



Chrysalis - Auction

Manuel du Maître de Jeu



Sommaire

Introduction	1
Glossaire	2
Vue d'Ensemble	3
Durée du jeu	3
Contexte Initial	4
Déroulement de la partie	5
Principales Factions	9
Factions initiales	9
Super-factions racoleuses	10
Factions annexes	11
Compétences génériques	13
Les documents personnels	13
L'argent	13
Les pierres précieuses	13
Les objets	14
Le tiers de confiance	14
Le marché noir	14
Le Piratage de Comptes Anthropia	14
Compétences spéciales	15
Mercenaires	15
Mise sur Écoute & Sécurisation	15
Analyse Télécom	15
Localisation GeoIP	15
Traduction runique	16
Expertise biophysique	16
Scan mondial	16
Appel aux fidèles	16
Assauts	16
Déverrouillage du Manoir de LG	17
Les archives protégées	17
Confrérie des djinns de Sedes Sancta	17
Quêtes majeures : la recherche des Orbes	19
La quête de l'Orbe Alpha (rouge)	19
La quête de l'Orbe Beta (violet)	22
La quête de l'Orbe Gamma (bleu)	24
Quêtes Annexes	26

Le Doctorat Honoris Causa	26
Le Défi d'Echecs	27
Mission Anti-Phishing	28
Mission Anti-Spamming	28
La Canne de Loyd Georges	29
Cambriolage du Manoir de Loyd Georges	29
Cambriolage de la Banque de Salima	29
Complot Secret d'Héliossar	30
Extensions et Rebondissements	31
Le rapport d'avancement	31
Le central téléphonique	31
Les trahisons	32
Le piratage des comptes web	32
Le départ d'un joueur	32
La diplomatie	34
Récapitulatifs Techniques	36
Les aides contextuelles	36
Les accès aux compétences spéciales	36
Les textes enrichis	36
Les média intégrables	37
Annexe - Modèles d'Emails Introductifs	41
Bienvenue et Règles de Jeu	41
Envoi de ses Identifiants à un Joueur	41
Annexe - Retour d'Expérience du Beta-Test Chrysalis	41
Annexe - Conseils au Maître du Jeu	42
Secourir les brebis perdues	42
Récompenser les initiatives	42
Limiter le hasard	42
Normaliser les temps	43
Bannir l'effet "Fumée Sans Feu"	43
Bannir l'effet "Tragédie Grecque"	43
Personnaliser l'intrigue	43
Libérer les choix éthiques	44

Introduction

Chrysalis est un jeu multijoueur atypique, situé au croisement des jeux de rôle papier, des jeux de réalité alternée, et des jeux vidéo.

- Comme dans un jeu de rôle “à l'ancienne”, le cœur de l'expérience ludique repose sur une intrigue bien ficelée, qui se déroule peu à peu, au gré des actions des joueurs et des réactions du maître du jeu.
- Comme dans un “alternate reality game”, le jeu se superpose avec la vie de tous les jours, et les joueurs peuvent communiquer grâce à une multitude de moyens bien réels, mais remplis de contenu fictif (sites web, emails, sms...).
- Comme dans les jeux vidéos, le joueur s'imbibe de l'univers fantastique du jeu via moult média (images, vidéos, musiques...), certains étant interactifs.

Plus concrètement, le principe est de faire vivre à un groupe de joueurs une grande aventure, sur une durée définie (de quelques jours à plusieurs semaines), sous la houlette d'un (voire plusieurs) maître de jeu qui tire en coulisse les ficelles de l'histoire. Chrysalis n'est donc pas un jeu mondialement persistant comme un *MMORPG* : chaque maître de jeu y crée sa propre instance, et l'histoire s'y déroule du début à la fin, durant le temps de la partie.

La plupart des interactions ont lieu via un site web dédié, sur lequel chaque joueur dispose d'un arsenal variable d'outils (pages d'information, messagerie email, chat, radio, compétences spéciales...) pour interagir avec l'histoire. Sur une partie “longue durée”, il suffit à chaque joueur de passer un peu de temps chaque jour sur ce portail pour faire avancer ses quêtes, et de méditer le reste du temps sur la stratégie à adopter (un peu à la façon d'un *casual game*) ; tandis que sur des parties plus courtes et intenses, les joueurs auront besoin d'être constamment en interaction avec ce portail.

D'autres moyens de communication peuvent être utilisés pour les interactions entre joueurs (téléphone, sms...), et il est vivement conseillé de se rassembler dans la vraie vie (façon jeu de rôle Grandeur-Nature) pour certaines phases, comme les ventes aux enchères, ou bien la soirée en huis-clos *Mindstorm* destinée à servir d'épilogue au jeu.

Warning

Afin d'éviter toute triche de la part de vos joueurs (on ne sait jamais...), et tout *spoiler* inopportun, il vous est déconseillé d'utiliser le terme **Chrysalis**, ou autre référence officielle au jeu, tant que la partie n'est pas terminée.

Ainsi le site web fictif a volontairement un nom plus “neutre”, Anthropia ; vous pouvez utiliser celui-ci (ou un nom de votre invention) pour désigner le jeu aussi longtemps que nécessaire.

Glossaire

Chrysalis

Le jeu de rôle comprenant à la fois l'alternate reality game **Chrysalis:Auction**, et la murder party **Chrysalis:Mindstorm**. Par abus de langage, on désignera ici sous le nom de "Chrysalis" uniquement la phase alternate reality game, car la murder party a son manuel dédié.

Anthropia

Le nom du portail web (censé être prêté à Loyd Georges par l'Académie d'Alifir) sur lequel le jeu se déroule en grande partie. Aussi parfois appelé "portail fictif" ou "pychronia" (son nom de code pour le développement).

Infobulle

Encart d'aide contextuelle qui apparaît lorsque l'on laisse la souris sur une zone précise d'une page web du jeu. Certaines infobulles colorées apparaissent par ailleurs spontanément en haut à droite de la page pour signaler le succès ou l'échec d'opérations ayant lieu en tâche de fond (ex. si le système de chat rencontre des problèmes de connectivité).

GN

Grandeur-Nature, jeu de rôle où les gens jouent chacun leur rôle de façon théâtrale, à taille réelle, avec ou sans costumes.

HRP

Hors RolePlay - toute action ou discussion qui se situe hors du contexte fictif du jeu, par exemple pour demander des précisions sur les règles.

LG

Loyd Georges, principal personnage non-joueur de Chrysalis, et maître des ventes aux enchères "Trésors Oubliés de Midolie".

Mystery-Party ou Murder-Party

Grandeur nature qui se joue habituellement en une soirée, avec une intrigue à résoudre (typiquement une enquête sur un meurtre).

MJ

Maître du jeu, la personne qui s'occupe de gérer dans l'ombre le déroulement de la partie, et les actions des personnages fictifs (PNJ).

Pangéa

Autre nom de la "Planète Terre", dans l'uchronie où se déroule Chrysalis.

PNJ

Personnage non joueur, tout participant à l'intrigue qui n'est pas joué par une personne réelle, mais par le maître du jeu (ex. Loyd Georges, son serviteur Rydji, les mercenaires...).

Midolie/Alifir/Salima/Akaris...

Voir la carte du monde de Pangéa

RP

RolePlay - toute action ou discussion qui a lieu dans le contexte fictif du jeu, chacun jouant son rôle.

Yods

Les dieux dans la religion akarite ; des entités sans caractéristiques particulières, toutes identiques, toutes unies, mais qui (paraît-il) ont horreur que l'on ne respecte pas leurs fidèles ou leurs prophéties.

Vue d'Ensemble

Durée du jeu

Il existe différents formats pour une partie de Chrysalis, sans qu'il soit possible, pour l'instant, de dire lequel est le plus fécond. Le maître du jeu doit donc décider du planning de la partie en fonction des disponibilités des joueurs, de leur expérience en *roleplay*, mais aussi de sa propre faculté à gérer les multiples interactions du jeu et à répondre aux demandes de chacun (car il doit assumer le rôle de tous les PNJs de Chrysalis, ce qui n'est pas une maigre tâche).

Dans tous les cas, les divers composants de Chrysalis travaillent en "temps relatif", le maître du jeu peut donc régler les systèmes de temporisation pour qu'ils correspondent au rythme qu'il souhaite (voir l'annexe [Normaliser les temps](#)).

Format "casual game"

Conseillé aux débutants, et aux joueurs pris dans le train-train de la vie scolaire/professionnelle. Le jeu se déroule sur plusieurs semaines, avec par exemple une série d'enchères chaque week-end. Chacun peut ainsi à son rythme apprivoiser l'univers du jeu, et s'atteler aux diverses quêtes. Faire attention, dans ce cas aux périodes de "partiels" des étudiants, ou aux "deadlines" des professionnels, mortifères pour l'immersion roleplay.

Format "continuous game"

Dédié aux joueurs ayant une bonne dose de temps et de motivation (idéalement, pendant les vacances), ce format déroule le jeu sur une durée d'une ou deux semaines environ, avec des enchères rapprochées et un maintien constant de la *pression* sur les joueurs. Une formule possiblement très ludique, à condition que les joueurs n'aient pas de gros impératifs pendant cette longue durée, qui pourraient leur faire manquer des événements et saborder leurs plans mûrement réfléchis.

Format "hard core gamer"

Idéal pour les rôlistes chevronnés, amateurs de "grandeur nature" ou de lan-parties qui se perdent dans la nuit, ce format propose de tout jouer en un week-end, et donc d'enchaîner enchères, réunions diplomatiques, et tapotages frénétiques sur le portail fictif. Potentiellement très jouissif, à condition d'éviter que le planning ne dérape, ou simplement que les joueurs (et le maître du jeu) ne soient dépassés par l'ampleur de la tâche. Il est donc bienvenu, dans ce format de jeu, de :

- laisser les joueurs longuement visiter leur intranet, durant la semaine précédant la partie, afin qu'ils y trouvent leurs repères ;
- vérifier, au cas par cas, qu'ils ont bien compris le contexte du jeu et leurs objectifs personnels ;
- être prêt à laisser tomber certains éléments annexes du scénario, pour que l'essentiel (les Orbes Sacrés) soit proprement mené de bout en bout ;

Note

Plus le format choisi est rythmé, plus il devient intéressant, voire nécessaire, pour le maître du jeu, de se faire aider dans sa tâche par une deuxième personne. D'autant plus que cet "assistant au maître du jeu" sera précieux en temps que PNJ pour la *murder party* finale, "Mindstorm", si elle est au menu.

Contexte Initial

Chrysalis met en scène un monde assez semblable à notre 21^e siècle humain, sur une planète appelée Pangéa. Il s'agit en réalité d'une uchronie, d'un univers ayant "bifurqué" d'avec le nôtre au tout début du 20^e siècle, à cause d'une très longue période sismique et climatique (l'ère tectone) qui a gravement perturbé le développement de l'humanité. On retrouvera donc sur Pangéa des références à l'antiquité, au moyen-âge, à la Renaissance, mais pas aux grands conflits de notre 20^e siècle réel.

L'histoire de Chrysalis suit les troubles géo-politico-religieux secouant l'un des continents : la Midolie. L'Akarie, pays midolien surfant depuis longtemps sur le fanatisme religieux, songe en effet de nouveau à se bâtir un empire théocratique couvrant l'ensemble du continent (voire davantage).

Les événements s'accroissent lorsqu'un vieil archéologue autodidacte, Sir Loyd Georges, revient d'une expédition archéologique en Midolie, avec dans ses bagages une multitudes de gemmes et d'artefacts dénichés dans un ancien temple akarite souterrain.

Le bruit court que, non content d'avoir profané un lieu saint, Loyd aurait découvert des artefacts liés à l'une des plus vieilles légendes midoliennes, celle des **Trois Orbes Divins**. Des reliques sacrées potentiellement porteuses de pouvoirs inimaginables.

Immédiatement, les services secrets de plusieurs états alentours s'emparent de l'affaire, et envoient leurs meilleurs agents participer aux ventes aux enchères qu'organise Loyd Georges pour renflouer ses finances. Ce sont ces espions que les joueurs de Chrysalis vont incarner, dans une série de quêtes riches en rebondissements, ainsi que (nous l'espérons) en tension et en fun.

Déroulement de la partie

Les joueurs possèdent une assez grande liberté d'action à l'intérieur de la trame scénaristique de Chrysalis. Cette liberté est principalement encadrée par les décisions du maître du jeu, qui simule tous les personnages non-joueurs (en envoyant des messages à leur place). C'est ainsi lui qui décide de la réussite - ou non - des actions incertaines, à l'aide de critères fournis par ce manuel.

Le maître du jeu peut à sa guise négliger certaines suggestions de sous-quêtes, ou inventer les siennes, le tout étant de rester dans l'esprit du jeu, et autant que possible de respecter les grands jalons prévus dans le scénario original.

Prise en main du jeu

Les joueurs sont initialement *comme sur des rails* : ils partagent automatiquement leurs données avec leurs partenaires (grâce au système d'*amitié numérique*), et sont supervisés de près par leurs supérieurs des services secrets. Ils vont alors se familiariser avec l'univers et les forces en présence en lisant leur messagerie, quelques articles encyclopédiques, et en parcourant les sections déjà accessibles dans leur compte web (programme des enchères, liste des participants, radio web...).

Des panneaux d'aide sont affichables sur certaines pages du site, pour expliciter leur fonctionnement. Pour le reste, les joueurs sont encouragés à contacter les PNJs : le "webmaster" en cas d'incompréhensions purement techniques, et leurs supérieurs hiérarchiques en cas de doutes sur leurs objectifs ou autres questions.

Warning

Chrysalis est un jeu encore jeune, donc assurez vous d'avoir bien lu les annexes de ce manuel, en particulier [Annexe - Retour d'Expérience du Beta-Test Chrysalis](#), afin d'assurer une bonne mise en place de la partie auprès de vos joueurs.

Récupération d'informations

Les joueurs vont ensuite commencer à récolter des informations sur les mystérieuses reliques ramenées par Loyd Georges. Cela, grâce à divers moyens qui - le plus souvent - leur coûteront de l'argent virtuel ou des pierres précieuses.

Exemples de moyens d'investigation :

- échanges divers avec les autres joueurs, ou communications email avec des personnages fictifs (joués par le maître du jeu)
- mise sur écoute des messageries d'autres personnages, joueurs ou non-joueurs (on pourra s'en protéger en achetant une protection cryptographique)
- embauche de mercenaires dans les villes-clefs de l'intrigue (ex. signalées dans des emails ou des spots radio), et gestion de ces mercenaires par email
- piratage de certains comptes de PNJ, grâce à des informations glanées ailleurs (plus tardivement dans le jeu)
- suivi de l'actualité via les spots radios
- recherche dans l'encyclopédie numérique de l'académie
- appel à leur hiérarchie, afin que celle-ci mène des investigations sur certains points précis (dont l'importance doit être justifiée, bien sûr)

Le maître de jeu a la faculté d'éditer les pages encyclopédiques, spots radio, contacts emails etc., il a donc un rôle important à jouer pour conformer le contenu du site aux besoins de sa partie en cours.

Jeux d'alliances

Rapidement, les joueurs vont se retrouver en contact avec d'autres factions, plus ou moins bien identifiées et plus ou moins bienveillantes, certaines venant même les séduire à coups de belle rhétorique et d'offres alléchantes. Poussés par leurs propres supérieurs à "jouer le jeu" afin d'en savoir plus, les joueurs vont ainsi se retrouver en position d'agent double, et gagner ou perdre leur "grade" dans chaque camp, en fonction des actions qu'ils réaliseront.

Avoir la confiance d'une de ces entités permettra au joueur d'accéder à un éventail croissant des informations, ainsi que des moyens technologiques et humains, dont elle dispose : "informateurs" (simulés par des intelligences artificielles), traducteurs de runes anciennes, radars planétaires, forces d'intervention téléportées, armes dantesques...

A l'inverse, être considéré comme adversaire (ou pire, comme un traître) par un camp fermera bien des portes, et pourra attirer de sérieux ennuis.

Mais dans Chrysalis comme ailleurs, il n'est pas possible de plaire à tout le monde, les joueurs seront donc parfois obligés de poser des choix crucifiants, s'ils veulent atteindre leurs objectifs les plus prioritaires.

Les Trois Orbes Divins et la tension midolienne

Les joueurs auront à remonter la piste des fameuses "Trois Orbes Divins" (oui, c'est masculin...), des gemmes géantes cibles de toutes les passions. Il leur faudra alors parcourir un chemin semé d'embûches et d'énigmes pour les localiser au plus vite, puis se servir de ces informations à bon escient selon le camp qu'ils auront, en définitive, choisi de servir.

En arrière-plan, le conflit entre les états midoliens montera inexorablement en puissance, au fil de cette progression vers les Orbes. Des quêtes "diplomatiques" permettront aux joueurs d'influer sur la situation géo-politico-religieuse, que ce soit en ambassadeurs pacificateurs ou - au contraire - en semeurs de troubles. De petites quêtes annexes, enfin, permettront de gagner de l'argent, ou de s'attirer des soutiens supplémentaires.

En plus des rapports provenant de leurs différents interlocuteurs fictifs, les joueurs seront informés de l'évolution de la situation, et de la réussite (ou non) de leurs mission, par les spots radio que le maître du jeu diffusera périodiquement.

Les enchères

Les ventes aux enchères successives de Loyd Georges ponctueront chaque grande phase de la partie. Les gemmes que l'on pourra y acquérir seront d'une grande aide pour négocier certaines aides (ou avoir des tarifs plus intéressants). Quant aux artefacts mis en vente (censés être mineurs d'un point de vue archéologique), ils seront en réalité des indices cruciaux pour retrouver la trace des Orbes Divins.

Les objets exposés étant d'une grande diversité, en nombre, en type, et en valeur (estimée), il appartiendra aux joueurs de bien cibler leurs achats, selon la façon dont ils comptent s'en servir ; voire de mutualiser leur argent avec leurs alliés du moment, pour réussir de "belles prises". Notons en particulier que les gemmes ne sont pas fractionnables, les joueurs devront donc s'assurer de ne pas avoir à sous-payer certains biens et services, faute de pierres d'une valeur ajustée.

Les joueurs dépités par leurs résultats aux enchères auront encore une chance d'arriver à leurs fins, s'ils savent négocier habilement des échanges et achats divers avec les joueurs qui ont ravi leurs lots de prédilection, ou bien acheter ce qui leur manque au marché noir.

Divers types d'enchères sont possibles (ascendantes, descendantes, cachées ou non...), se référer à l'aide de la page web de présentation des enchères, pour davantage de détails.

Périodiquement, le maître du jeu renflouera un peu le compte bancaire des joueurs avec une paye, qui dépendra de leurs factions d'allégeances, et de leurs résultats jusqu'ici.

Le final

Une fois le dernier orbe trouvé, le maître du jeu pourra à sa guise terminer le jeu par une petite soirée grandeur-nature de clôture des enchères, ou simplement par la diffusion des média de clôture (spots radio, emails...) sur le portail Anthropia (avec la mise en "lecture seule" de l'ensemble du portail, pour signifier que la partie est finie).

La partie se soldera inévitablement par l'explosion du conflit midolien latent ; en effet, quoi qu'il se soit passé durant le jeu, l'idée est que les judicateurs tenteront de déclencher l'invasion de l'ensemble de la Midolie ; le Paladium enverra alors ses guerriers d'élite pour capturer les judicateurs et leurs alliés, et geler ainsi le conflit dans l'oeuf.

Mais malgré ce "statu quo" sur lequel Chrysalis:Auction se terminera, les rapports de force (et donc les perspectives d'évolution du conflit) seront très différentes suivant les résultats des différentes quêtes des joueurs, et les alliances qu'ils auront encouragées ou défaites...

Dans le cas le plus explosif, le Paladium se retrouvera opposé à la quasi-totalité du peuple akarite ainsi qu'à l'état dorien ; dans le cas le plus propice à la paix, le Paladium ne devra museler que les quelques troupes fanatiquement dévouées aux judicateurs, le reste de l'Akarie préférant temporiser durablement l'accomplissement de la "prophétie des trois orbes".

En effet, les croyants akarites sont initialement très partagés quant aux appels à la guerre sainte des judicateurs. Une minorité voit en eux les élus qui rassembleront les Orbes égarés, et rétabliront l'Harmonie Universelle ; d'autres, à l'inverse, les considèrent comme des imposteurs, qui ne sèmeront que le chaos en s'appropriant une mission qui n'est pas la leur.

Dès lors, plus les judicateurs akarites posséderont d'orbes, plus ils arriveront à rallier par la foi les différentes communautés de fidèles, et par la peur les peuples voisins (en particulier, les doriens). Tout cela étant évidemment modulé par les alliances et rivalités que les joueurs auront créées, dans leurs possibles rôles d'intermédiaires diplomatiques.

Plus précisément, il existe 7 clans en Akarie, qui sont plus ou moins en phase avec la stratégie belliqueuse des judicateurs. Schématiquement, on pourra ainsi "calculer" le nombre de clans prêts à suivre les judicateurs dans leur guerre de conquête:

- le clan dont sont issus les judicateurs leur sera favorable quoi qu'il arrive ;
- pour chaque orbe récupéré par les judicateurs, 2 clans de plus seront acquis à l'idée que la prophétie va se réaliser (et joindront donc l'effort de guerre) ;
- si le duché dorien a réussi à se rallier sans encombre aux akarites (que ce soit par "naturalisation religieuse", ou via un statut asservi), alors en plus de pouvoir compter sur l'armée de ce pays, les judicateurs auront la loyauté d'un clan akarite de plus ; par contre, si des controverses doctrinales naissent pendant les parlementations (i.e si les agents ne sont pas assez habiles dans leurs rhétoriques théologiques, cela peut au contraire brouiller les chefs de clan, et faire perdre 1 ou 2 clans aux judicateurs) ;
- si le complot héliossare pour assassiner les judicateurs a été inclus dans le scénario, alors son résultat affecte évidemment la géopolitique. Par exemple si le complot est mis au grand jour par les judicateurs (que la faute tombe sur Héliossar, ou - par manipulation - sur le duché dorien), jusqu'à 2 clans deviennent belliqueux ; si la faute est fallacieusement portée sur l'un des clans akarites, la zizanie semée fait perdre jusqu'à 2 clans aux judicateurs.
- si une bonne publicité est faite quant à l'antique bataille de Wigwir, où les razulites furent écrasés malgré le fait qu'ils possédaient les trois orbes, cela pourra faire perdre jusqu'à 2 clans aux judicateurs (les akarites ne souhaitant pas qu'une pareille imposture ne se reproduise) ;
- toutes autres activités diplomatiques incluses par le maître du jeu devront de même être prises en compte pour moduler le résultat ;

Les états d'Héliossar et de Masslavie, eux, seront par principe fermement opposés à toute annexion par les akarites. En ce qui concerne les lordaniens, leur positionnement dépendra de ce que leurs agents leur auront indiqué sur la situation en akarie (ils soutiendront logistiquement le côté le moins fort, afin d'éviter l'apparition d'une superpuissance) ; sauf si des actions trop cyniques des services lordaniens ont été révélées au grand public de ce pays, auquel cas le scandale intérieur occupera déjà suffisamment l'état lordanien.

L'état de ce complexe rapport de force sera résumé dans les informations finales du jeu, et cela complètera les victoires et défaites plus personnelles de chaque joueur au long de la partie.

Le degré de réussite de chaque participant à Chrysalis sera mesurable à l'influence qu'il aura eue sur le cours de la partie (surtout en ce qui concerne la découverte des Orbes), ainsi que sur le remplissage de ses objectifs *personnels* - qui pourront être très différents de ceux de son camp initial. En particulier, on jugera de sa faculté à être en bonne position dans le(s) camp(s) qu'il aura choisi(s) de servir, et de ne pas être dans le collimateur d'une faction ayant les moyens de lui nuire.

Principales Factions

Plusieurs groupes, aux intérêts divergents, s'affrontent dans l'ombre des ventes aux enchères de Loyd Georges. Si tous sont en alerte face aux perspectives d'un conflit midolien, et avides d'en savoir plus sur les supposées "reliques de destruction massive" que sont les Orbes, en revanche ils diffèrent nettement dans leurs souhaits concernant la résolution de l'affaire, et les moyens à mettre en œuvre pour parvenir à leurs fins.

Chacune de ces factions offre à ses joueurs "affiliés" diverses facilités (au maître du jeu de faire jouer son imagination et son bon sens), ainsi que certaines compétences spécifiques à Chrysalis, résumées plus loin.

Factions initiales

Ces factions "patriotiques" servent de nids aux joueurs, en début de partie, en les entourant d'informations et d'outils divers.

Elles ont des moyens d'action très similaires (modulo leur marge de manœuvre supplémentaire lorsqu'elles agissent dans leur propre pays), mais des buts différents. Un joueur pourra donc non seulement vouloir aider/gêner les autres factions initiales, mais aussi trahir ouvertement la sienne, si ses objectifs ne lui conviennent pas ; à noter que typiquement, ce dernier cas surviendra lorsqu'un joueur veut rejoindre pour de bon une des deux super-factions du jeu (davantage que pour simplement passer dans les services secrets d'un autre pays).

Services secrets masslaves

1-2 joueurs initiaux. Leur but est d'éviter que leur pays ne se fasse, un fois de plus, laminer par une agression des akarites. Pour cela, il leur faut désamorcer le "prétexte" offert par l'expédition de Loyd Georges, nouer et renforcer leurs alliances auprès des autres pays midoliens, et bien sûr tirer au clair cette histoire de *reliques sacrées*.

Diplomatiquement, les agents de ce camp auront donc fort à faire pour découvrir puis influencer les stratégies politiques des pays environnants, sans pour autant donner aux akarites des raisons supplémentaires de les écraser comme des blattes.

Services secrets doriens

1-2 joueurs initiaux. Le peuple du Duché Dorien partage la crainte des masslaves quant à une nouvelle guerre de conquête akarite. Cependant, cédant à un certain réalisme cynique, son dirigeant s'oriente vers des négociations avec les akarites pour rallier leurs forces armées, et s'intégrer docilement à leur empire, en cas de conflit régional.

Les agents fidèles à ce camp auront donc à amadouer peu à peu les chefs religieux akarites, tout en évitant de s'aliéner trop précocement le reste des états midoliens ; et il leur faudra par ailleurs gérer les subtilités des différentes confessions akarites, car certains groupes de fidèles voient d'un très mauvais œil cette possible "incorporation" des doriens dans leur race élue des Yods.

Services secrets lordaniens

1-2 joueurs initiaux. L'île-continent de la Fédération Lordanienne a suffisamment diversifié ses relations politiques et commerciales pour ne pas être directement concernée par les lointains troubles midoliens, et leurs possibles issues. Cependant, fidèles à leur doctrine officieuse "diviser pour prospérer", ses agents œuvrent afin de s'assurer qu'aucune puissance rivale ne puisse émerger, aussi bien en Midolie que dans le reste de Pangéa.

Dans cette optique, est-ce qu'il faut favoriser un conflit militaire en Midolie, afin que ces états se torpillent mutuellement ? Ou est-ce que cela risque, au contraire, de faire émerger un empire akarite dangereusement puissant ? D'où la nécessité d'une investigation poussée en Midolie, et d'une intrusion immédiate dans *l'Affaire Loyd Georges*.

Super-factions racoleuses

Ces deux factions (initialement PNJ) agissent comme des aimants attirant à elles les joueurs, par leurs discours mais plus encore par les moyens d'action supplémentaires qu'elles proposent.

Selon leurs factions initiales (et les ordres que leur donnent leur hiérarchie), les joueurs sont poussés davantage vers l'une ou l'autre de ces factions, cependant tout doit être fait pour qu'ils gardent une marge de choix, à l'aide d'incitations variées et bien dosées.

Il ne suffit pas d'un acquiescement pour intégrer pleinement l'une de ces super-factions, il faut aussi démontrer son réel attachement à sa doctrine. Cela peut passer par la divulgation d'informations critiques, le reniement (en actes) de son ancienne faction, un coup de main décisif pour l'obtention d'un Orbe...

Mais suite aux premières preuves de fidélité, chacune de ces super-factions a des moyens propres pour déterminer si un joueur mérite de gravir les échelons suivants, et de devenir officier dans ses rangs. Faillir à ces tests avancés fait courir le risque d'une belle régression, jusqu'au statut de simple "indic" de la faction en question.

Les jugicateurs akarites

C'est le côté le plus obscur de la spiritualité. Populistes, fondamentalistes, propagandistes, ces chefs religieux ont remis au goût du jour les plus vieilles légendes akarites pour monter leur peuple contre le reste de Pangéa. Nul ne sait s'ils croient vraiment à leurs prophéties théocratiques, mais en les prédestinant à prendre le contrôle de la planète, celles-ci les caressent indubitablement dans le sens du poil.

La découverte des Trois Orbes Divins serait un prétexte inespéré pour déclencher le conflit tant attendu. Cependant, n'ayant pas réussi à introduire leurs espions dans les enchères de Loyd Georges, les jugicateurs se retrouvent obligés de courtiser les autres participants pour obtenir des informations - tout en se doutant bien que certains acheteurs sont déjà affiliés à leurs adversaires. Ils interviennent initialement en se faisant passer pour une simple "communauté de fidèles akarites", histoire de ne pas effaroucher leurs cibles.

Faire allégeance à ce camp, et monter en grade dedans, est relativement facile tant que l'on n'est pas très regardant sur l'éthique. Par contre, cela peut valoir une certaine haine de la part du reste de Pangéa, ce qui n'est pas complètement négligeable.

Test de Fidélité:

Pour s'assurer de l'aptitude d'un joueur à pleinement intégrer leur "race élue" - un processus rarissime dans la spiritualité akarite - les jugicateurs lui font passer un test sous forme de questionnaire théologique. Ce test est d'une difficulté proverbiale, et nécessite une bonne dose de recherches encyclopédiques et de hasard pour être correctement rempli. Mais dans le cas improbable où il ferait un quasi-parfait, le joueur gagnera le titre de "Pieux", et le droit de diriger directement, sans passer par les jugicateurs, des émeutes de fidèles akarites ; dans le cas contraire, il sera invité à continuer son étude de la religion afin de se débarrasser de ses "superstitions hérétiques".

Le Paladium

C'est le côté lumineux de la puissance. Une petite milice de paladins, férus de haute technologie et d'une science naissante dénommée "technomagie", qui s'est donnée pour mission sacrée d'être le "crépuscule des tyrans". Inconnus du grand public, retranchés dans quelques forteresses insulaires, ils montent depuis plusieurs années en puissance, et guettent le moment opportun pour émerger au grand jour. La poussée mégalomane des jugicateurs akarites va accélérer la fin de cet état de "chrysalide".

Ayant détecté trop tard ce qui se tramait en Midolie, les paladins tentent de rentrer en contact avec Loyd Georges et les scientifiques d'Alifir, mais ceux-ci, échaudés par les manigances des jugicateurs, se méfient et leur claquent la porte au nez.

Les paladins tentent donc, dès lors, d'obtenir l'aide des participants aux enchères, tout en sachant très bien, grâce à leur moyens informatiques d'espionnage de messagerie, lesquels appartiennent déjà à quels services secrets. Leur but premier est d'éviter que la situation ne dégénère en Akarie, et cela passe par la récupération et la dissimulation des Orbes, ainsi que la mise au pas des fauteurs de troubles.

Faire allégeance à ce camp est difficile à plus d'un titre. Il semble trop "utopique" pour inspirer confiance, et le trouble qui entoure ses origines (son fondateur est un ancien seigneur de la guerre axiolien) n'aide en rien. De plus, le Paladium est extrêmement regardant sur les moyens employés, ce qui peut entraîner de belles dégringolades dans sa petite hiérarchie.

Par contre, monter en grade dans ce groupe donnera accès à des moyens exceptionnels et - ne le négligeons pas - à une belle bouffée de fierté, en tant que "Super Héros Justicier" de Pangéa.

Test de fidélité:

Avant de faire accéder un joueur au titre de Paladin, et de lui donner un accès privilégié au déclenchement d'opérations spéciales téléportés, le Paladium s'assure de sa rectitude morale par une mise en scène. Le joueur se voit ordonner de faire exploser une bombe à photons dans une ville reculée, au motif que s'y trouverait un centre secret des akarites, développant des armes chimiques qui pourraient mettre la Midolie à feu et à sang. Si le joueur obtempère (ce qui est probable), et envoie ses mercenaires faire le sale boulot, il attendra en vain d'entendre, à la radio, l'annonce du drame ; puis se fera vertement tancer par la Paladium pour avoir accepté d'exécuter un crime de guerre. Dans le cas contraire, il deviendra partie intégrante du Paladium.

Factions annexes

Ces factions PNJ ne sont pas censées - sauf initiative audacieuse du maître du jeu - être rejointes par les joueurs. Par contre, il est possible d'interagir avec elles, et de s'en faire des alliées ou des ennemies.

Etat d'Héliossar

Heliossar est une république qui subit les revers d'un multipartisme un peu trop équilibré. Changeant sans cesse de gouvernement, et en proie à des scandales de mœurs et de finances, elle semble consacrer bien peu d'attention à l'agitation croissante des esprits akarites.

Publiquement du moins. Car dans le secret de son centre de renseignements, ses agents ont compris depuis longtemps que leur pays était un mort en sursis. Et ils s'activent pour trouver un moyen de briser le pouvoir akarite, sans que cela ne se retourne contre eux. Assassiner les juges, puis jeter les confessions akarites les unes contre les autres, voilà qui permettrait d'avoir la paix pour quelques décennies... Le hic, c'est que les juges ont eu vent de ce complot, et qu'il ne pourraient rêver plus beau cadeau de la part de leurs ennemis.

Les autres pays midoliens

Le reste des états se complait dans la neutralité, en espérant secrètement que la déferlante akarite s'épuise avant d'arriver jusqu'à ses frontières. Y compris Thelassar, qui compte sur ses reliefs prononcés pour décourager Les envahisseurs.

Rien de spécial n'est prévu dans le jeu quant aux relations diplomatiques avec ces autres états, cependant rien n'interdit à un maître du jeu entreprenant de les inclure dans le grand bal des rapports de force, afin de créer de nouvelles interactions.

L'Académie d'Alifir

Situé en Sabarim, ce centre scientifique est une étoile montante de la science de Pangéa, et il commence à rayonner bien au delà des frontières de son pays. On le retrouve impliqué dans l'histoire de Chrysalis sous de multiples formes:

- c'est lui qui a gracieusement fourni au Sir Loyd Georges une extension de son portail web (Anthropia) pour promouvoir et dérouler les enchères du sieur (malgré les réticences de certains dirigeants de l'académie).

- c'est lui qui héberge le traducteur de runes sur lequel travaille l'ami de Loyd Georges, le professeur Emilos Loakim - docteur en archéologie de son état.
- c'est sous son égide que travaille le docteur Waden Shaw, chercheur en physique, qui devrait bientôt devenir le gendre du Pr Loakim précédemment cité.
- divers mini-jeux et énigmes (captchas cauchemardesques, défi d'échecs...) sont liés à ses activités, et à ses interactions mâtinées de rivalités avec d'autres centres scientifiques.
- enfin, Sir Loyd Georges rêve de devenir docteur, à titre honorifique, de cette entité ; ce fantasme de reconnaissance académique sera un fort outil de négociation pour les joueurs.

L'académie d'Alifir n'est donc pas une faction que les joueurs de Chrysalis peuvent rejoindre, mais plutôt une "corne d'abondance" d'informations et de moyens techniques, qu'il faudra savoir exploiter au mieux pour progresser dans le jeu.

Loyd Georges

Et oui! Même si ce ne sera pas évident au premier abord - et certains joueurs le découvriront à leurs dépens - Loyd Georges aussi peut être vu comme une "faction" dans Chrysalis. N'oublions pas que c'est lui le maître des enchères ; il peut à sa guise décider des ristournes accordées, comme des pénalités visant ceux qu'il ne peut pas sentir (on supposera que le droit commercial du lieu lui donne une grande latitude d'action).

Le maître du jeu doit donc se mettre dans la peau du personnage, et évaluer, au fil des échanges qu'il a avec chaque joueur, quelle place ceux-ci prennent dans le coeur de Loyd Georges.

Il faut évidemment faire preuve de finesse. Loyd Georges est sensible aux commentaires positifs sur ses "exploits" archéologiques, mais pas aux flatteries intéressées, voire obséquieuses que certains tenteront. De même, si - comme tout un chacun - il n'aime pas être humilié, il n'est pas pour autant blessé par les commentaires négatifs, tant qu'ils restent francs et constructifs.

Mais bien plus que la rhétorique, c'est l'action qui permettra aux joueurs d'obtenir les faveurs de Loyd Georges. Celui-ci a en effet ses propres *quêtes annexes*, la principale étant de d'obtenir une reconnaissance du monde scientifique pour ses contributions archéologiques. Dès lors, toute action visant à influencer sur l'académie d'Alifir, pour qu'elle accorde un titre honorifique audit sire, sera susceptible d'être récompensée par Loyd Georges - et donc d'offrir un bon coup de pouce dans la quête des orbes.

Compétences génériques

Ne pas oublier de lire les pages d'aide présentes sur le portail fictif, pour en savoir davantage sur les compétences aussi bien génériques que spéciales.

Les documents personnels

Ces fichiers sont pour la plupart des informations servant à mettre le joueur dans le contexte, en début de partie, ou des média aussi délirants qu'inutiles, juste pour le plaisir.

Les documents vraiment intéressants se trouvent en fait dans les comptes Anthropia des PNJs (Lloyd Georges, Emilos Loakim...), et sont accessibles via le piratage desdits comptes.

Un joueur ne peut pas manuellement ajouter ou supprimer des documents. Il peut par contre les partager, en fournissant le lien secret d'un document à des tierces personnes (typiquement, cela se fait via le champ dédié du formulaire d'envoi d'email).

Le maître du jeu ne peut pas non plus éditer ces contenus, mais c'est une évolution envisageable s'il existe une demande des MJs en ce sens.

L'argent

L'argent du jeu pourrait être utilisé aussi bien pour les ventes aux enchères, que pour payer des compétences spéciales ou des objets au marché noir. Le problème d'une telle liberté d'action, c'est qu'elle risquerait de décourager l'implication du joueur dans ces enchères à l'issue incertaine, et dont l'utilité des lots n'est pas toujours évidente. Le joueur serait en effet tenté de garder beaucoup d'argent en réserve, au cas où de nouvelles opportunités se présenteraient.

C'est pourquoi il est conseillé de séparer l'argent en deux catégories : l'argent courant, qui servira à régler (souvent automatiquement) les différentes prestations sur le site Anthropia, et les "Livres Sabarites", modifiées manuellement par le maître de jeu dans la fiche personnage (champ "biens supplémentaires"), qui ne serviront qu'aux ventes de Lloyd Georges.

Il est possible de créer une petite porosité entre ces deux types d'argent (ex. un contact "agent de change", via le marché noir...) mais l'idée est que ces conversions restent coûteuses, afin que les joueurs soient obligés de gérer au mieux chacune de ces deux trésoreries (assimilables à des "points d'action").

Les pierres précieuses

Les lots de gemmes, qui peuvent être obtenus en participant aux enchères ou par des quêtes annexes, n'ont pas de propriétés particulières hormis leur valeur marchande.

Ainsi, dès l'achat, ils sont dissociés en gemmes de valeur identiques, utilisables à l'unité pour monnayer des biens et services. Les gemmes ne sont donc pas susceptibles d'être analysées via les différentes [compétences spéciales](#), et leurs fiches descriptives, qui restent dans le compte de l'acheteur, n'ont valeur que de "mémo".

L'objet "lot de gemmes" qui apparaît dans les objets du joueur, ne pourra être transféré en tant que tel (ex. à un autre joueur), que si son possesseur n'a pas encore utilisé la moindre gemme dudit lot (il est par contre possible de transférer des gemmes unitairement).

Note

Il n'est pas possible, pour l'heure, de modifier la nature (brute ou taillée), ou le poids des gemmes (ex. en les retaillant).

- Les petites gemmes sont principalement destinées à payer, au meilleur prix, les mercenaires pour faire de l'espionnage et mener des opérations spéciales.
- Les gemmes d'exception, et autres gemmes chères à l'unité, sont destinées à débloquent quelques compétences pour lesquels les prestataires sont très exigeants sur la qualité : djinns de Sedes Sancta (à venir), guides et indics présents sur les lieux sensibles (jungle, zone polaire...).
- Certains contacts, réellement commerciaux, exigent des gemmes brutes (non taillées), avec une grosse plus-value pour le joueur qui sert ainsi d'intermédiaire.
- Quelques gemmes sont "piégées", en ce qu'elle ne sont pas assez exceptionnelles pour intéresser les meilleures sources d'information, mais pas assez communes pour payer au plus juste les mercenaires et autres compétences de base. Le mieux sera donc de les revendre au marché noir, ce qui ne sera rentable que si elles ont été sous-évaluées durant les enchères.

Les objets

Contrairement aux gemmes, les artefacts tels les antiquités et les objets dérobés sont des mines d'informations, pour qui sait les analyser. Il est possible d'étudier leurs runes (lorsqu'ils en ont), leurs propriétés physiques, de chercher où se situent des exemplaires semblables sur Pangéa... autant de moyens d'amasser des indices pour progresser dans les quêtes.

Le corollaire de cela, c'est que la plupart de ces objets sont rares et bien identifiés, donc les détenir de façon illégale pourra valoir bien des ennuis à leur receleur.

Noter que les objets peuvent être échangés entre joueurs, ou revendus au marché noir.

Le tiers de confiance

Les joueurs peuvent inclure ce contact spécial (PNJ) lors de leurs divers marchandages, afin d'obtenir des garanties quant au bon respect des clauses de la transactions (transferts d'argent, de biens...).

Le tiers de confiance se contrefiche complètement de la légalité de la transaction, il est juste là pour s'assurer (dans la limite de ses moyens, qui sont ceux du maître du jeu) que chacun respecte la parole donnée.

Le marché noir

Ce système, qui techniquement se passe via des échanges de messages textes et des transferts d'argent, permet à un joueur de se débarrasser d'un objet dont il n'a plus rien à faire, au prix "estimé". C'est aussi un bon moyen pour le maître du jeu de remettre ledit objet dans le circuit, en démarchant les autres joueurs pour leur revendre l'objet au prix fort.

[Le tiers de confiance](#) sera un complément précieux à ce système, afin que les joueurs n'aient pas peur de se faire escroquer lorsqu'ils engagent une transaction avec un inconnu.

Le Piratage de Comptes Anthropia

Les joueurs seront peu à peu encouragés à "hacker" les accès Anthropia de quelques PNJs (Loyd Georges, son ami l'archéologue Loakim...). Ce piratage informatique se fera typiquement de façon assez simple, en perçant la "question secrète" du système de récupération du mot de passe, pour le compte en question.

Une fois le mot de passe récupéré, le joueur pourra fouiner à sa guise dans les emails et autres documents du compte piraté. Mais il devra faire attention à ne pas laisser de traces (ce qui sera le cas s'il envoie des emails depuis le compte piraté, ou en change le mot de passe) ; sans quoi, le PNJ piraté remarquera le problème, et le maître du jeu pourra en tirer parti pour mettre en danger l'apprenti-pirate, selon son inspiration du moment.

Compétences spéciales

Mercenaires

Les joueurs ont la possibilité de faire jouer leur réseau relationnel dans quelques grandes villes de Pangéa, et d'y payer des mercenaires pour espionner ou mener des opérations "coup de poing". La gestion de ces subordonnés a lieu quasi-intégralement par messagerie email (pour une gestion par voix, voir [Le central téléphonique](#)).

Si plusieurs joueurs embauchent des mercenaires au même endroit, ces différents gangs devront automatiquement rapporter à leur commanditaire ce qui se trame, dans un espionnage mutuel. Ils refuseront par contre, à cause d'une certaine idée de la solidarité entre truands, de s'affronter ; en cas de litige, les joueurs donneurs d'ordres seront donc invités à régler leurs différends par eux-mêmes.

Les joueurs fins stratèges peuvent demander aux mercenaires d'une ville de se déplacer vers un autre lieu ; cela demandera de l'argent, mais aussi du temps. Le maître du jeu devra alors estimer la progression de chaque gang de mercenaires sur la carte du monde, pour déterminer les actions réellement réalisables, à chaque moment, dans chaque endroit du monde.

Mise sur Écoute & Sécurisation

La plus utile source d'information, en début de partie, est l'espionnage de la messagerie des personnages importants (comme Loyd Georges), grâce à la compétence de "mise sur écoute".

Il est aussi possible d'espionner les autres joueurs. Mais d'une part, les PNJs alliés des joueurs espionnés (ex. leurs supérieurs) devront les prévenir, au bout d'un moment, de la présence d'anomalies dans le flux réseau ; d'autre part, il sera possible d'acheter un pack de sécurisation SSL/TLS, pour rendre sa messagerie théoriquement inviolable (ce qui n'empêchera pas les autres participants des conversations email d'être, eux, espionnables).

Analyse Télécom

Cette compétence est semblable à la mise sur écoute, mais elle agit a posteriori, et ne peut être bloquée.

Elle permet de récupérer un résumé des différentes conversations auxquelles un "personnage" (non un simple contact email) a participé. Le personnage ciblé doit être "connu" du joueur (doit avoir eu un échange email avec lui).

Les corps des messages ne sont pas inclus dans ce rapport, contrairement à la mise sur écoute, en revanche il n'est pas possible pour un joueur de se protéger contre une telle analyse télécom.

Localisation GeolP

Le système GeolP de l'académie d'Alifir permet de localiser, avec une précision variable, les émetteurs des emails reçus par les joueurs (emails externes uniquement, pas ceux venant d'adresses internes à Anthropia). C'est précieux pour remonter aux contacts douteux: escrocs, maîtres-chanteurs anonymes...

Mais dans de nombreux cas (en particulier, lors de tentatives pour localiser et agresser les autres joueurs), ce système ne va rien retourner de convaincant, au motif que des accès web trop publics, ou au contraire des passerelles spéciales, ont été utilisés.

En l'état actuel du jeu, ce système est encore entièrement manuel: le joueur doit transférer un email reçu à une adresse de messagerie dédiée, et le maître du jeu doit alors débiter le coût de l'opération, et répondre avec les informations adéquates concernant l'émetteur de cet email analysé.

Traduction runique

Les runes sacrées akarites sont depuis longtemps objet d'étude à l'académie d'Alifir, dans le département du Pr Emilos Loakim. Ces scientifiques ont peu à peu intégré le vocabulaire et les règles connus dans un outil informatique, actuellement en cours de finalisation. Grâce à ce logiciel, les joueurs pourront déchiffrer les runes ornant nombre d'artefacts ; il leur faudra pour cela transcrire phonétiquement les runes grâce à une table de correspondance (une rune donne une syllabe), puis fournir cette transcription sur la page de traduction runique.

A noter qu'il est possible pour le maître du jeu de faire "fuir" les résultats du décrypteur automatique (car il est probable que les scientifiques gardent des traces de ce qui se passe dessus) ; ceci surtout afin que d'autres factions mettent la main, même tardivement et partiellement, sur les résultats des traductions effectuées ; ou que le Pr Loakim lève l'alerte, s'il voit passer dans son outil les runes d'un artefact récemment dérobé.

Expertise biophysique

Ce système, exposé par le département scientifique d'une autre académie de Salima (celle de Belez), permet d'obtenir la composition détaillée d'un objet, ainsi que potentiellement des informations sur son âge, sa provenance, son histoire.

Pour certains objets illicites (comme la canne volée à Loyd Georges), il est envisageable de complexifier la situation, en faisant que l'académie de Belez se rende compte, après coup, du délit, et sonne l'alerte. Ce serait l'occasion pour les autres joueurs d'être mis au courant de ce qui se passe, et de mettre un peu sous pression le joueur qui est à l'initiative du recel illicite.

Scan mondial

Ce système révolutionnaire, propre au Paladium, permet de scanner l'intégralité du globe (surface et profondeur), à la recherche d'objets ayant la même "empreinte technomagique" que ceux fournis. Cela n'a bien sûr d'intérêt que si les objets en question sont suffisamment originaux.

La précision de cet outil n'est pas chirurgicale (de quelques dizaines de mètres à quelques kilomètres près, selon la distance vis-à-vis du scanner), mais suffisante pour orienter les recherches vers d'anciens sanctuaires yodiques, ou bien la zone de la banque de Salima qui contient le trésor de Loyd Georges.

Par contre, à cause de leur nature très particulière, les orbes ne sont pas analysables de cette façon (sans cela, en trouver une reviendrait à les trouver toutes).

Appel aux fidèles

Ce système est l'équivalent akarite du "scan mondial". Au lieu de faire appel à la science, il repose sur la large diaspora des fidèles du yodisme, qui sont mis à contribution pour répondre à une question précise, par exemple identifier un objet, un nom...

Contrairement au scan mondial, ce système est géré manuellement par le maître du jeu, qui doit réguler l'utilisation (uniquement à titre exceptionnel) de ce système, et écrire le résultat de chaque requête en cohérence avec le reste des informations disséminées dans le jeu.

Assauts

Outre les mercenaires, dont les moyens d'action restent assez limités, les joueurs peuvent faire appel à leurs alliés du moment, pour mener des actions coup de poing, dès lors qu'ils démontrent la nécessité d'engager de tels moyens.

Si le joueur est toujours intégré aux services secrets de son pays, il peut leur demander une opération commando. Cela reviendra à avoir des "super mercenaires", armés mais peu nombreux et dont les déplacements resteront relativement lents.

S'il a obtenu la confiance des akarites, il pourra leur demander d'organiser une "émeute fanatique", qui mettra du temps à converger vers le lieu ciblé, mais aura des effets suffisamment puissants pour qu'à peu près n'importe quel but (vol, enlèvement, destruction...) puisse être atteint.

S'il a obtenu la confiance du Paladium, enfin, il pourra demander l'intervention d'un *Séraphin* (un guerrier technomagique surentraîné) ; cela équivaudra à une opération téléportée réalisée aussi discrètement que faire se peut, et très localisée.

Déverrouillage du Manoir de LG

Cette compétence n'est par défaut accessible que depuis le compte Anthropia de Loyd Georges. Elle permet à un joueur (ayant piraté ce compte) de déverrouiller le système d'alarme du manoir, et ainsi rendre possible un cambriolage fructueux. Mais il faudra bien sûr, avant toute chose, trouver le digicode de ce système de sécurité...

Si cela débloque la situation, le maître du jeu peut aussi exposer cette compétence à tous les joueurs, au motif que leurs services secrets ont réussi à se brancher à distance sur le système de sécurité du manoir.

Les archives protégées

Durant la partie, les joueurs peuvent rencontrer des fichiers confidentiels que les PNJ se sont échangés entre eux. Il en existe de deux types :

- les véritables archives chiffrées, qui se présentent typiquement sous forme de fichiers au format ZIP protégés par un mot de passe. Dans ce cas, le joueur peut soit demander l'aide d'une faction amie pour "cracker" le mot de passe, soit utiliser lui-même un logiciel dédié à ce type d'opération ("zip password recovery" ou autres). Une fois son mot de passe deviné, l'archive révélera alors des fichiers dotés de (+ ou -) précieuses informations.
- les pages web chiffrées, qui demandent un mot de passe via un formulaire web pour afficher leur contenu. Dans ce cas-ci, il n'est pas possible de trouver le mot de passe par la force (car le site web détecterait de trop nombreuses tentatives d'accès), il faut donc investiguer pour l'obtenir. Une fonctionnalité insolite de ce système est le "compartiment secret" : une telle page protégée peut avoir plusieurs mots de passe différents, qui donnent accès à autant de lots de fichiers différents.

Notons que chaque mot de passe trouvé par le joueur sera un coup double, car comme dans la vraie vie, les PNJs de Chrysalis ont tendance à réutiliser les mêmes mots de passe pour plusieurs usages.

Note

ces archives protégées sont pour l'instant laissées à l'initiative du MJ, voir avec l'équipe Chrysalis pour en intégrer de nouvelles (ainsi que les indices qui y mènent).

Confrérie des djinns de Sedes Sancta

Cette étrange confrérie voue son existence au Savoir, un savoir initialement acquis grâce à la découverte d'une immense bibliothèque secrète dite "Vaticane", et qui est depuis maintenu grâce à un imposant réseau d'informateurs.

Ces "djinns" monnaient fort cher les données récoltées à travers le monde, et sont extrêmement difficiles sur les moyens de paiement - les gemmes et artefacts exceptionnels ayant bien plus de valeur à leurs yeux que l'argent et son cours très fluctuant.

Dans Chrysalis, les joueurs discutent en réalité, par chat', avec des intelligences artificielles représentant ces djinns. Il leur faut donc trouver les bonnes questions, pas trop complexes, afin d'obtenir des anecdotes utiles pour leur cheminement vers les Orbes.

Les djinns ne sont nullement indispensables pour réussir les différentes quêtes du jeu, mais ils peuvent servir de "mise à niveau" aux joueurs qui auraient raté trop d'indices et informations historiques sur les orbes.

Warning

Ces robots sont pour l'instant très peu entraînés, donc ce que vous pouvez faire, c'est laisser les joueurs discuter vainement avec eux (moyennant finance), puis leur donner des réponses vraiment pertinentes à leurs questions via un email de complément (ex. en arguant que le Djinn en question était inexpérimenté etc.).

Quêtes majeures : la recherche des Orbes

Ces trois énormes globes mythiques, apparus après la chute de la comète à Tunguska, excitèrent bien des passions ; ils vécurent donc un interminable périple, passant de mains en mains, de part et d'autre de la planète. L'une des plus importantes confessions "yodiques" dévouées à leur recherche, l'ordre razulite, réussit finalement à imposer son hégémonie en Midolie, et à s'accaparer les trois orbes. Galvanisées par ce haut fait - qui n'était pour eux rien moins que l'accomplissement d'une prophétie - les phalanges razulites traversèrent alors l'océan diorique avec les orbes, afin de mettre une ultime raclée à leurs ennemis jurés (les "taranites") exilés en Kéroskia.

Mais mal leur en prit. Les trois orbes faillirent à rendre les razulites immortels, et a contrario ceux-ci furent mis en pièce par quelques guerriers taranites dotés de pouvoirs insoupçonnés. Les survivants razulites battirent en retraite tous azimuts, et s'attendant à voir leur empire réduit en pièces, ils décidèrent de disperser et cacher les orbes. L'un d'eux fut emmené au fin fond de la jungle, un autre loin dans les terres polaires, quant au dernier, il fut simplement dissimulé dans un sanctuaire de Midolie.

Maintenant que Loyd Georges a remis au jour ce sanctuaire oublié, la quête des orbes est pour de bon relancée. Cette fois-ci, dévoileront-ils enfin leurs pouvoirs ? Ou se contenteront-ils de mettre le continent à feu et à sang par leur simple existence ?

La quête de l'Orbe Alpha (rouge)

Cet énorme globe cristallin, rayonnant principalement dans le rouge, a été trouvé dans le temple souterrain de Nazur, par Loyd Georges. Intrigué par ses étranges propriétés optiques et sonores (l'orbe luit et chante en présence de chaleur), Loyd l'a confié à Waden Shaw - un jeune physicien qui est aussi le futur gendre de son ami, l'archéologue Emilos Loakim de l'académie d'Alifir. Waden a alors mis l'orbe en sécurité dans son laboratoire privé, près de Faeran, pour l'étudier en toute sérénité durant ses week-ends.

Trouver cet orbe est une quête de longue haleine, car la seule autre personne connaissant ledit laboratoire est Cynthia Loakim, la fiancée du physicien Waden Shaw (et - quitte à nous répéter - fille du vieil archéologue Emilos Loakim). Cette reporter à l'internationale suit, pendant les enchères le rassemblement des chefs de clan nalavutiens à Kitiika. Vers le milieu du déroulement du jeu, les akarites la capturent là-bas via une attaque aux gaz somnifères (sommeil de très longue durée), et tentent de la ramener en Akarie.

Il faut donc que les joueurs remontent jusqu'à elle, puis, selon leurs allégeances, la reprennent aux akarites, ou au contraire couvrent son rapatriement auprès des juges. Cynthia livrant sans peine la localisation du laboratoire lors de son réveil (sérum de vérité), ce sera alors une course pour cambrioler au plus vite le laboratoire de Waden Shaw. Durant tout ce temps, ce dernier sera, sur le conseil de ses amis, retranché à l'académie d'Alifir, ce que les mercenaires confirmeront). Le premier camp à investir le laboratoire de Waden mettra la main sur l'orbe et sur les analyses préliminaires du physicien.

Il est possible que des joueurs tentent de jouer "franc jeu" avec les PNJs, et de gagner directement leur confiance au lieu de leur soutirer des informations par des moyens détournés. Au maître du jeu de choisir s'il veut immédiatement interrompre ces parlementations, ou bien donner une chance aux joueurs entreprenants (tout en ne disqualifiant pas, en parallèle, les joueurs qui tentent une approche plus discrète).

Principaux cheminements pour découvrir l'Orbe Alpha

- il doit être dit clairement aux joueurs, en tout début de partie, que leurs services spéciaux peuvent "craquer" des mots de passe de fichiers protégés, mais qu'ils ne peuvent faire de même avec les comptes utilisateur Anthrophia, car ceux-ci se bloquent au bout de 10 tentatives infructueuses, ce qui compromettrait toute l'opération.
- mentorés par leurs supérieurs, les joueurs devraient mettre Loyd Georges sur écoute ; par contre leurs tentatives de pirater son compte se heurtent à un écueil: il faut trouver la réponse à la question secrète (le nom du premier chat de LG) ; mais tenter d'interroger l'entourage du sir là-dessus, en plus d'éveiller des soupçons, ne devra rien donner.

- l'enquête est débloquée par l'interception d'un message d'Emilos Loakim à Loyd Georges, où le vieux scientifique annonce que la "merveille" est à l'étude en lieu sûr ; dès lors, les supérieurs des joueurs les incitent à espionner et pirater le professeur Emilos Loakim ; la "question secrète" du compte du professeur est le nom de jeune fille de sa défunte femme, que par défaut les joueurs ne connaissent pas.
- **plusieurs façons de trouver ce nom de jeune fille (liste non exhaustive):**
 - l'article encyclopédique sur le Pr Loakim ne donne que le prénom de sa femme, mais mentionne au passage qu'ils s'étaient mariés dans le village de Dibel, juste au sud de la ville de Cazoar (dans le même pays de Sabarim). Les joueurs peuvent dès lors engager des mercenaires à Cazoar, et leur demander d'investiguer dans ce village. Et ce, soit de façon discrète et sûre (ex. aller voir au cimetière l'épithaphe qui doit donner l'info manquante), soit de manière plus risquée (aller questionner/cambrioler la mairie pour lire le registre des mariages ou des enterrements). Au maître du jeu de réagir selon la subtilité démontrée par les joueurs.
 - une patiente phase de *social engineering* (dialogue manipulateur) auprès de Loyd Georges, du professeur Loakim, ou de tout autre PNJ de l'académie d'Alifir, peut permettre de récupérer cette information. Mais là encore, une approche trop directe peut éveiller des soupçons - sinon sur le moment, du moins après le piratage du compte du professeur (si cette intrusion est détectée).
 - en dernier recours, le maître du jeu peut livrer cet indice aux joueurs qui ont mis sur écoute le professeur, par exemple via un email de sa belle-famille (ayant le nom de famille de sa femme, donc) faisant une lointaine allusion à un repas de commémoration de la défunte.
- une fois le nom de jeune fille ("Begalatr") trouvé, les joueurs peuvent tranquillement se promener dans le compte Anthropia du professeur Loakim, et en particulier y lire ses documents personnels, ainsi que ses quelques correspondances avec Waden Shaw ; le tout indiquant que ce dernier a l'orbe (mais le professeur lui-même ne sait où exactement, car il craint de faire une bétise).
- le compte de Waden, trop récent, n'a pas de "question secrète" activée, les joueurs ne doivent donc pas espérer le pirater comme celui du professeur Loakim ; il est par ailleurs explicité que le physicien utilise très rarement son compte Anthropia et sa messagerie. Mais divers indices présents dans le jeu (en particulier dans le compte du professeur, ou de Loyd Georges, ou en dernier recours, lors d'une longue mise sur écoute de Waden Shaw) vont faire allusion aux fiançailles entre le physicien et Cynthia Loakim, fille du professeur.
- les joueurs doivent dès lors concentrer leurs efforts sur Cynthia pour en savoir davantage sur le physicien. Divers indices disséminés doivent faire référence à cette jeune "reporter à l'internationale" : des articles encyclopédiques et croquis qu'elle a faits sur les "chefs d'état de Pangéa", un spot radio livrant qu'elle couvre actuellement le sommet des chefs de clan nalavutiens... Sa question secrète est à peu près incassable ("À quel endroit a-t-elle pour la première fois embrassé Waden ?") ; par contre un de ses messages à son père trahit la localisation du petit studio qui lui sert de point de chute entre chaque mission à l'étranger : les presqu'îles de Wetfeet près d'Alifir.
- les mercenaires ou supérieurs des joueurs leur trouvent sans peine un dessin noir&blanc montrant le quartier. Dès lors, les joueurs doivent déterminer quel est son studio exactement, en recoupant les informations éparpillées dans les différents messages des divers comptes email : pas sur pilotis mais sur terre ferme, pas de risque immédiat d'inondation (donc pas au rez de chaussée), avec des voisins (bruyants) au dessus, des voisins (sans histoire) de chaque côté du studio, et une vue agréable (pas sur le complexe industriel). Cela ne laisse qu'une seule possibilité sur l'image: c'est là que le joueur est censé "investiguer".
- **il est noté que le studio a un système d'alarme, donc une approche "par effraction" sera très brève, mettra le joueur en danger en cas d'enquête, et ne lui apportera que quelques données (dont des notes détaillant sa mission au Nalavut). Si au contraire le joueur trouve l'un des indices disant que Cynthia a laissé un double des clefs "dans le deuxième [poteau]**

en partant de l'entrée", et en informe les mercenaires, l'opération pourra être furtive, et lui ramener de nombreuses informations intéressantes, y compris son mémo de mots de passe (légèrement énigmatique tout de même). Au maître du jeu de moduler la réussite de l'opération suivant la pertinence de la localisation du studio, et selon les "visites" antérieures par d'autres groupes de mercenaires.

- si un joueur a suffisamment réussi cette opération pour percer le mot de passe de Cynthia, il découvrira dans ce compte Anthropia un bon complément d'informations, mais aucun élément "critique" sur la localisation du laboratoire secret du physicien. Il devra alors penser à faire une "demande d'amitié" au physicien, au nom de Cynthia. Après un délai variable (permettant au maître du jeu de réguler l'action), Waden acceptera, et le joueur pirate pourra alors lire tout le compte de Waden sans pour autant avoir percé son mot de passe. Dans ce compte se trouveront quelques détails sur les analyses de l'orbe, et surtout une "confirmation de commande" d'un fournisseur de matériel scientifique, annonçant l'arrivée prochaine d'une facture, après expédition du produit, à une **autre** adresse email de Waden (que les joueurs auront alors intérêt à mettre sur écoute). **TODO - nécessite évolution**
- les joueurs ayant partiellement, ou complètement raté l'étape "cambriolage de Cynthia", doivent avoir une deuxième chance, lorsque Cynthia envoie par message (interceptable) à Waden, une archive chiffrée "avec encore le mot de passe habituel", et censée contenir en avant-première des résultats du congrès nalavutien. Si les joueurs pensent à transmettre à leurs supérieurs cette archive, ceux-ci pourront la déchiffrer par "brute force" (en essayant tous les mots de passe possibles), et trouver ainsi le mot de passe fétiche de Cynthia: "globetrotter". On retombera alors sur le cas précédent (faire une fallacieuse demande d'amitié à Waden Shaw au nom de Cynthia, etc.).
- attention à ne pas laisser un joueur fermer définitivement la porte aux autres, par exemple s'il change le mot de passe du compte de Cynthia (ex. divulguer alors la réponse à la question secrète aux joueurs lésés, via des échanges email interceptables).
- à partir du moment où les joueurs connaissent la présence de Cynthia au Nalavut (qu'ils rapporteront sans doute à l'une ou l'autre faction), et si possible lorsque 1-2 joueurs ont gagné l'accès en lecture au compte de Waden, il devient temps de déclencher l'opération d'enlèvement de Cynthia par des akarites (opérations dont certains joueurs pourraient être devenus complices). Cet enlèvement est présenté par les ravisseurs comme une "prise d'otages à buts politiques", et les média se focaliseront sur le cas de quelques chefs de tribu retenus prisonniers, tandis que Cynthia sera discrètement rapatriée par bateau vers l'Akarie.
- cet enlèvement donne lieu à un premier clash entre les factions: le Paladium peut localiser Cynthia si on lui fournit l'empreinte technomagique d'un objet très particulier qu'elle porte (ex. le bijou de fiançailles qu'ils ont tous deux) ; les mercenaires ont une chance de repérer l'accostage temporaires des ravisseurs en Aklavik ; et si rien ne leur barre la route, les akarites ont le temps de réveiller et questionner Cynthia pour avoir la localisation du laboratoire.
- en parallèle de toute cette action, la facture des équipements scientifiques arrive sur l'email "de contact" du physicien, révélant le lieu de livraison et donc celui de l'orbe.
- selon la vitesse de chacun pour trouver l'adresse exacte du laboratoire secret, et surtout le moyen employé pour le cambrioler (foule akarite venue de loin, ou mieux services secrets d'une faction, ou mieux téléportation du Paladium... car on part du principe qu'envoyer des mercenaires pour une si importante mission serait trop risqué - il s'agit tout de même de l'orbe !), le maître du jeu devra déterminer quelle faction ou super-faction s'est appropriée ce fameux orbe (par défaut, on présumera qu'aucun camp n'a de problèmes particuliers pour la ramener en lieu sûr une fois trouvée).

La quête de l'Orbe Beta (violet)

Cette quête trouve son origine dans temps les plus troublés de la Midolie, peu avant que la confession yodique dite “razulite” (à l'origine du temple souterrain de Nazur) ne soit écrasée par la confession yodique “taranite” (principalement basée en Kéroskia). Un guerrier légendaire razulite, Bartzar, emporta l'un des orbes (rayonnant dans le violet) pour le cacher aux confins des terres glacées de ce qui était, alors, le “Sud” magnétique. Les pôles magnétiques de la planète sont désormais inversés, mais l'orbe demeure là où il a été enfoui, près de Blassow.

Le point de départ pour retrouver cet Orbe est le déchiffrement des runes couvrant les artefacts récupérés par Loyd Georges. Ils mettent sur la piste de la mission légendaire de Bartzar, mais il faudra ensuite croiser ces informations avec plusieurs sources historiques et scientifiques, ainsi qu'avec des investigations sur place, pour finalement dénicher l'Orbe.

Principaux cheminements pour découvrir l'Orbe Beta

- le point de départ de cette quête est la statue de Bartzar (qui était en fait sur sa tombe dans le temple de Nazur). Les runes de cette statue indiquent que Bartzar est allé cacher un orbe hors d'atteinte des impies (mais on ne sait où exactement). Cette statue est mentionnée comme importante dans des échanges entre le professeur Loakim et Loyd Georges, mais pour voir les runes en question, il faut avoir accès au compte du professeur (et à la visualisation 3D de la statue qui est dans ses objets personnels) ou à celui de Loyd Georges (un de ses documents contient la transcription des runes).
- le piratage du compte du Pr Loakim est détaillé dans le parcours pour l'orbe Alpha. Mais les joueurs peuvent accéder de façon indépendante au compte de Loyd Georges, grâce à des échanges au sujet de la mort de son chien Anubis. Aux joueurs d'en déduire que LG donnait systématiquement des noms de dieux-animaux égyptiens à ses animaux, et d'essayer les différentes possibilités pour craquer son compte (la bonne réponse à la question de “le nom de mon premier animal” étant “Bastet”, déesse-chatte).
- le service de traduction runique fournit ensuite, moyennant finance, la signification des inscriptions sur la statue. Dès lors, plusieurs chemins s'ouvrent pour trouver le lieu où Bartzar a caché l'orbe :

• par corrélation entre les “artefacts étrangers”

- les échanges entre Loyd Georges et les scientifiques attestent qu'une partie des artefacts (à choisir par le MJ) ramenés du temple sont d'origine lointaine (semblables à des butins ou des souvenirs), ce qui est étrange ; les joueurs doivent donc être incités à en récupérer un maximum (via les enchères pour les pièces “mineures”, ou chez les PNJs pour les pièces “majeures”), afin d'en savoir davantage sur le périple de Bartzar.
- soumis à des traductions runiques, des analyses biophysiques, ou mieux aux investigations mondiales du Paladium ou des Juges, les divers artefacts étrangers permettent de circonscrire peu à peu les recherches, et dégager une piste entre Akaris et la ville de Blassow, en passant par Kosalam, Vidastrit, et Otzig (il s'agit en fait du retour de Bartzar vers Akaris).
- avec la mise à contribution des mercenaires locaux, qui rapportent les légendes et faits historiques du lieu, ainsi que divers indices glanés sur les runes des artefacts, le joueur doit en arriver à la conclusion que Bartzar a enterré l'orbe dans la mer de sel près de Blassow (où les basses températures mettent l'orbe au silence).

• par résolution de l'énigme du “filtre de la doctrine

- le livre sacré trouvé dans le temple, et que l'archéologue a déchiffré, indique que le secret de Bartzar ne sera percé que lorsque la lumière de la Foi passera à travers le filtre de la Doctrine. Les joueurs devront alors comprendre que, parmi les objets “mineurs” mis aux enchères, la lanterne (surnommée “lumière des fidèles”) et la grille métallique (surnommée “Protectrice de l'orthodoxie”) jouent un rôle à part.

- Un joueur rusé doit donc réussir à acquérir les deux, et à partir des notes d'exploration de Loyd Georges, reconstituer à quels emplacements exactement ces éléments devaient être positionnés dans le temple (la lanterne dans la fontaine, et la grille par dessus). Il devra alors financer une opération commando pour retourner dans le temple de Nazur (entre-temps inondé par des fidèles un peu trop zélés), et voir ce que donne la projection des motifs de la grille sur le plafond du temple. Cette opération pointera des runes gravées dans la paroi, et la traduction de ces runes donnera sous forme assez directe la présence de l'orbe dans la mer de sel de Blassow.
- quel que soit le chemin pris pour arriver dans la mer de sel de Blassow, il restera la laborieuse tâche de trouver, où exactement dans cette vaste étendue, se trouve l'orbe violet enterré. On aura potentiellement dans une ferme concurrence entre commandos des services secrets, foules de fidèles akarites, et opération téléportée du Paladium. Les commandos mettraient un très long moment à passer au détecteur manuel la zone, les akarites mettraient beaucoup moins de temps à la ratisser grâce à leur nombre, quant au Paladium, il n'agirait que ponctuellement, si son "scan mondial" (effectué sur un objet religieux très typique des akarites) a révélé un "point de résonance" particulier dans cette zone (indiquant ainsi le tas d'artefacts enterrés avec l'orbe).
- au maître du jeu de décider, en fonction de l'ordre d'arrivée et de l'importance respective des forces, qui a réussi à déterrer l'orbe et fuir avec (ex. les commandos de services secrets ne pourront pas faire grand chose si la zone est accaparée par de nombreux akarites, par contre un commando téléporté du Paladium pourra leur ravir l'orbe à leur nez et à leur barbe...). Un jet de dé peut aider, en cas de rude concurrence.

La quête de l'Orbe Gamma (bleu)

Le destin de l'orbe gamma, rayonnant dans le bleu, est un peu particulier. Après la défaite des fidèles razulites (ceux du temple de Nazur) contre les taranites, en Kéroskia, une petite troupe de survivants razulites se fraya un chemin jusqu'au plus profond de la jungle de l'actuelle Tiers Olim, pour tenter d'enterrer l'orbe là où - pensaient-ils - nul humain n'irait jamais.

Mais l'aura de protection qu'était censé leur prodiguer l'orbe dut à nouveau connaître quelques ratées, car ces voyageurs furent rapidement anéantis par les indénombrables nuisances de Mère Nature, ainsi que par les taranites lancés à leurs trousses (qui ne survécurent pas davantage au voyage). La tribu des pygmées Tonkilis eut donc la surprise de découvrir, des années plus tard, un orbe scintillant en bordure de son territoire de chasse.

N'ayant de vénération que pour les espèces animales, ces braves indigènes ne s'émurent pas outre mesure de leur découverte, mais lui trouvèrent une fonction fort utile, en tant que "diffuseur d'ambiance sonore et lumineuse" dans le petit temple de leur divinité tutélaire, l'iguane Tuki Tonka.

L'orbe gamma sera difficile aussi bien à localiser qu'à récupérer. Il faudra en effet au joueur une longue enquête pour dérouler l'écheveau de l'Histoire, et retrouver le petit temple pygmée qui renferme ce joyau.

Principaux cheminements pour découvrir l'Orbe Gamma

- cette quête n'est lancée que plus tardivement dans le jeu, lorsque les scientifiques d'Alifir - le professeur Loakim en tête - font des avancées majeures dans le déchiffrement du livre sacré de Nazur.
- les savants d'Alifir butent temporairement sur quelques phrases énigmatiques relatives à une bataille, et les joueurs peuvent alors les débloquent (et monter ainsi en grâce auprès d'eux) grâce aux éclaircissements apportés par les artefacts mis aux enchères, et les différentes analyses auxquelles **seuls les joueurs ont accès** (ceci à cause des rivalités entre académies)
- dans tous les cas, au final, les scientifiques trouvent l'emplacement exact de la mythique bataille au cours de laquelle les razulites furent décimés par les taranites : près de Wigwir, en Kéroskia. En expédition sur place, le Pr Loakim et ses collègues commencent de vigoureuses fouilles, et ne tardent pas à mettre la main sur des écrits taranites relatant la bataille en question, ainsi que la poursuite des survivants razulites et de leur orbe.
- les joueurs peuvent intercepter les transcriptions runiques (puis ultérieurement, traductions, pour secourir ceux qui ne pourraient pas utiliser la compétence "traduction runique") par les moyens habituels : mercenaires, mises sur écoute, piratage des comptes Anthrophia des principaux PNJs, *social engineering* auprès des archéologues si l'identité officielle du joueur s'y prête bien...
- ces écrits donnent quelques indices sur le retour de l'orbe Alpha en Akaris, ainsi que sur le grand détour fait par Bartzar pour dissimuler l'orbe Beta. Mais ils sont surtout importants par le récit qu'ils donnent de la poursuite d'un petit groupe de razulite porteur d'un orbe, une chasse à l'homme qui s'est achevée dans la mortifère jungle de l'actuelle Tiers Olim (les différents messages reçus par les taranites, par pigeons voyageurs, en attestent).
- pendant que les scientifiques continuent de fouiller les ruines près de Wigwir, les joueurs doivent envoyer leurs mercenaires enquêter sur la trace de l'orbe Gamma, jusqu'au dernier village avant la jungle, village où l'on se souvient encore de cet épisode.
- **les mercenaires refuseront d'aller dans cette "jungle aux naïades chantantes", mais les joueurs ont d'autres moyens de progresser:**

- en faisant avec le Paladium un "scan mondial" sur des armes typiques des razulites ou taranites, il trouveront les traces du dernier campement mentionné, où l'assaut des taranites a mis fin à la poursuite.
 - en livrant leur savoir aux juges akarites, ils permettront à ceux-ci d'organiser une grande recherche (type "jeu de piste") dans la jungle, pour suivre les indices jusqu'au dernier campement des poursuivants taranites.
 - une faction nationale "normale" pourra aussi organiser son expédition, mais qui sera inévitablement plus lente à obtenir des résultats que les deux super-factions
- dans le campement taranite en friche, outre les quelques ossements/armements de rigueur, se trouvent les dernières notes du chef taranite ; celles-ci mentionnent que l'orbe a bien été récupéré par leurs soins, mais que tous les guerriers sont trop blessés pour rebrousser chemin, une équipe de secours doit donc leur être envoyée au plus vite. Le dernier pigeon voyageur s'est hélas envolé sans son message, semble-t-il, et depuis, l'orbe a disparu.
 - à partir de ce moment là, le joueur doit se douter que c'est une tribu locale qui a récupéré l'orbe (des taranites ou razulites auraient au moins donné une sépulture à leurs guerriers tombés au combat). Les autochtones fuient les rencontres comme la peste, et leurs villages sont très difficiles d'accès ; heureusement les mercenaires locaux indiquent rapidement aux joueurs la possibilité de louer des drones volants pour quadriller des zones précises de la jungle, et y relever toutes les anomalies visuelles ou sonores.
 - **s'il survole la bonne zone, le drone rapportera des clichés de l'endroit d'où proviennent d'étranges sons (une caverne sacrée sous une cascade) ; mais trouver cette zone par "essai et erreur" coûterait une fortune aux joueurs, il existe donc des moyens plus fûtés pour déterminer où envoyer le drone:**
 - une publicité mentionne une oeuvre audio mélangeant instruments normaux, et sons de la forêt. Une bonne idée est d'écouter sa "bande démo", de repérer les quelques passages contenant des sons étrangement cristallins, de repérer leurs lieux de prise de son grâce à la description de l'oeuvre, puis de n'envoyer les drones que dans ces 2-3 endroits.
 - les djinns de Sedes Sancta donnent quelques indices sur les étranges sons des cascades de la jungle
 - en dernier recours, un villageois des alentours de la jungle peut monnayer ce qu'il sait sur les tribus pygmées locales, et parler en particulier du dieu iguane qu'ils partent adorer en canoë, à une journée de rame en aval du "mont noir".
 - une fois les clichés de la cascade obtenus, il reste enfin à récupérer l'orbe ; les joueurs doivent indiquer aux forces commando (que ce soient celles de leurs factions initiales, ou d'une super-faction) comment procéder exactement, et s'ils ont la mauvaise idée de ne pas avertir des célébrations religieuses nocturnes, les hommes envoyés se heurteront à une farouche résistance à coup de dards empoisonnés, ce qui fera échouer l'opération (même pour le Paladium, qui se refuse à traumatiser les pygmées en profanant leur temple sous leur nez).
 - en cas d'échec d'une opération, les pygmées deviendront très protecteurs de leur petit temple caveau. L'idée est alors de négocier avec eux, pour finalement leur échanger l'orbe contre un autre système lumineux et sonore (étant donné qu'après tout, leur véritable idole est une statue d'iguane, et non l'orbe).
 - comme pour les deux autres orbes, le maître gèrera les possibles conflits entre factions, pour déterminer qui a réussi à récupérer aux pygmées ce troisième orbe.

Quêtes Annexes

Si le déroulement du scénario global de Chrysalis est fermement lié à la progression des différents camps vers les Trois Orbes Divins, il existe aussi une multitude de quêtes optionnelles, parfois sans rapport aucun avec les quêtes principale. Ces quêtes permettent aux joueurs de monter en grade dans une faction, de gagner des biens, ou juste de découvrir plus profondément l'univers du jeu.

Le Doctorat Honoris Causa

Loyd Georges a toujours été passionné par l'archéologie, mais si son plantureux héritage lui a permis de librement s'y adonner en amateur, en revanche le monde scientifique et ses palmes lui ont toujours été étrangers. Non pas que le brave homme fût fainéant ; mais à la quatrième tentative infructueuse pour décrocher sa première année universitaire, il dût bien se rendre à l'évidence : mémoriser des dates était infiniment au dessus de ses capacités, et il ne devait pas confondre ténacité et obstination.

Cependant, à soixante ans, Loyd Georges entrevoit enfin une porte d'entrée dans le domaine académique, via le titre de Docteur *Honoris Causa* que les universités décernent chaque année à qui bon leur semble. Loyd s'est depuis toujours montré très généreux envers l'Académie d'Alifir, et aux subventions financières s'est ajoutée, cette année-ci, le don des plus exceptionnels artefacts ramenés de Midolie. Ce n'est donc pas sans raison que Loyd Georges espère voir son dévouement à la Science enfin reconnu et récompensé.

Mais l'affaire s'annonce mal. Les trois doyennes de l'académie, qui décident des attributions de ce titre, sont plus que partagées sur la candidature de Loyd Georges ; et son manque d'expertise scientifique le met à mal face à ses concurrents. Parmi ceux-ci, Syghmon Banor (qui n'étudie que les organes sexuels de tapis) et le Pr Losslas (un archéologue escroc).

Les joueurs auront donc l'occasion, au fil de la première moitié de la partie, de prendre connaissance de cette quête qui préoccupe tant leur hôte ; et de s'immiscer dans l'affaire, pour altérer son dénouement (qui est la cérémonie de remise des prix à l'académie Alifir). Le principal attrait de cette quête sera la possibilité de gagner les faveurs de Loyd Georges en l'aidant (avec tout ce que cela peut signifier en termes financiers et informationnels). Mais d'autres finalités seront possibles : "couler" un autre joueur en le rendant responsable de l'échec de Loyd Georges, ou faire chanter un PNJ candidat à ce titre honorifique, dont on a découvert au passage une malhonnêteté...

Récolte d'informations

Les joueurs ne sont initialement pas concernés par cette problématique du Doctorat Honoris Causa ; les indices en ce sens devront donc être récurrents.

- message de Loyd Georges à l'attention d'Emilos Loakim, évoquant les manigances des deux compères pour influencer sur l'état d'esprit des 3 doyennes ; par la suite, les échanges entre les divers PNJs, au sujet de ce affaire, ne cesseront pas jusqu'à la cérémonie ;
- annonces sur la webradio, quant à la cérémonie à venir ;

Puis, au fur et à mesure, les joueurs devront se montrer proactifs dans la recherche d'informations :

- lecture des emails des PNJs, après avoir piraté leur compte
- embauche de mercenaires pour enquêter sur les doyennes ou les candidats en lice
- demande d'investigations supplémentaires auprès de leur hiérarchie, lorsque l'intérêt de cette quête aura été démontré

Immixture dans l'affaire

Pour que leur intervention soit reconnue, les joueurs auront intérêt à manifester au plus vite, auprès de Loyd Georges, leur intention de l'aider ; et mieux encore, lui donner quelques indices sur leur stratégie pour ce faire - sans pour autant tout dévoiler (car d'autres personnes espionneront inévitablement ces conversations). Ce sera alors le bon moment pour négocier auprès du sieur les récompenses attendues en cas d'aide décisive (sans non plus paraître vénal...).

Exemples d'interventions possibles dans l'affaire:

- lobbying/négociation/chantage auprès des doyennes ;
- disqualification des concurrents, en mettant au jour leurs aspects sombres, ou en "spoofant" leurs emails ;
- divulgation de "scoops archéologiques" (aventure de Bartzar, des fuyards dans la jungle, drame de la momie du temple enfoui...) à Loyd Georges, afin qu'il puisse briller auprès des scientifiques et de la Presse, et réellement mériter des honneurs ;

Dénouement

Un spot radio (ou autre média) donnera le résultat de la cérémonie annuelle d'Alifir. Les dénouements pourront être :

- attribution du doctorat à Loyd Georges, qui sera ravi
- attribution d'un titre "alternatif" (de mécénat), qui le laissera un peu amer
- aucun prix pour LG.

S'il est victorieux, la gratitude de Loyd Georges envers ses alliés se concrétisera par d'importantes ristournes sur les enchères, et l'accès à des objets "hors-enchères". A l'inverse, dans le rare cas où il détecterait un coup bas, Loyd Georges ne pourra exclure un joueur des enchères (on supposera une interdiction légale), mais il pourra lui imposer un surcoût.

Le Défi d'Echecs

Aux luttes politico-religieuses qui gangrènent Pangéa se superposent celles, plus discrètes mais non moins intenses, que se livrent les différentes universités scientifiques pour établir leur hégémonie.

L'un des champs de bataille de cette guerre froide est le domaine des intelligences artificielles. Et l'Académie d'Alifir est sous pression, car sa grande rivale, la très hégémonique Faculté d'Imuo, vient d'exhiber un système neuronal (nommé WireMind) qu'elle prétend impossible à vaincre aux échecs. C'est un camouflet pour l'académie d'Alifir, qui était depuis plusieurs années à la pointe de ces technologies. Elle espère donc, pour sauver l'honneur, obtenir une défaite de Wiremind, et elle ratisse pour cela tout son réseau de connaissances - dont les hôtes de Loyd Georges.

Cette quête est intéressante à deux niveaux: empocher la récompense promise par la Faculté d'Imuo bien sûr, mais aussi s'attirer les bienfaits de l'Académie d'Alifir ; a fortiori si le joueur prend soin de négocier par avance son aide auprès de l'académie (car a posteriori, il sera difficile d'obtenir davantage que de la reconnaissance...). Un bon joueur pourra par exemple intercéder en faveur du titre honorifique de Loyd Georges, ou obtenir l'accès à certaines ressources de l'académie d'Alifir, en échange d'une victoire contre WireMind.

Concrètement, pour parvenir à ses fins, le joueur pourra au choix:

- battre directement WireMind (excellent niveau d'échecs requis) ;
- solliciter ses mercenaires pour qu'ils trouvent un moyen d'affaiblir WireMind (ex, faire tourner une virus dans le réseau de la Faculté d'Imuo, pour monopoliser les ressources de calcul). Cela devra se monnayer, et le joueur se fera alors ravir le titre de champion par d'autres compétiteurs (fictifs), mais il tirera son épingle du jeu si son "intervention" a été bien négociée auprès de l'académie.

Attention, les interlocuteurs dans l'académie d'Alifir pourront se montrer méfiants envers un possible canular ou piège, et ne "marcheront" que si les échanges sont suffisamment sécurisés (messagerie protégée par TLS, ou autres moyens de communication). Le maître du jeu pourra donner à un joueur adverse une chance de mettre au jour cette tactique déloyale, et de tirer partie de cette information ;

- enquêter sur la piste de "l'espionnage industriel", afin de démontrer que le code qui fait tourner WireMind a été en grande partie volé à Alifir ; ce sera alors un désastre pour la réputation de la faculté d'Imuo, et une double victoire pour Alifir ;
- gagner par ruse, en remarquant l'indice disant que *"le seul adversaire de taille pour WireMind, c'est lui-même"* ; dès lors, il suffira à deux joueurs de s'allier, d'ouvrir deux parties concurrentes contre WireMind, et de copier les coups de l'une dans l'autre. De cette façon, nécessairement, l'une des parties se soldera par la victoire du joueur d'échecs "prétendument humain" contre WireMind ;

Note

Un maître du jeu facétieux pourrait continuer l'intrigue en mettant au grand jour la supercherie, ou en poussant un joueur adverse à la deviner, pour ensuite mettre en place des chantages, ou simplement un grand scandale entre universités, possiblement mâtiné de procès...

A noter que certains joueurs pourraient aussi gagner en utilisant des logiciels d'échecs actuels (donc non existants dans l'univers de Chrysalis) pour battre WireMind. Ce ne serait pas très *roleplay*, mais cela reviendrait finalement au même que la *stratégie rusée* décrite ci-dessus.

Mission Anti-Phishing

Les joueurs recevront quelques emails absolument typiques du phishing (scam nigerien, fausse alerte bancaire, demande d'informations d'authentification Anthropia...), et ils devront alors penser à :

- localiser la provenance de ces emails via le système "GeolP" de l'académie ;
- mener en bateau l'escroc, afin de soutirer des informations d'identification manquantes ;
- dépêcher leurs mercenaires pour le coincer (ex. en appelant la police locale) ;

Cela déclenchera alors des récompenses financières, de la part des forces de police (dont le coup de filet sera plus gros encore que prévu), et/ou de la firme dont les clients étaient lésés par ce type de spam "phishing".

Dans le cas improbable où les joueurs tomberaient dans le panneau (en donnant de l'argent, ou leur mot de passe...), à charge pour le MJ de s'en donner à coeur joie, de les spolier, de faire plein d'actions à leur place, jusqu'à ce que les joueurs fassent réinitialiser leur mot de passe directement auprès des services informatiques d'Alifir.

Mission Anti-Spamming

Dans une variante de la mission précédente, il s'agira d'identifier les auteurs de spams publicitaires, dont les serveurs sont situés dans une zone de non-droit (une plate-forme océanique à la "Sealand"), et d'envoyer des mercenaires détruire lesdits serveurs.

L'opération sera alors à double tranchant, car selon le degré de préparation de l'opération (repérages, stratégie d'assaut à partir des plans de la plateforme...), il pourrait y avoir des dommages collatéraux, et donc une cinglante réprobation de la part du Paladium.

En cas d'opération bien menée, le bénéfice sera, en plus d'être moral, financier, grâce au pillage des ressources du "micro pays mafieux" hébergeant ces serveurs.

La Canne de Loyd Georges

A un moment, Loyd Georges enverra un email à un certain sir Zenon de Salim, évoquant la canne qu'il a oubliée chez lui à leur dernière soirée, et annonçant qu'il dira à l'un de ses coursiers de la prendre dans les jours suivants.

Aux joueurs de saisir l'occasion pour, via les mercenaires, localiser cet ami de LG, et envoyer un faux coursier récupérer sans heurts la canne.

Ladite canne contient, dans un logement habilement verrouillé, la clef électronique du coffre de Salima, ainsi qu'un mystérieux papier griffonné. Elle livrera ces objets principalement dans deux cas:

- si elle est passée à la compétence "analyse physique" ; elle sera alors ouverte proprement, et revendable au marché noir à bon prix.
- si le joueur demande à ses mercenaires de la casser (TODO quelques indices dans sa description et son image laisseront penser qu'elle a des choses à révéler). Dans ce cas là, la canne sera en morceau, et le joueur la perdra.

La clef du coffre aura principalement valeur d'information, via le numéro de coffre qu'elle porte (voir [Cambriolage de la Banque de Salima](#)). Quant au papier griffonné, il s'agira d'un mémo de Loyd Georges, mentionnant sous forme énigmatique le digicode de sécurité du manoir.

Le voleur devra mettre à profit ces informations avant que LG ne se rende compte du vol, et ne remédie aux failles de sécurité créée par cette "fuite". Mais le maître du jeu pourra amplement laisser du temps aux joueurs ; par exemple LG ne recontactera Zenon qu'une semaine plus tard, pour lui dire qu'il n'a toujours pas eu le temps de lui envoyer un coursier, et Zenon s'étonnera alors d'avoir pourtant déjà donné la canne ; les deux compères auront encore quelques échanges interloqués avant de se rendre compte que c'est bel et bien un vol, temps pendant lequel le voleur sera doublement pressé à agir.

Cambriolage du Manoir de Loyd Georges

Dans leurs tâtonnements initiaux, les joueurs seront évidemment tentés d'utiliser les mercenaires pour aller "investiguer" chez leur hôte. Hors, à son retour d'Akarie, Loyd Georges a bien compris que son fructueux "sacrilège" allait faire aussi bien des envieux que des haineux. Il a donc transformé son manoir en véritable blockhaus, et pris soin de mettre à l'abri son butin dans les coffres de la Banque de Salima.

En cas de demande de cambriolage, les mercenaires pourront donner quelques informations sur cet état des lieux, suite à leurs "repérages" préliminaires.

Si le cambriolage reste maintenu, et que la sécurité du manoir n'a pas été désactivée par digicode, les mercenaires seront piégés par la sécurité du manoir, et seront donc à considérer comme perdus jusqu'à la fin de la partie (au maître du jeu de s'en souvenir). Mais le joueur pourra toujours payer et déplacer des mercenaires depuis d'autres villes.

De même, si un cambriolage a été réussi (et que les joueurs en ont donc été avertis par un spot radio), on imaginera que la sécurité a encore été renforcée, et que toute nouvelle tentative de cambriolage du manoir de LG sera vouée à l'échec.

Si un cambriolage est proprement mené, les mercenaires ramèneront au moins de l'argent, des notes de LG sur son expédition et la découverte du temple, et divers indices pour les quêtes majeures. Au MJ de diffuser alors sur les divers média la nouvelle de ce cambriolage.

Cambriolage de la Banque de Salima

De nombreux indices attesteront du fait que les possessions de Loyd Georges sont gardées dans la fameuse Banque de Salima. Il sera donc attendu (et encouragé par le maître du jeu) que les joueurs lorgnent vers des tactiques expéditives, pour s'approprier les objets des enchères.

Cependant, comme les mercenaires engagés sur place ne manqueront le faire remarquer, les coffres de cette banque sont particulièrement réfractaires aux effractions (reconnaissance oculaire, carte

d'identité requise...). Toute simple tentative de cambriolage - même avec la clef du coffre volée à LG - se soldera donc par un échec cinglant (et la perte des mercenaires impliqués).

Les joueurs n'auront la chance de dérober un objet de Loyd Georges que s'ils disposent des moyens les plus avancés prêtés par l'une des deux factions "spéciales": un discret cambriolage téléporté mené par le Paladium, ou une violente "émeute fanatique" dépêchée par les judicateurs akarites.

La réussite de ces assauts spéciaux dépendra de la précision de la localisation des objets de LG. Si le joueur connaît les coordonnées exactes du coffre (ex. parce qu'il a trouvé la clef qui était dans la canne de LG), la réussite sera maximale. S'il a localisé approximativement les objets, en utilisant le "scan mondial", elle sera un peu moindre. Et s'il n'a aucune idée de leur emplacement dans la banque, l'émeute akarite ne récupérera que des bibelots chics, et le paladium refusera d'intervenir.

Les différents objets glanés sont, pour l'instant, laissés entièrement à l'appréciation du MJ.

Complot Secret d'Héliossar

Les détails de cette mission facultative sont pour l'heure laissés à l'invention du maître de jeu.

Aux sollicitations de leurs voisins, les ambassadeurs héliossars (personnages non joueurs) opposeront un surprenant déni de réalité, minimisant à la fois la belliquosité des judicateurs, et l'importance des forces militaires akarites. Mais il s'agira d'un habile bluff, destiné à couvrir le fait que, depuis de nombreuses années déjà, ils anticipent dans l'ombre la prochaine agression des akarites.

Au lieu de miser sur la surenchère militaire - une compétition qu'ils savent perdue d'avance - les héliossars infiltrent peu à peu l'état akarite, afin de le décapiter et de semer le chaos en Akarie le moment venu (typiquement, en faisant porter le chapeau d'un attentat à l'une ou l'autre confession akarite).

Le faille de ce machavélique plan, c'est que les judicateurs ont depuis longtemps décelé ces infiltrations, pris des mesures de protection (comme l'utilisation de sosies pour toutes leurs apparitions publiques), et se réjouissent de pouvoir retourner le futur bain de sang vers les héliossars - un prétexte plus que parfait pour les envahir.

Selon leur esprit d'initiative, les joueurs verront plus ou moins loin dans ce jeu de dupes, ce qui donnera plus ou moins de pertinence à leurs réactions (bien ou mal intentionnées), et mènera cette affaire vers l'un de ses nombreux dénouements possibles:

- annulation de la tentative d'attentat par les héliossars
- attentat manqué qui se retourne contre les héliossars
- raffinement de l'attentat pour qu'il sème véritablement le chaos en Akaris
- etc.

Extensions et Rebondissements

Cette section analyse quelques *gameplays* et rebondissements possibles du jeu. Ceci afin que, d'une part le maître du jeu puisse pousser les joueurs vers ces situations (si elles lui paraissent intéressantes), d'autre part il puisse anticiper certains cas complexes, et y réagir de la façon la plus bénéfique possible.

Les maîtres du jeu expérimentés trouveront sans doute des idées bien plus riches en terme d'expérience ludique, c'est pourquoi les cheminements suivants sont à considérer comme de simples propositions, guère davantage.

Le rapport d'avancement

Au moins avant chaque nouvelle vente aux enchères, il serait bon que chaque binôme d'agents secrets se voie demander, par ses supérieurs hiérarchiques, un état d'avancement de son enquête ; ce serait l'occasion pour le maître du jeu de vérifier leur bonne compréhension de ce qui se passe, ainsi que de glisser quelques indices et nouvelles instructions aux joueurs (en particulier sur les lots qu'il faut viser aux enchères).

Ce point peut se faire à l'oral (ex. par un appel téléphonique du supérieur), ou par emails. Mais dans le cas où le rapport peut être intercepté (ex. par mise sur écoute de la messagerie d'un joueur), il faut inciter les joueurs à ce que leurs écrits restent un peu vagues, et ne mentionnent pas de données "critiques", afin que des oreilles indiscrettes puissent saisir leur avancement mais pas les secrets découverts (mots de passe, noms de personnages et de lieux...). Les systèmes comme la sécurité cryptographique de messagerie enlèvent bien sûr ce problème.

Le central téléphonique

Outre les outils du portail fictif (messagerie, chat), les joueurs ont évidemment la possibilité d'utiliser leurs moyens habituels (véritable email, téléphone, rencontre "in real life") pour communiquer.

Afin d'étendre aussi leurs possibilités de communication avec les personnages non joueurs (PNJs), il est conseillé au maître du jeu de mettre en place une compétence globale "central téléphonique".

Le principe est simple: pour contacter des PNJs par téléphone, les joueurs doivent appeler le numéro fourni par le maître du jeu (qui sera, en toute probabilité, son téléphone mobile), puis donner le nom de leur correspondant au standard robotisé qui leur répond. En somme, c'est exactement le principe des standards téléphoniques d'antan, ou bien des assistants à reconnaissance vocale (Siri, Vlingo...) d'aujourd'hui.

Ce gameplay supplémentaire exige évidemment une certaine agilité d'esprit de la part du maître du jeu : penser à systématiquement répondre avec une voix robotique aux appels de ses joueurs (et non à ceux de ses parents ou patrons), et se remettre rapidement dans le contexte de jeu correspondant (en particulier pour mimer les PNJs "à activer", comme les mercenaires).

Cependant, les PNJs ne sont pas non plus censés être infailibles, donc leurs possibles pertes de mémoire, ainsi que leur méconnaissance des messages qui viennent à peine de leur être envoyés, sont parfaitement justifiables dans le contexte de ce roleplay.

Un maître du jeu bien outillé côté *smartphone* pourrait installer un enregistreur de conversations, afin d'étendre à la téléphonie réelle la compétence de "mise sur écoute". Cela nécessitera bien sûr d'envoyer préalablement une "newsletter" à tout les joueurs, annonçant l'ajout de cette fonctionnalité au système de mise sur écoute, et détaillant son fonctionnement (succès systématique ou non...). A charge pour le maître du jeu, ensuite, de convertir ces enregistrements dans un format standard (mp3...), puis de les communiquer, par un moyen ou un autre, aux joueurs commanditaires.

Les trahisons

Si les super-factions ont bien fait leur travail de démarchage, il est attendu que quelques joueurs au moins se retrouvent en porte-à-faux vis à vis de leur faction initiale, et commencent à jouer contre leur camp.

Mais il faut se rappeler que dès le début du jeu, les supérieurs hiérarchiques d'un joueur ont accès à son compte Anthropia ; il pourra pendant un moment "jouer le jeu", et répondre positivement aux super-factions (ses supérieurs l'encourageront d'ailleurs en ce sens), mais il y aura bien un moment où ses actes révéleront sa véritable allégeance.

La trahison peut être explicite : le joueur révèle une information cruciale à une autre faction, au nez de ses supérieurs. Elle peut aussi être implicite : un joueur masque son jeu en changeant son mot de passe, et après une relance interrogative, ses supérieurs se doutent qu'il a changé de bord.

On part du principe que les joueurs, qui vivent en déplacement en Sabarim le temps de leur mission, ne sont pas physiquement menacés par leurs anciens services secrets. Par contre, il faut que ceux-ci réagissent de façon crédible en :

- menaçant le joueur des pires rétorsions s'il ne fait pas immédiatement marche arrière
- coupant l'accès qu'a le joueur à toutes leurs compétences spéciales (noter que cela sera sans effet si le joueur a été pris sous l'aile d'une autre faction qui a ces mêmes compétences)
- prévenant les autres agents de cette trahison
- révoquant (potentiellement avec retard) le joueur de son rôle d'ambassadeur auprès des autres factions
- faisant mettre sous écoute le traître, de préférence par un autre agent (ce qui sera inutile si une sécurisation TLS a été installée par le transfuge)

Le jeu doit ensuite se poursuivre normalement, mais en gardant en tête cette trahison et ses possibles impacts à chaque étape du scénario.

Le piratage des comptes web

Lorsqu'ils auront accès au compte d'un des PNJs, nombre de joueurs ne se contenteront pas d'y lire discrètement des informations. D'où une avalanche de possibilités.

- si le joueur envoie des emails en usurpant l'identité du PNJ, celui-ci devra s'en rendre compte après un délai, et changer alors son mot de passe (tout en s'alarmant auprès du webmaster fictif de cette intrusion, et en dénonçant les faux emails auprès de leurs destinataires). La plupart du temps, ceci n'empêchera pas les joueurs de le hacker à nouveau, toujours via la "récupération de mot de passe" ; si celle-ci n'est pas en place pour le compte visé, à charge pour le maître du jeu de rajouter les indices permettant de pirater à nouveau le PNJ.
- si le joueur change le mot de passe du PNJ, cela déclenchera vraisemblablement un mini-scandale, qui se soldera par la réinitialisation de ce mot de passe à son état antérieur (grâce au système de question secrète, ou à l'intervention supposée des administrateurs du portail Anthropia).

Le départ d'un joueur

L'événement le plus critique qui puisse advenir pendant une partie de Chrysalis est la désertion d'un joueur, quelle qu'en soit la raison (indisponibilité, démotivation, *rage quit*...).

Mal géré, ce cas de figure peut bloquer certaines énigmes, déséquilibrer les rapports de force, et surtout, saborder le malheureux espion qui perdrait là son allié. C'est donc au maître du jeu de réagir à cet incident, pour le compenser ou - mieux - le transformer en élément de gameplay. Exemples.

La continuité

Dans ce cas-ci, le maître du jeu prend la place du joueur manquant (son personnage devient donc un PNJ), et continue sa partie de la façon la plus plausible possible.

Il conviendra dans ce cas de régler la “perspicacité” de cet espion-PNJ sur celle des autres joueurs, afin que ses alliés ne soient ni avantagés ni désavantagés. Et il faudra, dans ce but, laisser toute action “critique” (enchères, attaques, récupération d’artefacts...) à l’initiative des vrais joueurs.

La disparition

Dans ce cas là, le MJ décide que le personnage du joueur manquant disparaît, lui aussi, dans le jeu. On laissera entrevoir aux joueurs qu’il avait fait des découvertes capitales dans son coin, et qu’il a donc été soit enlevé, soit assassiné, par un camp ennemi (typiquement, les judicateurs akarites).

Dès lors, une quête parallèle s’ouvre pour les joueurs, qui consiste à résoudre l’énigme de cette disparition, et à récupérer les informations que l’espion en question avait glanées. Sachant que, dans le cas d’un enlèvement, le kidnappé peut aussi réussir à faire parvenir, par des moyens exotiques, quelques messages à ses collègues.

Dans un tel scénario, le maître du jeu devra donner un surplus d’information aux alliés du disparu (via leurs “supérieurs” communs), et rassembler différents indices du jeu (principalement relatifs aux orbes) pour que ceux-ci soient trouvés par les joueurs qui suivent la trace du malheureux.

Tip

Inutile de dire qu’un bon travail d’imagination et d’écriture (emails, spots radio...) sera nécessaire au maître du jeu pour faire de cette disparition un véritable élément de gameplay. Mais une prochaine version de Chrysalis pourrait intégrer ces éléments en standard, afin de faciliter le travail du maître du jeu.

La diplomatie

Note

Cet aspect du jeu peut être totalement occulté par le maître du jeu, si les conditions de la partie (en particulier, le temps disponible à chacun) ne s'y prêtent pas.

Cependant, la diplomatie offre un moyen pratique pour enrichir les interactions entre joueurs, démultiplier leur fun, et les aider à déterminer qui est dans chaque camp ; il est donc vivement conseillé de l'inclure.

Pour l'heure, l'organisation des différentes réunions diplomatiques, et la définition de leur ordre du jour, sont laissés à la discrétion du maître du jeu (grâce aux les informations de contexte ci-dessous).

L'alignement politique des différents pays dépendra fortement de la récupération des orbes par les deux grands adversaires (Akaris et le Paladium), mais les joueurs pourront aussi influencer plus directement dessus, grâce à leurs rôles d'informateur et d'ambassadeur.

Dans chaque faction initiale, les deux joueurs se verront en effet affecter des missions de négociation différentes, qui les amèneront à rentrer en contact à la fois avec d'autres joueurs (eux aussi mandatés par leurs factions), et avec des PNJs. Autant que possible, ces réunions doivent se jouer en grandeur-nature, voire en costumé.

Pour éviter de trop facilement divulguer qui est avec qui, deux joueurs de la même faction ne devront de préférence pas intervenir sur la même mission diplomatique.

La situation se compliquera lorsque certains joueurs trahiront leur camp (principalement pour rallier l'une des deux grandes factions rivales, Judicateurs akarites et Paladium). A ce moment, les factions trahies feront leur possible pour trouver des interlocuteurs alternatifs (ex. l'autre joueur de la faction, s'il n'a pas lui aussi trahi) ; mais le joueur ayant retourné sa veste bénéficiera pendant encore un certain temps de ses prérogatives d'ambassadeur, les factions d'en face n'étant pas tout de suite au courant de sa disgrâce.

Les recherches d'alliance masslaves

Les masslaves seront dans une perspective aussi simple qu'oppressante : réussir à obtenir des soutiens de poids en cas d'agression akarites.

Ils iront donc d'eux mêmes démarcher les doriens, les héliossars, et prêteront une bonne oreille aux inattendues propositions de la lointaine Fédération Lordaniene.

En parallèle, ils tenteront - sans trop y croire - de négocier un apaisement des relations avec Akaris.

Lorsqu'ils découvriront la duplicité des doriens (dont le dirigeant cherche à rejoindre le futur empire akarite), les masslaves pourront être tentés de semer la zizanie entre le duc dorien et les judicateurs akarites, pour qu'ils s'étripent. Par exemple, s'ils sont au courant des plans secrets des héliossars (visant à assassiner les judicateurs et à en rejeter la faute sur quelqu'un d'autre), ils pourront être tentés de les informer des lâchetés du duc, afin que les héliossars fassent des doriens les boucs émissaires de leur machination (mais ce sera à double tranchant, car cela montera aussi la paranoïa des akarites contre "l'ennemi extérieur", quel qu'il soit).

La fausse piété dorientenne

Au fur et à mesure que la course aux Orbes gagne en intensité, et que les jugicateurs affermissent leur emprise sur les différents clans akarites, l'état dorient met une pression croissante sur ses ambassadeurs, pour qu'ils trouvent une façon de s'intégrer au futur empire akarite sans heurts - si celui-ci venait à se concrétiser.

Le principal obstacle à cet asservissement volontaire est théologique - les différentes confessions akarites ont des vues plus ou moins dures sur la "pureté" de leur race "élue des Yods", selon les textes sacrés sur lesquels ils se focalisent. Dès lors, les jugicateurs sont partagés entre l'aubaine d'une annexion facile, et la nécessité de ménager les susceptibilités de leurs ouailles.

Les joueurs désireux de remplir cette étrange mission de médiation jusqu'au bout devront donc trouver la bonne rhétorique et la bonne "exégèse" des textes sacrés, pour convaincre le plus grand nombre des akarites de la nécessité d'intégrer le peuple dorient. Quitte à se contenter d'un statut avili (la dhimmitude) pour le peuple dorient, une position qui ressemble à un mélange d'occupation et de racket, mais qui reste préférable à un anéantissement pur et simple.

Dans le même temps, les services doriens seront appelés à mener en bateau (vers les récifs, pourrait-on dire) les autres peuples midoliens, en alternant entre le déni de la menace akarite, et les promesses d'alliance sans lendemain.

Les indécises conspirations lordaniennes

Les services secrets lordaniens interviennent dans la géopolitique de Midolie principalement par zèle, afin de s'assurer qu'aucune puissance capable de rivaliser avec la leur n'y émerge, à quelque terme que ce soit ; et si c'est l'occasion de décrocher de juteux contrats d'armements, il serait dommage de les refuser.

Dès lors, ils vont proposer leur soutien à chacune des factions en jeu, tenter de grappiller un maximum d'informations sur les forces en présence, puis équilibrer la balance à coups de ventes d'armes. Ceci, tout en réfléchissant à l'issue qui serait la plus à même d'affaiblir les peuples midoliens - la guerre déclarée (au risque de voir émerger un empire), ou l'équilibre de la terreur (au risque de voir un jour ces peuples se lasser, puis s'allier).

La principale crainte des dirigeants lordanien, c'est que leur approche excessivement pragmatique de la question midolienne ne soit mise au grand jour ; et que cela ne leur vaille quelques ennuis de la part des divers peuples midoliens, ou de leur propre société civile (qui voit, dans l'ensemble, d'un mauvais oeil la surenchère militaire en Midolie). Une discrétion extrême sera donc de mise lors de ces douteuses manipulations.

Récapitulatifs Techniques

Cette section détaille des fonctionnalités et des paramétrages de l'extranet Anthropia, qui sont susceptibles d'évoluer rapidement d'une version à l'autre du jeu.

Les aides contextuelles

Les participants sont aidés, dans leur prise en main du portail fictif, par les explication données sur chaque page. Et cela, via les pages d'aide (qui s'ouvrent lorsque l'on clique sur le bouton "?" doré), ainsi que via les infobulles qui apparaissent quand on laisse la souris sur certains contrôles (boutons-images, champs de formulaire...).

Pour les MJ, des aides et astuces spécifiques sont parfois nécessaires. Lorsqu'une page est accessible aussi bien par les joueurs que le maître du jeu (ex. les diapositives des objets d'enchères), les informations propres au MJ sont alors reconnaissables à leur bordure dorée animée. Et s'il s'agit d'infobulles "spécial MJ", leurs contenus sont encadrés par des crochets.

Notons que certains de ces encarts auréolés "spécial MJ" sont aussi visibles lorsque le maître de jeu usurpe l'identité d'un joueur (via les contrôles du fronton du site) ; cela permet au MJ d'avoir aussi des informations spéciales sur les pages réservées aux joueurs, par exemple. Dans le doute, pour voir réellement une page telle qu'un joueur la verrait, il faut s'identifier normalement sur le portail avec l'identifiant et le mot de passe de ce joueur.

Les accès aux compétences spéciales

Voici le récapitulatif des principales "pages privilégiées" du jeu, avec les entités à même de les fournir (mais le MJ est évidemment libre de changer ces règles). Sachant que ces compétences pourront être introduites progressivement, même si elles sont ouvertes à tous.

Les compétences marquées "toute faction" requièrent que le joueur ait la confiance d'au moins une faction initiale ou d'une super-faction, ce qui - sauf incroyable échec - devrait toujours être le cas.

De même, sauf rarissime cas d'un joueur ayant fait de très grosses bêtises, les compétences offertes par les centres scientifiques sont accessibles à tous, indifféremment.

- Piratage: toujours
- Mercenaires : toujours
- Mise sur écoute et Sécurisation: toujours
- Localisation GeolP : toute faction
- Analyse Télécom : toute faction
- Traduction runique : Académie d'Alifir
- Expertise biophysique : Académie de Belez
- Défi d'Echecs : Faculté d'Imuo
- Scan mondial : Paladium
- Appel aux fidèles : Judicateurs akarites
- Assauts: toute faction (mais plus ou moins efficace)
- Ouverture du manoir de LG: seul LG y a accès

Les textes enrichis

Les contenus multimédia du site web (emails échangés, articles encyclopédiques, pages d'aide...), sont rédigés au format RestructuredText : <http://docutils.sourceforge.net/docs/user/rst/quickref.html>

Il s'agit d'un mini-langage puissant et intuitif, pour peu que l'on assimile quelques règles :

- l'indentation (nombre d'espaces en début de ligne) est primordiale pour délimiter les blocs de texte qui vont ensemble ;
- dans la majorité des cas, les sauts de ligne simples sont ignorés (il faut donc laisser une ligne vide pour faire un changement de paragraphe) ;

En plus du format RestructuredText, le jeu offre quelques mécanismes et balises spécifiques pour enrichir et maîtriser ces contenus :

- les balises mémo (ex. `{{ USER NAME HERE }}`), présentes en principe uniquement dans les modèles d'emails, sont des marqueurs qui doivent être remplacés par le contenu pertinent, sans quoi le message ne sera pas validé et envoyé ;
- les adresse email sont automatiquement converties en liens "Nouveau Message" du portail Anthropia, mais attention, il faut pour cela échapper l'arobase avec un "backslash" (barre oblique inversée), afin que cette adresse ne soit pas confondue avec un véritable email : écrire `garne\t\@anthropia.pg` ;
- les "mots-clefs" sont automatiquement transformés en liens vers les articles encyclopédiques correspondants (sauf lorsqu'ils se trouvent dans le corps de l'article en question) ;
- vous pouvez utiliser les balises `[BR]` pour insérer un saut de ligne forcé, et `[NBSP]` pour insérer un espace insécable ;
- l'url complète d'un fichier de jeu (image, vidéo, document...) peut être obtenue (et insérée, par exemple, dans une balise RestructuredText "image") avec la syntaxe `[GAME_FILE_URL "path/to/file.jpg"]` ; voir les détails dans la section suivante.

Les média intégrables

Chrysalis V1 contient de nombreux contenus préfabriqués (modèles de messages, articles encyclopédiques, spots radios, PNJs...), mais ils ne sont évidemment pas suffisants pour couvrir tout les déroulements possibles des quêtes ; c'est donc au maître du jeu de produire, au fil de la partie, les informations de contexte et les indices manquants. Il peut, pour cela, piocher dans un large choix d'œuvres artistiques, qui sont récapitulées ci-dessous.

Par sécurité (anti-spoiler), ces média ne sont pas accessibles directement depuis le navigateur ; leur chemin relatif doit donc être entré dans des champs dédiés de formulaires, ou bien dans des balises spécifiques `GAME_FILE_URL/GAME_THUMBNAIL_URL` (qui sont utilisables dans la plupart des champs texte multi-lignes), pour que le moteur de jeu calcule leur URL complète.

Si par contre vous avez vos propres média, dont vous connaissez l'URL complète, alors il est possible de les rentrer directement dans les formulaires ou dans les textes enrichis, sans utiliser de balise `GAME_FILE_URL/GAME_THUMBNAIL_URL`.

Warning

Si les musiques ou vidéos intégrées aux pages du portail fictif ne fonctionnent pas (ex. erreur "FILE NOT FOUND"), vérifiez que vous n'avez pas AdBlock, ou un module anti-pub similaire, activé.

Images

Pour visualiser les images de jeu disponibles, rendez vous sur la galerie d'images:

<http://pangeaweb.org/static/gallery/> (login "chrysalis", mot de passe "chryscom")

Noter que les miniatures de cette galerie peuvent avoir des bugs graphiques, mais les véritables fichiers du jeu ne les ont pas.

Si l'un de ces fichiers vous intéresse, appuyez sur son lien "GET FILEPATH" et copiez le chemin relatif de fichier qui apparaît.

Exemple d'intégration directe, avec une directive restructuredtext standard

```
.. image:: [GAME_FILE_URL "images/emblems/auction_logo_rounded.png"]
    :align: right
    :width: 200px
```

Pour intégrer une miniature et non l'image entière, utiliser GAME_THUMBNAIL_URL

```
.. image:: [GAME_THUMBNAIL_URL "images/emblems/crossentar_symbol.png" "default"]
    :align: left
    :height: 100px
```

Ici "default" est un *alias*, qui définit le format de miniature à utiliser ; voir ses différentes valeurs possibles dans le contenu initial du jeu.

Une balise spécifique permet de générer une miniature cliquable, qui pointe vers l'image d'origine. Cette balise ne fonctionne que pour les images locales, pas les URLS externes

```
.. embed_image:: [GAME_FILE_URL "images/emblems/auction_logo_rounded.png"]
    :alias: default
    :align: center
```

Audio

Exemple d'intégration:

```
.. embed_audio:: [GAME_FILE_URL "audio/radio_spots/jingles/advert_guitar_long_107.mp3"]
```

Noter que les sons du dossier "radio_spots/jingles/" peuvent par ailleurs être appelés depuis le synthétiseur vocal de spots radios (qui a son propre langage de balises), se référer à la page d'aide de ce système.

musics/:

```
A heart full of sadness.mp3
Delights of a sophisticated world (Alifir academy's theme).mp3
Journey in Keroskian Jungle.mp3
Light and heavy feelings meet.mp3
Marching to the future (Masslavia's hymn).mp3
Mystically joyful jingle.mp3
Peaceful tribes (Nalavut's hymn).mp3
Seeking light in a doubtful world.mp3
Sweet smell of liberty (Heliassar's hymn).mp3
Symphony of the long awaited achievement.mp3
The glorious people (Dorian dukedom's hymn).mp3
The long wait for dawn (Akaris' hymn).mp3
The proud island (Lordania's hymn).mp3
Under the bliss of Yods (Sedes Sancta's theme).mp3
```

radio_spots/animal_sounds/:

sound_cat.mp3
sound_cicada.mp3
sound_cow.mp3
sound_dog.mp3
sound_donkey.mp3
sound_duck.mp3
sound_monkey.mp3
sound_sheep.mp3

radio_spots/personal_messages/:

A_background_noise.mp3
A_intro_messages.mp3
amelie.mp3
andromaque.mp3
atalie.mp3
berce.mp3
bonbons.mp3
cheval.mp3
clementine.mp3
crepes.mp3
elephant.mp3
facteur.mp3
girafes.mp3
louis.mp3
pierrot.mp3
sanglots.mp3
tabac.mp3
tomates.mp3

radio_spots/jingles/:

advert_guitar_long_107.mp3
advert_guitar_short_015.wav
advert_synth_209.mp3
advert_xylophone_loop.mp3
entertainment_light_loop_016.mp3
entertainment_oboe_203.wav
entertainment_piano_loop_021.mp3
entertainment_rock_237.mp3
entertainment_strings_155.mp3
entertainment_synth_jingle_012.wav
entertainment_techno_loop_016.mp3
entertainment_transe_loop_016.mp3
jingle_chimes_004.wav
jingle_chimes_006.mp3
jingle_xylophone.wav
new_hits_intro_loop_014.mp3
new_loud_strings_intro_013.mp3
new_orchestra_hits_A_full_308.mp3
new_orchestra_hits_C_intro_010.wav
new_orchestra_hits_M_background1_loop_014.wav
new_orchestra_hits_N_background2_loop_014.wav
new_orchestra_hits_O_background3_loop_014.wav


```
new_orchestra_hits_X_ending_008.wav
news_aggressive_intro_012.mp3
news_bass_full_042.wav
news_drums_intro_021.wav
news_intense_full_loop_014.mp3
news_military_full_147.mp3
news_strings_background_loop_016.mp3
news_strings_ending_030.mp3
news_transition_010.mp3
```

Vidéo

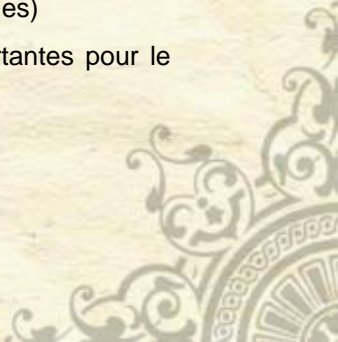
Les différentes vidéos du jeu sont disponibles dans les modèles d'emails, principalement sous forme de liens Youtube.

Exemple d'intégration d'un fichier vidéo externe

```
.. embed_video:: https://hi.com/ab.flv
    :width: 219px
    :height: 121px
    :image: https://hi.com/ab.jpg
```

S'il s'agit d'un fichier interne au jeu, la première ligne devient

```
.. embed_video:: [ GAME_FILE_URL "video/my_video_name.flv" ]
```

- rappeler les “bouées de secours” que sont les supérieurs hiérarchiques (ou le manager de “Magnus”) : que les joueurs n’hésitent pas à envoyer des questions à ceux-ci en cas de doutes
- une fois le jeu lancé, ne pas tarder à donner des objets, des indices, des mini-quêtes aux joueurs, afin qu’ils n’errent pas vainement sur l’interface de jeu
- surtout s’assurer que les joueurs n’oublient pas le jeu ; si vous renseignez leurs emails dans leurs fiches personnage, et que cette option est activée dans le Tableau de Bord Admin, les joueurs recevront un email de notification lorsque de nouveaux messages ou spots radio sont apparus depuis leur dernier passage (max 1/jour, envoyé la nuit) ; le maître de jeu aura, lui, un message récapitulant ces notifications nocturnes. Mais il revient aussi au MJ de s’assurer, par son animation des quêtes et l’organisation d’événements grandeur-nature, que les joueurs ne se laissent pas détourner durablement de leur partie par leurs préoccupations IRL.

Annexe - Conseils au Maître du Jeu

Votre but, en tant que maître du jeu, est de combler vos joueurs d’émotions et de plaisirs ludiques, de leur faire vivre quelque chose qu’ils n’ont pas dans leur vie de tous les jours.

S’il ne s’agit pas que tout tombe tout cuit dans le bec des joueurs - à vaincre sans challenge on exulte moins - il faut en particulier éviter qu’ils ne s’enferment dans un sentiment d’échec, de désorientation ou d’inutilité.

Quelques prescriptions et proscriptions pour mieux réussir dans cette noble tâche.

Secourir les brebis perdues

Si un joueur peine à trouver ses repères, et une stratégie pour entrer dans l’action, ne pas hésiter à l’aider, au moyen des innombrables PNJs et systèmes du jeu. Lui donner quelques indices, ou simplement lui ré-expliquer ses objectifs, l’empêchera de tomber dans la passivité.

Récompenser les initiatives

Il arrivera souvent que, dans leurs tâtonnements, des joueurs dépensent du temps et de l’argent (fictif) dans des entreprises d’où, scénaristiquement, rien n’est censé émerger. C’est alors au maître du jeu de compléter le scénario, afin que les investigations du joueur ne soient pas peine perdue : diffusion de quelques indices le remettant sur la bonne voie, création d’une mini-quête annexe lui permettant des gains...

Ainsi, par exemple, si un joueur met sur écoute des PNJs très secondaires, le maître du jeu fera bien, à un moment ou une autre, de faire échanger à ceux-ci des messages avec d’autres PNJs (potentiellement inventés pour l’occasion) ; messages dans lesquels le joueur pourra trouver des bribes d’informations, ou de nouvelles idées pour progresser.

Limiter le hasard

Il est naturel d’ajouter un peu d’aléatoire à un jeu de rôle, afin de briser le possible côté “mécanique” du gameplay. Ainsi, les actions temporisées de Chrysalis (lors de l’utilisation de diverses compétences spéciales) ne s’exécutent pas après un délai fixe : celui-ci est tiré au sort dans une fenêtre temporelle prédéterminée.

Attention cependant de ne pas tomber dans la facilité, en tirant au sort toute situation indécise (missions dangereuse des mercenaires, concurrence entre les actions de plusieurs joueurs...). Même si le joueur ne s’en rend pas compte immédiatement, cela peut le dégoûter après coup, lors de la rétrospective de la partie. Il est plus fatigant, mais aussi bien plus juste, pour le maître du jeu, de peser chaque décision en fonction de critères moins volatiles :

- ordre temporel des différentes actions

- esprit d'initiative et audace des joueurs
- précision et pertinence des ordres qu'ils donnent à leurs intermédiaires
- puissance relative des forces en présence
- "bonus de rattrapage" pour les joueurs qui ont jusqu'ici bien moins réussi que les autres
- etc. etc.

Mais attention, le facteur "ordre temporel" peut aussi être source d'injustice, ce qui nous amène au point suivant...

Normaliser les temps

Si Chrysalis est joué en mode "casual game", sur plusieurs semaines d'affilées, le maître du jeu se doit d'être réglo envers les joueurs, en tenant compte de leurs contraintes horaires lors de l'évaluation des actions concurrentes.

Ainsi, si plusieurs joueurs envoient leurs mercenaires remplir la même mission, il serait injuste (donc frustrant et décourageant) que ceux qui ont le temps de jouer le matin soient avantagés par rapport à ceux qui ne le peuvent que le soir, après leurs cours ou leur travail.

Les actions ayant lieu dans une même fenêtre temporelle (typiquement, 24h) doivent donc se voir attribuer des chances semblables de gagner, et c'est en fonction d'autres critères (précision des directives et informations du joueur, importance des forces en présence, en dernier recours tirage au sort) que les succès et les échecs doivent être tranchés. Sachant qu'il parait possible de partager les gains et les pertes, au "pro rata" de l'efficacité des joueurs.

Cette contrainte est évidemment bien moindre dans des modes de jeu plus continus (Week-End non-stop, semaine de vacances...), dans lequel l'adage "premier arrivé, premier servi" trouvera toute sa pertinence.

Bannir l'effet "Fumée Sans Feu"

Plus d'un maître du jeu s'est cru bien inspiré en faisant vivre à ses joueurs une aventure pleine d'indices et de mystères, pour finalement leur révéler, par un habile retournement scénaristique, qu'en fait il n'y avait rien de spécial à découvrir - ni complot, ni monstre, ni évènement dantesque...

A éviter à tout prix. Les retournements de situation sont bienvenus, mais uniquement si les joueurs voient leurs efforts déboucher sur des situations dignes d'intérêt. Tout le reste n'est que frustration, et donc démotivation.

Bannir l'effet "Tragédie Grecque"

Le grand intérêt d'un jeu, par rapport à un film, c'est de pouvoir interagir avec l'histoire, et avoir un véritable impact dessus. Donc s'il y a une chose agaçante, c'est bien que les efforts et les choix des joueurs soient impuissants devant une implacable destinée (souvent fort triste) qui les attend.

Certains jeux vidéo se sont faits lapider par la critique pour avoir suivi ce type de scénario. Chrysalis en est en partie protégé par les grands jalons de son scénario, qui offrent par défaut plusieurs alternatives selon les actions des joueurs ; mais même aux échelles plus petites, celui d'une quête annexe par exemple, il est bon que la réussite d'un joueur dépende de sa persévérance et de la justesse de ses décisions, pas de ce que le maître du jeu en aura décidé par avance.

Personnaliser l'intrigue

Chrysalis mâche le travail du maître du jeu en fournissant, par avance, une importante quantité de contenus : images, sons, articles encyclopédiques, mais aussi et surtout textes de messagerie et spots radio.

Afin d'ajouter de l'humour et de l'immersivité, le maître du jeu est invité à modifier ces média avant de les diffuser, pour y incorporer des clins d'oeil, détails personnels et autres *private jokes*.

Sans surprise, cela ne fonctionnera que si l'univers du jeu (semblable au nôtre hormis les événements post-1900), ainsi que les minimum syndicaux de correction grammaticale, sont respectés.

Libérer les choix éthiques

C'est sans doute un domaine dans lequel Chrysalis se distingue de nombreux autres jeux de rôle : la malhonnêteté n'y est pas encouragée au dépens de la droiture. En effet, si le vol et l'agression sont - comme souvent - les moyens les plus rapides d'obtenir ce que l'on veut, dans Chrysalis le maître du jeu est fortement encouragé à développer, à moyen et long terme, les conséquences négatives de ce type d'action.

Ainsi, les cambriolages et sabotages donneront lieu à des enquêtes dangereuses pour les joueurs, et nuire indûment à des PNJs "neutres" les poussera à se venger d'une façon ou d'une autre.

Même les machinations les plus complexes et secrètes, si elles ne sont pas légitimées à la fois par leur but et par les moyens mis en oeuvre, pourront valoir de sérieux retours de bâton de la part du Paladium - l'hyperpuissance secrète du jeu qui, pour une fois, n'est pas une force vouée à la destruction de l'humanité.

A l'inverse, les joueurs qui trouvent des solutions ingénieuses et justes pour arriver à leur fin, s'attireront potentiellement la bienveillance des divers PNJs, ce qui ne fera que faciliter de plus en plus leur progression.

Pour que, malgré le contexte assez "illégal" du scénario (luttres entre services secrets pour récupérer des informations et des objets), les joueurs puissent arriver à leurs fins sans devoir piétiner l'éthique, nombre de situations ont été volontairement "noircies" : le code de WireMind a été en majeure partie volé à l'académie d'Alifir, les concurrents de Loyd Georges au titre de Doctor Honoris Causa ont des secrets honteux aptes à les disqualifier...

Ces ficelles, pour artificielles qu'elles soient, permettent aux joueurs fûtés de débouter les gêneurs tout en restant dans leur bon droit ; et le maître du jeu est invité à en ajouter là où une "juste solution" manquerait. Les joueurs n'ayant de toute façon qu'une connaissance très partielle de toutes ces situations, il est à parier qu'il ne seront pas interloqués par le nombre d'injustices-à-réparer que contient Chrysalis.

En définitive, comme dans la vraie vie, les joueurs doivent pouvoir choisir entre la facilité du machiavélisme, et la complexité de la justice. Et comme dans la vraie vie, leurs actions bonnes ou mauvaises doivent avoir des répercussions dans la durée, afin de les pousser à voir plus loin que leur gain immédiat.



CHRYSA LIS

Fin Du Manuel

