

Addendum Imperium : Discipline et Karama

Discipline

Les règles qui suivent ont pour but de donner plus de poids à cette caractéristique et permettent également d'assouplir les règles sur la limitation des compétences. Elles partent du principe qu'une Discipline élevée (reflétant rigueur, détermination et persévérance) peut permettre à un personnage de progresser au-delà de ses limites naturelles.

Normalement, le niveau de maîtrise d'une compétence ne peut pas dépasser le score de sa caractéristique maîtresse. Cette limite pourra toutefois être basée sur son score de Discipline, si celui-ci est plus élevé que la caractéristique maîtresse. Ainsi, un personnage avec 2 en Habilité et 4 en Discipline pourra atteindre un niveau de maîtrise de +4 dans les compétences liées à l'Habilité (pour un score total de 6).

Puisqu'il est question de Discipline, profitons-en pour clarifier certaines incohérences concernant son utilisation en jeu. Page 28, Imperium indique qu'un test de Discipline permet de contrer les effets de la Voix – ce qui contredit la description détaillée (et exacte) de cette faculté page 42. En outre, il semble logique que le système utilisé pour la Voix ou l'Interrogatoire s'applique aussi à la Manière BG : on devra donc remplacer le test de Discipline mentionné p 41 par la nécessité pour l'adepte d'obtenir un nombre de réussites d'Observation au moins égal à la Discipline du sujet.

Concrètement, les règles d'Imperium ne mentionnent que deux exemples de tests de Discipline : celui que doivent effectuer les Mentats confrontés au Doute et celui qui peut permettre à une adepte BG d'entrer in extremis en suspension bindu afin de neutraliser un poison foudroyant. Dans les deux cas, ces tests sont effectués par des personnages Conditionnés, dans des situations où leur Conditionnement se trouve justement mis à rude épreuve. Il semble donc logique de restreindre de tels tests aux seuls personnages Conditionnés, et uniquement dans de telles situations – pour un adepte Suk, seule la fameuse (et mystérieuse) méthode mise au point par Piter de Vries pourrait provoquer un tel test.

Karama

Les règles d'Imperium distinguent deux grandes utilisations possibles des points de Karama : échapper ou survivre à un coup mortel (ou à toute autre situation de mort certaine) et obtenir une réussite de plus sur un test de compétence important.

A l'usage, il apparaît que les bénéfices de cette seconde utilisation sont un peu minces, surtout compte tenu de la rareté des points de Karama.

En outre, le fait de dépenser le point une fois le jet de dés effectué a tendance à désamorcer la tension qui devrait lui être associée.

Il semble donc judicieux de modifier cette règle en allant dans un sens qui rende l'appel au Karama plus significatif en termes de jeu, mais aussi plus « parlant » en termes dramatiques.

Avant un test de compétence crucial (ou considéré comme tel par le personnage), un joueur pourra décider de sacrifier 1 point de Karama pour tenter de faire pencher la balance de la destinée en faveur de son personnage.

En pratique, cette dépense change la façon dont seront interprétés les résultats des dés de ce test.

Au lieu de considérer qu'un dé indique une réussite à partir de 5, on devra considérer comme une réussite tout dé indiquant un autre résultat que 1 (et en comptant, comme d'habitude, chaque 8 comme deux réussites).

Incidemment, on pourra remarquer que cette lecture spéciale des dés est exactement la même que celle qui est utilisée lorsqu'un Mentat utilise ses facultés d'Intégration Cognitive ou d'Analyse Projective. Un Mentat n'a donc, en bonne logique, jamais besoin de faire appel à son Karama pour booster ses compétences de Savoir ou de Finesse tant qu'il peut compter sur sa Concentration et sur ses facultés. Le Karama étant lié à la Prescience, cette règle reflète donc également l'idée que la Concentration du Mentat lui permet d'accéder à une forme limitée et spécialisée de Prescience.

Olivier Legrand (Mars 2006)