

Aides de Jeu - Les Échos du Système

Matériel Supplémentaire pour la Campagne

Cartes de Référence des Factions

L'Ordre de l'Équilibre

Devise : *"Pureté par la Perfection"*

Motivations : - Éliminer les "erreurs" du Système - Restaurer l'ordre pré-Intégration - Protéger l'humanité "normale"

Méthodes : - Technologie militaire avancée - Suppression des pouvoirs de Résonance - Propagande anti-anomalie

Phrases Typiques : - *"Le chaos doit être maîtrisé"* - *"Pour le bien de l'humanité pure"* - *"Les anomalies sont une maladie"*

Alliés Potentiels : Militaires, scientifiques conservateurs, survivants traumatisés
Ennemis : Résonants libres, créatures mutées, Architectes

Les Libres

Devise : *"Évolution par la Liberté"*

Motivations : - Préserver la diversité des mutations - Permettre l'évolution naturelle - Protéger les droits des Résonants

Méthodes : - Guérilla et sabotage - Réseaux clandestins - Développement des pouvoirs

Phrases Typiques : - *"L'évolution ne peut être arrêtée"* - *"Chaque anomalie est un don"* - *"La liberté avant la sécurité"*

Alliés Potentiels : Résonants, mutants intelligents, anarchistes **Ennemis** : L'Ordre, puristes, autoritaires

Les Architectes

Devise : *"Perfection par la Compréhension"*

Motivations : - Compléter l'Intégration selon le plan original - Élever l'humanité au niveau cosmique - Corriger leurs erreurs passées

Méthodes : - Manipulation subtile - Technologie transcendante - Révélations progressives

Phrases Typiques : - *"Tout se déroule selon le plan"* - *"L'humanité n'est pas encore prête"* - *"La vérité libérera votre espèce"*

Alliés Potentiels : Scientifiques visionnaires, Résonants puissants, IA avancées
Ennemis : Conservateurs, isolationnistes, xénophobes

Tables de Résonance

Manifestations de Pouvoirs (d100)

01-20 : Résonance Perceptuelle - 01-05 : Vision des flux d'énergie du Système - 06-10 : Audition des "murmures" du code - 11-15 : Sensation des anomalies à distance - 16-20 : Perception des émotions des autres Résonants

21-40 : Résonance Manipulatrice - 21-25 : Modification mineure de la gravité locale - 26-30 : Altération temporaire des propriétés des objets - 31-35 : Création de petites illusions sensorielles - 36-40 : Influence sur les appareils électroniques

41-60 : Résonance Communicative - 41-45 : Télépathie avec d'autres Résonants - 46-50 : Communication avec les IA du Système - 51-55 : Accès aux "mémoires" des objets - 56-60 : Compréhension instinctive des langages de code

61-80 : Résonance Créatrice - 61-65 : Matérialisation temporaire d'objets simples - 66-70 : Création de "poches" d'espace modifié - 71-75 : Génération d'énergie pure - 76-80 : Formation de liens empathiques permanents

81-95 : Résonance Transcendante - 81-85 : Voyage instantané à travers le cyberspace - 86-90 : Manipulation du temps local (ralentissement/accélération) - 91-95 : Création de Failles Dimensionnelles contrôlées

96-100 : Résonance Cosmique - 96-98 : Contact direct avec le Noyau Principal - 99 : Vision prophétique des futurs possibles - 100 : Transcendance temporaire (devient un avec le Système)

Conseils d'Accessibilité pour le MJ

Descriptions Immersives

Privilégiez les sens non-visuels : - *"Le bourdonnement électrique s'intensifie, faisant vibrer vos dents"* - *"L'air sent l'ozone et le métal chauffé"* - *"Sous vos pieds, le sol pulse comme un cœur géant"* - *"Une brise impossible souffle dans ce couloir fermé"*

Signalétique Sonore

Associez des sons aux éléments récurrents : - **Résonance active** : Bourdonnement harmonique - **Danger imminent** : Sifflement aigu - **Présence d'Architecte** : Écho métallique - **Anomalie du Système** : Crépitement électrique

Navigation Tactile

Décrivez précisément l'espace : - *"Le couloir fait 3 mètres de large, avec des portes tous les 5 mètres sur votre droite"* - *"L'escalier descend en spirale, la rampe est froide et rugueuse"* - *"La salle est circulaire, environ 10 mètres de diamètre, avec une console au centre"*

Gestion des Combats

Utilisez un système de positions claires : - **Zones numérotées** : "Vous êtes en zone 3, l'ennemi en zone 7" - **Points cardinaux** : "L'attaque vient du nord-est" - **Distances précises** : "L'ennemi est à 15 mètres, légèrement sur votre gauche"

Cette campagne offre une expérience riche et modulable, parfaitement adaptée aux besoins d'accessibilité tout en conservant la profondeur narrative et la complexité

tactique qui font le charme du jeu de rôle.