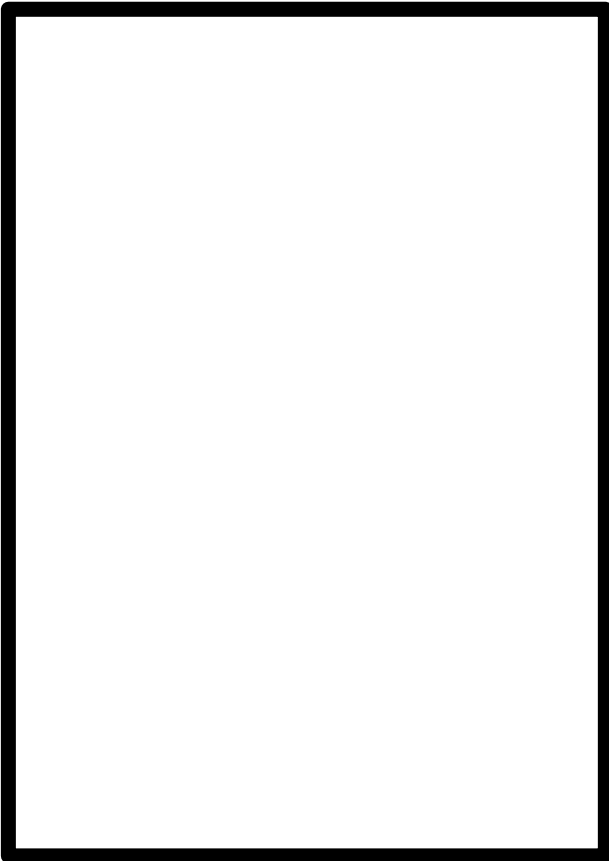
## *Crédo (Faction)*

Immuables par-delà les éons, par la puissance  
nous perdurerons

## *Crédo (Personnel)*

Inutile de m'inquiéter : je m'en tirerai toujours.

# *Conceptions*



*Nom*

*Faction*

*Atouts*

*Travers*

*Apparence*

*Crédo (Faction)*

*Crédo (Personnelle)*





## *Résumé*

Conceptions vous permet de jouer une Incarnation, l'avatar d'une notion constituant l'Univers et bien décidée à faire son trou dans un monde

d'intrigants, quitte à mettre le boxon dans la société humaine.

Un jeu branque et baroque !

Par MugMax, sur une idée de Lucas-C développée par Fabien C pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.