

Murder Party

-

ALYSS/La Lampe Rhizomée

Fiche générale

Description de l'univers

« Assemblez-vous Ô six magnificences

Libérez la gloire à son firmament !

Yole du lustre divin, votre pacte

Saura braver le mal et ses tourments

Sans jamais perdre de sa noble essence »

Refrain de l'hymne d'ALYSS

« ALYSS, c'est un peu comme un sandwich de restauration rapide : c'est beaucoup plus beau sur le papier qu'en vrai, et au final on comprend pas comment ce bordel arrive à tenir en place »

Théodora de Roche, Archimage de l'Enchantement

L'univers d'Alyss se caractérise par quatre aspects principaux.

D'abord, comme son nom le laisse entendre, il s'inspire dans une certaine mesure de l'univers que l'écrivain Lewis Carroll a ébauché dans son œuvre, et notamment dans *Alice au pays des Merveilles* et dans *De l'autre côté du miroir*. Ainsi vous retrouverez dans le jeu Alyss nombre de lieux, personnages et concepts de ce corpus littéraire. Il n'est évidemment aucunement nécessaire de connaître ces œuvres pour profiter pleinement du jeu Alyss.

Deuxièmement, le ton de l'univers d'Alyss est assez particulier : il est conçu pour que de dangereuses aventures se déroulent au milieu de complots machiavéliques et de tragédies humaines, sans pour autant se prendre très au sérieux. Alyss est un univers haut-en-couleurs, étonnant et rocambolesque : ce n'est pas une ambiance faite pour vivre un épique digne de légende, mais pour rire de la singulière absurdité d'un monde où se débattent des personnages bigarrés.

Troisièmement, l'univers d'Alyss fait la part belle à différentes cultures historiques de notre monde. Il n'y a strictement aucun besoin de connaître ces cultures pour profiter du jeu - même si les plus connaisseurs y trouveront bien sûr une certaine satisfaction. Chaque civilisation d'Alyss est culturellement très différente des autres, et fait assez explicitement référence à un groupe civilisationnel réel.

Enfin, Alyss est un univers de *fantasy steampunk* : *fantasy* parce que c'est un monde fantastique où règne la magie, largement domestiquée par les humains ; *steampunk* parce que la science et le progrès technologique général ont suffisamment évolué pour atteindre un niveau équivalent à celui de l'époque victorienne en Europe. Les maîtrises respectives de la magie et de la science ne sont pas toujours les mêmes d'un pays à l'autre dans Alyss, mais elles sont globalement similaires à quelques décennies près.

L'action du jeu prend place à une époque de relative stabilité politique en un lieu circonscrit du monde. Il n'y a pas de guerre, c'est une période d'essor économique et de croissance des échanges internationaux. Cette prospérité est néanmoins fragile car menacée par d'innombrables acteurs : tensions à toutes les échelles diplomatiques, dangers naturels et surnaturels, conflits commerciaux, religieux ou politiques...

ALYSS est en fait le nom de l'alliance politique internationale qui regroupe **six grands états**, parmi les plus influents du monde civilisé. Le principe fondateur de cette union est le suivant : chaque état membre met au service de tous les autres une institution publique de renom qui lui est propre, dans un domaine où ce pays est connu pour exceller. Ces institutions d'excellence deviennent des **ordres** qui gèrent ces affaires à l'échelle de l'union dans son ensemble et auxquelles viennent se rattacher les institutions de chaque état-membre. Les pouvoirs, les compétences et les savoirs sont ainsi mis en commun au sein d'ALYSS dans un objectif commun de prospérité et de solidarité entre les peuples.

Les **six états** qui forment **ALYSS** sont des régimes plus ou moins autoritaires, avec des niveaux variables de représentativité et de liberté, et des systèmes politiques très différents. Ils sont :

- Le **Conglomérat de Tulgey**
- Le **Royaume de l'Échiquier**
- L'**Empire Sphyrien**
- Le **Comté d'Havrernel**
- La **République Vorpaline**
- Le **Sultanat de Sakram**

Les **six ordres** mis en commun par chaque état sont, respectivement :

- Le **Conseil des Mages**, qui gère les affaires magiques
- La **Garde Cœur**, qui gère les armées
- L'**Inquisition**, qui gère la religion et la justice
- La **Destinée**, qui gère la science et la technologie

- La **Gilde**, qui gère l'économie et le commerce
- L'**Académie**, qui gère les arts et les humanités

ALYSS est dirigée par un comité composé de ses six chefs d'état et de ses six directeurs d'ordre. Ce sont les **Douze Grands Électeurs d'ALYSS**, qui votent à part égale les décisions qui concernent l'alliance dans son ensemble.



Ces six pays ont la particularité d'être situés autour d'un océan central, la **Mare des Larmes**. Grâce à l'union de ces pays, ALYSS exerce donc son contrôle sur la totalité du trafic et des échanges ayant lieu dans cette vaste aire maritime.

Contexte Historique et Géographique

La Religion de la Mare des Larmes

Autour de la Mare des Larmes, la religion prédominante est appelée **henazfarisme**, du nom de son fondateur et principal prophète, Henazfar le Transcendant. Née dans le Sultanat de Sakram, cette religion a eu une influence considérable sur ce pays et tous ceux alentour. Cette influence perdure encore aujourd'hui, puisque c'est la religion promulguée par l'Inquisition, et donc la **religion d'État** de tous les pays membres d'ALYSS. Même le calendrier prend pour origine la date de la Transcendance d'Henazfar.

Cependant, comme toutes les religions, il en existe **plusieurs branches** ou courants. La plus grande division théologique a lieu entre deux groupes, en désaccord sur le nombre de dieux qui figurent au panthéon de l'Henazfarisme. Les premiers sont les **Radicaux**, qui en comptent 5, et les seconds sont les **Équilibristes**, qui en ajoutent un 6ème.

Radicaux et Équilibristes s'accordent sur l'existence des 5 premiers dieux qui, ensemble, ont créé le monde et tout ce qu'il comporte. D'après les Textes, la création du monde se fit dans le chaos et à grands coups d'interventions divines aux proportions galactiques. C'est pourquoi le monde que nous connaissons aujourd'hui, harmonieux et vivable, est le fruit inespéré d'un travail long et difficile de ces dieux pour atteindre la perfection. Les 5 dieux en question sont :

- **Azurambres**, la déesse de l'Eau et de la Vie
- **Laeron**, le dieu de l'Air et du Temps
- **Yshmirne**, la déesse de la Lumière et de la Connaissance
- **Sérestia**, la déesse de la Terre et de l'Espace
- **Sphyr**, le dieu du Feu et de la Mort

C'est ici que les Équilibristes rajoutent le 6ème : **Nothledge**, présidant aux Ombres et aux Secrets. Son rôle dans la genèse aurait été de contrebalancer l'œuvre de ses semblables, car la nouvelle planète aurait constitué une matrice trop propice à la naissance d'une menace pour les dieux. En effet, il ne pouvait naître d'un monde façonné dans une telle débauche de puissance que des êtres à la force similaire. C'est ainsi que Nothledge aurait créé les Ombres pour enjoindre les plus exaltés à se reposer, et les Secrets pour empêcher les humains d'être trop intelligents.

Or ce désaccord ne se limite pas à l'histoire de la création du monde, il s'étend à tous les aspects théologiques de l'Henazfarisme, et notamment à la **morale religieuse**. Les Radicaux, invoquant l'exemple des 5 dieux créateurs, défendent l'idée que chaque croyant devrait faire preuve de détermination et de volonté à chaque instant de la vie, de viser la perfection en se dépassant intelligemment, de savoir se réinventer tout en conservant sa piété et son honneur.

Les Équilibristes, invoquant au contraire l'exemple de Nothledge qui restreignit la démesure des 5 autres, défendent l'idée que le monde est déjà bien assez chaotique, et donc que chaque croyant devrait s'illustrer dans la méditation, la quiétude et jouir des plaisirs simples.

La Guerre des Tulipes

Après la naissance de l'Henazfarisme à Sakram, les deux courants s'étendirent en même temps dans tous les pays de la Mare des Larmes. Dans l'ensemble, le **Radicalisme devint souvent majoritaire** au détriment de l'Équibrisme qui, considéré comme une secte, fut toléré avec plus ou moins de clémence selon les pays et les cultures.

Toutefois, dans leur pays d'origine, les deux voies restèrent d'égal à égal. Refusant de choisir ouvertement l'un des deux courants pour ne pas se mettre la moitié de la population à dos, les Sultans de Sakram jouèrent souvent l'ambiguïté quant à leur propre croyance et n'établirent jamais pour longtemps l'un des deux comme religion officielle.

En 1275 ap. H., **Sakram perdit son Sultan** et le processus de désignation d'un nouveau dirigeant prit place. Toutefois, le protocole s'enfonça dans une polémique interminable et le

pays resta sans gouvernement pendant plusieurs années. Profitant de l'instabilité politique qui en résulta, un groupe Équilibriste prit le pouvoir par un coup d'État en 1280 et déclara l'Équilibrisme comme religion officielle. Une cascade d'événements politiques divers s'ensuivit, menant rapidement à une **guerre civile** religieuse à Sakram, entre les putschistes Équilibristes d'une part et un groupe de Radicaux se revendiquant du protocole légitime de désignation de Sultan d'autre part.

Les pays voisins de la Mare des Larmes regardèrent avec intérêt ce conflit, certains pour ses enjeux théologiques, d'autres pour les avantages stratégiques et politiques qu'il y avait à soutenir ouvertement l'un des deux camps. En fin de compte, le conflit finit par enflammer la quasi-totalité des territoires de la Mare des Larmes dans ce qui sera appelé ultérieurement la **Guerre des Tulipes**. Notamment, l'Empire Sphyrien, historiquement très Radical et proche voisin de Sakram, porta rapidement son aide aux Sakraméens Radicaux et envoya ses légions se battre dans le Sultanat.

La Guerre des Tulipes s'acheva en 1283, au terme de nombreux affrontements, par une victoire des Radicaux, qui réinstaurèrent le gouvernement légitime de Sakram. C'est sur les ruines de cette guerre dévastatrice que fut érigée ALYSS, la première grande union de l'histoire entre les pays de la Mare des Larmes, bâtie pour éviter qu'une nouvelle guerre ne déclenche pareille ruine à l'avenir.

La Fondation d'ALYSS

De tous les pays ayant participé à la Guerre des Tulipes, l'Empire Sphyrien est celui qui en ressortit le plus renforcé, et donc celui qui façonna le plus ALYSS selon ses conditions. Arguant que la guerre avait été causée par des Équilibristes, il imposa la vision de l'Henazfarisme de son **Inquisition**. Cette vision rejetait catégoriquement le culte de Nothledge ainsi que l'ensemble des pratiques qui lui sont associées. Elle ne le considérait pas comme un dieu malveillant, mais comme purement inexistant et hérétique.

L'Henazfarisme Radical devint donc l'unique religion d'État de tous les pays membres d'ALYSS, y compris de Sakram. Parmi toutes les politiques mises en place afin d'éliminer les cultes dissidents, on peut citer la **politique OPUS** (Oblitération des Païens Ustensiles Suspects), une politique initiée par l'Inquisition mais appliquée par l'**Académie**, qui vise à contrôler toutes les oeuvres d'art circulant dans ALYSS et à détruire toutes celles liées aux cultes hérétiques.

Historiquement, le dirigeant de l'Empire Sphyrien était toujours également le dirigeant de l'Inquisition, le *Pontifex Maximus*. Or, le principe d'ALYSS étant la mise en commun des institutions entre les États, il fallait également que l'Inquisition se sépare de l'Empire, et donc que chacun ait son propre dirigeant. **Amelia Magnacarta**, qui possédait à l'époque les deux titres, décida de conserver celui de *Pontifex Maxima* et de donner celui d'*Empereur* à **Titus Quantus**.

Du côté de Sakram, le processus normal de sélection du Sultan reprit après la guerre ; sans les Équilibristes au sein des comités, tout se fit plus rapidement. L'**Académie**, institution millénaire de Sakram, reçut la tâche de désigner directement le nouveau Sultan. C'est ainsi que **Zanast El-Raj** fut désigné comme nouveau dirigeant de Sakram.

L'Exposition de la Lampe Rhizomée

La Fouille Archéologique

La **Lagidie** est une grande île située dans la Mare des Larmes, à mi-chemin entre l'Empire Sphyrien et le Sultanat de Sakram. Cette région, géographiquement détachée de ces deux gigantesques entités, en a toujours été assez différente culturellement, ne serait-ce que parce que la religion pratiquée est une forme d'Henazfarisme très singulière, ne ressemblant ni au Radicalisme ni à l'Équilibrisme. Sa possession a longtemps été revendiquée par chacun des deux états, mais c'est finalement l'Empire Sphyrien, au terme de la Guerre des Tulipes, qui a fini par y asseoir sa domination.

L'action de la murder party prend place en 1293 ap. H., soit 10 ans après la fondation d'ALYSS. Il ya quelques mois, **Morfessa Craft le Recteur de l'Académie** a créé une expédition pour retrouver la **Lampe Rhizomée**, une antiquité lagidienne, et en a confié la direction à **Sobekyoni**, une Lagidienne appartenant au *Cercle des Collecteurs*, le département archéologique de l'Académie.

Les recherches de Sobekyoni ont mené l'expédition jusqu'au désert de Sakram, où elle a fini par retrouver la Lampe Rhizomée dans des ruines ensevelies. L'exhumation, exceptionnelle, a permis de mettre à jour un ancien complexe religieux datant de seulement quelques décennies après la Transcendance d'Henazfar. La découverte revêt donc à la fois une importance pour le décryptage de l'histoire des relations entre la Lagidie et Sakram, mais aussi pour l'histoire de l'Henazfarisme primitif autour de la Mare des Larmes.

La Stèle de la Lampe

La Lampe a été trouvée trônant au-dessus d'une grande stèle de pierre qui a également été ramenée pour l'exposition. Les inscriptions de la stèle, en vieux Sakraméen, attestent du caractère éminemment religieux de la Lampe, puisqu'elles sont rédigées dans le style poétique traditionnel des textes liturgiques de l'Henazfarisme. De plus, la traduction, donnée ci-dessous, évoque des thèmes classiques de la théologie Henazfariste. Néanmoins, bon nombre de vers de la stèle ont été effacés du fait du passage du temps.

*Les étoiles s'alignent pour les rares élus
Qui fuiront le tourment de l'ignorance.
Le temps est venu, tel qu'écrit en Haut,
Où les dieux nous honorent.
Je viens demander ton âme
En récompense de mes pérégrinations
Par delà les éléments, la lumière
Et surtout les ténèbres*

Pour qu'enfin l'image domine la forme

L'humilité tira l'argile de la terre

[Vers manquant]

Devant la tour du tour

Je fais céans un vœu

[Vers manquant]

[Vers manquant]

Si je te jetais dans le vide, et si je me jetais dans le vide

[Vers manquant]

[Vers manquant]

Jusqu'à la fin de l'éternité

L'entends-tu donc ?

Le vent qui souffle entre mes oreilles ne s'arrête pas

[Vers manquant]

Voici venir la fin des profusions phréatiques

Mes lèvres sont sèches, ma peau cailleuse,

Et ma tête est lourde

[Vers manquant]

[Vers manquant]

Devenons amis

Je prendrai ton eau, tu ne t'éteindras pas

[Vers manquant]

Toi qui fus forgée dans le feu d'un âtre

Trois fois brûlée, deux fois sanctifiée

Laisse un cheval courir sur tes cendres

[Vers manquant]

[Vers manquant]

Et tenter une dernière fois de révoquer

[Vers manquant]

Si je pouvais devenir un cercle avec toi

Je dirais, en cherchant le cercle

[Vers manquant]

En cherchant le cercle, Nous apprendrons ensemble

[Vers manquant]

Peut-être n'est-il nulle part ?

Peut-être est-il quelque part ?

[Vers manquant]

Alors continuons de chercher le cercle

Même si la découverte archéologique de la Lampe accompagnée de la stèle est d'une grande ampleur en soit, le nombre significatif de lacunes dans le texte rend son interprétation difficile. **Sobekyoni** devra donc encore faire des recherches pour compléter le texte. Néanmoins, ce n'est que lorsque le **Recteur** aura posé son tampon que l'article pourra faire l'objet d'une publication officielle.

Depuis l'annonce par le Sultan de la tenue d'une réception en grande pompe en l'honneur de la découverte, les sociétés d'archéologie et même le grand public attendent avec grande impatience de lire l'article de l'expédition, qui doit révéler beaucoup de choses sur la lampe et son histoire.

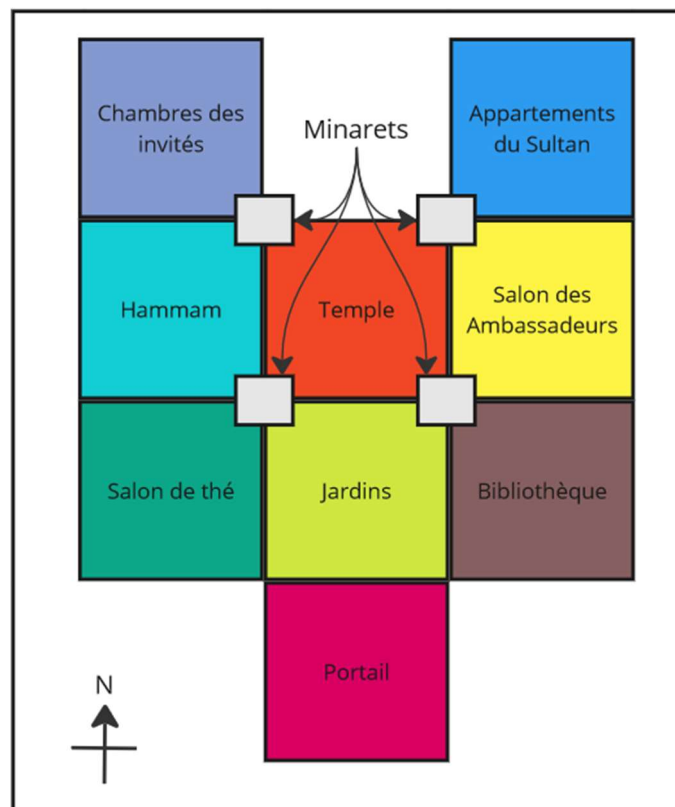
L'Exposition au Palais du Sultan

Quoique l'article de la découverte n'ait pas encore pu être publié, **Zanast El-Raj le Sultan de Sakram** a tenu à organiser une grande réception dans son Palais afin de fêter cette découverte. Le Sultan souhaite ainsi faire de Sakram le premier pays à revendiquer la Lampe Rhizomée.

Ses invités ont pu prendre leurs quartiers dans le palais du Sultan hier en fin d'après-midi. Ils ont donc eu le dîner et la soirée pour profiter des délices qu'offre le Palais du Sultan à ses hôtes. Le lendemain matin, tous sont réunis dans le Salon des Ambassadeurs où la réception a lieu. Au centre, derrière une vitre, la lampe Rhizomée est exposée sur la stèle où elle a été trouvée. Il s'agit d'une vieille lampe antique, légèrement abîmée par le temps, de couleur ocre et marron.

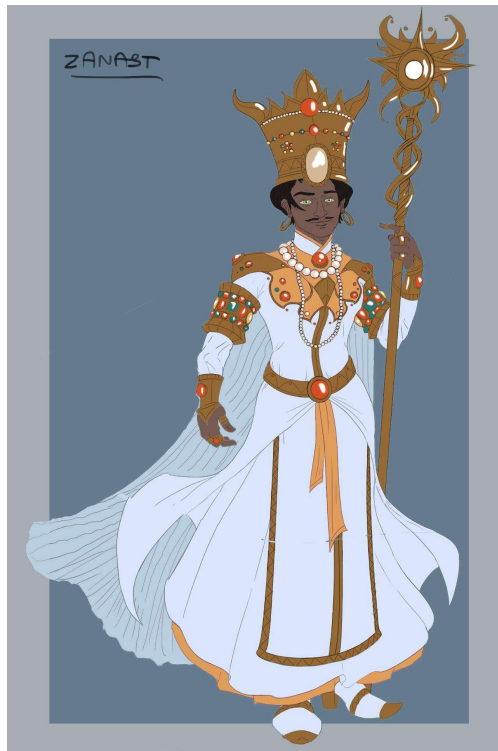
Dans cette murder party, **vous jouez l'un des participants à la réception** organisée par le Sultan de Sakram. Cette réception compte beaucoup plus de participants que de joueurs, mais les joueurs incarnent les personnages les plus importants. Elle durera 3h30.

Plan du Palais



Personnages en présence

Les Organisateurs



Zanast El-Raj - Sultan de Sakram

Le Sultan a décidé d'honorer les récentes découvertes majeures de l'Académie en organisant une grande réception dans sa capitale, Sophia.

Sybille Craft - Conseillère du Sultan

Ni Inquisitrice ni Académicienne, cette mage Sakraméenne est une conseillère discrète du Sultan qui fait rarement parler d'elle, surtout sur la scène internationale. Il s'agit par ailleurs de l'épouse de *Morfessa Craft*.



Les Invités d'Honneur

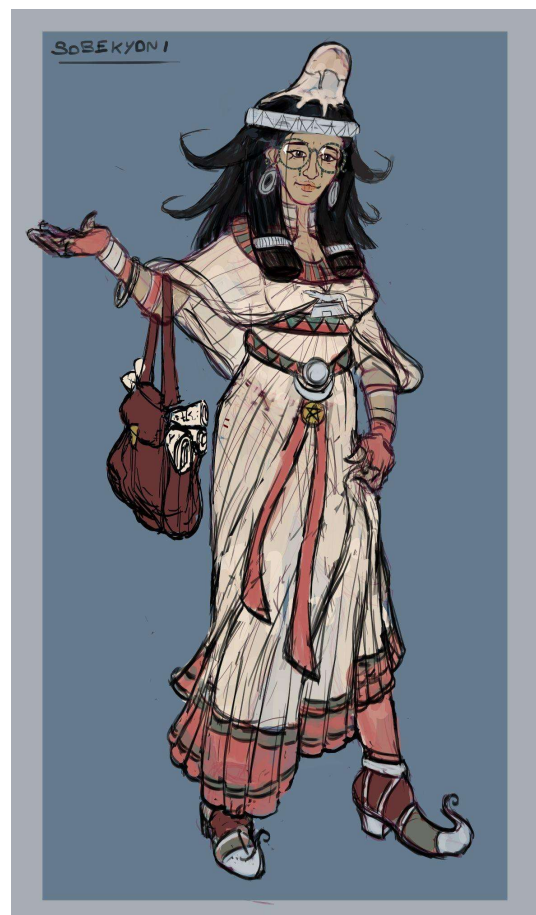


Morfessa Craft - Recteur de l'Académie

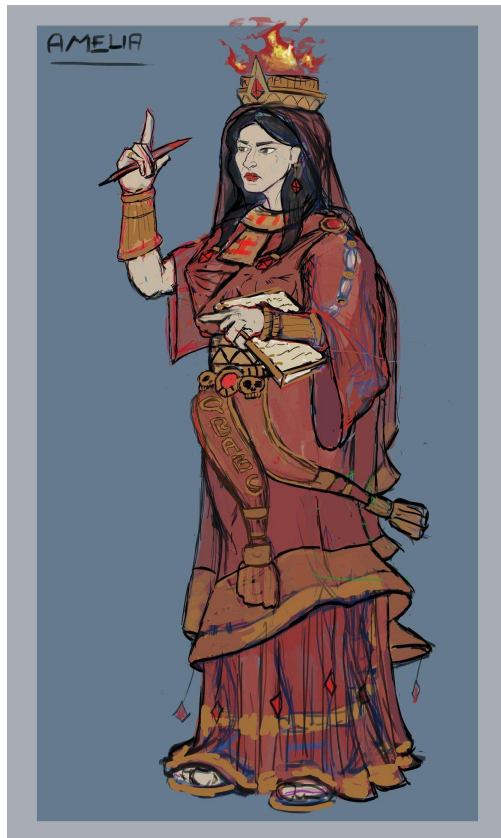
Immigré Sylbramide naturalisé Sakraméen, *Morfessa Craft* est parvenu, bon gré mal gré, à occuper le plus haut poste de l'Académie après la guerre. C'est le mandataire initial de la mission archéologique qui a mené à la découverte de la Lampe Rhizomée. Il s'agit par ailleurs de l'époux de *Sybillie Craft*.

Sobekyoni - Collectrice de l'Académie

Cette jeune archéologue lagidienne est spécialisée dans la recherche sur les lampes antiques. Mandatée par le Recteur comme cheffe d'expédition, c'est elle qui a mis à jour la Lampe Rhizomée et l'a ramenée à Sophia.



Les Seconds Invités



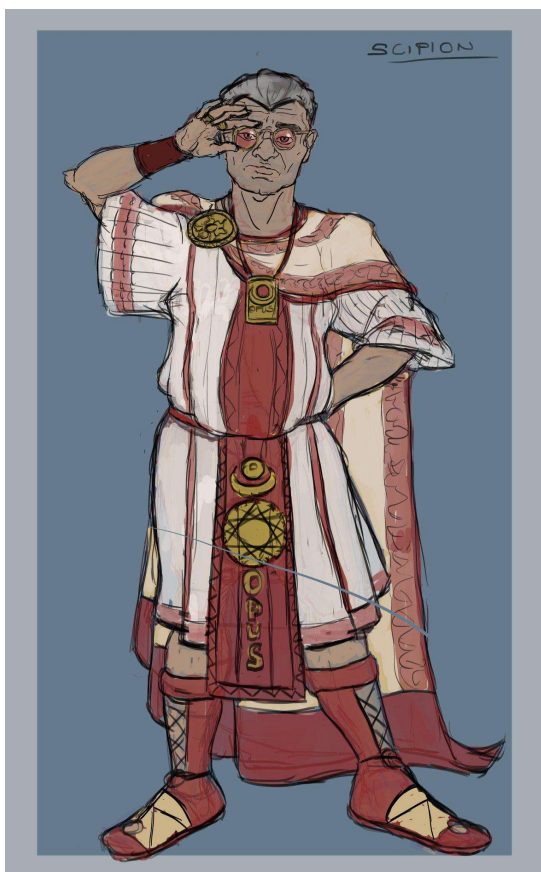
Amelia Magnacarta - Pontifex Maxima de l'Inquisition

La dirigeante de l'Inquisition a été la première personne non impliquée dans l'expédition à être invitée par le Sultan pour l'exposition, afin de sanctifier non pas l'aspect artistique et légataire de la lampe, mais plutôt son aspect religieux.

Titus Quantus - Empereur Sphyrien

L'Empereur Sphyrien a été invité par la Pontifex Maxima.



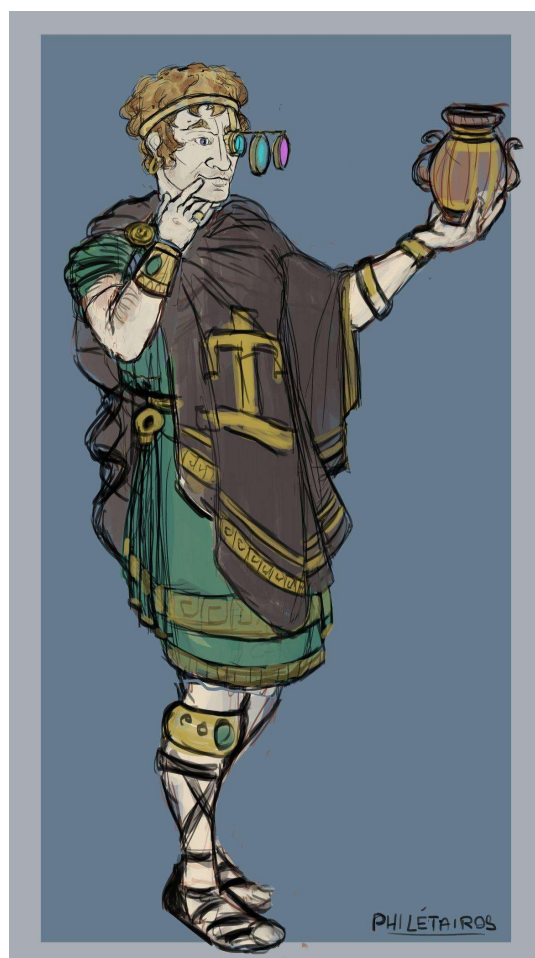


Scipion le Sakraméen - Collecteur de l'Académie

Pontius Pilatus Scipio est un Sphyrien qui travaille à l'Académie comme Censeur dans le cadre de la politique OPUS. Il a été invité à l'exposition par le Recteur de l'Académie.

Philétairos - Juste de l'Inquisition

Un magistrat de la cour criminelle Sphyrienne chargé des affaires de trafic d'œuvres d'art. Il a été invité à l'exposition par *Sybille Craft*.



Mécaniques

Cadre général

Durant la murder, vous pouvez à tout moment aller voir les **maîtres du Jeu (MJ)** pour leur poser des questions sur le déroulement de la murder et leur demander des rappels sur l'univers ou les autres personnages. Vous pouvez également aller les voir pour réaliser diverses actions de jeu, ce qui vous coûtera un certain nombre de **points d'actions (PA)**.

Au début de la partie, votre personnage commence avec 10 PA. Chaque fois que vous allez voir les MJ pour réaliser une des actions ci-dessous, elle vous coûtera des PA. Une fois vos PA épuisés, vous ne pouvez plus réaliser d'actions qui en coûtent. Il n'est pas possible d'échanger des PA entre joueurs.

Il existe 6 actions différentes possibles. Lorsque vous faites une action à plusieurs, un seul joueur dépense des PA mais tous les joueurs présents obtiennent la même information.

Les lieux où vous pouvez réaliser ces actions sont :

- Portail
- Jardins
- Temple
- Minarets
- Salon de thé
- Hammam
- Bibliothèque
- Chambre du Sultan
- Chambre du couple Craft
- Chambre de Sobekyoni
- Chambre de la Pontifex Maxima
- Chambre de l'Empereur Sphyrien
- Chambre de Scipion le Sakraméen
- Chambre de Philétaïros

Actions possibles

Avoir une intuition

Payez 1PA pour recevoir une intuition afin de poursuivre vos objectifs lorsque vous n'arrivez plus à avancer seul. Lancez un dé à 6 faces : selon vos Caractéristiques, vous faites alors un échec, un succès ou un succès critique.

- Si c'est un échec, vous n'avez pas d'intuition.
- Si c'est un succès, le MJ vous donnera une piste.
- Si c'est un succès critique, le MJ vous donnera une piste et vous récupérez votre PA.

Enquêter sur les lieux

Effectuez cette action dans un lieu du Palais pour y récolter un indice en payant 1PA. Lancez un dé à 6 faces : selon vos Caractéristiques, vous faites alors un échec, un succès ou un succès critique.

- Si c'est un échec, vous n'avez pas d'indice.
- Si c'est un succès, obtenez un indice.
- Si c'est un succès critique, obtenez deux indices.

Souvent, un indice est soit associé au “dîner”, à la “soirée” de la veille ou à la “nuit”. Considérez que deux événements de la même période se sont déroulés en parallèle ; au contraire, un événement du dîner n'a pas pu se faire en parallèle d'un événement de la soirée.

Recopier un texte

Effectuez cette action dans un lieu du Palais ou sur une antiquité pour obtenir un fragment de texte religieux. Lancez un dé à 6 faces : selon vos Caractéristiques, vous faites alors un échec, un succès ou un succès critique.

- Si c'est un échec, vous n'avez pas de texte.
- Si c'est un succès, obtenez un texte.
- Si c'est un succès critique, obtenez deux textes.

La recopie n'est pas possible dans tous les lieux ni sur tous les objets : demandez au MJ avant si l'action est possible.

Vérifier qui est passé avant vous

Effectuez cette action dans un lieu du Palais pour savoir qui est passé juste avant vous et ce qu'il/elle y a fait. Lancez un dé à 6 faces : selon vos Caractéristiques, vous faites alors un échec, un succès ou un succès critique.

- Si c'est un échec, vous n'avez pas d'information.
- Si c'est un succès, vous apprenez la dernière action du dernier visiteur. (Exemple : le Sultan a décrypté le texte X")
- Si c'est un succès critique, vous apprenez la dernière action du dernier visiteur et vous ne perdez pas de PA.

Prendre/déposer un objet

Effectuez cette action dans un lieu du Palais pour y prendre un objet sur vous (si c'est possible) ou au contraire y laisser l'objet que vous avez sur vous. Cette action ne coûte pas de PA.

Vous pouvez également donner l'objet que vous avez sur vous à un autre joueur, sans coût en PA. Si vous le faites, pensez à venir voir le MJ après pour le prévenir.

Utiliser son pouvoir

Activez votre pouvoir de personnage contre son coût en PA.

Votre personnage

Votre personnage possède un **pouvoir unique** que vous pouvez utiliser quand vous le souhaitez, moyennant un certain coût en PA.

Votre personnage possède un **handicap** qui contraint votre façon de jouer durant toute la murder. Le handicap découle de l'histoire et de la personnalité du personnage, il n'est pas optionnel. Toutefois, si vous jugez que certaines situations exigent absolument d'ignorer ce handicap, vous pouvez le faire. Dans ce cas, allez voir le MJ discrètement avant ou après pour

qu'il vous retire un point de handicap. Le MJ se réserve le droit de vous retirer des points de handicap s'il constate que vous avez ignoré votre handicap sans aller le voir. Une fois vos points de handicap épuisés, vous n'avez plus le droit d'ignorer votre handicap jusqu'à la fin de la partie.

Votre personnage peut porter sur lui **un unique objet**, assez petit pour que ce soit possible. Si vous avez déjà un objet sur vous quand vous voulez en prendre un nouveau, vous devez d'abord déposer le premier objet. A moins que vous décidiez de le montrer, l'objet que vous portez est a priori inconnu des autres joueurs.

Enfin, votre personnage possède des caractéristiques différentes pour chaque action, qui lui donnent des chances variables de les échouer, réussir ou très bien réussir.