INACHEVÉS



LE KIT DE DÉCOUVERTE





QU'EST CE QUE INACHEVÉS ?

INACHEVÉS est un jeu de rôle fantastique à l'ambiance sombre et poétique. Il est tiré des dessins de Loïc Muzy et de l'écriture de Trickytophe. Ce jeu de rôle est né de la rencontre de leurs deux imaginaires.

Dans *INACHEVÉS*, vous incarnez **des sculptures animées, des œuvres d'art vivantes mais inabouties**.

Ces créatures originales sont constituées d'une armature de métal avec un corps d'argile humide. Elles ont été façonnées par de mystérieux Créateurs qui ne les ont pas terminées. Sans le savoir, grâce à leur formidable inspiration, ces artistes de génie ont généré un univers parallèle qui est la somme de toutes leurs craintes, hésitations, tâtonnements, échecs, espoirs déçus, etc.

Abandonnées, leurs sculptures mises au rebut se sont incarnées au sein de cet univers parallèle et fantasmagorique. Celui-ci est nommé le **Lieu**. En parcourant ce dédale, les Inachevés évoluent dans diverses zones changeantes appelées des **Endroits**. Ils les traversent afin de **collecter d'étranges clous mystiques pour s'ancrer une âme**, dans l'espoir d'être enfin achevés et de devenir des chefs-d'œuvre dignes de retrouver d'une manière ou d'une autre leur(s) Créateur(s). Mais personne ne sait ce qu'il adviendra d'un tel achèvement...

Le périple mystique des Inachevés est semé d'embûches bien réelles dont la principale est d'**accéder régulièrement à de l'eau pour ne pas cesser d'exister**. Mais vos alter-egos devront aussi faire face à leurs semblables, d'autres Inachevés plus ou moins puissants et autant de rivaux potentiels dans leur quête d'âme et d'eau. Peut-être pourront-ils compter sur le groupe qu'ils forment, sur leur **Union**, pour enfin s'achever ?

Serez-vous chef-d'œuvre ou resterez-vous rebut ?!



Inachevé,-ée. *Qui n'est pas achevé.*
[En parlant d'une chose faite par quelqu'un] Qui n'a pas été mené jusqu'à son terme.
[En parlant d'une parole, d'un son] Qui n'a pas été entièrement prononcé ou entendu.
[En parlant d'une pers.] Qui n'est pas ou ne s'est pas parfaitement réalisé.
[En parlant d'une pensée ou d'un rêve] Qui n'est pas arrivé à sa fin.

UN UNIVERS ARTISTIQUE

Un lien fort et profond existe entre jeu et art dans *INACHEVÉS*. Ce lien se retrouve à la fois dans l'univers proposé, dans le game design du jeu et dans diverses originalités comme le fait que les Inachevés ne parlent pas, que les joueurs puissent dessiner dans du sable, que les aventures puissent être issues de créations artistiques…

LES INACHEVÉS

Un Inachevé possède un gabarit, une forme et une apparence issus de l'inspiration initiale de son ou ses Créateurs. Dès son éveil, il possède aussi un embryon de personnalité mais sa psyché et son caractère restent fragiles. Ceux-ci s'affirmeront et se développeront au fil de son achèvement grâce entre autres aux **Ancres** qu'il collectera. Cette personnalité s'approfondira également au fur et à mesure des expériences qu'il vivra : rencontres, explorations, découvertes, affrontements, etc.

Le Piédestal

Chaque Inachevé s'éveille au sein du Lieu sur un piédestal. Celui-ci est unique et reste important tout au long de l'existence de son propriétaire. Lorsque c'est possible, certains Inachevés font même le choix de le transporter avec eux à leurs risques et périls (perte, vol ou destruction…). Le piédestal joue un rôle essentiel dans l'achèvement. Il apparaît à différentes étapes de celui-ci (des règles complètes seront présentées dans le livre de base à ce sujet). En le retrouvant et en se positionnant à nouveau dessus, l'Inachevé valide en quelque sorte son ascension et l'ancrage de plus en plus fort et cohérent de son âme. Ce processus est incontournable pour devenir enfin un chef-d'œuvre à la hauteur des Créateurs.

Les Linges

Les Inachevés s'entourent de choses-tissu appelées « linges » afin de préserver leur humidité. **Notez qu'en termes de vocabulaire, pour les Inachevés, tout est chose : chose-tissu, chose-pierre, chose-métal, chose-ciel, etc.**

Les Inachevés recouvrent ainsi les différentes parties de leur corps de ces linges qu'ils mouillent dès que possible. Cette eau et cette humidité constantes sont vitales pour eux. En effet, si l'argile d'un Inachevé sèche, il se statufie et devient poussière. Les Inachevés trempent leurs linges dans l'eau autant qu'ils se trempent eux-mêmes dans celle-ci. Les linges font partie de leur processus d'hydratation. Les linges revêtent une grande importance pour eux. La chose-tissu est une ressource rare, même si elle reste plus accessible que l'eau en elle-même et les Ancres. Les linges sont aussi un signe de statut social parmi les Inachevés. Plus une sculpture vivante en possède, plus elle fait preuve de sa force, de son astuce et de sa capacité à survivre dans le monde hostile qu'est le Lieu. Ainsi, les linges sont autant un instrument de survie qu'un signe ostentatoire de prestige et de pouvoir. Les règles complètes concernant les linges et leur utilisation seront abordées dans le livre de base.



Physionomie

S'agissant de sa forme et de son aspect, chaque Inachevé est sans pareil. C'est une œuvre d'art unique ! Il peut être un cube hérissé de pics rouillés, doté d'une trompe et porté par deux jambes d'aspect chevalin comme une chenille monstrueuse au visage vaguement humain ou encore un petit humanoïde ailé, etc. Des membres peuvent lui manquer ou être surnuméraires. Néanmoins, quelle que soit sa physionomie, un Inachevé voit, entend et communique à sa façon. Il n'a pas besoin pour cela de bouche, d'yeux, de nez, etc. Les sens d'un Inachevé ne correspondent pas à nos standards humains. Ce sont des créatures fantastiques !

Au fil de son ancrage, du développement de son âme, de son cheminement vers le statut tant convoité de chef-d'œuvre, un Inachevé développera aussi des **capacités extraordinaires** qui lui permettront des actions formidables comme léviter, contrôler une partie de son corps à distance, bouger des choses par la pensée, contrôler d'autres Inachevés, etc. Ces pouvoirs seront développés dans le livre de base.

De plus, notez qu'un Inachevé ne dort pas, ne vieillit pas, ne mange pas et ne ressent pas vraiment la douleur même s'il craint la destruction. Son seul besoin vital est l'eau. La fatigue, les maladies, les poisons, etc., ne l'affectent pas. D'ailleurs, au sein du Lieu, tout cela n'existe pas.

Communication

Lorsque l'on évoque la communication des Inachevés, il est fondamental de comprendre qu'ils ne parlent pas au sens propre du terme. Lors de leur éveil, en lien avec leur personnalité balbutiante, les Inachevés sont muets ou presque. Ils sont recroquevillés dans leur monde intérieur. Ils ne s'expriment qu'à travers des gestes, des cris ou des sons inarticulés. C'est leur mode de communication et finalement il est aussi respectable qu'un autre, juste plus difficile à appréhender et à décrypter. Les Inachevés ne sont que des agglomérats de ressentis, d'instinct, de passions et de pulsions. Leur quête d'âme les obnubile. Ce qui les habite est avant tout la flamme créatrice qui les a fait naître, l'inspiration de leur(s) Créateur(s), une volonté malheureusement contrariée.

NE PAS PARLER ! UN DÉFI EN JEU DE RÔLE ?

Cette notion de ne pas parler pour son Inachevé, mais de s'exprimer pour autant par gestes, cris, bruits, etc., peut déconcerter certains joueurs, aguerris ou débutants. Mais c'est une expérience ludique qui vaut le coup d'être tentée.

L'usage de la troisième personne peut être une réponse à cette difficulté ressentie de prime abord. Par exemple, une joueuse peut indiquer : "Mon Inachevé s'approche du tien. Il émet des sons gutturaux et rauques. Il te fait comprendre qu'il n'est pas d'accord avec ta décision, qu'elle le dérange au plus haut point. Il ponctue ses grognements par un coup de poing sur la chose-minéral à côté de toi.". *La joueuse peut en parallèle mimer l'attitude fâchée de son alter-ego.*

Comme déjà évoqué, ne pas parler ne veut pas dire non plus que le joueur ne peut pas s'exprimer pour son Inachevé par le biais de gestes, de sons, d'onomatopées, de cris, etc. Soyez imaginatifs et sortez de votre zone de confort habituelle. Profitez d'INACHEVÉS pour expérimenter d'autres formes d'expression et de roleplay.

En tant que meneur ou meneuse de jeu, appelé ici Artiste, vous pouvez également disposer au centre de la table un plat ou une grande assiette avec du sable dedans (du sable récupéré sur une plage ou acheté dans un magasin de décoration). Invitez les joueurs à dessiner au sein du sable pour compléter l'expression de leur Inachevé. Celui-ci tente de se faire comprendre en dessinant sur le sol ou en traçant sur une chose-pierre. Ce jeu de rôle vous invite à développer votre sens artistique par tous les moyens, y compris celui-ci.

En termes de règles, plus les Inachevés accumulent des Ancres, plus leur âme se fortifie. Par voie de conséquence, ils sont en mesure de communiquer intuitivement et de se faire comprendre d'autrui, en particulier des autres Inachevés de leur Union.

À partir d'une âme de niveau 2 (tout cela sera précisé dans le livre de base), en tant qu'Artiste, facilitez le dialogue en permettant à vos joueurs de clairement exprimer ce que ressent, fait ressentir et communique leur Inachevé. Cette communication deviendra même évidente à mesure que leur âme augmentera. Pour reprendre l'exemple précédent, la joueuse pourrait dire : "Carnage te fait comprendre que tu l'agaces. Il apprécie cet étranger et ne comprend pas que toi, tu le rejettes. Il aimerait l'accueillir au sein de notre Union et s'oppose à ton refus."

Peu à peu, au fil de leur achèvement, leur mode de communication va s'étoffer et se développer. Cela ne veut pas dire pour autant qu'ils acquièrent la parole. La parole est une capacité extraordinaire qui peut être gagnée en parachevant son âme. Néanmoins, les Inachevés pourront communiquer de plus en plus facilement et avec fluidité, surtout au sein de leur Union. Un Inachevé sachant parler (grâce à la capacité extraordinaire du même nom) est extrêmement respecté par ses pairs. Il est source de crainte mais aussi de jalousie.





Vie et mort

Les Inachevés sont des œuvres inabouties, des créations artistiques issues de l'inspiration des Créateurs. Elles ne meurent pas mais elles peuvent être détruites et disparaître. De trop grands dommages causés à leur structure nommée **Intégrité** (voir ci-dessous les règles à ce sujet) peuvent les disloquer et les pulvériser. Abîmés, les Inachevés se restaurent naturellement grâce à l'eau. Mais le manque d'eau peut définitivement les assécher et les réduire en poussière. En cas de déshydratation, l'argile qui les constitue sèche et se fragilise. Elle se fendille, se fissure, craque et tombe au sol. Peu à peu, la sculpture animée perd de sa mobilité, de sa plasticité et finit par se désagréger après avoir sombré dans un état de léthargie.

Personnalité

Les Inachevés ne sont pas dénués d'intelligence, de réflexion, de sentiments ou de convictions. Mais tout cela s'affermit au fil de leur parcours. Une personnalité de plus en plus riche se développe. S'ils passent une grande partie de leur existence à voyager, ils le font en se questionnant en permanence, plus ou moins profondément selon les Inachevés, sur le sens de leur quête, le pourquoi de leur création, celui de leur inachèvement et sur l'identité des Créateurs. Bref, même s'ils restent impulsifs et instinctifs, quelquefois brutaux et sauvages, les Inachevés sont des êtres sensibles doués de raison.

Ne tombez pas dans la caricature ! Certes, un Inachevé fraîchement éveillé sera élémentaire, voire primitif mais, peu à peu, prenez plaisir à développer sa personnalité unique. L'acquisition d'une âme va de pair avec une meilleure compréhension de soi, des autres et de son environnement. Les Inachevés ne sont pas de vulgaires statues animées. Ce sont des individus à part entière qui forment une société étrange mais vivace. Ces réflexions valent aussi bien pour les joueurs que pour l'Artiste.

Organisation

Les Inachevés n'ont pas de gouvernement organisé, ni même de famille au sens propre du terme. Ils ne sont pas nés d'autres Inachevés mais directement de la volonté des Créateurs. Pour eux, c'est un fait établi. Cela a un impact sur leur façon d'envisager le monde qui les entoure, les autres et eux-mêmes. Un Inachevé n'est pas un humain de pierre mais bel et bien une créature originale et tout à fait différente. Une espèce à part entière pourrait-on dire. Les Inachevés apparaissent spontanément dans le Lieu sur leur piédestal. Ils se rassemblent généralement en petits groupes d'une poignée d'individus pour partager leur voyage, la fameuse Union. Ils peuvent même s'éveiller ensemble comme issus de la même argile fondatrice, voire du ou des mêmes Créateurs. C'est d'ailleurs le cas le plus souvent pour les personnages que vos joueurs vont créer. Cela permet de construire ainsi un groupe soudé.

Ces groupes, plus ou moins permanents, sont appelés des Unions. Certaines Unions sont très puissantes et regroupent en leur sein de nombreux membres. Elles peuvent avoir des objectifs très variés. Étrangement, le Lieu a tendance à se stabiliser autour de ces rassemblements permettant ainsi à l'Union de s'installer voire de prospérer.





L'Endroit où elle se trouve et l'Union en elle-même semblent alors entretenir une symbiose subtile et discrète. Le Lieu est-il conscient à sa manière ? Observe-t-il les Unions à l'œuvre, à l'instar d'un laborantin à propos d'une de ses expériences ou selon la volonté inconsciente des Créateurs ? Tous ces concepts et les règles afférentes seront développés dans le livre de base.

Attention, des guerres entre Unions existent. Certaines Unions s'opposent pour des raisons de croyance, de territoire ou d'accès à des ressources : eau, trouvailles, Ancres… Ce contexte sera développé dans le livre de base.

D'ailleurs, l'Union est un personnage en soi. Une Union apporte un certain nombre d'avantages à ses membres au fil de leur achèvement (cela sera abordé dans les règles complètes du livre de base) mais elle oblige en contrepartie à certains devoirs et impose surtout des négociations et autres compromis lors du voyage et de la quête de l'eau et des Ancres.

Un nom d'œuvre

Les Inachevés apparaissent avec un nom. C'est leur titre, leur nom d'œuvre d'art abandonnée. Cette révélation est immédiate. Cette prise de conscience spontanée émane directement des Créateurs (via l'inspiration initiale qui a créée l'Inachevé en question). Ainsi, les Inachevés ont pour patronyme des noms d'objets, d'événements, de sentiments ou de grands principes, etc. Tout ce qu'un artiste sculpteur enflammé peut inventer : *Courage, Tempête nocturne, Homard du dimanche, Roc, Feuille sous la pluie, Humus, Colère, Brise du printemps, Mon Village, Reflet sur vitrail, Rouge 407,* etc.

Le nom d'un Inachevé est très important. Il le distingue au-delà de son apparence et de son rôle auprès de ses semblables. C'est le nom de l'œuvre initiale pensée par les Créateurs puis avortée. C'est aussi ce qu'il est ! Aucune sculpture animée ne porte le même nom. À travers lui, elles sont uniques comme chaque œuvre d'art !

Les Inachevés ont instinctivement connaissance de leur nom mais aussi de celui des autres Inachevés qu'ils croisent. Ce phénomène est instantané. Il est aussi incompréhensible pour les Inachevés qui finalement se posent peu de questions sur le sujet. C'est la volonté des Créateurs. Un Inachevé reconnaît toujours ses semblables, amis comme ennemis, connus comme inconnus. En tant qu'Artiste, lorsque vous décrivez un autre Inachevé à vos joueurs, donnez directement son nom d'œuvre.

Tout comme les œuvres que sont les Inachevés, les Unions portent un nom. Celui-ci apparaît spontanément lorsque l'Union est fondée selon le même processus instinctif concernant le nom d'œuvre des Inachevés. À l'instar du nom d'une collection dans une galerie d'art, le regroupement de sculptures se voit nommé par la volonté suprême et inspiratrice des Créateurs.

Connaître son nom, celui des autres et des Unions ne signifie pas pour autant savoir à quoi il est fait référence. Un Inachevé se nommant « Soleil d'automne » ne sait pas ce qu'est le soleil, ni l'automne. Pour lui, ce ne sont que des mots, un terme qui le désigne. Seuls les Créateurs ont le pouvoir d'imaginer, de créer, etc. Il en est de même pour le nom des Unions. Cela fait partie de la poésie innocente de cet univers. Les Inachevés sont ignorants des intentions et même de la signification de leur nom d'œuvre et du nom des Unions. Cette ignorance peut être dans un certain sens une source de naïveté et de liberté.

LE LIEU ET LES ENDROITS

Les Inachevés évoluent dans un monde tout aussi singulier qu'eux nommé le **Lieu**. Le Lieu est un univers aux limites et à la géographie floues et fluctuantes. A votre goût, il peut être aussi restreint que vaste. Il est néanmoins composé d'un patchwork d'Endroits où les règles de la réalité et de la logique ne s'appliquent pas selon les standards habituels. Le Lieu est pure inspiration et imagination. Tout y est possible ! Il n'a aucune limite, tant de forme, de taille, de thème que de temps car il est le creuset des inspirations cumulées et mélangées d'artistes illuminés. Pour autant, l'apparence générale du Lieu est minérale, aride, vide et désolée. Un sentiment de tristesse et de mélancolie imbibe tout : le désespoir des œuvres perdues et de leurs Créateurs, des ratés et du gâchis. L'ambiance y est sombre, angoissante et lugubre. Le Lieu est un univers poétique, romantique et fantasmé à la fois.

Le Lieu est en perpétuel changement. Ce qui existe maintenant n'est pas sûr d'être là quelque temps plus tard. D'ailleurs, le temps ne signifie rien ici. Le Lieu possède son propre cycle de vie et d'évolution hors du temps et de l'espace. Il n'y a pas d'astre, pas de soleil, d'étoiles ou de lune. Il y a juste la chose-ciel et la chose-sol. La lumière vient de partout et de nulle part à la fois. Dans certains **Endroits**, les ténèbres règnent sans partage. S'il y a une clarté présente, qui peut être plus ou moins forte selon les Endroits, sa source n'est pas distinguable. Peu importe car les Inachevés n'ont pas besoin de lumière pour voir et se repérer. D'ailleurs, ils n'ont pas besoin d'yeux, de bouche ou encore d'oreilles. Leurs sens sont ceux d'une statue animée par une volonté supérieure. Penser en termes de logique ou de biologie n'a pas sa place dans cet univers artistique, fantastique et onirique.

Les Endroits qui composent le Lieu sont peuplés de structures et d'édifices hallucinants et hallucinés. Ils semblent comme issus d'une époque lointaine mais indéterminée dont personne ne sait plus rien dire. Ces ruines sont en fait les scories inanimées des Créateurs. Les premiers travaux et essais. Les Endroits sont abandonnés et tout aussi inachevés que les personnages eux-mêmes. Ils forment le Lieu qui est un monde-dédale sans comparaison, inquiétant et perturbant à la fois.

Divers Endroits seront proposés et détaillés dans le livre de base et la structure du Lieu sera développée.

L'ÂME, LES ANCRES ET L'ACHÈVEMENT

Les Inachevés ne savent pas exactement qui les a créés, ni comment, ni pourquoi… Les voies des Créateurs leur sont impénétrables. Cette absence de sens forme la raison de leur quête d'achèvement. Chacune de ces sculptures, de ces œuvres animées et inachevées, est unique mais toutes partagent cet objectif intime : donner un sens à tout cela en obtenant une âme et en devenant une œuvre enfin aboutie, un chef-d'œuvre digne des Créateurs.

Dès leur venue spontanée au monde, les Inachevés ressentent un vide intérieur profond et la nécessité impérieuse de le combler. C'est pourquoi, chaque Inachevé se lance éperdument dans la quête d'une âme au péril de son existence. Pourtant, nul ne sait réellement ce que devient un Inachevé une fois achevé. Jamais personne n'en a rencontré, jamais personne n'en a témoigné. Certains Inachevés évoquent une transcendance. D'autres encore l'obtention d'une clé (physique ? symbolique ? révélatrice ?…) permettant de sortir du Lieu et de retrouver les Créateurs, etc. Ces croyances peuvent amener les Inachevés à se rassembler et à former des Unions particulières. Les plus puissantes tentent d'imposer leur volonté à un Endroit et aux autres Inachevés qui s'y trouvent. Cette volonté semble d'ailleurs, comme nous l'avons déjà évoqué, trouver un écho au sein du Lieu. L'Endroit semblant se forger à l'image de l'Union qui s'y trouve.

Pour progresser dans sa quête d'un aboutissement via l'épanouissement d'une âme, un Inachevé doit se confronter au Lieu et récupérer des Ancres. Ces choses-métal particulières, de taille et d'aspect variés, sont souvent dissimulées. Elles sont reconnaissables au symbole géométrique qu'elles portent : un cercle, un hexagone, un losange, un triangle ou un carré (voir plus loin les symboles utilisés sur les cartes du Bloc dans les règles du jeu). Les Ancres ressemblent à des clous bizarres. Seule la forme géométrique et épurée de leur tête est caractéristique. Chaque Ancre renferme une part d'âme immortelle, une part de l'inspiration sacrée des Créateurs, une part de génie artistique. À proximité, les Inachevés ressentent la présence d'Ancres même s'ils ne les voient pas.





L'EAU

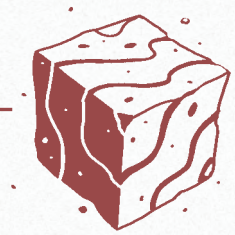
L'eau, c'est la vie ! Cette expression est particulièrement adaptée dans *INACHEVÉS*. Les Inachevés sont des sculptures animées, des créatures artificielles majoritairement constituées d'argile humide. Leur survie est donc intrinsèquement liée à leur capacité à trouver de l'eau pour s'hydrater régulièrement. Comme les Ancres, les points d'eau sont dissimulés au sein des Endroits. Ils sont plus ou moins visibles et accessibles. Certains ont déjà été accaparés par d'autres Inachevés, voire par des Unions. Chaque réserve d'eau compte un capital de points d'eau à se partager. Cette réserve peut se renouveler ou pas. Tout dépend de l'Endroit.

En manquant d'eau, les Inachevés s'affaiblissent. Leur argile s'assèche et se fragilise. Elle ne joue plus son rôle de matrice et de cohérence. Leurs membres se rigidifient et leurs pensées même s'appauvrissent. Et si le manque d'eau perdure, l'Inachevé perd sa mobilité. Il se statufie puis redevient progressivement poussière (voir les règles ci-dessous sur le sujet).

LES CRÉATEURS

Au-dessus de ce monde étrange plane l'ombre des Créateurs. Le terme de « Créateur » est un abus de langage car réellement nul ne sait s'il s'agit de Créateurs ou de Créatrices, voire d'une subtile alliance des deux ou de tout à fait autre chose. Comme toujours pour les Inachevés, tout est source de débat et de conjectures. Par contre, le masculin et le féminin ne signifient rien pour les Inachevés qui n'ont ni sexe, ni genre (d'ailleurs, le choix volontaire du terme d' « Artiste » qualifiant la meneuse ou le meneur de jeu reflète aussi cela). Un Inachevé ne pense pas selon cette dualité. Il n'en a même pas conscience. Il est (un « il » que l'on pourrait rapprocher du *it* anglosaxon d'ailleurs). Certes, certains Inachevés ont une allure féminine ou masculine. Certains ont même un sexe sculpté. Mais tout ceci est au-delà de leur conception. Cela ne signifie rien pour un Inachevé. De même, l'amour n'est pas un sentiment concret pour un Inachevé. Celui-ci peut ressentir du respect, de la loyauté, une certaine amitié pour un autre mais il n'est nullement question d'amour, d'affection ou de sexualité. Encore une fois, un Inachevé n'est pas un humain d'argile. C'est autre chose, une créature artificielle avec un embryon d'âme et obnubilée par un objectif quintessentiel bien plus vaste qu'elle.

Quoi qu'il en soit, tous les Inachevés croient fermement en l'existence primordiale des Créateurs. C'est une conscience intuitive et une croyance que nul ne remet en cause, y compris les plus puissants Inachevés ou les Unions les plus folles.



Artiste. *Celui, celle qui cultive un art, qui pratique un des beaux-arts. Celui qui est capable de transposer les éléments de la réalité dans le cadre privilégié de son art*

RÈGLES DU JEU



Le jeu de rôles *INACHEVÉS* se joue avec des cartes et non avec des dés. Son système de jeu est simple : il suffit de piocher une ou deux cartes puis de déterminer, selon l'une d'entre elles, la réussite ou non des actions entreprises par les Inachevés incarnés par les joueurs.

Les règles proposées ci-dessous sont un condensé de celles complètes présentées dans le livre de base. Elles n'abordent pas volontairement diverses précisions ou autres cas particuliers.

LE BLOC

Le Bloc forme le cœur de la mécanique de jeu. Il symbolise le bloc d'argile primordial dont sont issus tous les Inachevés et plus particulièrement ceux interprétés par les joueurs. Concrètement, le Bloc est un paquet de 32 cartes originales composé de :

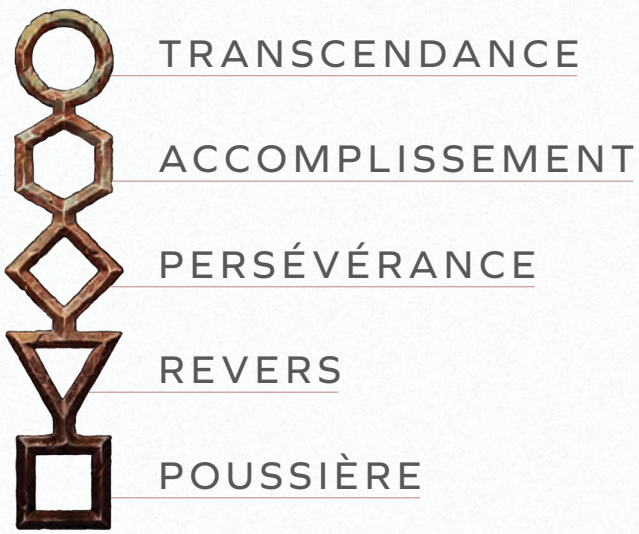
- 4 cartes **Transcendance** indiquant **une réussite exceptionnelle**. Le symbole de la Transcendance est **le cercle**.
- 8 cartes **Accomplissement** indiquant **une réussite**. Le symbole de l'Accomplissement est **l'hexagone**.
- 8 cartes **Persévérance** indiquant **soit un échec, soit une réussite**, selon si le joueur décide d'investir de l'eau ou de la Force d'âme pour cela (voir ci-dessous). Le symbole de la Persévérance est **le losange**.
- 8 cartes **Revers** indiquant **un échec**. Le symbole du Revers est **le triangle**.
- 4 cartes **Poussière** indiquant **un échec catastrophique**. Le symbole de la Poussière est **le carré**.

Au début de chaque séance de jeu, ces 32 cartes sont mélangées par un des joueurs désigné par l'Artiste. Le Bloc ainsi constitué est posé face cachée au centre de la table (physique ou virtuelle) pour être accessible à tous les joueurs. On ne peut jamais consulter le Bloc, ni en changer l'ordre des cartes. Au dos des cartes, l'échelle des échecs et des réussites est rappelée. Tous les symboles des Ancres y sont représentés.

Pour déterminer l'issue d'une action effectuée par un Inachevé, selon les circonstances et les règles, le joueur concerné pioche une ou deux cartes du Bloc. Ce tirage s'effectue dans l'ordre à partir du dessus du paquet.

L'ARTISTE

Dans INACHEVÉS, la meneuse ou le meneur de jeu est appelé l'Artiste. Il est important de noter que l'Artiste ne pioche jamais de cartes et qu'il ne dispose pas d'un Bloc personnel. En tant que meneuse ou meneur de jeu, l'Artiste indique simplement la difficulté des actions tentées ou la difficulté issue de l'adversité affrontée. Ce sont toujours les joueurs qui piochent car ce sont leurs personnages qui sont les acteurs principaux de l'histoire vécue et racontée.



LES REBUTS

Une fois l'action résolue, la ou les cartes piochées par le joueur rejoignent face visible une défausse située à droite du Bloc et appelée les Rebuts. On ne peut jamais consulter les Rebuts, ni en changer l'ordre des cartes. Seule la dernière carte défaussée reste visible.

Si le Bloc se retrouve vide au cours de la séance de jeu, les Rebuts sont mélangés et reconstituent automatiquement un nouveau Bloc.

Cependant, cette refonte indique que les Inachevés enchaînent les épreuves et qu'ils s'assèchent progressivement face à l'adversité. C'est pourquoi, **avant chaque reconstitution du Bloc en cours de séance, tous les Inachevés des joueurs présents perdent immédiatement 1 point de leur réserve d'eau**.

À la fin de chaque scène composant l'aventure jouée, le Bloc est obligatoirement reconstitué même s'il n'est pas vide. **À ce moment-là également, les Inachevés des joueurs perdent 1 point de leur réserve d'eau**.

LES SCÈNES

La plupart du temps, la séance se déroule sous la forme d'une conversation libre entre l'Artiste et les joueurs. Lors de ces échanges ouverts, les décors, les situations, les enjeux, les choix et leurs conséquences s'enchaînent afin de créer un récit passionnant. Ce récit constitue une aventure, une étape de la quête des Inachevés.

Cette aventure est elle-même découpée en scènes importantes. Ces scènes correspondent à des moments clés. Elles sont cohérentes en termes de localisation, d'événements et de rencontres. Au fil des scènes, les joueurs et leurs personnages progressent et le récit se structure jusqu'à une potentielle scène finale qui conclut l'aventure en cours. La quête des Inachevés est une succession d'aventures qui forment une campagne de jeu, une saga initiatique dont les personnages incarnés par les joueurs sont les acteurs principaux.

Lors d'une scène, **lorsque les événements se précipitent et que la situation devient dramatique**, il est important de se concentrer sur la résolution des actions entreprises ou sur le dénouement des confrontations en cours. La conversation cède alors le pas temporairement à une gestion plus cadencée et technique. Le ludique prend le pas sur le narratif.

AGIR

En premier lieu, il est important de noter qu'**un Inachevé n'agit qu'une seule fois à son tour de jeu**. C'est-à-dire au moment où son joueur peut le faire agir. Cet ordre d'action dépend de l'Initiative de chacun (voir ci-dessous).

En second lieu, le mot d'ordre est que **tout est action** ! Tout ce qu'entreprend un Inachevé dans un moment dramatique ou de tension est considéré comme une action à réaliser.

Ainsi, un Inachevé effectue à son tour de jeu une seule et unique action qui lui demande une totale implication puis c'est à un autre protagoniste d'agir selon son Initiative. Une fois que tout le monde a agi de la sorte ou décidé de ne pas agir – c'est-à-dire de passer son tour –, un nouveau tour de jeu a lieu. C'est de nouveau au tour de l'Inachevé en question et il peut de nouveau décider d'agir ou non. Simple et efficace !

Exemples d'action

Frapper un adversaire, courir, forcer la porte devant soi, soulever une lourde charge, etc.

Éventuellement, avec l'autorisation expresse de l'Artiste, cette action unique peut être complétée par une action secondaire qui ne doit demander ni réel effort, ni véritable concentration.

Exemple

Frapper un adversaire et donner un ordre, courir et lâcher un objet à terre, faire un signe à un camarade et soulever une lourde charge, se déplacer de quelques pas puis ouvrir une porte, etc.





Initiative

Lorsque l'action se précipite, il peut être important de savoir si un Inachevé agit avant un autre : qui ramasse une chose convoitée avant l'autre ? Qui passe en premier la porte qui se referme ? Et ainsi de suite.

Pour déterminer l'ordre d'action des personnages (des personnages incarnés par les joueurs comme pour les personnages incarnés par l'Artiste, les personnages non-joueurs), au début de chaque tour de jeu, on compare les niveaux actuels des réserves d'eau. Attention, cela signifie que d'un tour de jeu à l'autre, selon les dépenses d'eau des joueurs ou de l'Artiste, l'Initiative des protagonistes peut évoluer.

En cas d'égalité de réserve d'eau, un personnage incarné par un joueur a toujours l'avantage vis-à-vis d'un personnage incarné par l'Artiste.

Piocher

Pour effectuer un test, le joueur pioche la première carte située face cachée au-dessus du Bloc. La carte révélée est jouée face visible et indique la réussite ou non de ladite action.

- Carte Transcendance : c'est une réussite exceptionnelle qui apporte une récompense supplémentaire, à savoir, au choix du joueur :
  - soit la récupération immédiate de 1 point d'Intégrité en raison d'un sursaut d'énergie ;
  - soit un bénéfice circonstanciel inattendu

Exemple

Des renforts arrivent, une information supplémentaire est obtenue, l'action entreprise est totalement discrète, etc.).

- **Carte Accomplissement :** c'est une réussite.
- **Carte Persévérance :** c'est un échec à moins que le joueur n'accepte de dépenser au choix : soit 1 point d'eau, soit 1 point de Force d'âme, pour que cet échec se transforme en réussite grâce à cet effort supplémentaire.
- **Carte Revers :** c'est un échec.

Lorsqu'un Inachevé tente à son tour de jeu de réaliser une action, trois cas de figure sont possibles :

- L'action tentée est facile et/ou ne présente pas d'enjeu intéressant pour la suite du récit, auquel cas elle réussit automatiquement. Ce principe vise à fluidifier la narration et à dynamiser le récit.
- L'action tentée est impossible, auquel cas elle échoue automatiquement. Certaines actions peuvent être impossibles à réaliser en elles-mêmes sans capacité extraordinaire pour cela (voler, sauter 100 mètres à pieds joints…) ou à cause de l'état actuel de l'Inachevé qui l'empêche d'agir concrètement.
- Pour tous les autres cas, le succès comme l'échec étant possible, et l'action tentée ayant un réel intérêt pour la suite des événements, le joueur doit réaliser un test pour savoir si son Inachevé réussit ou non ce qu'il entreprend.

- **Carte Poussière :** un échec catastrophique qui coûte beaucoup à l'Inachevé pour rien. Il perd obligatoirement et immédiatement 1 point d'eau. De plus, si l'Artiste le trouve pertinent, une complication inattendue peut avoir lieu.

Une fois le résultat de l'action déterminé, la carte piochée rejoint face visible les Rebuts.

Exemple

Carnage tente de gravir un monticule de choses-pierre au cœur d'un désert de sable bleu. Tania, l'Artiste, annonce à Sophie, la joueuse de Carnage, que cette action périlleuse demande un test. Sophie pioche une carte. Il s'agit d'une carte Accomplissement. L'action est réussie. Carnage franchit l'obstacle.
Une carte Transcendance aurait permis à Carnage de regagner 1 point d'Intégrité ou de franchir le monticule en toute discrétion par exemple.
Une carte Persévérance aurait demandé à Carnage de dépenser 1 point d'eau ou 1 point de Force d'âme pour réussir.
Une carte Revers aurait indiqué que Carnage n'avait pas réussi à franchir l'obstacle malgré ses efforts et qu'il était bloqué en bas.
Une carte Poussière aurait eu les mêmes conséquences mais Carnage aurait perdu de plus 1 point d'eau. L'Artiste aurait pu en plus provoquer une complication comme l'arrivée inattendue d'un Inachevé hostile.

Différentes exceptions ou précisions viennent agrémenter ces règles de base.

Les actions difficiles

Certaines actions sont plus difficiles à réaliser que d'autres. C'est l'Artiste qui détermine si une action est difficile ou non à entreprendre. Si oui, le joueur pioche non pas une mais deux cartes du Bloc et doit prendre en considération la plus défavorable des deux pour son Inachevé. Ces deux cartes sont ensuite défaussées dans les Rebuts. Malgré le fait que l'on pioche deux cartes, on considère qu'il ne s'agit que d'une seule et unique pioche.

Exemple

Carnage tente cette fois de forcer la lourde porte d'entrée d'une sinistre ziggurat avec l'aide d'une chose-métal ramassée plus tôt. Tania indique à Sophie que la porte est massive, solide et verrouillée. Il s'agit donc d'une action difficile. Sophie pioche deux cartes : un Accomplissement et un Revers. Elle doit prendre en considération la plus mauvaise carte des deux, à savoir la carte Revers. Carnage échoue. La porte lui résiste.

Les Fonctions

Un Inachevé se définit par une Fonction qu'il s'attribue de lui-même, lors de son éveil : serviteur, protecteur, émissaire ou encore assistant. Cette Fonction est liée à sa nature profonde, à un premier embryon de personnalité, mais aussi aux sentiments et à l'inspiration de son Créateur au moment de son ébauche avant que la sculpture ne soit abandonnée. L'Inachevé ressent instinctivement cette Fonction. Elle fait partie intégrante de lui. Peut-être est-elle issue de la volonté



des Créateurs ? Ces différentes Fonctions sont autant de domaines de spécialisation. Les Fonctions expriment ce pour quoi l'Inachevé pense avoir été spécialement créé par les Créateurs.

Un **serviteur** est un Inachevé qui est spécialisé dans les **tâches physiques et manuelles**, souvent éreintantes.

Un **protecteur** est un Inachevé qui est spécialisé dans les **tâches martiales mais aussi de vigilance, tactiques ou stratégiques** liées à sa préservation ou à celle d'autrui.

Un **émissaire** est un Inachevé qui est spécialisé dans les **interactions avec autrui, les tâches sociales**. Il sait faire usage de diplomatie, de négociation, d'intimidation ou encore d'autorité.

Un **savant** est un Inachevé qui est spécialisé dans tout ce qui touche à la réflexion, à la mémoire, à l'observation, à la connaissance du Lieu et des Endroits, à la recherche à propos des Créateurs, au référencement des Unions, etc. En un mot, l'Inachevé se consacre aux **tâches intellectuelles**.

Cette spécialisation dans une Fonction spécifique implique également un défaut, à savoir une autre Fonction qui au contraire est délaissée par l'Inachevé. Selon la Fonction privilégiée et la Fonction dénigrée, l'Inachevé appartient à une catégorie spécifique.

Par exemple, un serviteur vraiment peu doué pour les tâches d'émissaire est une machine. L'appartenance à une catégorie permet de repérer facilement quelle fonction a été privilégiée et laquelle a été délaissée. L'ensemble des Fonctions et des catégories sera abordé dans le livre de base ainsi que les règles complètes de création d'un Inachevé.

Exemple

Carnage, l'Inachevé de Sophie, est un protecteur qui rejette les tâches d'émissaire. Cet Inachevé est donc une Brute, une sculpture animée naturellement violente et belliqueuse. Son Créateur devait être empli de colère et de ressentiment lors de sa création !

Lorsqu'un Inachevé tente une action pour laquelle sa Fonction privilégiée peut lui être utile, le joueur pioche deux cartes et choisit la plus favorable des deux.

Au contraire, lorsqu'un Inachevé tente une action pour laquelle sa Fonction délaissée peut le pénaliser, le joueur pioche deux cartes et prend en considération la plus défavorable des deux.

L'Artiste reste seule juge de l'applicabilité d'une Fonction privilégiée ou délaissée lors d'un test vis-à-vis de la situation en cours et de l'action exacte entreprise.

Si l'action entreprise est difficile (voir ci-dessus), si l'Inachevé a une Fonction utile, le joueur pioche une seule carte. Sa Fonction privilégiée rééquilibre le désavantage subi en raison de la difficulté.

Si un Inachevé entreprend une action difficile pour laquelle en plus sa Fonction délaissée le pénalise, cette action devient impossible à réaliser. Elle échoue automatiquement. De plus, une carte est automatiquement défaussée du Bloc vers les Rebuts. Celle-ci n'est aucunement prise en considération. Elle représente juste les efforts perdus de l'Inachevé face à une tâche vouée à l'échec.

Les Focalisations

Quelle que soit sa catégorie, un Inachevé possède et développe des savoir-faire uniques appelés Focalisations. Il en possède à sa création, lors de son éveil, puis il pourra en développer d'autres par la suite avec l'apprentissage et sa progression vers l'achèvement. Les Focalisations sont des spécialisations encore plus pointues que les Fonctions.

Une Focalisation est toujours définie par un verbe d'action ou par un verbe d'action et un complément. Elles doivent être simples, précises et compréhensibles par tous : « Courir vite », « Combattre à coups de chose-métal », « Chercher une proie », « Casser des objets », etc. L'Artiste peut toujours s'opposer à une proposition de Focalisation qui lui paraît trop imprécise, inadaptée ou encore abusive.

Lorsqu'une des Focalisations de l'Inachevé peut entrer en jeu dans l'action tentée, **les éventuelles cartes Persévérance piochées par le joueur sont automatiquement considérées comme des réussites, sans avoir à dépenser un point d'eau ou un point de Force d'âme pour cela**.

L'Artiste reste là aussi seul juge de l'applicabilité d'une Focalisation à un test et donc à une situation donnée.

S'OPPOSER

Les Inachevés n'affrontent pas que des obstacles passifs. Ils peuvent se confronter également à des adversaires actifs. Ceux-ci peuvent être d'autres personnages incarnés par les joueurs ou des personnages incarnés par l'Artiste.

Lorsqu'un Inachevé est opposé à un ou plusieurs adversaires, il effectue un test selon les règles habituelles pour savoir s'il l'emporte ou non.

Il faut toujours considérer les Inachevés interprétés par les joueurs comme étant les acteurs principaux de l'histoire. Tout se règle de leur point de vue. Par exemple, si des adversaires cherchent l'Inachevé dissimulé de Sophie, c'est elle qui effectue un test pour savoir si Carnage est bien caché.

Entre plusieurs joueurs, l'Artiste détermine avec bon sens et équité qui est l'initiateur de l'action et c'est le joueur concerné qui pioche. Par exemple, plusieurs Inachevés incarnés par différents joueurs s'affrontent à la course pour ramasser une Ancre. Vu la situation, l'Artiste détermine que c'est Carnage, l'Inachevé de Sophie, qui a repéré le premier l'Ancre en question et que c'est lui qui a de fait initié la course-poursuite. C'est donc Sophie qui pioche pour savoir si Carnage s'empare en premier de la trouvaille. En cas d'échec, l'Artiste désignera avec bon sens et équité un autre Inachevé qui aura alors l'opportunité de ravir à son tour l'objet convoité et ainsi de suite.

Selon la puissance et l'efficacité de l'adversité, le test effectué peut être difficile ou au contraire facile. C'est à l'Artiste de l'apprécier, selon par exemple les Fonctions privilégiées ou délaissées du ou des Inachevés impliqués, le contexte, les Focalisations en jeu, etc. Soyez logique et juste.

Cette méthode de gestion des oppositions est volontairement simple. Elle a pour but de faciliter le jeu et de préserver la fluidité de la narration.

L'EAU

Chaque Inachevé dispose d'une réserve d'eau maximale qui lui permet de survivre. Ce maximum est déterminé à la création. Par la suite, plus un Inachevé s'éveillera, plus cette réserve maximale augmentera.

Un Inachevé dépense régulièrement de l'eau. Il se couvre de chose-tissu, de linges, pour préserver cette précieuse ressource. Ainsi, il doit s'hydrater et mouiller ses éventuels linges régulièrement afin de ne pas être détruit. Les règles concernant les linges seront abordées avec précision dans le livre de base.

- À chaque fois que le Bloc est reconstitué (lorsqu'il est vide ou à la fin d'une scène), chaque Inachevé incarné par les joueurs perd 1 point d'eau.
- À chaque fois qu'un joueur pioche une carte Poussière, son Inachevé perd 1 point d'eau.
- Si une carte Persévérance est piochée, un joueur a le choix de dépenser 1 point d'eau ou 1 point de Force d'âme pour réussir in extremis l'action entreprise par son alter-ego.
- Pour 1 point d'eau, l'Inachevé fait un effort et augmente la puissance de ses coups : les dégâts de toutes ses attaques au contact ou à distance sont majorés de 1 point (voir le chapitre sur le combat à ce sujet). Un Inachevé ne peut dépenser qu'un maximum de 3 points d'eau de cette manière pour un bonus maximum de 3 points de dégâts. Cette dépense doit être indiquée avant la pioche concernant la réussite ou non de l'attaque en elle-même, c'est-à-dire avant de savoir si l'adversaire est touché ou non. Les points dépensés le sont quoi qu'il en soit.
- Pour 1 point d'eau, l'Inachevé fait circuler l'eau à l'intérieur de lui. Il rend sa forme plus visqueuse ou au contraire plus dure et sèche par endroits. Sa protection contre les dégâts est majorée de 1 point (voir le chapitre sur le combat à ce sujet). Un Inachevé ne peut dépenser qu'un maximum de 3 points d'eau de cette manière. Cette dépense a lieu au moment où les dégâts sont indiqués.





- Pour 1 point d'eau, l'Inachevé peut agglomérer temporairement à sa structure une chose ramassée : un nouveau membre, un nouvel outil, un colifichet, un vestige, une arme… Cette fusion dure une scène, éventuellement deux avec l'accord de l'Artiste si la première scène était particulièrement courte. Cette agglomération peut apporter un éventuel avantage pour la résolution d'un certain type d'action.

Exemple

Sophie dépense 1 des points d'eau de Carnage pour que l'Inachevé incorpore une lourde barre de chose-métal à son corps afin de l'aider à défoncer l'obstacle qui lui fait face. Tania, l'Artiste, admet que de fait cette action n'est plus difficile mais ordinaire. De plus, Tania estime que Carnage pourra conserver cette chose-métal bien utile tout au long de l'exploration de la ziggurat qu'il a investi.

- Certaines circonstances indiquées par l'Artiste ou par l'aventure peuvent amener un Inachevé à perdre de l'eau : voyager dans un Endroit particulièrement aride, faire face à un vent chaud et régulier qui dessèche les linges, etc. Cela sera abordé au cas par cas dans le livre de base ou dans les aventures proposées.

L'ÂME ET LA FORCE D'ÂME

Acquérir une âme, s'achever et devenir enfin une œuvre complète, un chef-d'œuvre, représentent la quête mystique ultime de tous les Inachevés. L'obtention d'une âme s'effectue grâce à la collecte de clous particuliers. Ces clous sont appelés des **Ancres**.

Ainsi, l'éveil progressif d'un Inachevé est symbolisé par les Ancres fichées dans son corps d'argile. Les Ancres sont fichées profondément jusqu'à l'armature et deviennent une partie d'elle (tant physiquement que symboliquement). Cet éveil spirituel et mystique se mesure sur une échelle allant de 1 à 10. Plus l'Inachevé possède d'Ancres, plus son âme est solide et s'épanouit. Ainsi, il se rapproche de son achèvement et du statut de chef-d'œuvre digne des Créateurs.

Selon le niveau d'éveil et donc d'âme qu'il atteint, chaque Inachevé dispose d'une réserve personnelle sous forme d'une ressource disponible appelée **Force d'âme. Ces points de Force d'âme sont égaux au score d'âme**.

La Force d'âme permet éventuellement de réussir des actions lorsqu'une carte Persévérance a été piochée. Elle permet aussi d'interagir avec la défausse que constituent les Rebuts. Elle alimente également l'utilisation des capacités extraordinaires qu'acquiert un Inachevé au fil de sa quête. Toutes ces règles particulières seront présentées dans le livre de base.

L'INTÉGRITÉ

L'Intégrité représente l'existence même d'un Inachevé : sa solidité, sa structure, sa résistance face aux agressions, etc. À 0 point d'Intégrité, c'est la destruction assurée ! L'Intégrité se récupère régulièrement et naturellement, si l'Inachevé a accès à de l'eau pour s'hydrater, mouiller ses linges et se revitaliser. En évoluant, au fil de sa quête, un Inachevé pourra augmenter son Intégrité maximum.



Affrontement. *Action d'affronter quelque chose qui est ou paraît être un danger ou une difficulté. Action de s'affronter à quelqu'un chez qui l'on devine de l'hostilité, qui fait obstacle ou que l'on considère comme un ennemi.*

COMBATTRE

La quête des Inachevés est une lutte permanente au cœur d'un univers morne et impitoyable !

AFFRONTEMENT AU CONTACT

Un combat est une opposition. Il s'agit d'un enchaînement de passes d'armes chaotiques et violentes.

Cela signifie que lors d'une attaque, si un Inachevé réussit son test, il frappe avec succès, touche sa cible et peut la blesser. Au contraire, si le test d'attaque est raté, c'est l'Inachevé qui est frappé car il a ouvert sa garde. Selon les circonstances, à la libre appréciation de l'Artiste, la difficulté de ce test peut être ordinaire ou difficile.

Les combats entre Inachevés sont sauvages, brutaux et violents. Lorsqu'un adversaire du personnage attaque à son tour de jeu, selon son Initiative, le joueur pioche une carte pour savoir si son Inachevé a réussi à se défendre ou non et avec quelle efficacité.

Plusieurs adversaires

Il est possible de combattre au contact ensemble contre un seul adversaire ou au contraire seul contre plusieurs adversaires. Dans cette version simplifiée des règles, on considère que l'action est facile ou difficile pour un Inachevé soit en raison de l'avantage fourni par ses camarades, soit en raison du désavantage qu'il subit car il est submergé par ses adversaires. Si l'action est facile, une pioche a lieu malgré tout, l'attaque touche automatiquement sauf si une carte Poussière est révélée.



ATTAQUES À DISTANCE

Les attaques à distance se gèrent comme un test standard. Il ne s'agit pas d'une opposition puisque, même s'il rate, un Inachevé n'est pas forcément touché en retour (son adversaire peut ne pas avoir d'arme à distance par exemple).

Si un Inachevé attaque à distance, l'Artiste détermine, selon les circonstances (portée, couverture éventuelle de la cible, taille de la cible, mouvement de la cible ou de l'attaquant, tentative d'esquive, visibilité, distraction ou gêne, etc.) si cette attaque est d'une difficulté ordinaire ou difficile.

Si un Inachevé se défend contre une attaque à distance, l'Artiste détermine si cette défense est d'une difficulté ordinaire ou difficile selon les mêmes critères : portée, attaquant visible, possibilité de se mettre à l'abri ou pas...

Notez que les attaques et les armes à distance fonctionnent à vue, la cible doit être visible. De plus, à partir d'une certaine distance (à l'appréciation de l'Artiste), elles ne sont plus efficaces.

Rappelons aussi que lorsque l'on parle d'attaque à distance, il s'agit le plus souvent de projectiles. Les Inachevés n'utilisent pas d'armes manufacturées, ils ne créent rien ! Ils lancent des débris, des choses-métal ou des choses-pierre récoltées ici et là contre leurs adversaires.



DÉGÂTS

Les dégâts effectués par une attaque réussie se calculent de la manière suivante :

1 point de base (2 points de base éventuellement si l'Inachevé utilise une chose particulièrement efficace ou lourde en tant qu'arme)
- ⊕ **éventuel bonus dû à une réussite exceptionnelle ou à une catastrophe***
- ⊕ **éventuel bonus aux dégâts issu d'une dépense de points d'eau****
- ⊖ **Protection éventuelle de la cible issue d'une dépense de points d'eau*****

* Si le personnage frappe : + 2 points de dégâts si une carte Transcendance est piochée.
Dans le cas d'une attaque victorieuse d'un adversaire face à un Inachevé qui a échoué catastrophiquement : + 2 points de dégâts en raison de la carte Poussière piochée par le joueur.

** La puissance d'une attaque effectuée par un Inachevé peut être augmentée en dépensant des points d'eau au moment de la frappe (avant la pioche et avant de savoir si l'attaque est réussie ou non) sur la base de 1 point d'eau pour un bonus de 1 point aux dégâts (avec un maximum de plus 3 points de dégâts).

*** Il en est de même pour une protection. Elle dépend du nombre de points d'eau que décide de dépenser un Inachevé au moment de la frappe réussie de son adversaire, pour s'en protéger sur la base de 1 point d'eau pour 1 point d'armure (maximum 3 points). Si un personnage n'investit aucun point, il subit de plein fouet les dégâts, sans aucune absorption.

Ces possibilités sont valables pour les Inachevés des joueurs comme pour ceux incarnés par l'Artiste.

Chaque point de dégâts subis fait perdre un point d'Intégrité.

N'oubliez pas, si un Inachevé atteint le seuil fatidique de 0 point d'Intégrité, il est détruit.

Les Inachevés incarnés par l'Artiste disposent également d'une Intégrité, plus ou moins importante selon leur rôle et leur place dans le récit développé.

Exemples

Carnage frappe un Inachevé adverse. Il obtient une réussite simple (carte Accomplissement). Sophie, sa joueuse, avait investi en amont 2 points de sa réserve d'eau pour obtenir éventuellement des dégâts améliorés. Finalement, Carnage cause 3 points de dégâts à son adversaire (1 de base + 0 car pas de réussite particulière + 2 pour les points d'eau investis = 3). En réaction, son adversaire dépense 1 point d'eau pour se protéger partiellement et perd donc seulement 2 points d'Intégrité.

À son tour de jeu, son adversaire frappe. Carnage rate son test de défense de manière catastrophique (Sophie pioche une carte Poussière). Carnage subit 3 points de dégâts (1 de base + 2 en raison de la carte Poussière piochée + 0 car son adversaire n'avait pas investi d'eau au préalable). Sophie dépense quant à elle 1 point d'eau de la réserve de Carnage pour réduire les dégâts subis à 2 points. L'Intégrité de Carnage passe de 8 à 6.

LES DANGERS

Même s'ils sont résistants et qu'ils bénéficient de diverses immunités de par leur nature de sculptures animées (contre les maladies, face au besoin de sommeil, d'alimentation, contre les poisons, la fatigue… ces désagréments n'existent pas pour les Inachevés et au sein du Lieu), les Inachevés ne sont pas indestructibles pour autant. Il n'y a pas que les combats qui blessent, bien d'autres dangers peuvent les mettre en péril : le manque d'eau bien sûr mais aussi les choses-feu, les choses-acide, les chutes, les chocs… Le Lieu est dangereux et véritablement hostile pour les Inachevés. Issu du désespoir et de la mélancolie des Créateurs en situation d'échec, le Lieu est périlleux par nature. Lorsqu'un Inachevé est confronté à ces aléas, l'Artiste en détermine la dangerosité et le nombre potentiel de dégâts subis. Des règles complètes seront abordées dans le livre de base. Dans l'aventure fournie dans ce livret, s'il y a lieu, les dégâts potentiellement subis sont indiqués.



Survivre. *Vivre au delà de la mort de quelqu'un. Rester en vie dans des circonstances où d'autres périssent après des événements rendant la vie insupportable. Continuer d'exister après la disparition de la personne qui est à l'origine de la chose dont il est question.*



SURVIVRE

RÉCUPÉRER DE L'INTÉGRITÉ

Un Inachevé récupère 1 point d'Intégrité à chaque fois qu'il s'hydrate, mais seulement s'il récupère au moins en une seule fois un nombre de points d'eau égal à la moitié de sa réserve d'eau personnelle (on ne prend pas en compte les linges). Il récupère également 1 point d'Intégrité automatiquement si sa réserve d'eau personnelle revient à son maximum. Un Inachevé peut récupérer aussi des points d'Intégrité grâce aux cartes Transcendance.

PERDRE DE L'EAU ET S'HYDRATER

Si la réserve d'eau d'un Inachevé atteint 0, toutes les actions effectuées par celui-ci deviennent difficiles. Si l'action tentée était déjà d'une difficulté difficile, selon les règles habituelles, elle devient impossible à réaliser (attention, une carte est défaussée malgré tout).

De plus, en raison de son assèchement, l'Inachevé perd automatiquement 1 point d'Intégrité à chaque fois qu'un nouveau test est effectué par lui ou par un autre Inachevé. C'est-à-dire à chaque fois que l'on pioche dans le Bloc.

Si l'Inachevé doit perdre un point d'eau alors qu'il n'en a plus dans sa réserve (par exemple quand le Bloc se reconstitue ou lors du tirage d'une carte Poussière), il perd immédiatement 1 point d'Intégrité.

Arrivé à 0 en Intégrité à cause d'un assèchement, l'Inachevé devient inanimé. Ses éventuelles Ancres tombent au sol et peuvent être récupérées (volées). Il finira par se désagréger avec le temps. Un Inachevé laissé dans cet état à la fin d'une scène meurt automatiquement au début de la prochaine scène lorsque le Bloc est reconstitué.

Une source d'eau quelle qu'elle soit dispose d'un capital aquatique maximum à puiser sous la forme de points de réserve d'eau disponibles pour s'hydrater. Les Inachevés doivent souvent se partager ce capital. Ce capital peut se renouveler ou non. Si la source se renouvelle, elle le fait plus ou moins régulièrement à la libre appréciation de l'Artiste. Quelquefois, ce rythme de renouvellement est indiqué dans le scénario joué. Néanmoins, bien souvent, l'Endroit se transforme ou le Lieu envoie les Inachevés ailleurs. Ils n'ont alors simplement plus accès à cette eau. Les voies des Créateurs sont impénétrables et le Lieu est toujours une épreuve.

Un Inachevé qui passe assez de temps sur place à s'hydrater, sans être dérangé, récupère autant de points d'eau qu'il le souhaite dans la limite de son maximum, du capital de points d'eau disponibles et selon l'éventuel partage décidé avec les éventuels autres Inachevés présents. Les Inachevés peuvent négocier ou se disputer entre eux pour cela. L'hydratation et le partage de l'eau sont des sujets vitaux. Plus un Inachevé récupère des points d'eau, plus le temps d'hydratation est long (à la libre appréciation de l'Artiste mais le temps est une donnée relative et secondaire dans le Lieu). N'oubliez pas que chaque hydratation peut faire regagner en parallèle des points d'Intégrité.

Un Inachevé peut aussi choisir de mouiller ses linges (règles abordées dans le livre de base).

Les Inachevés incarnés par l'Artiste disposent également d'une réserve d'eau. Celle-ci est plus ou moins importante selon l'état actuel d'hydratation du personnage non-joueur.



S'éveiller. *Sortir du sommeil. Sortir (d'un état), abandonner (une façon d'être). Susciter la naissance de (quelque chose), ou le développement de (ce qui était latent, virtuel). Se développer, atteindre une certaine maturité.*

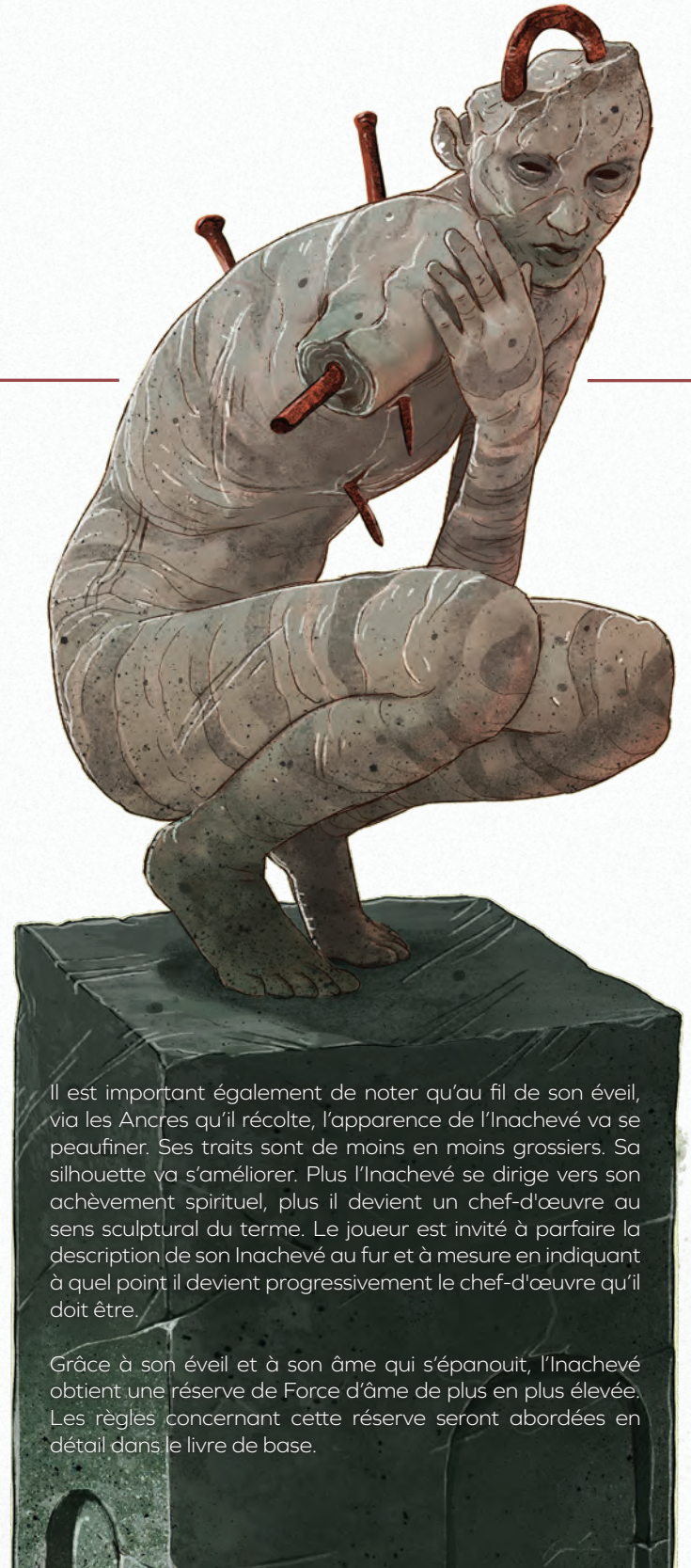
S'ÉVEILLER

Un Inachevé cherche à tout prix à développer une âme pour s'achever et devenir enfin un chef-d'œuvre digne des Créateurs.

Tout Inachevé débute le jeu avec une âme de 0 (âme 0 et Force d'âme 0). C'est une création nouvellement animée. Au fil de l'histoire et des séances de jeu, les Inachevés pourront trouver des Ancres. Celles-ci peuvent être uniques ou nombreuses dans un même Endroit. Un Inachevé peut aussi s'emparer de force des Ancres d'un adversaire ou ramasser celles d'un Inachevé détruit. Il n'est pas rare que des Inachevés en chassent d'autres afin de les piller. Au contraire, certains Inachevés considèrent un tel acte comme une véritable offense aux Créateurs et ne s'abaissent jamais à ce genre de pratique, voire tentent d'éradiquer ceux qui pillent leurs congénères. Aux joueurs de faire leur propre choix ! La question peut aussi se poser quand un camarade succombe au dessèchement ou lors d'un affrontement. Peut-on ? Doit-on ? Faut-il récupérer ses Ancres ? Hommage ou sacrilège ? Attendre de tomber par le hasard des Créateurs sur des Ancres peut être frustrant. Ainsi, certains Inachevés n'hésitent pas à accélérer le processus et leur éveil en amassant des Ancres par divers moyens plus ou moins avouables. Mais est-il question de morale dans le Lieu et chez les Inachevés ? Âme et morale ? Âme ou morale ?

Quoi qu'il en soit, en accumulant ces clous particuliers et en les fichant dans son corps jusqu'à l'armature, peu à peu, un Inachevé s'éveille et progresse dans sa quête d'achèvement. Au fur et à mesure, son âme s'ancre. Il acquiert des capacités extraordinaires et se fortifie (en termes d'Intégrité, de réserve d'eau, de Focalisations, etc.).

Notez que le piédestal joue aussi un rôle important dans cet achèvement en réapparaissant régulièrement afin que l'Inachevé puisse concrètement valider sa progression spirituelle. Le piédestal évoluera lui aussi à l'image de son propriétaire.



Il est important également de noter qu'au fil de son éveil, via les Ancres qu'il récolte, l'apparence de l'Inachevé va se peaufiner. Ses traits sont de moins en moins grossiers. Sa silhouette va s'améliorer. Plus l'Inachevé se dirige vers son achèvement spirituel, plus il devient un chef-d'œuvre au sens sculptural du terme. Le joueur est invité à parfaire la description de son Inachevé au fur et à mesure en indiquant à quel point il devient progressivement le chef-d'œuvre qu'il doit être.

Grâce à son éveil et à son âme qui s'épanouit, l'Inachevé obtient une réserve de Force d'âme de plus en plus élevée. Les règles concernant cette réserve seront abordées en détail dans le livre de base.



"Ce sont toujours les moments dramatiques – la révolution ou la guerre – qui ont provoqué l'union."

Michel Winock

SCENARIO D'OUVERTURE
OGRE D'ARGILE

« Ogre d'argile » est un scénario d'initiation pour des Inachevés fraîchement éveillés. Il débute dès que les personnages prennent conscience, alors qu'ils sont encore sur leur piédestal. Cette première aventure a pour objectif de présenter les enjeux du jeu comme l'eau, l'âme, l'achèvement, etc.

L'OGRE, SON ROYAUME ET SES SUJETS

Les Inachevés s'éveillent par la volonté des Créateurs dans un Endroit spécifique, le **Royaume de l'Ogre**. Leurs piédestaux sont proches les uns des autres. Ils sont tous situés à quelques centaines de mètres du Trône de l'Ogre, derrière une haute muraille de pierres noires qui les dissimule.

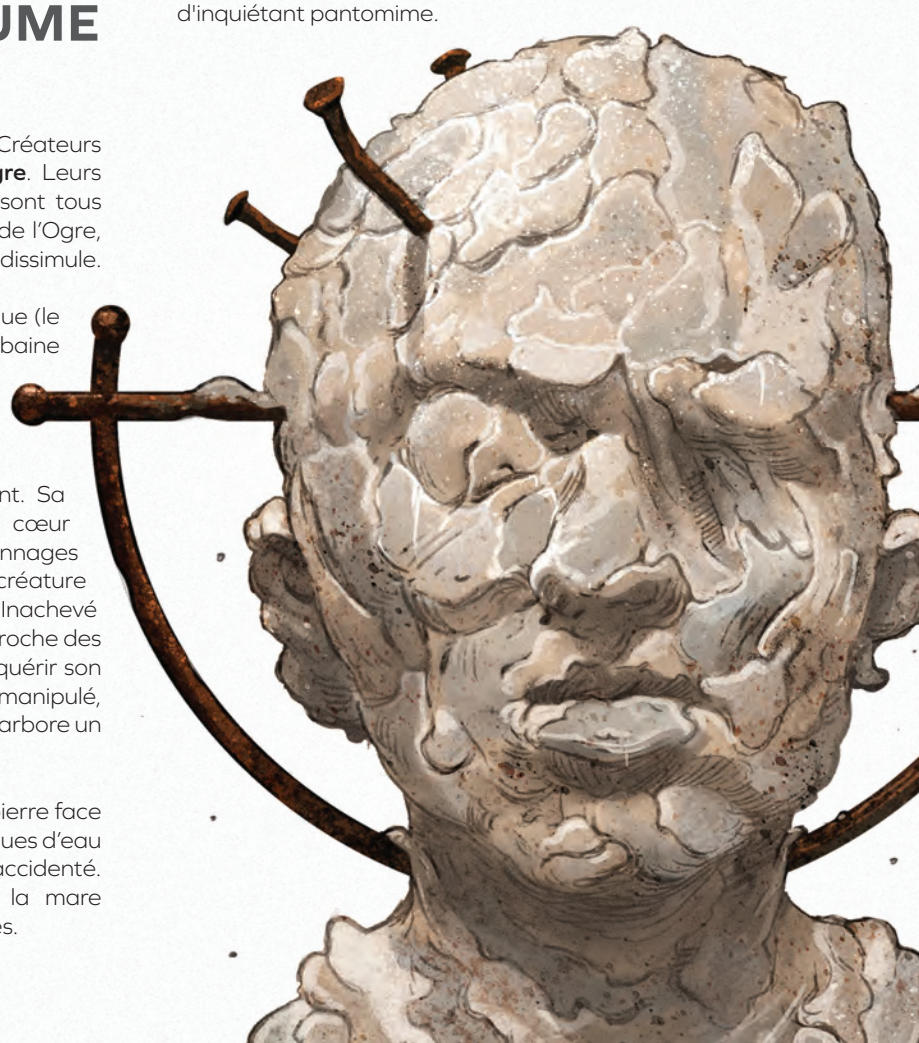
L'Ogre et ses suivants forment une Union tyrannique (le Royaume de l'Ogre) régnant sans partage sur l'aubaine d'eau présente.

L'Ogre

L'Ogre est un monumental Inachevé dégoulinant. Sa poitrine est constellée d'Ancres dissimulées au cœur de son argile molle mêlée de linges. Les personnages peuvent les ressentir lorsqu'ils s'approchent de la créature mais elles restent invisibles à l'œil nu. L'Ogre est un Inachevé avancé sur la voie difficile de l'achèvement. Il est proche des Créateurs. Il a commis diverses atrocités pour acquérir son précieux butin. Il a tyrannisé, assassiné, chassé, manipulé, etc. C'est un Inachevé impitoyable et cruel. L'Ogre arbore un sceptre impressionnant de chose-métal corrodée.

Le titan siège sur un fantastique trône de chose-pierre face à un vaste trou d'eau croupie. Autour, d'autres flaques d'eau saumâtre bien plus modestes percent le relief accidenté. Certaines à quelques dizaines de mètres de la mare principale, d'autres à plusieurs centaines de mètres.

La fantastique sculpture vivante chante en permanence une sombre litanie incompréhensible à la gloire des Créateurs. Il ne lui manque plus que quelques Ancres pour les rejoindre. Il est persuadé qu'il deviendra bientôt l'un d'entre eux. Sa voix profonde et grave résonne à travers tout l'Endroit qu'il domine. Son chant est constitué de murmures et de vociférations alternés. Cette mélopée perpétuelle rythme l'activité de son Royaume. Cet Endroit a des allures de ballet, d'inquiétant pantomime.





La cour

D'autres Inachevés servent docilement l'Ogre. Ils espèrent que lorsque celui-ci sera devenu un Créateur à son tour, il les remerciera en leur apportant Ancres, âmes et bienfaits. Il s'agit d'une croyance, d'un culte de la personnalité dédié à l'Ogre. Au rythme des vocalises de leur seigneur, ces serviteurs passent leur temps à puiser de l'eau dégoûtante dans la mare ou auprès des flaques dispersées, de l'eau qu'ils déversent ensuite, grâce à un gigantesque échafaudage bringuebalant, directement sur leur maître. L'eau malsaine du trou se renouvelle indéfiniment et son niveau ne semble jamais baisser. C'est une richesse inestimable ! Par contre, ce n'est pas le cas des nappes secondaires qui peuvent être vidées. L'Ogre envoie ses serviteurs les plus serviles les assécher afin de dominer et surveiller la seule étendue d'eau perpétuelle de l'Endroit. Techniquement, les flaques contiennent entre 3 et 6 points d'eau à puiser (à la libre appréciation de l'Artiste) alors que la mare en possède un capital infini.

La garde

D'autres serviteurs plus forts et plus agressifs forment la garde rapprochée de l'Ogre. Ils sont reliés à lui via des assemblages de choses-tissus torsadées. Ils sont vindicatifs et

extrêmement protecteurs vis-à-vis de leur idole. Leur cordon ombilical de tissu peut s'étendre à l'infini. Il rampe derrière eux comme un immonde serpent. Il s'agit de la manifestation de la capacité extraordinaire de l'Ogre qui lui permet de contrôler et d'imposer sa loi à ses prétoriens. Ces gardes surveillent les environs ainsi que les serviteurs qu'ils n'hésitent pas à malmener au besoin.

Orage amer

L'Ogre a adoubé un de ses serviteurs les plus dévoués nommé Orage amer afin d'en faire son bras droit et son sinistre contremaître. C'est cet Inachevé qui supervise la recherche d'eau et l'assèchement des nappes inférieures. Les personnages vont d'ailleurs le rencontrer très rapidement. Ce contremaître, tout aussi esclavagiste que son seigneur, est le seul parmi la cour à disposer d'une Ancre en signe de reconnaissance et de statut.

Le décor

Les alentours du trou d'eau et du trône sont désertiques. Le sol est rocailleux. Le paysage est lunaire. Le relief est accidenté avec des élévations dentelées et chaotiques. De rares flaques d'eau viennent rompre la monotonie de cet Endroit. Une luminosité crépusculaire nappe le tout. Seuls quelques éperons rocheux acérés percent ici et là. Certains monolithes disposent de tiges de chose-métal tels des hérissons de pierre et de métal. Celles-ci sont plus ou moins ouvragées. Les gardes de l'Ogre en ont extrait quelques-unes pour s'en servir d'armes d'hast. L'Ogre lui-même en exhibe une particulièrement impressionnante. **Un personnage peut tenter d'en récupérer également une mais il risque de se faire repérer. Un test difficile est nécessaire pour récupérer discrètement une tige utile.**

Un vent tempétueux et chaud souffle en rafales. Il apporte de temps à autre de précieuses choses-tissus venues d'on ne sait où. Ce vent assèche rapidement les Inachevés présents. **Une rafale souffle dès qu'une carte Revers est piochée et provoque la perte de 1 point d'eau pour tous les Inachevés**. Toutes les règles habituelles de perte d'eau s'appliquent également (fin de scène, reconstitution du Bloc, carte Poussière, etc.).

Lors de terribles tempêtes soudaines et imprévisibles (du tonnerre, des éclairs et des bourrasques particulièrement violentes mais pas de pluie), les Inachevés de passage sont mystérieusement emportés vers d'autres Endroits. Bizarrement, ce phénomène cataclysmique ne touche pas les sujets de l'Ogre et l'Ogre lui-même. Ils sont rivés à cet Endroit. Les voies du Lieu sont impénétrables ! Le Royaume de l'Ogre semble vissé à cet Endroit en une malsaine osmose.



INTRODUCTION

SCÈNE 1
UN ÉVEIL HOSTILE

Cette introduction a pour but de permettre à l'Artiste de présenter les grands pans de l'univers d'INACHEVÉS. Elle doit aussi permettre aux joueurs de découvrir leurs personnages et les particularités d'interprétation proposées par ce jeu de rôle comme par exemple le fait de ne pas parler directement car les Inachevés ne parlent pas. Les joueurs doivent également saisir un certain nombre d'éléments fondateurs : le piédestal, l'eau, les Ancres, les Créateurs, l'âme, l'achèvement, etc. Cela peut être l'occasion de faire un point sur les règles avec le Bloc, les Rebuts, le tirage de cartes, etc.

Les Inachevés s'éveillent et se découvrent mutuellement. Présentez leur environnement (cf. les descriptions évoquées ci-dessus). **Le paysage est aride, un vent chaud souffle et déjà leur argile sèche : chaque personnage perd immédiatement un point d'eau**. Le groupe se trouve sur une petite élévation devant un immense mur de chose-pierre noire formant une paroi infinie entre eux et le lac de l'Ogre (dont ils n'ont pas connaissance pour le moment). Derrière eux, le paysage est vide et accidenté. Provenant d'au-delà de la muraille, ils entendent le chant lugubre de l'Ogre. Dissimulés par le mur qui leur bouche la vue et l'horizon, ils ne sont pas en vue des serviteurs et des gardes, encore moins de l'Ogre lui-même.

Les Inachevés font leurs premières expériences de soi et des autres. Ils se déplacent, se touchent et s'apprivoisent. Les mots manquent mais il est malgré tout possible de se faire comprendre (n'oubliez pas que les Inachevés ne parlent pas, ils s'expriment autrement). On gesticule, on trace sur le sol, on pousse des petits cris… Mais, déjà, la soif d'eau et d'âme est présente ! Un vide palpite au fond d'eux : l'absence des Créateurs et le besoin essentiel de s'achever. Le manque terrible est là. Leur armature a besoin de complétude, ils ressentent la nécessité de s'ancrer.

En vous référant si besoin pour plus de détails aux chapitres consacrés au cadre de jeu et aux règles dans ce présent kit de découverte, voici ce que vous devrez mettre en scène en tant qu'Artiste lors de cette introduction :

- **Le piédestal :** vous devez laisser chaque joueur le décrire. Un piédestal peut avoir toute taille, forme et tout aspect. Il peut être légèrement ouvragé, décoré ou non. Cependant, il est plutôt brut car l'éveil des Inachevés vient seulement d'avoir lieu. Vous devez aussi préciser aux joueurs que le piédestal est un objet fondamental pour leurs Inachevés. Ils seront amenés à le retrouver « comme par magie » à chaque fois qu'ils passeront certaines étapes de leur achèvement. Les piédestaux sont des artefacts intimes. Après son éveil, le piédestal disparaît dès que l'Inachevé en descend.

  Certains Inachevés font d'ailleurs le choix de les transporter avec eux quand c'est possible. Carnage, un des Inachevés pré-créés proposé dans ce kit, en serait par exemple capable. Vous pouvez le proposer au joueur concerné. C'est un choix risqué mais qui peut être payant en termes de prestige et de respect. Si Carnage transporte son piédestal, cela sera à prendre en compte dans les interactions de leur Union avec les Inachevés serviles du Royaume. Ils respecteront naturellement Carnage qui les impressionnera beaucoup. Avec cette option, le piédestal ne disparaît pas et « suit » son propriétaire. Cela peut éviter que d'autres sculptures animées ne le détruisent ou ne s'en emparent quand il réapparaît (tout cela sera abordé dans le livre de base). La relation d'un Inachevé à son piédestal est véritablement unique.

- **L'Union :** insistez sur le fait que les Inachevés des joueurs ressentent un lien fort entre eux. Ils se sentent issus de la même argile. Ils pourraient même avoir été créés par le même Créateur. Ce sentiment est limpide. Appuyez-vous dessus pour souder votre groupe de jeu. Ce lien avec toutes ses complexités (le futur partage de l'eau et des Ancres par exemple) est un formidable ressort scénaristique et narratif.

- **L'absence des Créateurs :** les Inachevés sont instinctivement et profondément conscients qu'ils ont été créés, qu'ils sont issus d'une volonté supérieure. Ce sont des œuvres. Ils ont été travaillés, sculptés, ouvragés, etc. Ils n'arrivent pas à





mettre de mots où d'images claires sur ce sentiment essentiel mais ils sont douloureusement en manque de leur(s) Créateur(s). Ressentir ce vide est terrible ! Il les emplit de tristesse, de mélancolie ou au contraire de colère et d'envie de se jeter à argile perdue dans une quête de leur origine.

- **Le Lieu et les Endroits :** le Lieu est tout. Il est total. Le Lieu est étrange et incompréhensible. Il est formé d'une multitude, si ce n'est d'une infinité d'Endroits. Le Lieu est à explorer car intrinsèquement il est lié à l'achèvement des Inachevés mais aussi à leur survie. Il recèle de ressources précieuses : chose-tissu pour constituer des linges, chose-métal, chose-minéral, chose-sol, chose-ciel, eau, Ancres… Le Lieu est à respecter et à craindre. Il s'anime et vit grâce et à travers les Endroits qui le constituent. Les Endroits sont des microcosmes, plus ou moins vastes, mais toujours bouleversants, avec des lois et des spécificités uniques. Le Royaume de l'Ogre est un Endroit. Les Endroits peuvent réagir aux Unions qui s'y trouvent. Ils peuvent se stabiliser ou se modifier en conséquence.

- **Les Ancres et la quête d'achèvement :** les Inachevés n'ont qu'un seul but : s'achever et devenir une œuvre digne des Créateurs. Un chef-d'œuvre ! Pourquoi ? Ils n'en savent rien mais c'est essentiel et vital. Ils n'existent que pour cela. Comment s'achever ? Grâce aux Ancres. Les Ancres sont des tiges mystiques constituées d'une chose-métal particulière et liée aux Créateurs mais aussi à l'armature incomplète des Inachevés. Les Inachevés les ressentent instinctivement. Les Ancres se distinguent par leur tête ouvragée en un des cinq symboles géométriques représentant l'achèvement : du pire des échecs à la meilleure des réussites (carré, triangle, losange, hexagone et cercle). En les accumulant et en les fichant dans leur corps d'argile, en les greffant concrètement et symboliquement à leur armature initiale, les Inachevés se rapprochent peu à peu de leur objectif fondamental. Ils achèvent le cercle. Rappelez-vous que la symbolique du cercle est importante car elle incarne l'achèvement, la complétude et la finitude.

- **La lutte contre le dessèchement avec l'eau et les linges :** un Inachevé est constitué principalement d'argile humide. Elle doit le rester sous peine de destruction. Ainsi, l'eau est une ressource vitale. Le corps d'un Inachevé doit en être alimenté régulièrement. Les choses-tissus sont précieuses. Elles permettent aux Inachevés de garder l'eau près d'eux, de maintenir temporairement leur hydratation. Ces linges ne sont pas des linceuls. Bien au contraire, ils sont un signe de vie. Plus un Inachevé en possède, plus il est protégé. Les linges sont un symbole d'accomplissement et en quelque sorte de richesse et de statut social. Un Inachevé s'affirme souvent face aux autres grâce à ses linges. Sans linge, c'est la poussière assurée ! (Les règles concernant les linges seront développées dans le livre de base.)

- **La possibilité de compléter sa forme :** les Inachevés le sont en bien des sens, y compris de manière pratique. Un Inachevé peut compléter sa forme initiale avec diverses trouvailles accumulées lors de son voyage et de sa quête. A l'instar des Ancres (qui elles sont primordiales), un Inachevé peut à loisir s'intégrer pour un temps des excroissances variées : des outils, des membres supplémentaires ou manquants, des armes, etc. Cependant, en trouver n'est pas toujours évident et une adéquation totale avec le corps initial l'est encore moins.

Prenez le temps d'échanger avec les joueurs et de répondre à leurs questions. Il faut les aider à entrer dans la peau de leur Inachevé et titiller leur curiosité vis-à-vis de l'univers unique de ce jeu de rôle.

Ils peuvent inspecter les alentours mais il n'y a rien à en tirer. Leurs piédestaux disparaissent dès que les Inachevés les quittent. A moins que certains n'aient décidé de les transporter à leurs risques et périls (Carnage ?).

Ils peuvent aussi s'intéresser à la muraille. Celle-ci est intimidante. Elle ne semble pas avoir de fin. Sa hauteur est de plusieurs dizaines de mètres. Elle peut être escaladée mais c'est difficile. Il émane d'elle une sorte d'énergie (l'inspiration des Créateurs ? l'énergie du Lieu et de l'Endroit ?).



D'ailleurs, sans que les personnages puissent s'en apercevoir, ce mur titanesque change subitement. Les Inachevés ne le remarquent qu'après coup. C'est très perturbant ! Sa hauteur varie, sa longueur et son épaisseur aussi. Quelquefois, de manière soudaine et imprévisible ! Le mur peut se percer d'ouvertures plus ou moins grandes mais toujours en forme d'arche.

Lorsque vous le jugerez bon, faites débarquer soudainement **Orage amer, le contremaître** de l'Ogre (cf. profil ci-dessous). Celui-ci traverse la muraille grâce à une vaste arche qui vient de s'ouvrir comme par magie. La sculpture extérieure au groupe est surprise de trouver d'autres Inachevés là. Elle est à la recherche de nouvelles flaques à indiquer aux esclaves pour en puiser l'eau. Le contremaître est d'emblée méfiant et agressif. Les personnages feraient de parfaits nouveaux sujets pour la cour de son seigneur, pour renforcer son Union tyrannique. Orage amer a un certain statut parmi les serviteurs, il a l'habitude d'être craint et respecté. Il possède une Ancre, cadeau de son maître pour ses bons services. Tout son langage non verbal et corporel indique qu'Orage amer va passer à l'action pour malmener un des personnages et imposer ainsi son autorité aux autres. Il va aussi sans doute tenter de rallier un ou des gardes situés plus loin. Il est clair que ses intentions ne sont pas bienveillantes. L'Union fait la force et les Inachevés fraîchement éveillés ressentent communément une sensation instinctive de danger et d'oppression face à lui.

Orage amer est sûr de son fait. A la moindre hésitation des personnages, il engage les hostilités. Si c'est le cas, considérez qu'**il a l'Initiative** malgré sa réserve d'eau relativement basse car il surprend par son agressivité la jeune Union. L'affrontement s'annonce sans pitié.

Si les personnages se débarrassent de cet adversaire (Orage amer est fanatique et combat jusqu'à la destruction), ils peuvent récupérer son Ancre et son linge. L'attrait pour l'Ancre est irrésistible. Aux joueurs de décider qui la récupère exactement. En tant qu'Artiste, dans l'après coup, faites aussi réaliser aux personnages et à leurs joueurs que cet acte n'est pas anodin. Des choix moraux et d'éventuelles différences de point de vue peuvent émerger au sein de l'Union ! Les personnages peuvent aussi s'affronter pour récupérer l'Ancre mais leur lien mutuel les pousse plutôt à trouver une solution négociée ou au moins un compromis.



L'Inachevé qui récupère cette Ancre va s'en trouver fortifié. Son âme passe de 0 à 1. Parallèlement, son Intégrité ou sa réserve d'eau au choix augmente de un point. De plus, l'Inachevé en question obtient un point de Force d'âme que son joueur pourra dépenser à présent pour transformer une carte Persévérance en réussite.

Ceci réglé, il est temps pour les Inachevés d'explorer plus avant l'Endroit où ils se trouvent. Ils peuvent traverser la muraille grâce à l'ouverture utilisée par Orage amer. Celle-ci persiste pour le moment. Ils peuvent aussi faire le choix d'escalader l'obstacle un peu plus loin mais cela demande un test difficile.

LE CONTREMAÎTRE

Cet Inachevé se nomme Orage amer. C'est une boule grossière munie de courtes et épaisses jambes humanoïdes. Ses bras sont au contraire longs et fins, flexibles, pour ne pas dire tentaculaires. Un unique œil globuleux et sans paupière de chose-pierre gravée est immobile au centre de son corps. Il est situé au-dessus d'une large ceinture de chose-tissu. Le serviteur dispose aussi d'une Ancre unique potentiellement récupérable. L'Inachevé gagne alors une âme de 1 et une Force d'âme de 1. Orage amer porte en lieu et place de ses mains de courtes tiges de chose-métal acérées, plantées dans ses moignons (pas de bonus particulier mais c'est intimidant).

Pour faire simple, pour ce premier affrontement, même si les personnages sont en surnombre, considérez que tous les tests d'opposition et d'affrontement face à cet Inachevé sont de difficulté ordinaire.

Le contremaître dispose de 6 points d'Intégrité et de 3 points d'eau. Il porte également une pièce de linge récupérable : sa ceinture. Celle-ci est sèche actuellement. Le joueur peut la noter même si les règles des linges ne sont pas abordées ici.

Par la suite, les autres personnages non-joueurs seront entièrement décrits de manière technique.

SCÈNE 2
PARCOURIR LE ROYAUME

N'oubliez pas que le Bloc doit être mélangé de nouveau avec le changement de scène. Les Inachevés perdent 1 point d'eau.

Dès qu'ils ont franchi la muraille, les personnages observent l'ensemble de l'Endroit, l'ensemble du Royaume de l'Ogre (cf. description en début d'aventure). S'ils regardent en direction de la mare et donc du maître des lieux, ils apprennent instinctivement son nom, Ogre d'argile. De plus, malgré le fait qu'ils ne les voient pas, les Inachevés ressentent des Ancres en lui. Elles doivent être enfouies dans sa masse dégoulinante d'argile, de linges et d'eau. Les personnages sont presque étourdis par la puissance qui émane du titanesque Inachevé.

Dans cette scène ouverte, les personnages peuvent explorer, espionner et découvrir le Royaume de l'Ogre. Plusieurs options s'offrent à eux au-delà d'une vulgaire visite de l'Endroit :

- **Tenter de s'hydrater :** c'est d'une importance vitale. L'option la plus sûre est de repérer un ou plusieurs petits points d'eau isolés et de s'y hydrater. Cela demande un test standard pour visualiser un endroit tranquille puis un test difficile pour s'y rendre. Un seul test individuel est nécessaire. Il représente le fait qu'un Inachevé prenne la direction de l'Union pour cette tâche.
- **Récupérer d'autres trouvailles :** une ou des barres de chose-métal ou de la chose-pierre comme projectile(s). Les mêmes règles que celles présentées ci-dessus pour s'emparer d'eau s'appliquent.

En tant qu'Artiste, vous êtes invité à mettre en place le décor et ses péripéties en vous basant sur les descriptions et les potentialités décrites auparavant.

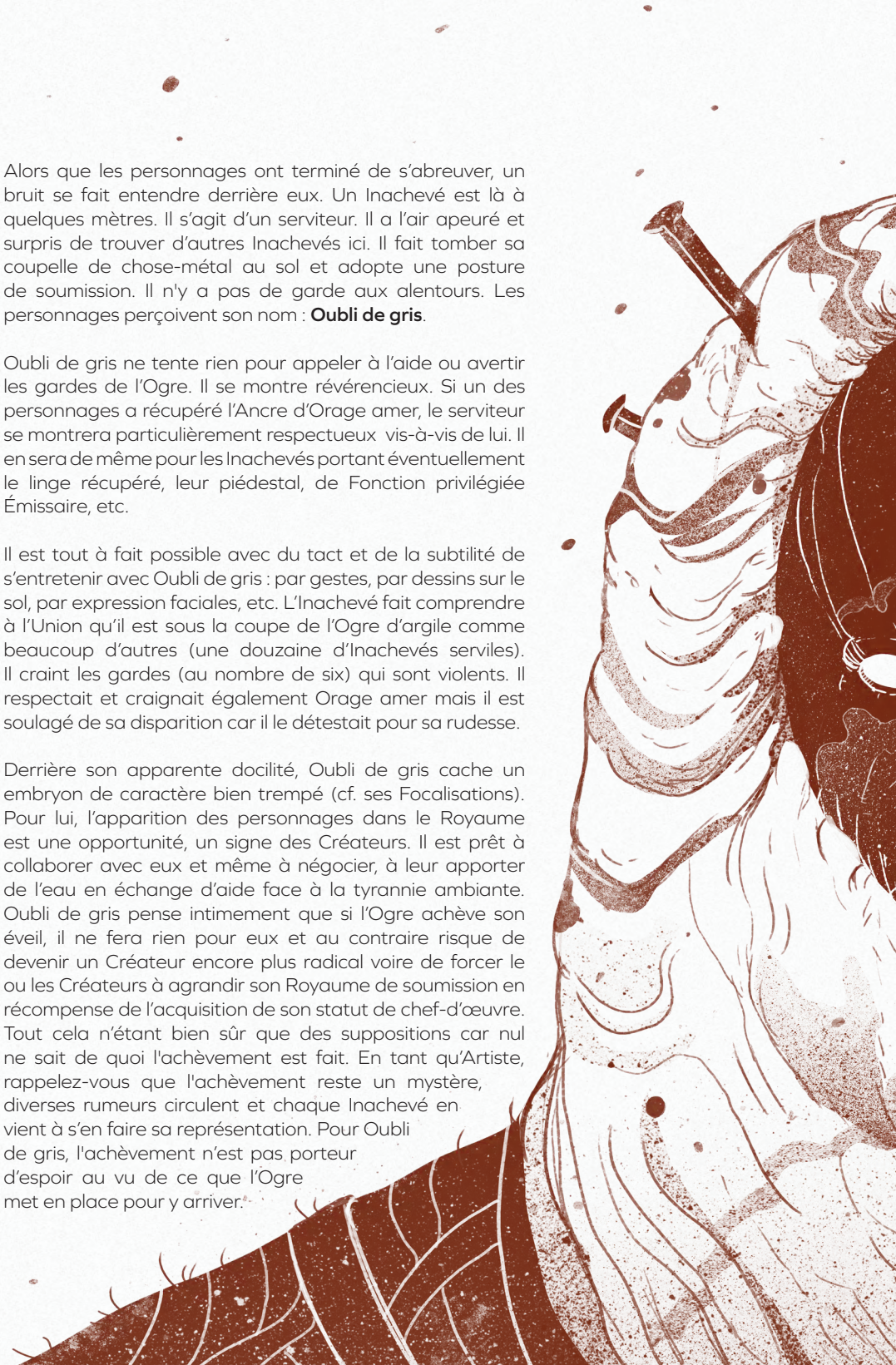
S'hydrater est sans doute ce que vont privilégier les personnages. Le plus simple et discret est de repérer une flaque éloignée. Une paraît idéale. Elle est profonde et située dans une petite combe entourée d'éperons rocheux chaotiques. Elle possède un capital de 6 points d'eau à puiser.

Alors que les personnages ont terminé de s'abreuver, un bruit se fait entendre derrière eux. Un Inachevé est là à quelques mètres. Il s'agit d'un serviteur. Il a l'air apeuré et surpris de trouver d'autres Inachevés ici. Il fait tomber sa coupelle de chose-métal au sol et adopte une posture de soumission. Il n'y a pas de garde aux alentours. Les personnages perçoivent son nom : **Oubli de gris**.

Oubli de gris ne tente rien pour appeler à l'aide ou avertir les gardes de l'Ogre. Il se montre révérencieux. Si un des personnages a récupéré l'Ancre d'Orage amer, le serviteur se montrera particulièrement respectueux vis-à-vis de lui. Il en sera de même pour les Inachevés portant éventuellement le linge récupéré, leur piédestal, de Fonction privilégiée Émissaire, etc.

Il est tout à fait possible avec du tact et de la subtilité de s'entretenir avec Oubli de gris : par gestes, par dessins sur le sol, par expression faciales, etc. L'Inachevé fait comprendre à l'Union qu'il est sous la coupe de l'Ogre d'argile comme beaucoup d'autres (une douzaine d'Inachevés serviles). Il craint les gardes (au nombre de six) qui sont violents. Il respectait et craignait également Orage amer mais il est soulagé de sa disparition car il le détestait pour sa rudesse.

Derrière son apparente docilité, Oubli de gris cache un embryon de caractère bien trempé (cf. ses Focalisations). Pour lui, l'apparition des personnages dans le Royaume est une opportunité, un signe des Créateurs. Il est prêt à collaborer avec eux et même à négocier, à leur apporter de l'eau en échange d'aide face à la tyrannie ambiante. Oubli de gris pense intimement que si l'Ogre achève son éveil, il ne fera rien pour eux et au contraire risque de devenir un Créateur encore plus radical voire de forcer le ou les Créateurs à agrandir son Royaume de soumission en récompense de l'acquisition de son statut de chef-d'œuvre. Tout cela n'étant bien sûr que des suppositions car nul ne sait de quoi l'achèvement est fait. En tant qu'Artiste, rappelez-vous que l'achèvement reste un mystère, diverses rumeurs circulent et chaque Inachevé en vient à s'en faire sa représentation. Pour Oubli de gris, l'achèvement n'est pas porteur d'espoir au vu de ce que l'Ogre met en place pour y arriver.





OGRE D'ARGILE

Sa description se trouve au début de l'aventure. Voici ses caractéristiques techniques complètes :

CATÉGORIE CHEF

FONCTION

⊕ *La Fonction d'Émissaire est privilégiée.*

⊖ *La Fonction de Serviteur initialement délaissée ne l'est plus au vu de l'état d'achèvement de l'Ogre (règles exactes de progression abordées dans le livre de base).*

FOCALISATIONS

Chanter de sombres litanies, Menacer et intimider, Commander ses sujets, Manier son lourd sceptre (+1 aux dégâts de base en combat).

INTÉGRITÉ ☐☐☐☐☐☐☐☐

RÉSERVE D'EAU *20/20*

- *Personnelle* ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
- *Linges* ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ÂME ☐☐☐☐☐☐☐

FORCE D'ÂME ☒☒☒☒☒☒☐

7 mais 1/7 actuellement au vu des six gardes contrôlés (cf. sa capacité extraordinaire).

ANCRES ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CAPACITÉS EXTRAORDINAIRES

- ***Marionnettiste :*** *l'Ogre peut contrôler un autre Inachevé qui reconnaît son autorité. Il se relie à lui grâce à un cordon ombilical surnaturel constitué de linge qui émerge du corps massif du tyran. Son extrémité est le plus généralement fixée au visage de la statue soumise. Ce cordon s'étend en tant que de besoin. L'Ogre perçoit ce que perçoit sa marionnette, ils peuvent communiquer à distance et le tyran peut transmettre des ordres à son partisan. Celui-ci est totalement dévoué à son maître. L'Ogre peut partager son eau et sa Force d'âme via le lien de chose-tissu qu'il entretient avec sa marionnette. Le lien créé ampute la Force d'âme du marionnettiste de un point tant que le contrôle s'exerce.*

Rompre la chose-tissu, le lien surnaturel qui relie le marionnettiste à sa marionnette, plonge pendant un certain temps l'Inachevé contrôlé dans un état de choc catatonique. Couper ce lien demande la réussite de deux tests difficiles quelle que soit la méthode employée : déchirer, couper, démêler, libérer la tête, etc., car la chose-tissu est solide et le garde ne se laisse pas faire. D'ailleurs, celui-ci doit être occupé à autre chose pour que cela soit possible : immobilisé, en plein combat, etc.

- ***Maître des ficelles :*** *cette capacité renforce la précédente. L'Ogre peut contrôler simultanément autant de marionnettes que son score d'âme moins 1 car son score est amputé de un point par marionnette. Attention, pour autant, le marionnettiste ne perçoit pas totalement à travers toutes ses extensions en même temps. Il a un lien ténu avec chacune de ses marionnettes et ne peut véritablement se concentrer que sur l'une d'entre elles à la fois.*

Cela signifie par exemple dans cette aventure que l'Ogre n'est pas forcément là, dans l'esprit de son pion, à 100 % lié à lui, au moment où les personnages interagissent avec cette marionnette en particulier. Selon les circonstances, l'Artiste peut demander à un joueur de piocher une carte dans le Bloc :

- *Si une carte Poussière est piochée, l'Ogre est connecté à cette marionnette.*
- *Si une carte Revers est piochée, le tyran sera connectée à cette marionnette d'ici peu de temps. Les personnages doivent faire vite !*
- *Dans tous les autres cas (Persévérance, Accomplissement et Transcendance), rien à signaler. L'Ogre n'est lié que très superficiellement à cette marionnette.*

Concernant les tests face à l'Ogre, au vu de sa Catégorie et de ses Focalisations, ils peuvent être ordinaires ou difficiles, à la libre appréciation de l'Artiste.

OUBLI DE GRIS

Oubli de gris est un Inachevé tyrannisé par l'Ogre. C'est un de ses domestiques. Il est chargé de récupérer de l'eau dans les flaques pour les assécher. Son allure est féminine et délicatement modelée. Un bras et une partie de son crâne sont manquants. Son armature est visible. Oubli de gris est visiblement desséché et de fines craquelures marquent son argile durcie. Il porte aussi des traces d'impact et a été clairement malmené. En termes de personnalité, cet inachevé est aussi réservé que farouche.

CATÉGORIE AUTOMATE

FONCTION
⊕ *La Fonction de Serviteur est privilégiée*
⊖ *La Fonction de Savant est délaissée*

FOCALISATIONS
Réconforter les autres, Rendre coup pour coup

INTÉGRITÉ *3/5*
☒☒☐☐☐

RÉSERVE D'EAU *2/6 (aucun linge)*
☒☒☒☒☐☐

ÂME *0*

FORCE D'ÂME *0*

ANCRES *0*

Concernant les tests face à Oubli de gris, vu sa Catégorie et ses Focalisations, ils peuvent être faciles, ordinaires ou difficiles à la libre appréciation de l'Artiste.

Oubli de gris est très sensible à une éventuelle offrande d'eau de la part de la jeune Union. Des marques d'attention ou de respect sont aussi grandement appréciées. Oubli de gris est une statue vivante maltraitée qui a bien besoin de réconfort. C'est avant tout une victime de l'Ogre et de ses abus d'autorité. Cet Inachevé souffre aussi de la soif et a perdu de l'Intégrité en raison de la violence des gardes à son encontre. l'Ogre a repéré ses velléités libertaires, il n'hésite pas à ordonner à ses marionnettes de recadrer l'automate qui doit en rester un.

Alors que les Inachevés observent le Royaume avec les explications gestuelles et les gémissements d'Oubli de gris, ponctuez cette scène d'une situation de tension entre un garde et un autre Inachevé soumis. Celui-ci a fait tomber sa coupelle pleine d'eau et il est copieusement battu par la sentinelle aux ordres de l'Ogre.

Plusieurs possibilités s'offrent alors aux personnages, sachant qu'ils ne sont pas totalement hydratés, que la soif les tiraille, tout comme l'envie d'Ancres dont ils ressentent l'attrait au cœur du monumental Inachevé despotique.

- Abandonner Oubli de gris et le Royaume à leur sort, s'éloigner et finir par se rendre dans un autre Endroit. Cela implique la fin anticipée de cette aventure avec un rebond vers un nouvel Endroit et ses épreuves. Les personnages se perdent dans une étrange tempête qui éclate soudain et, alors que celle-ci se déchaîne, ils se retrouvent ailleurs (cf. la description de la tempête dans le chapitre suivant).
- Se jouer d'Oubli de gris tout en échappant à l'Ogre, aux gardes et aux autres serviteurs afin d'accumuler eau, linges éventuels et choses-métal pour améliorer ses ressources puis s'enfuir ailleurs.
  L'Union pourrait même décider de trahir Oubli de gris et de le livrer à l'Ogre pour s'en faire un allié de poids (cf. rencontrer l'Ogre dans le chapitre suivant). Malheureusement, l'Ogre est l'Ogre. Il reste un tyran et demande aux personnages une allégeance sans faille au mépris du sacrifice d'Oubli de gris. À partir de là, l'Ogre se méfiera encore plus des personnages : traître un jour, traître toujours ! Les autres serviteurs méprisent les personnages. Ils ont par contre la sympathie des gardes. Tout cela place les Inachevés dans une situation sensible dont ils vont devoir se dépêtrer sans aucune aide puisque maintenant la rébellion est morte dans l'œuf.
- Faire corps avec la cause révolutionnaire ou presque d'Oubli de gris, alimenter cette étincelle, construire une rébellion et tenter de s'opposer au tyran dégoulinant. C'est cette piste (la plus probable) qui est développée dans les scènes suivantes.





SCÈNE 3
FACE À L'OGRE

Cette nouvelle scène a pour but de faire rencontrer le seigneur de l'Endroit aux personnages afin qu'ils prennent conscience du péril qu'il représente.

L'apothéose de l'Ogre est proche ! L'Inachevé a accumulé beaucoup d'Ancres. Son achèvement n'est donc plus qu'une question de patience. Avoir de nouveaux esclaves est un plus dans sa quête d'âme. Plus de matière docile pour le servir, l'adorer et le contenter ! Il lui faut toujours plus de pions pour lui rapporter des offrandes dont des Ancres. L'Ogre sait qu'à chaque fois que des nouveaux Inachevés arrivent en son Royaume par la grâce des Créateurs, ils apportent soit directement des Ancres fichées dans leur corps, soit de nouvelles Ancres apparaissent spontanément par la volonté, la bonté ou la cruauté des Créateurs. Il n'y a alors plus qu'à les moissonner.

Dans un premier temps, Oubli de gris peut organiser le ravitaillement en eau des personnages avec la complicité de plusieurs autres esclaves. L'Inachevé rebelle peut rassembler **un capital de 10 points d'eau maximum en plusieurs allers-retours**. Cependant, l'Union ne restera pas passive pendant ce temps-là car les Inachevés vont devoir jouer au chat et à la souris avec les gardes et des serviteurs moins réceptifs aux idées de libération d'Oubli de gris. Les personnages doivent se déplacer régulièrement et discrètement. Le mieux serait de trouver un abri sûr. Le relief accidenté de cet Endroit offre différentes opportunités : failles, canyons, fatras de chose-roche, grottes, cercles d'éperons rocheux, etc.

- Se cacher et se déplacer discrètement : cela demande un test ordinaire ou difficile selon les circonstances.
- Trouver un abri sûr : un test ordinaire ou difficile selon les circonstances.
- Détourner l'attention des gardes : voir leur profil et selon les circonstances, ce test peut être facile, ordinaire ou difficile.

Les Inachevés peuvent aussi aider Oubli de gris dans sa récolte d'eau en détournant l'attention des gardes, en créant des diversions par du bruit, etc. Continuer à récolter des choses-métal reste aussi une option.

Les personnages peuvent aussi décider de se montrer et de rejoindre en apparence, avec un double jeu, les sujets du Royaume de l'Ogre. Cette possibilité est dangereuse mais très intéressante car elle offre ensuite plus de liberté de mouvement et de rencontre avec les autres Inachevés du Royaume.

Un mélange des deux options est également possible. Une partie de l'Union peut rester cachée pendant qu'une autre infiltre le Royaume. Cela sera éventuellement plus compliqué à gérer pour l'Artiste mais exaltant en termes d'interprétation et de tension dramatique.

L'Ogre rencontre tous les nouveaux sujets de son Royaume. Ainsi, vouloir se fondre dans le décor en rejoignant les Inachevés déjà présents signifie obligatoirement être présenté à l'Ogre (cf. ci-dessous).

Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques des gardes marionnettes ainsi que le fil des événements qui rythmeront probablement cette nouvelle scène. Il s'agit d'une structure scénaristique malléable (eh oui, vous jouez à INACHEVÉS, tout est art et argile !) mais suffisamment solide pour vous permettre en tant qu'Artiste d'animer de manière efficace et cohérente cette aventure. Il ne s'agit pas forcément d'une suite chronologique, les événements peuvent se télescoper ou s'entremêler.

De plus, la présence des personnages va avoir un impact direct sur le Royaume de l'Ogre car de nouvelles Ancres vont apparaître spontanément (une par personnage de l'Union). Au choix de l'Artiste, celles-ci peuvent se concrétiser une à une ou représenter un seul et unique trésor à s'emparer. Les clous mystiques vont attirer tous les Inachevés de l'Endroit. Les Ancres seront aussi potentiellement perçues par l'Ogre. Les récupérer peut devenir une course contre la montre voire une course-poursuite. Les serviteurs de l'Ogre sont dociles. Malgré leur manque d'âme et le tiraillement qu'ils ressentent, leur but sera de récolter les Ancres afin d'en faire don à leur seigneur et maître. Cette péripétie autour de la récupération de ces Ancres est à la main de l'Artiste. Elle peut intervenir au moment choisi, selon le déroulement de l'aventure. Elle peut arriver au bon moment comme au pire moment...

Déroulement de la scène possible :

- **Prémices :** Oubli de gris contacte d'autres serviteurs. Il les persuade de le suivre et d'aider les personnages. Oubli de gris va chercher de l'eau et ravitaille les Inachevés. Cela implique potentiellement de l'aide de la part des personnages : diversion, repérage de flaques, etc.
  Parallèlement, les personnages cherchent un abri et peuvent en chemin récolter des choses-métal pour compléter leurs ressources.

- **Allumer le feu :** Les personnages rencontrent les Inachevés convaincus par Oubli de gris. Mais il est impératif d'en contacter et d'en rencontrer d'autres. Les personnages doivent les rassurer et les convaincre à l'instar d'Oubli de gris de se rebeller contre l'Ogre. Cela implique des négociations délicates et de la diplomatie ou au contraire de l'autorité. La rébellion s'organise peu à peu sous la houlette des personnages. Il semble que dans un premier temps les gardes doivent être éliminés ou leur lien rompu. Par la suite, il faudra faire face à l'Ogre.

- **Des Ancres ! :** De nouvelles Ancres commencent à apparaître. Cela vient perturber le Royaume et sans doute les plans des personnages. La chasse est ouverte !

- **La tempête :** Une étrange tempête commence à gronder. La luminosité baisse. L'atmosphère de l'Endroit devient électrique. Les rafales de vent sont de plus en plus présentes. Des éclairs bleutés zèbrent la chose-ciel. La géographie du Royaume devient chaotique et le paysage se transforme quelquefois subitement sans explication (comme pour la muraille noire de la scène n° 1). La présence des personnages semble avoir un impact concret sur l'Endroit. Certains serviteurs (peut-être les personnages aussi) y voient un signe de la volonté des Créateurs ! Le Lieu est un univers sauvage, changeant et dangereux où tout est possible !

- **Face à l'Ogre :** Selon le déroulement des événements, les personnages se retrouvent de gré ou de force face à l'Ogre d'argile. Celui-ci observe les nouveaux venus, les menace et tente de leur imposer implacablement son autorité. Même en position de faiblesse car remis en cause par une vague de rébellion, le titanesque Inachevé reste sûr de son fait : il est le maître ! Soit

GARDES MARIONNETTES

Les gardes marionnettes sont de taille et d'aspect variés. Ils sont tous malgré tout intimidants et agressifs dans leur allure. Etrangement, leur vision ne suscite pas la conscience spontanée de leur nom d'œuvre. Seul le mot « marionnette » éclate dans l'esprit des personnages. En effet, dominés et assujettis, ces gardes ne sont que des extensions de l'Ogre d'argile.

CATÉGORIE SOLDAT

FONCTION
⊕ *La Fonction de Protecteur est privilégiée*
⊖ *La Fonction de Savant est délaissée*

FOCALISATIONS
Surveiller, Se battre (les gardes disposent tous d'une arme d'hast de chose-métal : +1 aux dégâts de base en combat).

INTÉGRITÉ *8/8*
☐☐☐☐☐☐☐☐

RÉSERVE D'EAU *5/6*
- *Personnelle* ☐☐☐
- *Linges* ☒☐☐

(attention, n'oubliez pas que l'Ogre d'argile peut partager son eau avec eux s'il le souhaite)

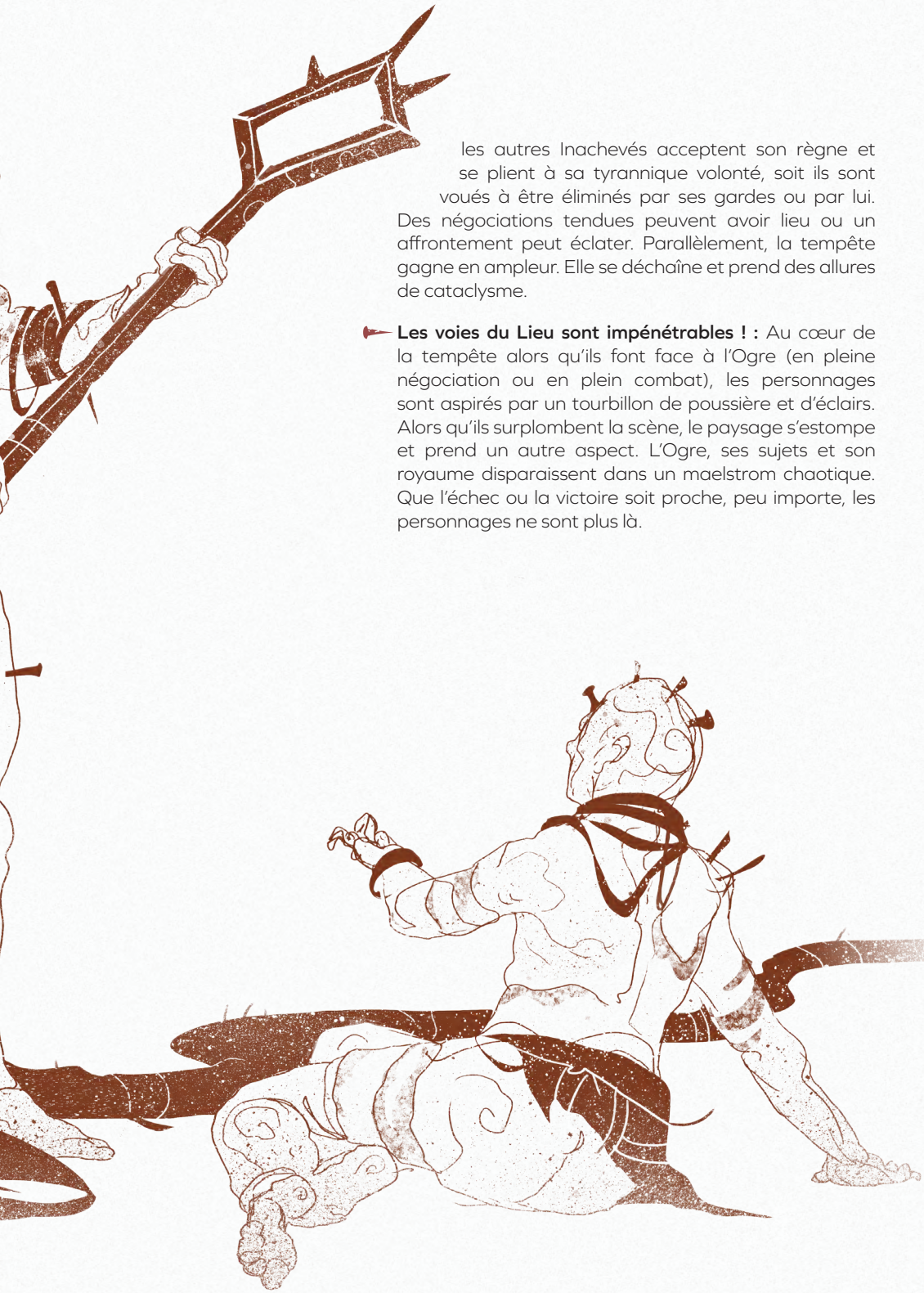
ÂME *0*

FORCE D'ÂME *0*

ANCRES *0*

Concernant les tests effectués face à eux, au vu de leur Catégorie, de leurs Focalisations et de leur condition de marionnettes téléguidées, ils peuvent être faciles, ordinaires ou difficiles, à la libre appréciation de l'Artiste. Par exemple, en combat, les tests face à eux sont difficiles. À l'inverse, les tromper ou les induire en erreur est plutôt facile ou ordinaire. Attention, malgré tout, au fait que l'Ogre peut percevoir à travers eux.





les autres Inachevés acceptent son règne et se plient à sa tyrannique volonté, soit ils sont voués à être éliminés par ses gardes ou par lui. Des négociations tendues peuvent avoir lieu ou un affrontement peut éclater. Parallèlement, la tempête gagne en ampleur. Elle se déchaîne et prend des allures de cataclysme.

- **Les voies du Lieu sont impénétrables ! :** Au cœur de la tempête alors qu'ils font face à l'Ogre (en pleine négociation ou en plein combat), les personnages sont aspirés par un tourbillon de poussière et d'éclairs. Alors qu'ils surplombent la scène, le paysage s'estompe et prend un autre aspect. L'Ogre, ses sujets et son royaume disparaissent dans un maelstrom chaotique. Que l'échec ou la victoire soit proche, peu importe, les personnages ne sont plus là.

CONCLUSION

SCÈNE 4
NOUVEL HORIZON

Les personnages sont propulsés à l'encontre de leur volonté vers un nouvel Endroit. Ils se retrouvent au cœur d'un désert de sable bleu très fin sous une chose-ciel fortement illuminée. Ils sont à moitié ensevelis sous le sable dans des positions grotesques. Des dunes s'étendent à perte de vue (Il s'agit d'un nouvel Endroit qui sera décrit dans le livre de base : « La Ziggurat des larmes »).

Ce changement subi est délibéré. Il a pour but de montrer aux personnages qu'ils ne dominent rien, pour le moment en tout cas. Plus leur Union sera forte, plus ils seront forts en termes d'ancrage et d'âme. De même, plus le Lieu se stabilisera autour d'eux, plus ils pourront tracer leur route au sein de cet univers de pure inspiration. Mais aujourd'hui, il n'en est rien. Si les personnages et les joueurs s'en sentent frustrés, tant mieux ! L'objectif est qu'ils s'impliquent dans la quête initiatique de leurs personnages. Explorer le Lieu, s'y ancrer pour mieux s'en libérer, voici toute la substance d'*INACHEVÉS*. Devenir un chef-d'œuvre, centre des attentions, et non pas un vulgaire rebut laissé là par les Créateurs.

Néanmoins, un choix se pose à l'Union. Oubli de gris est-il parmi eux ou non ? L'Inachevé rebelle a-t-il été emporté également par la tempête ? Aux personnages de choisir. S'ils décident qu'Oubli de gris est présent, alors l'Inachevé découvrira avec surprise qu'il est libéré de la tyrannie de l'Ogre. Les personnages vont-ils l'inviter à rejoindre leur jeune Union ? Attendront-ils un peu pour cela ? Autant de choix, de possibilités et de perspectives. De responsabilités et de sacrifices aussi car qu'en sera-t-il de l'eau et des Ancres à se partager ou pas ?

À bientôt dans le livre complet !



"Qu'importe l'issue du chemin quand seul compte le chemin parcouru."

David Le Breton

QUATRE INACHEVÉS PRÊTS À JOUER

Vous trouverez ci-après quatre Inachevés prêts à jouer. Ils permettent de rassembler quatre ou cinq joueurs, vous verrez qu'il y a une petite astuce avec Gemini. Ces personnages sont idéaux pour débuter le jeu avec le scénario proposé dans ce kit de découverte. L'introduction de celui-ci commence directement par leur éveil sur leurs piédestaux. Ces Inachevés forment une nouvelle Union qu'il conviendra de nommer à votre guise, dès maintenant ou par la suite. Faites fonctionner votre imagination ! Imaginez un nom pour cette toute fraîche collection d'œuvres abandonnées.

Bon jeu !





CARNAGE

Carnage est un énorme Inachevé humanoïde. Son corps massif est percé de clous de bronze de différentes tailles. Sa tête est étrangement réduite par rapport à son gabarit. Ses jambes ont des allures de piliers. Carnage est souvent silencieux malgré ses traits et sa bouche finement sculptés.

CATÉGORIE BRUTE

⊕ FONCTION PRIVILÉGIÉE PROTECTEUR

⊖ FONCTION DÉLAISSÉE ÉMISSAIRE

FOCALISATIONS
« Intimider » et « Fracasser »

INTÉGRITÉ MAXIMALE 8/8

☐☐☐☐☐☐☐☐

RÉSERVE D'EAU MAXIMALE 5/5

☐☐☐☐☐

ÂME 0

FORCE D'ÂME 0/0

GEMINI

Gemini est un étrange Inachevé bicéphale, sans jambes. Il se déplace grâce à ses bras. Gemini n'a pas de visage. Pour autant, il n'en reste pas moins impressionnant. Une des deux têtes est auréolée d'une étrange coiffe corrodée, l'autre semble creuse, dévoilant une armature.

CATÉGORIE OUVRIER

⊕ FONCTION PRIVILÉGIÉE SERVITEUR

⊖ FONCTION DÉLAISSÉE PROTECTEUR

FOCALISATIONS
« Faire preuve d'une force insoupçonnée » et « Escalader »

INTÉGRITÉ MAXIMALE 5/5

☐☐☐☐☐

RÉSERVE D'EAU MAXIMALE 8/8

☐☐☐☐☐☐☐☐

ÂME 0

FORCE D'ÂME 0/0



Gemini peut être joué par deux joueurs en même temps. Chacun incarnant une des têtes. À eux de se mettre d'accord sur les actions de leur alter-ego partagé.

MASQUE



Un air de majesté se dégage de cet Inachevé. Son corps est bien modelé avec des proportions harmonieuses. Mais Masque n'a pas à proprement parler de tête. Son demi visage se trouve planté sur une chose-métal qui ne le quitte jamais. Il n'a ni bras gauche, ni pied droit. Son armature dépasse de ses membres absents.

CATÉGORIE ÉRUDIT

FONCTION PRIVILÉGIÉE SAVANT

FONCTION DÉLAISSÉE ÉMISSAIRE

FOCALISATIONS
« Fouiller » et « Analyser une situation »

INTÉGRITÉ MAXIMALE 6/6

☐☐☐☐☐☐

RÉSERVE D'EAU MAXIMALE 6/6

☐☐☐☐☐☐

ÂME 0

FORCE D'ÂME 0/0

OXYDÉ



Oxydé est un petit Inachevé humanoïde. Il paraît fragile. Son argile est mêlée de rouille et tachée à divers endroits. Oxydé n'a pas de mains. Des boucles métalliques issues de son armature lui offrent malgré tout une certaine préhension. Sa tête est disproportionnée. Son visage est serein et expressif à la fois.

CATÉGORIE CHEF

FONCTION PRIVILÉGIÉE ÉMISSAIRE

FONCTION DÉLAISSÉE SERVITEUR

FOCALISATIONS
« Se déplacer rapidement » et « Être vigilant »

INTÉGRITÉ MAXIMALE 6/6

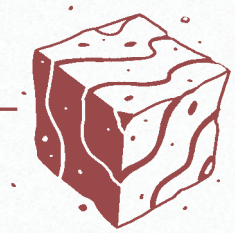
☐☐☐☐☐☐

RÉSERVE D'EAU MAXIMALE 6/6

☐☐☐☐☐☐

ÂME 0

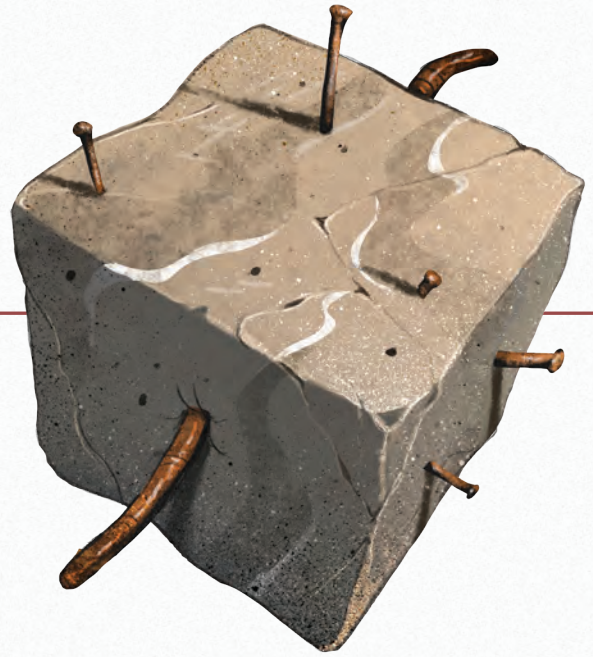
FORCE D'ÂME 0/0



"L'œuvre d'art naît du renoncement de l'intelligence à raisonner le concret."

Albert Camus

LE BLOC



Voici le jeu de 32 cartes utiles pour jouer à *INACHEVÉS*. Il vous suffit de découper ces cartes (recto et verso) et de les glisser dans une pochette plastique adaptée. Une carte de jeu classique glissée dans la pochette entre le recto et le verso découpés peut permettre de rigidifier l'ensemble.

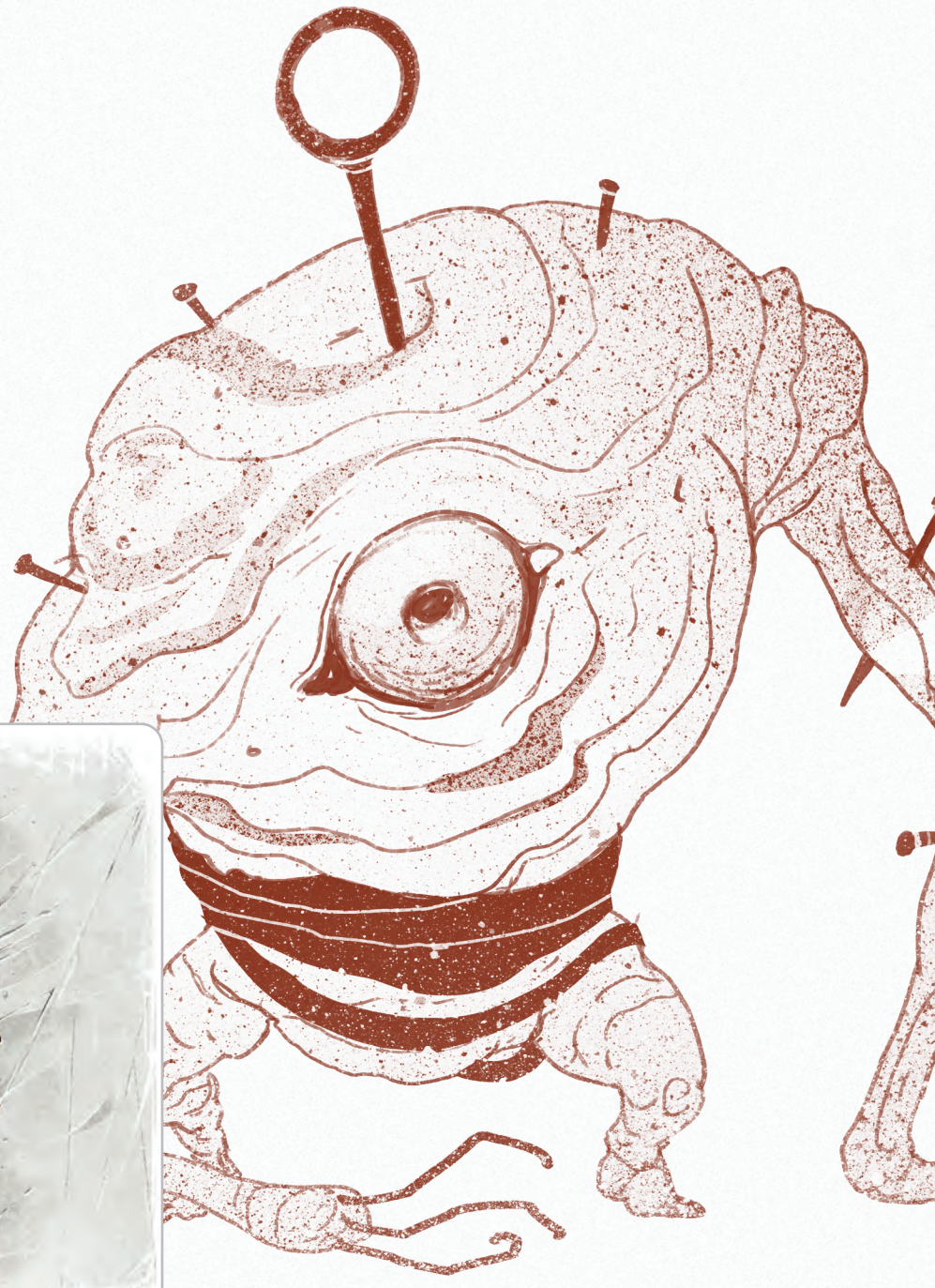
Bon jeu !

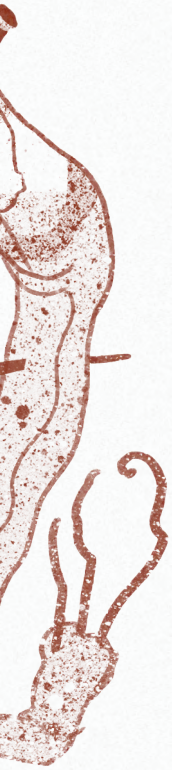




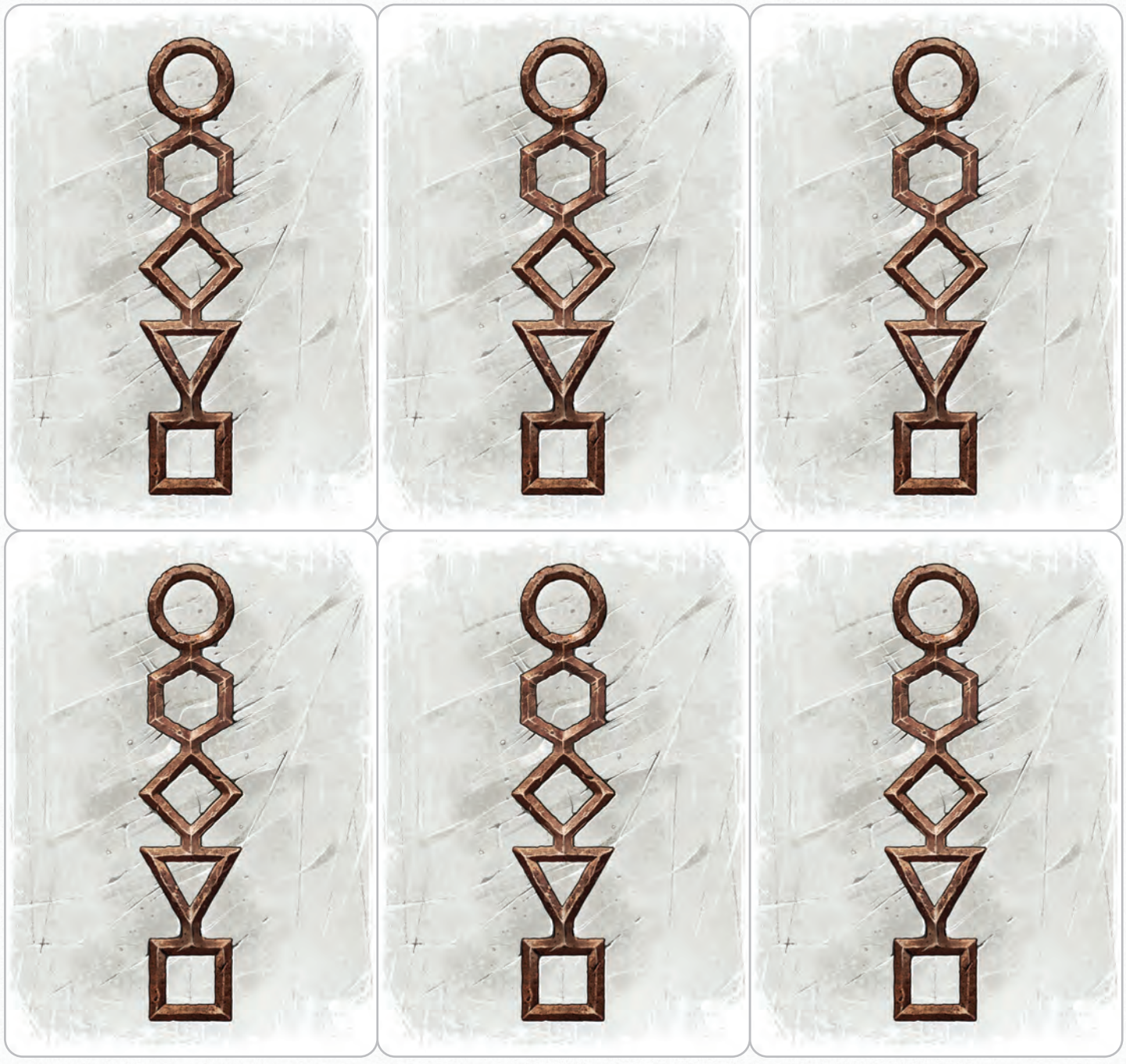




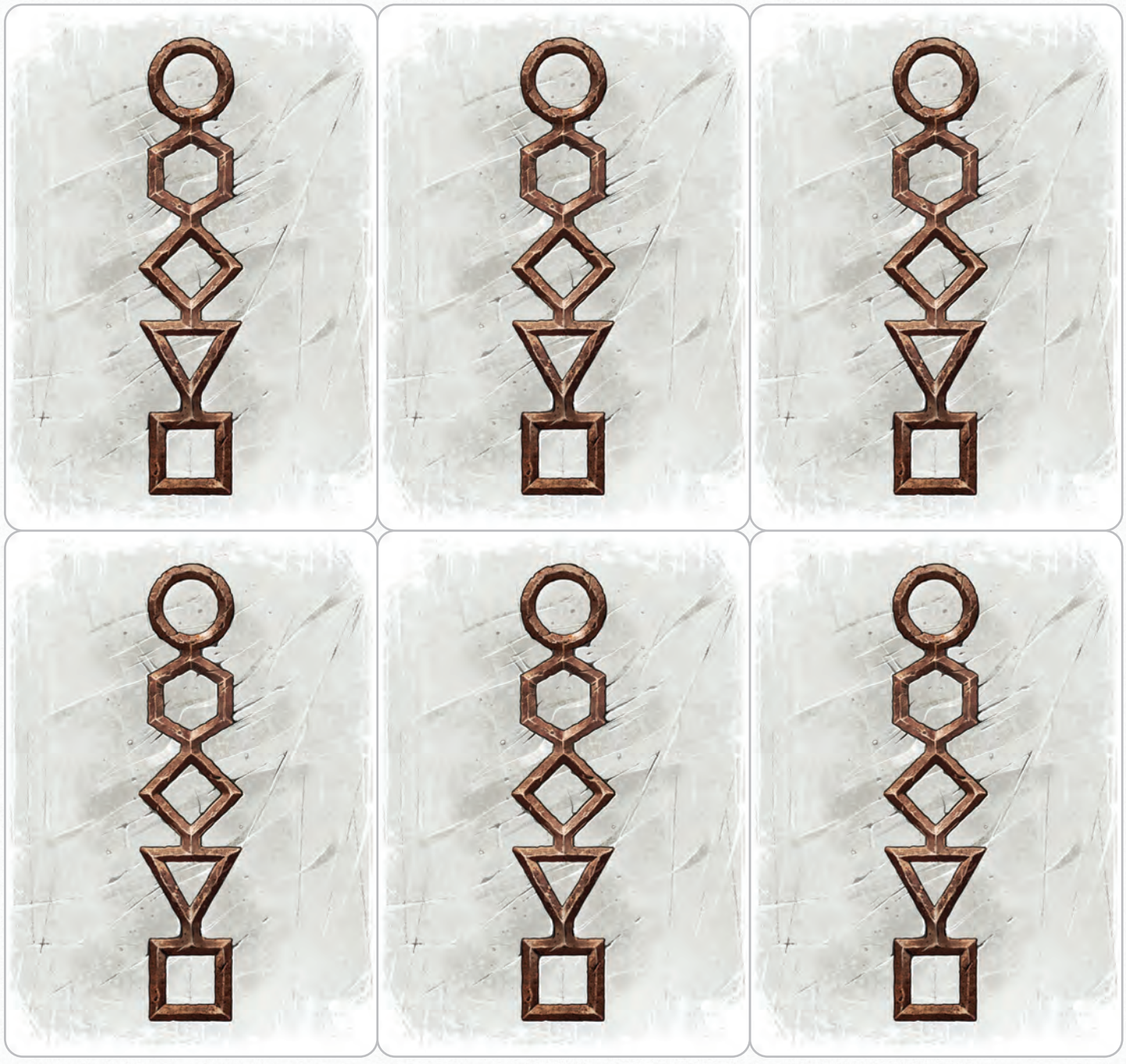




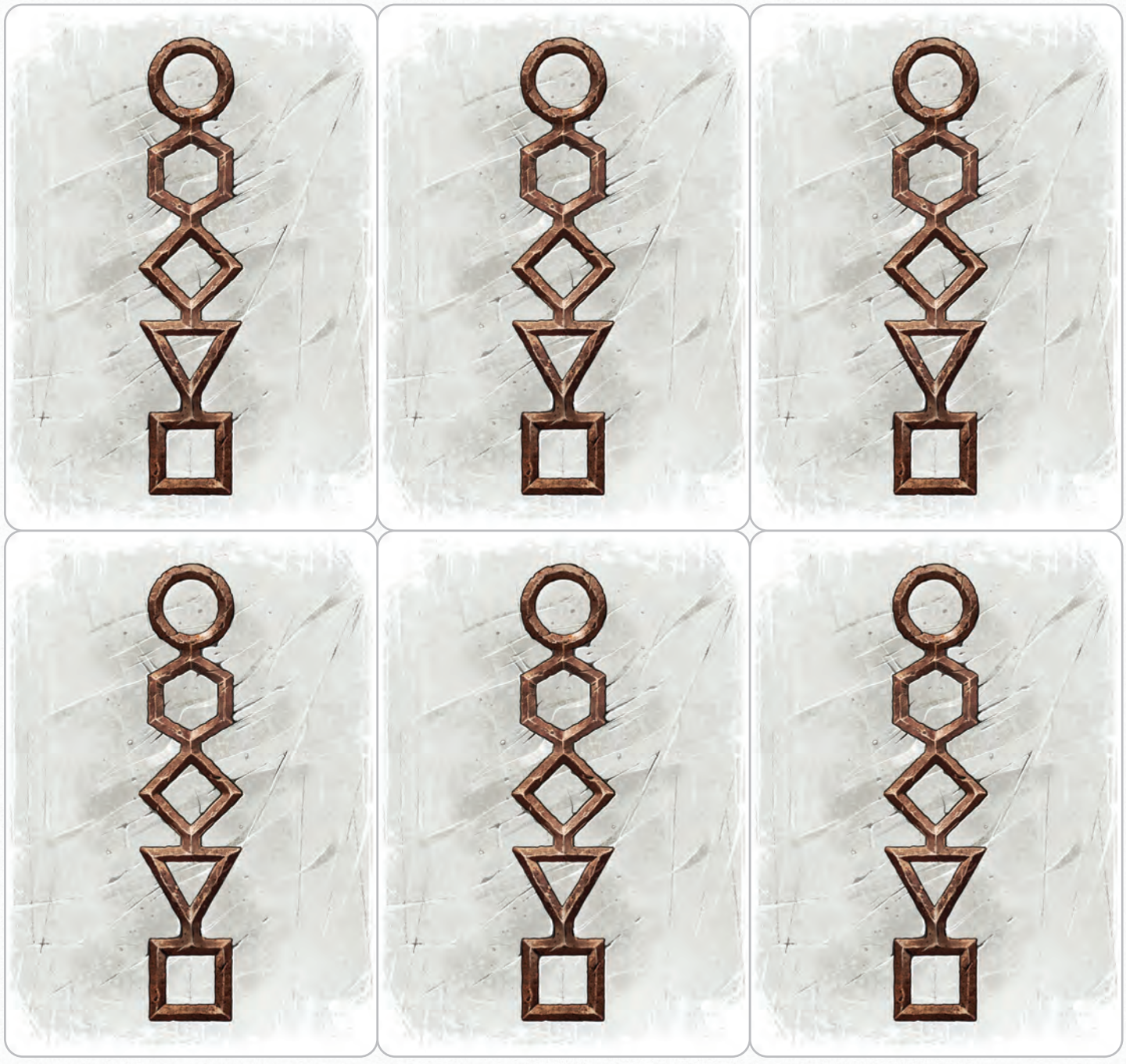




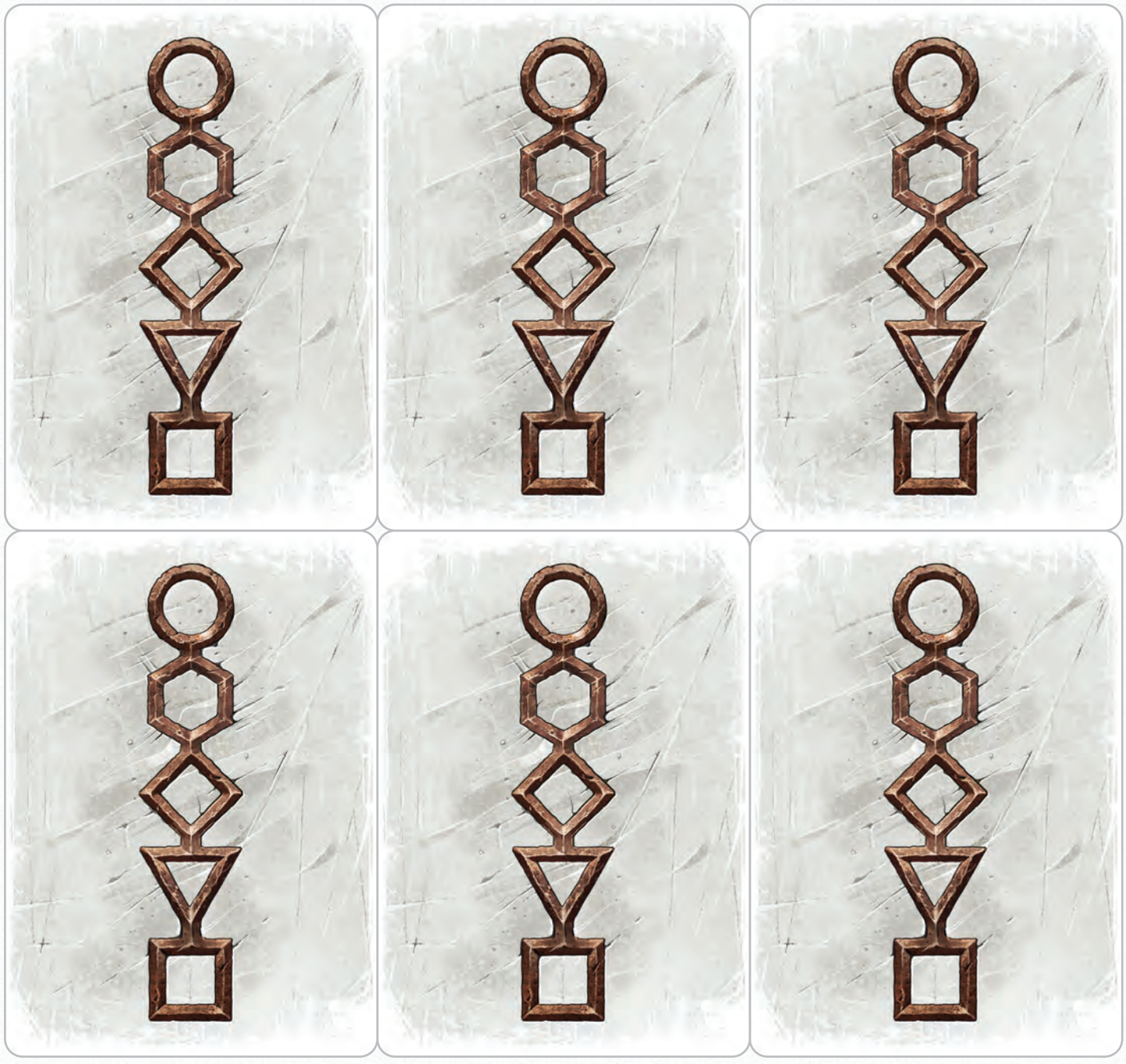




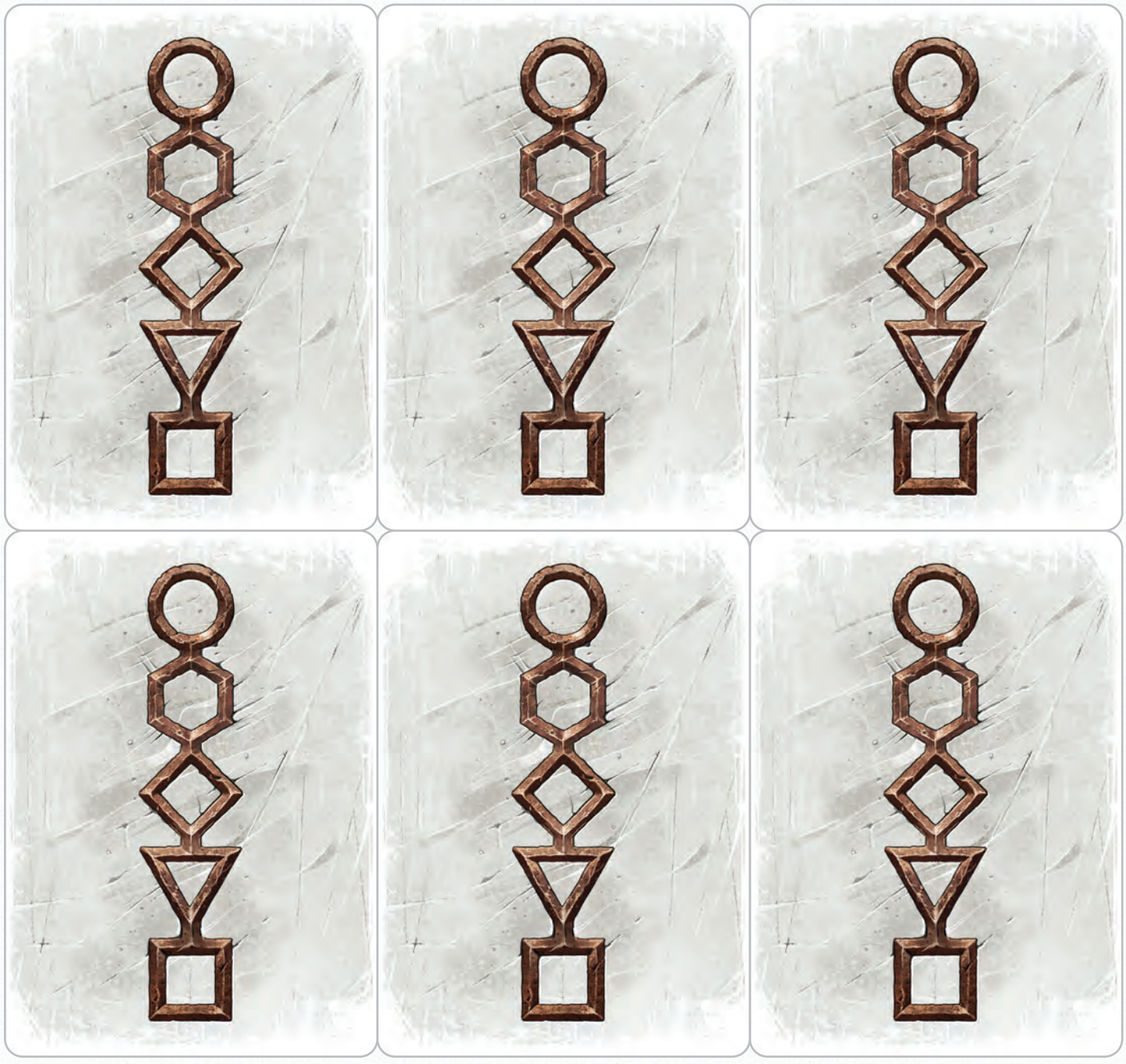












STUDIO DEADCROWS

« INACHEVÉS » est une création originale et le fruit d'une collaboration entre Loïc Muzy & Trickytophe.

DIRECTION ÉDITORIALE François Cedelle & Trickytophe

IDÉE ORIGINALE & DIRECTION ARTISTIQUE Loïc Muzy

RELECTURE ÉDITORIALE Trickytophe

CHEF DE PROJET entre Loïc Muzy & Trickytophe

SYSTÈME DE JEUX Trickytophe

AUTEURS Loïc Muzy & Trickytophe

MAQUETTE CROCOTAME Studio

GABARIT MAQUETTE CROCOTAME Studio

COUVERTURE Loïc Muzy

ILLUSTRATIONS Loïc Muzy

RELECTURE ORTHOGRAPHIQUE & GRAMMATICAL Alexandra Doziere

PRODUCTION Stephan Barat

Toute l'équipe remercie Loïc Muzy pour sa confiance dans ce projet.

MENTIONS LÉGALES

Publié pour Book in Game par le Studio Deadcrows, 2019
6 rue Henri Rene 34000 Montpellier





STUDIO DEADCROWS