

# ***Southern Gothic***

**Southern Gothic est un univers de jeu de rôle  
pour Simulacres 8e Edition**



**SIMULACRES**<sub>4x4</sub>



**Le jeu de rôle élémentaire 8e édition  
Pierre Rosenthal**

**L'univers Southern Gothic est basé sur le jeu de rôle Simulacres™ © 1986-2023 Pierre Rosenthal.**

**Simulacres est soumis à la licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)**

# LE SOUTHERN GOTHIC



## Un genre ancré dans la poussière et la moiteur

Le Southern Gothic est un genre narratif profondément enraciné dans le Sud des États-Unis, un territoire vaste et brûlant, fait de petites villes poussiéreuses, de campagnes étouffantes, de champs abandonnés et de villages où le temps semble s'être arrêté. C'est une terre où l'on respire lentement, où les secrets se transmettent comme des légendes locales, et où les maisons en ruine cachent des histoires de déchéance, de violence et de passions inavouables. Le Southern Gothic dépeint un monde entièrement humain, marqué par les failles, la saleté, la misère et l'incapacité de certaines âmes à se libérer de leur propre fange.

L'Amérique du Sud profond est figée dans des traditions obsolètes. Les familles déclinantes s'accrochent à leur gloire passée, les églises dominent les villes comme des juges silencieux, et les petites communautés se replient sur elles-mêmes, sourdes aux changements du monde moderne. Ici, l'hypocrisie religieuse, le racisme ordinaire, la corruption endémique et la misère morale ne sont pas des anomalies : ce sont des piliers du quotidien. C'est un univers où les tensions sociales et sexuelles suintent des murs décrépis, où les habitants sont prisonniers de leurs désirs, de leurs frustrations et de leurs habitudes destructrices. Chacun y lutte pour respirer, pour exister, mais le Sud étouffe, et il finit toujours par vous rattraper.

## Les thématiques essentielles

Dans le Southern Gothic, la décadence sociale n'est pas un détail : elle est le décor, le moteur et le poids qui écrase les personnages. Les familles puissantes sombrent lentement, gangrenées par la corruption, l'orgueil et la folie. Les patriarches vieillissants perdent leur emprise, mais refusent d'abandonner leur trône. Les maisons se fissurent, les lignées se brisent, mais l'illusion de grandeur persiste.

La solitude est omniprésente. Chaque personnage évolue dans une forme d'enfermement mental et social. Les voisins vous épient, mais personne ne vous tendra jamais la main. Les communautés vivent dans un équilibre précaire, où chacun se surveille et où personne n'ose briser le cercle. Les personnages sont souvent prisonniers de leur passé, de leur nom, de leur famille, et même de leurs propres désirs.

La violence sociale, quant à elle, s'exprime de mille façons. Elle prend la forme de violences conjugales jamais dénoncées, de hiérarchies raciales ancrées, d'un système judiciaire dévoyé. Le poids d'une religion hypocrite renforce cette pression, légitimant la souffrance au nom de l'ordre moral.



# UN VOYAGE DANS LES ENTRAILLES DU SUD



Les tensions sexuelles alimentent cet engrenage : les désirs sont réprimés, les amours interdits, et les frustrations s'accumulent comme des orages d'été. Ces désirs étouffés nourrissent souvent des explosions de violence ou de transgressions irréversibles.

Partout, les secrets de famille attendent, tapis dans les caves et les greniers. Ils ne disparaissent jamais. Ils s'infiltrent dans les regards, dans les non-dits, dans les héritages empoisonnés. Ils remontent à la surface lorsque les personnages tentent de s'échapper ou de changer les choses. Dans cet univers, personne n'est indemne, et personne ne se rachète vraiment. Le Southern Gothic est un monde sans échappatoire véritable.

## Des situations typiques et poisseuses

Les histoires de Southern Gothic se déploient dans des cadres figés, où les gens vivent ensemble depuis toujours, dans des maisons qui semblent fondre sous la chaleur. Les rues sont bordées de bars miteux, de vieilles épiceries, d'églises oppressantes et de champs abandonnés. Les routes, poussiéreuses et interminables, serpentent vers nulle part.

Les personnages évoluent dans une société où la réputation est une monnaie plus précieuse que l'argent. Les apparences sont soigneusement cultivées, mais les vices sont bien connus de tous. Les violences ordinaires (conjugales, sociales, raciales) sont acceptées, parfois même célébrées. Les relations amoureuses sont autant de champs de mines. Les passions sont étouffées, les

ambitions punies, et les désirs dévorent ceux qui n'osent pas les vivre.

Les pasteurs locaux usent de leur influence pour contrôler la communauté, pendant que les notables et les autorités locales protègent jalousement leur pouvoir. Sous cette façade bien lissée, les tensions s'accumulent, et il suffit d'une étincelle pour que tout explose. Ces petites villes sont des cocottes-minute sociales, prêtes à déborder au moindre incident.

## Les figures incontournables

Le Southern Gothic est peuplé de figures archétypales puissantes et troublantes. Le patriarche tyrannique règne sur sa famille, incapable de comprendre qu'il a déjà perdu le contrôle. La femme enfermée dans un mariage étouffant rêve d'évasion mais s'empêtre dans des passions destructrices. Le fils ou la fille prodigue revient sur ses terres natales, croyant pouvoir tourner la page, mais s'engluie rapidement dans les mêmes conflits et les mêmes compromissions que ses ancêtres.

Le jeune rebelle se heurte aux traditions, souvent sans issue, souvent brisé par les murs invisibles qui l'entourent. Les pasteurs et les figures religieuses incarnent une autorité perverse, prônant la morale tout en profitant des péchés qu'ils dénoncent. Les autorités locales, shérifs et juges de petite ville, sont rarement des garants de la justice : ils protègent leurs amis, leur caste, leur réputation. Et dans l'ombre des ruelles, l'ivrogne traîne ses souvenirs et ses vérités que personne ne veut entendre, mais qui finissent toujours par émerger.



# LE SOUTHERN GOTHIC

## Les archétypes du Southern Gothic

Au cœur de ces histoires, on retrouve la femme fatale abîmée, qui attire le danger comme un aimant, mais qui ne peut s'extraire de sa propre chute. Elle est souvent prisonnière d'un mariage sans amour, d'un passé trop lourd ou d'une réputation qui la précède. À ses côtés, le mari dépossédé gronde et jalouse, incapable de protéger ce qu'il croit lui appartenir, enfermé lui aussi dans ses faiblesses et ses frustrations.

Les anciens notables, gardiens d'un pouvoir moribond, s'acharnent à maintenir leur autorité par la peur et la manipulation. Les enfants sauvages, souvent plus lucides que les adultes, naviguent dans ce monde pourri avec une étonnante perspicacité, sans jamais pouvoir vraiment s'échapper. Enfin, la communauté elle-même devient un personnage à part entière, un monstre social fait de regards, de jugements, de rumeurs et de silences complices. C'est un cercle clos où personne ne peut fuir sans laisser une partie de lui-même derrière.



# INSPIRATIONS CINÉMATOGRAPHIQUES ET SÉRIES (SOUTHERN GOTHIC)

"La Nuit du Chasseur" (1955) de Charles Laughton



Bien que l'histoire se déroule dans la vallée de l'Ohio, aux confins du Sud, le film incarne parfaitement la terreur religieuse, l'hypocrisie et les secrets enfouis dans une communauté isolée. La figure du prêcheur manipulateur et la chasse impitoyable menée dans un décor rural font de ce film une source d'inspiration puissante pour le *Southern Gothic*. L'enfance y est fragile, la religion y est une arme, et la violence plane à chaque instant.

"Baby Doll" (1956) d'Elia Kazan



Situé dans le Mississippi, ce film capture avec brio la moiteur du Sud, les tensions sexuelles latentes, la violence sociale et la déliquescence des familles blanches sur le déclin. La rivalité masculine, la frustration, la manipulation et la guerre psychologique sont au cœur de cette histoire typique du genre, où le désir devient un outil de pouvoir et de vengeance.

"Un tramway nommé Désir" (1951) d'Elia Kazan



Se déroulant à La Nouvelle-Orléans, ce huis clos met en scène la chute sociale, les traumatismes du passé et les conflits de classe. La décadence morale, la brutalité conjugale et les tensions psychologiques y sont omniprésentes. Blanche Dubois incarne la fuite impossible face à la réalité, et Stanley Kowalski représente la brutalité crue du monde qui ne pardonne pas.

"Hud" (1963) de Martin Ritt



L'action se déroule au Texas, et bien que nous soyons en marge du Sud profond, le film met en avant les conflits familiaux, la figure du fils rebelle et la déchéance d'une génération accrochée à un monde en train de disparaître. Hud incarne l'égoïsme destructeur, la violence latente et le refus de toute responsabilité morale.

## "Dans la chaleur de la nuit" (1967) de Norman Jewison



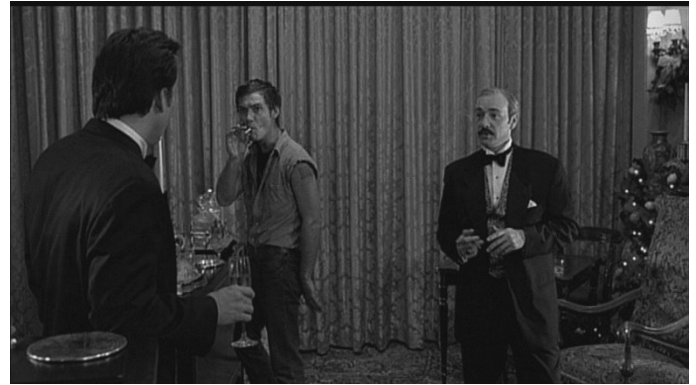
Situé dans le Mississippi, ce film illustre parfaitement le racisme ordinaire et les tensions sociales d'une petite ville du Sud. L'opposition entre l'étranger noir et la communauté blanche, ainsi que la justice biaisée et l'arrogance des notables locaux, sont des éléments centraux. La moiteur des nuits du Sud pèse autant que le poids des préjugés.

## "The Big Easy" (1986) de Jim McBride

Installé à La Nouvelle-Orléans, ce polar explore les dessous de la corruption policière, les tensions sociales et les traditions du Sud. L'ambiance est poisseuse, la ville vibrante et dangereuse, et les personnages profondément ambivalents. Les frontières entre le bien et le mal y sont floues, et les passions brûlantes guident les décisions plus que la morale.



## "Minuit dans le Jardin du Bien et du Mal" (1997) de Clint Eastwood



Se déroulant à Savannah, en Géorgie, ce film explore la face cachée de la haute société locale, les secrets inavouables et les hypocrisies sociales. L'histoire s'enfonce dans l'intimité des élites et expose un Sud à la fois magnifique et pourri de l'intérieur. Les apparences règnent, mais les drames se déroulent dans les coulisses, entre fascination et dégoût.

## "Mississippi Burning" (1988) d'Alan Parker



Situé dans le Mississippi, ce drame basé sur des faits réels illustre la violence raciale systémique, les injustices sociales et la peur omniprésente dans une petite ville où tout le monde sait, mais où personne ne parle. Le film expose la lâcheté collective et la mécanique sociale du silence, dans un climat de haine et de complicité passive.

# CHOISIR SON ÉPOQUE

**Ce Sud intemporel a pourtant une histoire précise. Choisir une époque, c'est choisir quelles injustices sont au premier plan, quelles résistances sont possibles, et ce que les personnages peuvent espérer ou craindre.**

**Tensions dominantes :** misère économique, ségrégation totale, violence de classe, exode rural naissant, prohibition finissante, alcool de contrebande, religion omniprésente comme consolation ou comme instrument de contrôle.

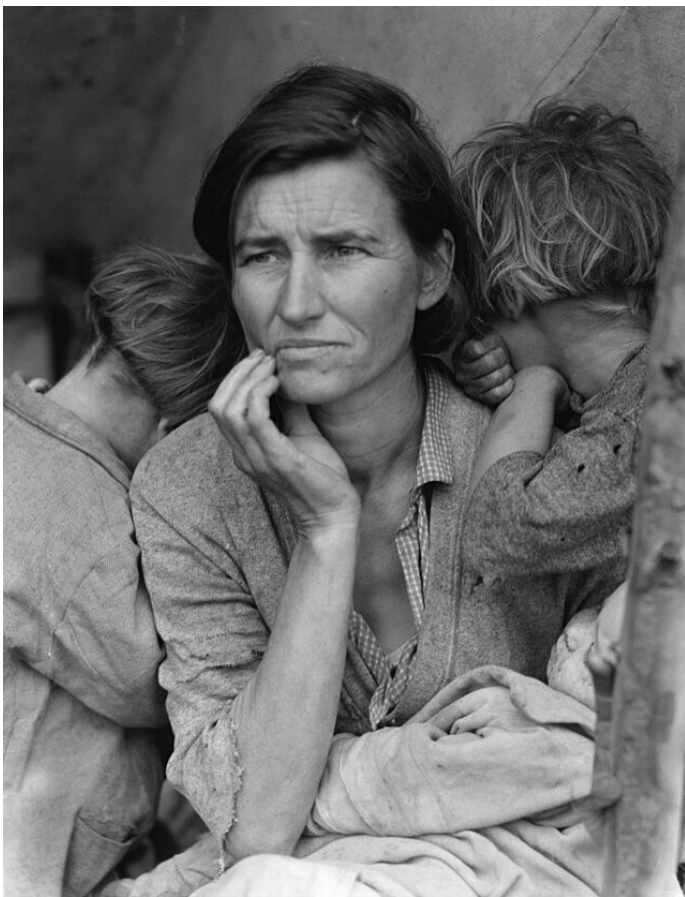
**Figures typiques :** le métayer ruiné, le propriétaire terrien qui tient tout le comté, le prédicateur itinérant, la femme abandonnée avec des enfants, le shérif qui applique les lois qu'il veut.

## Les années 1950 - La surface lisse

L'après-guerre a apporté une apparence de prospérité. Les voitures sont neuves, les maisons repeintes, les sourires de façade sont obligatoires. Mais sous la surface, rien n'a changé. Les droits civiques commencent à bouger ailleurs dans le pays : ici, on résiste. La tension entre le monde moderne qui arrive à la radio et à la télévision, et la communauté qui refuse de changer, est au cœur de cette époque.

**Tensions dominantes :** hypocrisie sociale au summum, début du mouvement pour les droits civiques et réaction violente locale, répression de toute déviance (sexuelle, raciale, politique), consumérisme de façade contre misère réelle.

**Figures typiques :** le vétéran qui n'a pas récupéré, la femme au foyer qui étouffe, le jeune Noir qui commence à refuser, le notable en costume qui finance le Klan le week-end.



## Les années 1930 - La grande désolation

La Grande Dépression a tout aplati. Les familles qui avaient quelque chose l'ont perdu ou sont en train de le perdre. Le travail agricole est épuisant et mal payé. Les hiérarchies raciales sont absolues et légalement protégées. La violence ordinaire des hommes blancs sur les Noirs, sur les femmes, sur les pauvres est institutionnalisée.



# CHOISIR SON ÉPOQUE

## Les années 1960-1970 - Tout se fissure

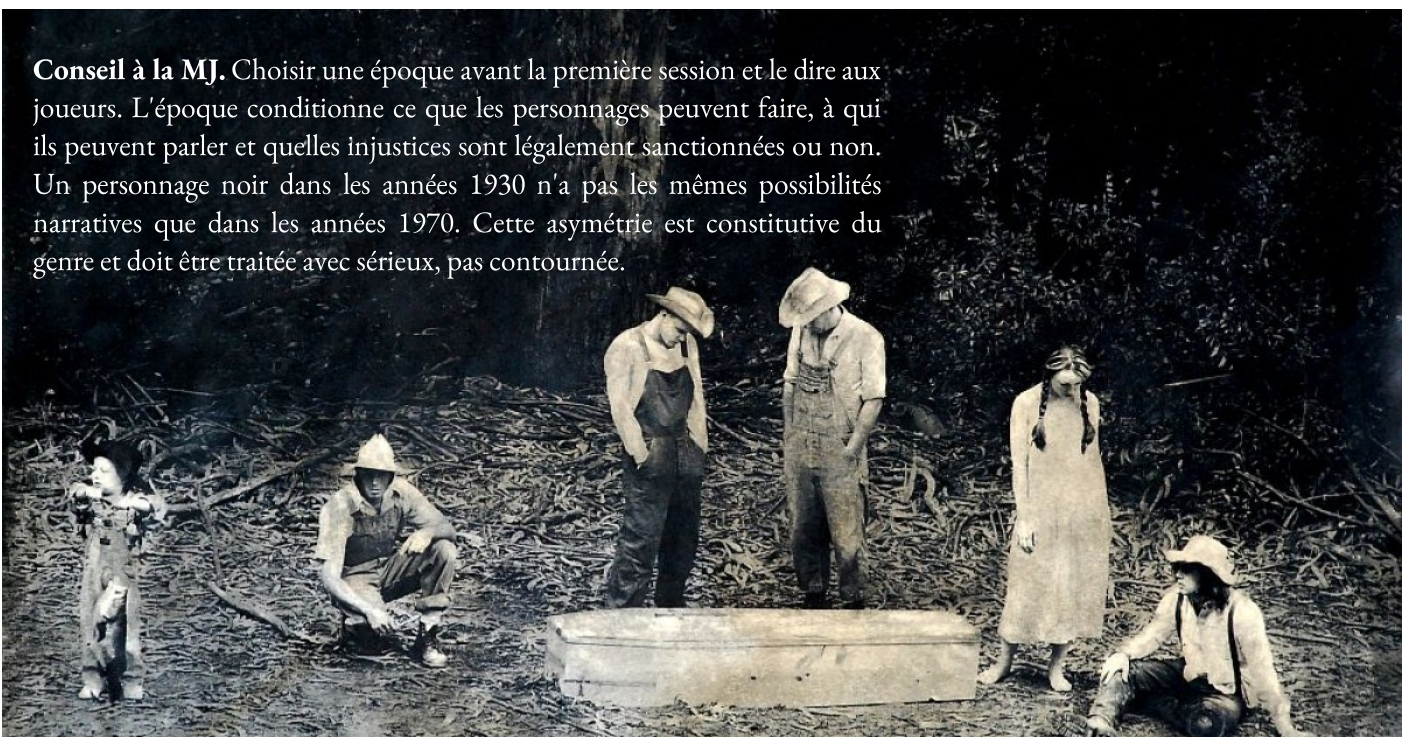
Le monde change, mais pas ici, ou pas assez vite. Le mouvement des droits civiques fracture les communautés. La guerre du Vietnam envoie les fils des pauvres se faire tuer. Les drogues arrivent. Les familles éclatent. La vieille garde tient encore le pouvoir, mais elle sent que le sol se dérobo.

**Tensions dominantes** : droits civiques comme ligne de fracture centrale, violence politique organisée, retour des vétérans traumatisés, drogues dures dans les milieux ruraux, déclin des grandes familles blanches, premières remises en question visibles de l'ordre établi.

**Figures typiques** : le militant venu du Nord qui ne comprend pas à quoi il s'expose, le vétéran du Vietnam perdu dans sa propre tête, la fille de bonne famille qui veut partir, le vieux patriarche qui voit son monde s'effondrer et cherche à qui la faute.



**Conseil à la MJ.** Choisir une époque avant la première session et le dire aux joueurs. L'époque conditionne ce que les personnages peuvent faire, à qui ils peuvent parler et quelles injustices sont légalement sanctionnées ou non. Un personnage noir dans les années 1930 n'a pas les mêmes possibilités narratives que dans les années 1970. Cette asymétrie est constitutive du genre et doit être traitée avec sérieux, pas contournée.



# Précautions et sécurité émotionnelle dans le Southern Gothic

## Pourquoi prendre des précautions ?

Le *Southern Gothic* est un genre riche et puissant, mais il aborde des thèmes lourds : racisme systémique, sexisme, violences conjugales, violences sexuelles, alcoolisme, discriminations sociales, corruption institutionnelle. Ces sujets peuvent être sensibles, voire douloureux, pour les joueurs et joueuses autour de la table.

Dans ce cadre, il est essentiel de créer un espace de jeu sûr et respectueux, qui permette à chacun d'explorer ces histoires sans mettre en danger le confort émotionnel des participants.

## Créer un cadre sûr : les bonnes pratiques

### Discussion préalable

Avant de commencer la partie ou la campagne, prenez le temps de discuter ensemble des limites et des zones de confort de chacun.

- Identifiez les thèmes que vous souhaitez explorer.
- Listez les sujets sensibles que vous préférez éviter.
- Définissez clairement le type d'histoires que vous voulez raconter.

Ce cadre doit être validé par tous et pourra être ajusté en cours de partie si besoin.

## Outils de sécurité émotionnelle

Quelques outils simples et efficaces peuvent aider :

- **Carte X** : chaque joueur peut à tout moment poser une carte X sur la table pour signaler que la scène doit s'arrêter ou être réorientée.
- **Feux de signalisation** : pendant la partie, chacun peut signaler discrètement son niveau de confort (vert = tout va bien, orange = attention, rouge = on arrête).
- **Debriefing systématique** : prévoyez toujours un temps d'échange après la partie pour vérifier que tout le monde se sent bien.

## Jouer avec conscience

Dans le *Southern Gothic*, les systèmes oppressifs sont le décor, pas des prétextes à des scènes gratuites ou complaisantes.

- Les discriminations raciales, sexistes ou sociales doivent être jouées comme des systèmes oppressifs, jamais comme des blagues ou des situations légères.
- Jouer des personnages issus de minorités peut enrichir l'histoire, mais demande une attention particulière et un consentement clair.
- La violence psychologique ou physique ne doit jamais devenir un outil de "divertissement". Elle doit être jouée avec mesure et respect des limites de chacun.

## Consentement en continu

Un accord donné en début de partie n'est pas gravé dans le marbre. Chaque joueur peut, à tout moment, demander à moduler ou supprimer certains éléments de l'histoire.

## Adapter l'intensité si besoin

Si le groupe souhaite explorer les thèmes du *Southern Gothic* sans les jouer de manière frontale :

- Vous pouvez choisir d'évoquer certains faits "hors champ" sans les jouer en détail.
- Vous pouvez centrer les scènes sur les conséquences sociales et psychologiques, sans décrire les actes eux-mêmes.
- Vous pouvez mettre l'accent sur les secrets de famille, les tensions sociales et les choix moraux, plutôt que sur la violence directe.

## Une responsabilité partagée

La création d'un cadre de jeu sûr est l'affaire de tous. La meneuse de jeu doit être attentive, mais chaque joueur est aussi responsable de la sécurité émotionnelle des autres.

Le *Southern Gothic* peut offrir des parties intenses et puissantes si les frontières sont bien posées et respectées. C'est ainsi que l'on peut explorer des histoires sombres, complexes et humaines en toute confiance.

# CRÉATION DES PERSONNAGES

## Univers, Métiers, Talents et Aptitudes

(Adaptation Southern Gothic)

Avant de créer un personnage, la meneuse de jeu explique aux joueurs dans quel coin perdu du Sud profond se déroulera la partie. Ce contexte peut être simple : une petite ville rurale, une ferme isolée, un comté poussiéreux où tout le monde se connaît. Les joueurs n'ont pas besoin de tout savoir sur l'univers, mais doivent en comprendre les codes sociaux et les tensions locales pour construire des personnages crédibles.

Chaque personnage possède un Métier, deux Talents et deux Aptitudes.

## LES COMPOSANTES ET LES MOYENS

### Les quatre Composantes

Dans Southern Gothic, on joue des gens ordinaires, abîmés ou résignés. Les quatre Composantes décrivent ce qu'ils sont au fond.

○ **Corps** : Ce que le personnage peut faire avec son corps : endurance, force brute, résistance à la douleur, capacité à travailler ou à encaisser. Dans le Sud profond, le Corps porte souvent les traces d'une vie dure.

≈ **Instincts** : Les forces et faiblesses enfouies : le sixième sens, l'intuition animale, les pulsions inconscientes. C'est par les Instincts que s'expriment le côté animal du personnage, sa capacité à sentir le danger ou, au contraire, à se laisser dominer par ses démons intérieurs.

♥ **Cœur** : Le domaine des sentiments : aimer, convaincre par l'émotion, comprendre les autres, mais aussi se laisser manipuler ou s'accrocher à des illusions. Dans le Southern Gothic, le Cœur est souvent à la fois la plus grande force et la plus grande vulnérabilité d'un personnage.

\* **Esprit** : La réflexion, l'analyse, la capacité à déduire et à manœuvrer intellectuellement. L'Esprit permet de voir clair dans les mensonges des autres, mais aussi de construire les siens.

À la création, répartissez 18 points entre les quatre Composantes : 3 (faible) à 6 (fort) par Composante.

### Les quatre Moyens

Les Moyens expriment comment le personnage utilise ses Composantes. Un même objectif peut être tenté par quatre voies différentes : c'est là que se joue la couleur d'une scène.

◀ **Perception** : Savoir, observer, ressentir avant d'agir. Lire une pièce, capter une tension, deviner ce que cache un interlocuteur.

➡ **Action** : Agir concrètement sur le monde ou sur les autres. Frapper, forcer, séduire par un geste, mentir avec aplomb.

☹ **Désir** : La volonté profonde, consciente ou non : se dépasser, tenir à tout prix, laisser parler une passion, en appeler à quelque chose de plus grand que soi. Dans le Southern Gothic, le Désir est souvent ce qui pousse un personnage à l'irréparable.

■ **Résistance** : Tenir bon face à une pression extérieure ou intérieure. C'est un Moyen passif, déclenché par une situation qui menace l'intégrité physique, psychologique ou morale du personnage.

À la création, répartissez 10 points entre les quatre Moyens : 1 (faible) à 4 (fort) par Moyen.

### Le Désir dans le Southern Gothic

Le Désir ☹ est le Moyen le plus difficile à cerner, et aussi le plus central dans ce genre. Il représente toutes les formes de volonté, conscientes ou inconscientes : se dépasser, tenir envers et contre tout, vouloir que le monde change.

Dans le *Southern Gothic*, le Désir ☹ c'est ce qui pousse les personnages vers ce qu'ils ne devraient pas vouloir, vers ce qu'ils n'arrivent pas à ne pas vouloir.

C'est la bouteille à laquelle on revient, la personne qu'on ne devrait pas toucher, la vengeance qu'on se promet depuis des années, la foi qui survit à tout.

En pratique, le Désir ☹ intervient dans les situations suivantes :

- Résister par la seule force de la volonté à un effondrement physique ou psychologique.
- Se dépasser dans une action qui réclame plus que du talent ou de la force.
- En appeler à quelque chose de profond (foi, amour, haine, survie) pour accomplir l'impossible.

Dans le Duel intérieur : Instincts ≈ + Désir ☹ représente la force brute de la pulsion, ce à quoi le personnage doit résister.

# CRÉATION DES PERSONNAGES

Un personnage avec un Désir élevé est quelqu'un de profondément habité, capable de tenir là où les autres s'effondrent. Mais ce même Désir, retourné contre lui-même, devient le carburant de ses failles.

## LES ÉNERGIES

Les règles de Simulacres proposent plusieurs niveaux selon le degré de réalisme souhaité. Pour *Southern Gothic*, deux options sont viables selon le ton choisi par le groupe.

### Option A — Univers réaliste (recommandée).

Aucune Énergie. Les personnages n'ont aucune capacité de dépassement extraordinaire. Chaque action repose uniquement sur leurs Composantes, leurs Moyens et leurs Talents. C'est l'option la plus cohérente avec le genre : dans le *Southern Gothic*, personne ne se transcende. On encaisse, on cède, on survit ou on sombre.

### Option B — Personnages un peu au-dessus de la moyenne.

Chaque joueur choisit une seule Énergie de base parmi Puissance ⚡, Rapidité ⚡ et Précision ⊕, et lui affecte 1 point. Cette option convient si le groupe veut des personnages légèrement plus capables, sans sortir du registre humain et ancré.

Il n'y a pas de magie, pas de pouvoirs psychiques, pas d'Énergie extraordinaire dans *Southern Gothic*. L'Héroïsme ▼ est à éviter : il introduit une dimension de dépassement héroïque qui contredit la tonalité du genre, où les personnages échouent, dérivent et paient le prix de leurs choix.

La MJ annonce le choix retenu avant la création des personnages. Ce choix s'applique à tous de façon identique.

## LE MÉTIER

Le Métier représente l'ensemble des compétences que le personnage a acquises dans sa vie quotidienne. Dans le *Southern Gothic*, les métiers sont souvent ordinaires et ancrés localement. On ne joue pas des aventuriers, mais des habitants du coin, avec des boulots parfois écrasants, parfois modestes, parfois socialement dominants.

Exemples de métiers typiques *Southern Gothic* :

- Fermier
- Pasteur
- Serveuse dans un bar miteux
- Shérif de petite ville
- Médecin de campagne
- Chauffeur routier

- Ouvrier agricole
- Patron de garage ou de boutique locale
- Épouse au foyer
- Flic corrompu
- Fille ou fils de notable
- Petite frappe locale
- Journaliste dans un canard de seconde zone

N'importe quel métier adapté à l'époque et au lieu peut être choisi. Les métiers exotiques sont possibles mais doivent toujours s'intégrer dans la vie locale.

Dans le *Southern Gothic*, les personnages ne font pas partie d'une structure unique. Ils n'ont donc pas de Spécialité sauf si, par choix de la table, tous les PJ font partie d'une même famille ou communauté soudée.

## LES TALENTS

Un Talent est une compétence spécifique qui permet à un personnage de se sortir des situations normales où ce Talent peut servir. Il est recommandé de ne pas choisir un Talent déjà couvert par le Métier.

*Exemple : inutile de choisir Tirer à l'arme de poing si vous êtes flic. Inutile de choisir Premiers soins si vous êtes médecin.*

Talents typiques *Southern Gothic* :

- Tirer à l'arme de poing
- Conduire vite
- Bagarre (combat à mains nues)
- Séduire
- Psychologie intuitive
- Esquiver
- Intimider
- Réparer / bricoler
- Cuisiner (niveau expert)
- Jouer d'un instrument (niveau avancé)

## LES APTITUDES

Les Aptitudes sont des domaines où le personnage a une petite expérience ou une pratique amateur. Elles ne donnent pas de bonus, mais elles permettent d'annuler la difficulté Très difficile liée à une totale ignorance.

Aptitudes typiques *Southern Gothic* :

- Chasser
- Pêcher
- Jouer d'un instrument (niveau loisir)

# CRÉATION DES PERSONNAGES

- Braconner
- Escalader
- Lire des romans populaires
- Conduire de vieux pick-up
- Réparer des objets basiques
- S'occuper de bétail
- Savoir utiliser une arme de chasse

Vous pouvez aussi choisir des passe-temps discrets (jouer aux dominos, collectionner des bibelots, participer aux fêtes religieuses, etc.).

## Échanges possibles

Deux Aptitudes peuvent être échangées contre un Talent supplémentaire. Un Talent peut être échangé contre deux Aptitudes supplémentaires.

C'est un bon moyen de créer un personnage plus ou moins polyvalent selon l'histoire que vous voulez raconter.



# LES SECRETS



**Dans le *Southern Gothic*, les secrets ne sont pas anecdotiques. Ils sont le ciment et le poison des communautés. Tout le monde en a. Personne n'en parle. Et ils finissent toujours par remonter.**

**À la création du personnage.** Chaque joueur définit un secret pour son personnage. Ce secret doit répondre à deux critères : il est honteux ou dangereux s'il est révélé, et il a une conséquence directe sur au moins un autre personnage ou PNJ de l'histoire.

La MJ connaît tous les secrets des PJ. Les autres joueurs ne les connaissent pas, sauf si leur personnage est impliqué. La MJ attribue également un secret à chaque PNJ important de l'histoire.

Exemples de secrets typiques *Southern Gothic* :

- Un enfant illégitime caché depuis des années.
- Une dette contractée auprès de quelqu'un de dangereux.
- La responsabilité directe ou indirecte dans la mort ou la ruine d'un autre.
- Une relation interdite, passée ou présente.

- Un acte de lâcheté ou de trahison jamais avoué.
- Une identité, une origine ou un passé dissimulé.

**Quand un secret est révélé.** La révélation d'un secret a toujours des conséquences. La MJ choisit parmi les effets suivants selon la gravité et le contexte :

- Perte de 1 point de Réputation si le secret est public ou devient connu de la communauté.
- Perte de 1 EP pour le personnage dont le secret est exposé.
- Modification des relations avec un ou plusieurs PNJ.
- Déclenchement d'un Test de Résistance immédiat si le secret touche directement une Faille ou une Fêlure du personnage.

Un secret révélé ne disparaît pas mécaniquement. Il continue d'exister dans la fiction et peut continuer à peser, longtemps après.

# FAILLES ET FÊLURES – SOUTHERN GOTHIC (VERSION PJ)

Les Failles et Fêlures sont **au cœur des personnages *Southern Gothic***. Elles ne sont pas de simples désavantages : elles sont le moteur dramatique du jeu.

Elles doivent créer des situations de tension, de tentation ou de fragilité psychologique, mais **elles ne doivent pas transformer les PJ en coquilles vides ou en caricatures injouables**.

Les listes proposées sont là pour guider, mais les joueurs et la MJ peuvent inventer librement leurs propres variantes ou nuances.

## Les Failles (1d6)

Les Failles représentent des tentations, des dépendances, des pulsions que le personnage a du mal à contrôler.

1d6	Failles possibles
1	<b>Goût du risque</b> : le personnage se met souvent en danger sans nécessité.
2	<b>Démon du jeu</b> : incapable de résister à une occasion de parier ou de jouer.
3	<b>Démon de la vitesse</b> : recherche constante d'adrénaline (conduite, bagarre, fuite).
4	<b>Appât du gain</b> : toujours attiré par l'argent facile, les petits larcins ou les combines douteuses.
5	<b>Addiction</b> modérée (alcool, sexe, pouvoir, violence...) : le personnage lutte encore contre sa dépendance.
6	<b>Obsession douce</b> : une personne, un lieu ou un objet occupe une place démesurée dans ses pensées.

**Les Failles des PJ sont moins lourdes que celles des PNJ, mais elles peuvent s'aggraver au fil de la partie si la tentation est trop forte.**

## Les Fêlures (1d6)

Les Fêlures sont des blessures psychologiques ou des fragilités émotionnelles qui colorent les réactions du personnage.

1d6	Fêlures possibles
1	<b>Phobie discrète</b> : peur d'un lieu, d'une situation ou d'un animal précis (gérable, mais pesant).
2	<b>Honte secrète</b> : un événement passé que le personnage veut absolument cacher.
3	<b>Traumatisme ancien</b> : un accident, une perte, une agression mal digérée, qui peut resurgir.
4	<b>Schéma autodestructeur</b> : le personnage répète inconsciemment des choix toxiques.
5	<b>Culpabilité enfouie</b> : le personnage se sent responsable d'un drame passé.
6	<b>Fragilité affective</b> : peur panique de l'abandon, s'attache trop vite ou dépend affectivement.

**Les Fêlures des PJ sont conçues pour créer des dilemmes, pas pour les écraser. Elles doivent enrichir le jeu, pas bloquer l'action.**

## L'aggravation des Failles

Les Failles ne sont pas figées. Dans une campagne *Southern Gothic* qui dure, elles s'aggravent si le personnage cède trop souvent, et s'allègent (rarement, difficilement) si le personnage fait des choix différents.

Chaque fois qu'un personnage cède à sa Faille, la MJ coche une case sur une échelle de trois degrés :

Degré	Nom	Effet
1	Latente	La Faille existe mais reste contrôlable. Pas de malus.
2	Active	La Faille s'impose régulièrement. Malus de -1 aux Tests de Résistance contre cette Faille.
3	Dévorante	La Faille gouverne le personnage. Malus de -2 aux Tests de Résistance.

# **FAILLES ET FÊLURES – SOUTHERN GOTHIC (VERSION PJ)**

Le passage d'un degré au suivant se produit après trois cédés consécutifs ou accumulés sur une même session, à l'appréciation de la MJ.

**Réduire une Faille.** Passer du degré 2 au degré 1, ou du degré 3 au degré 2, demande un effort narratif réel : une décision de jeu significative, un sacrifice, une aide extérieure. Ce n'est jamais automatique. La MJ valide. Une Faille ne disparaît jamais complètement.

**Les Fêlures s'approfondissent aussi.** Une Fêlure peut s'aggraver selon le même principe, mais le déclencheur est différent : ce ne sont pas des cédés répétés, mais des événements qui rouvrent la blessure (un lieu, une personne, une situation qui rappelle le traumatisme originel).

Une faille PJ au degré **Dévorante** rejoint le registre des failles PNJ. Les PNJ sont souvent des personnages dont les failles ont

gagné depuis longtemps.

## **Notes importantes**

**PNJ et PJ n'utilisent pas forcément les mêmes listes.** Les PNJ peuvent avoir des failles plus lourdes, des dépendances irréversibles ou des obsessions destructrices.

**Liberté totale.** La MJ et les joueurs peuvent toujours créer des variantes, personnaliser les failles et les fêlures ou en inventer de nouvelles adaptées à leur campagne.



# GÉRER LA TENTATION ET LA RÉSISTANCE DANS LE SOUTHERN GOTHIC

## La lutte intérieure : une mécanique essentielle

Dans le *Southern Gothic*, les personnages ne sont pas des héros sans failles. Ils sont humains, marqués par leurs pulsions, leurs dépendances et leurs traumatismes. La tentation n'est pas un danger extérieur : c'est une bataille intime contre soi-même. Le cœur du système repose donc sur les **Tests de Résistance**, qui modélisent ces moments où le personnage lutte contre ses propres démons.

## Quand faire un Test de Résistance ?

Un Test de Résistance est déclenché lorsqu'une situation touche directement la faille ou la fêlure d'un personnage. C'est un test crucial pour savoir si le personnage cède à sa tentation ou s'il parvient à se contrôler.

## Étape 1 : Le joueur choisit comment résister

Chaque joueur décrit comment son personnage tente de résister et choisit une Composante adaptée à sa stratégie psychologique :

- **Corps ○ et Résistance ♥** : Il lutte physiquement contre la pulsion. Exemple : il repousse violemment un verre de whisky, quitte la pièce ou s'éloigne de l'objet de sa tentation.
- **Cœur ♥ et Résistance ♥** : Il s'appuie sur ses sentiments ou ses liens affectifs. Exemple : il pense à sa femme et à ses enfants pour ne pas trahir un ami.
- **Esprit ✱ et Résistance ♥** : Il s'impose une réflexion logique. Exemple : il se convainc qu'accepter l'argent sale le mettrait en danger.
- **Instincts ≅ et Résistance ♥** : Il écoute son intuition ou son instinct de survie. Exemple : une voix intérieure lui souffle de fuir une femme dangereuse.

Le joueur est encouragé à **justifier son choix narrativement**.

## Étape 2 : La MJ ajuste la Difficulté

La force de la tentation détermine la Difficulté du test :

- Tentation légère : Aisée (+1)
- Tentation modérée : Normale (0)
- Tentation forte : Malaisée (-1) ou Difficile (-2)
- Tentation irrésistible : Très Difficile (-4)

*Exemple* : Un PJ alcoolique (faible dépendance) fait face à une bouteille pendant une dispute tendue. La MJ juge la Difficulté Difficile (-2). Test : **Corps ○+ Résistance ♥ - 2**.

### Option : Duel intérieur (approche avancée)

Vous pouvez enrichir la mécanique en comparant :

- **Instincts ≅+ Désir ♠** (force de la pulsion)
- **Composante choisie + Résistance ♥** (force de la résistance)

Si la pulsion est **supérieure ou égale**, le PJ doit faire un Test de Résistance.

Si la résistance est **supérieure**, le PJ garde le contrôle sans test.

Ce duel intérieur modélise de façon vivante la lutte psychologique.

## Étape 3 : Céder volontairement

Le joueur peut **accepter de céder sans lancer de dés**, s'il estime que son personnage est incapable de résister ou s'il souhaite jouer la tentation pleinement en *roleplay*.

Cette liberté enrichit la narration et encourage le jeu organique.

## Étape 4 : Conséquences

- **En cas de réussite** : Le personnage résiste. Il peut poursuivre comme si de rien n'était ou ressentir une fatigue psychologique (la MJ peut proposer une perte de 1 PS si la scène le justifie).
- **En cas d'échec** : Le personnage cède à la tentation. Il boit, il fuit, il trahit, il s'empote, il se bat, il séduit, etc.
- **Si l'acte a des conséquences graves** : En cas de comportement particulièrement destructeur (meurtre, trahison majeure, acte ignoble), la MJ peut décider d'imposer la perte de 1 point d'Équilibre Psychique (EP).

**Important** : La perte d'EP n'est jamais automatique. Elle est réservée aux situations réellement lourdes de conséquences. Les petites failles du quotidien n'entraînent pas de dégradation psychique systématique.

# GÉRER LA TENTATION ET LA RÉSISTANCE DANS LE SOUTHERN GOTHIC

## Déclencheurs typiques de perte d'EP dans le Southern Gothic

### Perte de 1 EP :

- Assister impuissant à une violence grave qu'on aurait pu empêcher.
- Découvrir un secret de famille qui détruit l'image qu'on avait de soi ou des siens.
- Être contraint d'abandonner quelqu'un qui comptait pour se sauver.
- Subir une humiliation publique profonde dans une communauté où la réputation est tout.
- Trahir quelqu'un qui vous faisait confiance.
- Être confronté à une injustice irréparable sans recours possible.
- Commettre un acte que le personnage sait être irréversible et honteux.

### Perte de 2 EP (situations exceptionnelles) :

- Tuer quelqu'un pour la première fois, dans des circonstances moralement ambiguës.
- Découvrir qu'on a été la cause directe d'une tragédie qu'on croyait subir.
- Perdre ce qui donnait sens à sa vie (un enfant, une foi, une raison d'exister).

La récupération d'EP est lente : 1 point par semaine de calme réel. Dans une campagne Southern Gothic, ce rythme lent est une pression narrative en lui-même. Les personnages s'usent. Peu récupèrent vraiment.

## En résumé

- Tous les Tests de Tentation sont des **Tests de Résistance**.
- Le joueur choisit librement la Composante qu'il utilise pour résister.
- La Difficulté varie selon l'intensité de la tentation.
- Une option de **duel intérieur** peut enrichir la scène.
- Le joueur peut toujours choisir de céder volontairement.

Cette mécanique est simple, souple et laisse une large place à la narration et au choix des joueurs. Elle est au service du ton *Southern Gothic* : une tension permanente entre contrôle et abandon, entre lucidité et dérive.



# LA RÉPUTATION

Dans le Southern Gothic, la réputation n'est pas un détail : c'est une monnaie, une arme et une prison. Elle conditionne ce que les gens acceptent de faire avec vous, de vous dire, de vous vendre.

## Trois niveaux de Réputation :

Niveau	Définition
<b>Respectable</b>	<b>Le personnage jouit d'une bonne image dans la communauté.</b> On lui fait confiance, on lui ouvre les portes.
<b>Compromis</b>	<b>Des doutes circulent.</b> Certains le fuient, d'autres s'en méfient. Il perd l'accès à certains cercles.
<b>Infâme</b>	<b>Sa réputation est détruite.</b> Les portes se ferment. Les autorités le surveillent. Certains le craignent, d'autres le méprisent ouvertement.

## Effets mécaniques :

- Respectable : aucun modificateur.
- Compromis : malus de -1 aux Tests sociaux avec des inconnus ou des notables.
- Infâme : malus de -2 aux Tests sociaux dans la communauté. Certains PNJ refusent tout contact.

**Comment la Réputation évolue.** Elle ne change pas à chaque scène. Elle évolue quand quelque chose de significatif devient public : un secret révélé, un acte honteux ou courageux vu de tous, une décision qui rompt avec les codes locaux. La MJ en est l'arbitre.

Un personnage peut avoir une réputation différente selon les cercles : respectable aux yeux de l'église, compromis pour les notables, estimé des marginaux. La MJ peut gérer cette granularité si le groupe le souhaite.



# Exemples de combinaisons Composante + Moyen

(Spécial Southern Gothic)

Exemples de Composante combinée à un Moyen	◀ Perception	➡ Action	🔥 Désir	🛡 Résistance
○ Corps	Utiliser les cinq sens, repérer un détail dans une scène de crime, entendre une dispute dans une pièce voisine.	Se battre, forcer une porte, conduire rapidement, renverser quelqu'un, saisir une arme.	Se dépasser physiquement : résister à la douleur, continuer à courir malgré la fatigue, supporter la chaleur étouffante d'une canicule.	Résister à l'alcool, à la drogue, à la faim, aux coups reçus, à une maladie locale.
≈ Instincts	Deviner une réaction, ressentir une tension dans une pièce, flairer un danger imminent, capter un mensonge non verbal.	Convaincre quelqu'un sur un coup d'instinct, agir sans réfléchir (frapper, fuir, séduire), improviser sous pression.	Céder à ses pulsions : séduire sans réfléchir, agir par besoin compulsif (boire, jouer, voler), se jeter dans une bagarre.	Résister aux vices (alcool, sexe, violence), garder son sang-froid en cas d'humiliation, résister à une panique intérieure.
♥ Cœur	Lire les émotions, percevoir une tristesse dissimulée, deviner une jalousie, comprendre les conflits familiaux.	Se faire aimer, amadouer, supplier, obtenir une faveur en jouant sur les sentiments.	Défendre une cause émotionnelle, en appeler à la foi, aux souvenirs, tenter une réconciliation désespérée.	Résister à la pitié, refuser une manipulation affective, surmonter une dépendance affective, tenir bon face à un chantage émotionnel.
✧ Esprit	Analyser un indice, trouver une incohérence dans un témoignage, déduire les intentions cachées d'un interlocuteur.	Construire un mensonge complexe, manœuvrer socialement, élaborer une stratégie pour fuir ou gagner du temps.	Méditer, trouver une solution improbable, inventer un plan de secours sous pression.	Rester logique, résister à la panique mentale, ne pas se laisser envahir par la culpabilité, garder son équilibre psychique face à une pression sociale.

Ce tableau n'est qu'indicatif et ne doit jamais limiter la créativité des joueurs. Dans le *Southern Gothic*, tout dépend de la manière dont le joueur décrit l'action.

Exemple : Caleb veut obtenir un renseignement de Moses. Il peut :

- Utiliser ses muscles (Corps ○ et Action ➡) pour l'intimider physiquement.
- Utiliser ses sentiments (Cœur ♥ et Action ➡) pour le séduire ou l'amadouer.
- Utiliser son intellect (Esprit ✧ et Action ➡) pour le berner ou l'embrouiller.
- Utiliser son analyse (Esprit ✧ et Perception ◀) pour comprendre ce que cache Moses.
- Utiliser son instinct (Instincts ≈ et Perception ◀) pour deviner ce qui pourrait le pousser à parler.

Peu importe la combinaison choisie, tant que le joueur explique comment il agit. Le but est de raconter l'action de manière cohérente et vivante.

## Remarque essentielle :

Dans le *Southern Gothic*, le rôle des sentiments, des pulsions et des vices est central. Un joueur peut décrire une action comme instinctive, affective, ou raisonnée : c'est le choix narratif qui doit guider la combinaison, pas une liste rigide.

La meneuse de jeu valide toujours la combinaison choisie si l'explication du joueur est crédible et enrichit la scène.

La diversité des approches est encouragée : un même objectif peut être tenté par la force, par la séduction, par l'intuition ou par la manipulation.

# PNJ dans le Southern Gothic - Failles et Fêlures spécifiques

## Failles et Fêlures des PNJ

Les PNJ sont souvent **moins nuancés que les PJ**. Leurs failles sont plus caricaturales, plus assumées, parfois extrêmes.

Le MJ peut s'appuyer sur la table ci-dessous pour générer rapidement des PNJ typiques du *Southern Gothic*.

2d6	Failles, Fêlures et Addictions PNJ
2	Addiction sévère (alcool, drogue, sexe, jeu) : le PNJ cède systématiquement.
3	Violence incontrôlable : se met à frapper ou détruire au moindre conflit.
4	Obsession dévorante (argent, religion, vengeance, sexe) : cette obsession guide toutes ses décisions.
5	Racisme ou haine viscérale : agit systématiquement contre une catégorie de personnes.
6	Honte ou secret enfoui : prêt à tout pour empêcher que cela soit découvert.
7	Corruption passive : accepte des pots-de-vin sans vergogne, préfère fermer les yeux.
8	Fragilité affective : facilement manipulable par des figures d'autorité ou par la flatterie.
9	Appât du gain : trahit facilement pour de l'argent ou un avantage personnel.
10	Besoin pathologique de reconnaissance : recherche sans cesse l'admiration des autres.
11	Perversion sexuelle latente : attire ou manipule les autres de manière malsaine.
12	Fanatisme religieux ou moral : prêt à des actes extrêmes pour défendre ses croyances.



## PNJ Types - *Southern Gothic*

Voici quelques archétypes de PNJ typiques, utilisables directement avec leur niveau et leurs tendances psychologiques.

### PNJ Faible (Test 5)

Ivrogne local, garçon de ferme, voyou minable.

Utilisation : Figurants, relais d'information peu fiables, pions dans des conflits plus grands.

Failles possibles : Addiction visible, peur des autorités, pulsions incontrôlées.

### PNJ Moyen (Test 6)

Flic de petite ville, commerçant, prédicateur local.

Utilisation : Figures locales qui peuvent s'opposer aux PJ ou les manipuler.

Failles possibles : Corruption passive, obsessions sexuelles, besoin de reconnaissance.

### PNJ Fort (Test 8)

Notable local, chef de gang, pasteur influent.

Utilisation : Opposants actifs, figures de pouvoir malsaines.

Failles possibles : Violence incontrôlable, racisme actif, perversion latente, fanatisme religieux.

### PNJ Exceptionnel (Test 10)

Patriarche tyrannique, chef de police corrompu, gourou charismatique.

Utilisation : Antagonistes majeurs, moteurs de scénario.

Failles possibles : Obsession absolue, fanatisme destructeur, pulsions hors de contrôle.



# PNJ Southern Gothic : gestion avancée des Failles et Fêlures

## PNJ complexes (cumuler les failles)

Deux points à noter :

1. **Certains PNJ doivent être plus complexes** et cumuler plusieurs failles. Plus un PNJ est important, plus il peut cumuler des failles et fêlures.
2. **Tous les PNJ ne doivent pas être des pourritures finies.** Le *Southern Gothic*, c'est aussi l'histoire des victimes, des innocents, des marginaux et des gens ordinaires.



Type de PNJ	Nombre de Failles/Fêlures
Faible	1 (ou aucune)
Moyen	1 ou 2
Fort	2 ou 3
Exceptionnel	3 ou plus

Le cumul peut être :

- Deux failles différentes (ex : appât du gain + obsession sexuelle).
- Une faille + une fêlure.
- Ou trois éléments : racisme + violence + obsession.

Le MJ peut tirer plusieurs fois sur la table ou choisir à la carte selon le rôle du PNJ.

Exemple : Shérif local (PNJ Fort) : Failles : Racisme + Corruption passive. Fêlure : Besoin de reconnaissance.

Ce cumul crée un PNJ complexe, instable et très *Southern Gothic*.

Tous les PNJ ne sont pas des monstres : les innocents, les victimes, les gens ordinaires  
 Dans un bon *Southern Gothic*, il y a **des nuances**. Tout le monde n'est pas mauvais.

**Voici une table simple à 1d6 pour déterminer le profil moral d'un PNJ :**

Cette table permet d'équilibrer la galerie de PNJ :

1d6	Tendance morale
1-2	<b>Victime / Innocent</b> : Faible ou sans faille, personnage sincère ou vulnérable.
3-4	<b>Ambigu</b> : Une faille légère, personnage qui peut être sauvé ou manipulé.
5-6	<b>Pourri</b> : Plusieurs failles ou failles lourdes, personnage nocif ou dangereux.

- **Les innocents** : La jeune serveuse harcelée, l'enfant témoin, le vieil ivrogne au grand cœur.
- **Les ambigus** : Le flic influençable, le patron de bar qui ferme les yeux, la femme adultère en quête d'attention.
- **Les pourris** : Les notables, les prédateurs, les chefs de clans ou de gangs.

# OUTILS DE LA MENEUSE DE JEU

## Tables d'ambiance

Ces tables permettent de générer rapidement une scène, un lieu ou un point de départ en improvisation ou en préparation légère.

1d6	Lieu
1	Une maison de plantation à l'abandon, volets fermés, odeur de moisissure et de bois pourri.
2	Un bar de bord de route, néons grillés, juke-box qui tourne en boucle.
3	Une église de bois blanc au milieu des champs, trop propre pour la région.
4	Un cimetière en lisière de forêt, pierres tombales illisibles, herbe haute.
5	Une station-service isolée sur une route sans nom, tenue par quelqu'un qui parle trop ou pas assez.
6	Une ferme encore habitée mais à bout de souffle : bétail maigre, véhicule rouillé, rideau qui bouge.

1d6	Atmosphère
1	Chaleur écrasante, pas un souffle d'air, tout le monde transpire et personne ne parle.
2	Orage imminent depuis le matin. Les animaux sont nerveux. La pression monte.
3	Brume matinale qui ne se lève pas. Les distances semblent fausses.
4	Nuit de pleine lune, insectes partout, chaleur qui ne tombe pas.
5	Pluie fine et continue depuis trois jours. Les routes deviennent des bourbiers.
6	Sécheresse. La terre est craquelée. Les gens sont à cran.

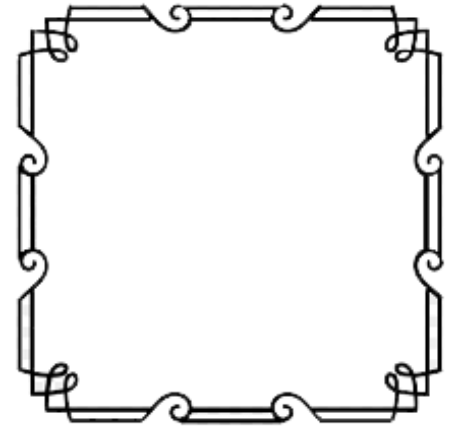
1d6	Secret
1	Quelqu'un dans la communauté n'est pas qui il prétend être.
2	Un mort a été enterré sans que personne ne pose de question. Il ne le sera plus longtemps.
3	Une famille locale doit de l'argent à quelqu'un qui vient réclamer.
4	Une relation interdite est sur le point d'être découverte.
5	Un étranger arrive en ville avec des informations que certains préféreraient garder enterrées.
6	Quelqu'un a disparu. Tout le monde fait semblant de ne pas savoir pourquoi.

1d6	PNJ
1	Un vieil ivrogne qui parle trop et dont personne ne prend les histoires au sérieux.
2	Une femme d'âge moyen, souriante, qui pose trop de questions sur les étrangers.
3	Un gamin d'une douzaine d'années qui observe tout et dit presque rien.
4	Un homme d'Église, chaleureux en apparence, dont le regard ne sourit jamais vraiment.
5	Un flic de petite ville qui marque son territoire dès les premières secondes.
6	Un ouvrier agricole qui a l'air d'attendre que quelqu'un lui demande enfin ce qu'il a vu.



Fiche de Personnage Simulacres (Base) / Southern Gothic / Epoque : \_\_\_\_\_

NOM



(1) Composantes

(2) Moyens

○ CORPS	<input type="text"/>
≡ INSTINCTS	<input type="text"/>
♥ COEUR	<input type="text"/>
* ESPRIT	<input type="text"/>

◀ PERCEPTION	<input type="text"/>
➡ ACTION	<input type="text"/>
🔥 DÉSIR	<input type="text"/>
■ RESISTANCE	<input type="text"/>

(3 à 6) - Total 18

(1 à 4) - Total 10

(3) Talents

Métier (+1)	<input type="text"/>
Talent (+1)	<input type="text"/>
Talent (+1)	<input type="text"/>
Aptitude (o)	<input type="text"/>
Aptitude (o)	<input type="text"/>

Histoire /Description

Etats - Réserve d'Energie

PV	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
EP	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Equipements / Ressources

(4) Cibles

(5) Energies

☁ NATURE	<input type="text"/>
♁ HUMAIN	<input type="text"/>
🔧 ARTIFICIEL	<input type="text"/>
★ SURNATUREL	<input type="text"/>

💡 PUISSANCE *	<input type="text"/>
🎯 PRECISION *	<input type="text"/>
⚡ RAPIDITE *	<input type="text"/>

(0 à 2) - total 4

(-1 à 1) total 0

FAILLES	FÊLURES	SECRET
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Possibilités du métier	Autres	PA
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>