

## CARTES STANDARD

---



### Les Muses

Les *Muses* sont des éléments fournissant des inspirations aux joueurs ou au meneur de jeu. Les cartes comprennent des noms, des verbes et des adjectifs dont les combinaisons créent de quoi nourrir le récit et permettent d'éviter les pannes d'idées, mais elles comprennent également de nombreux autres éléments comme les conditions météo, des lieux, des objets, et tout un ensemble d'éléments pour inventer des PNJ (apparence, métier, traits, secrets, relations, etc.). Le rapprochement entre des éléments parfois éloignés permet les surprises nécessaires à des parties amusantes.

### Les Oracles

Les *Oracles* permettent de résoudre les actions entreprises par les personnages. Ils permettent de manière plus générale de répondre aux questions posées traditionnellement au meneur de jeu.

---

Vous trouverez page suivante un exemple de carte standard, avec les vingt éléments qui la composent.

événement

débat

06

étendard

01 Non



04 →



05

07

péril

08 APER • RETIRER • VEILLER

09 cour • accès

10 parrain

11 aiguille

14 éteint ♥

12 nuageux

15 conciliant ?

vin

APPARENCE : béraie • bagues à tous les doigts 16

MOTIVATION : mener un criminel devant la justice 17

TRAIT : chafouin • psychopathe • oisif 18

SECRET : a une particularité physique secrète (queue, cornes...) 19

RELATION : amants (ou anciens amants) 20

humour

hérésie

BATTANT • ASTRAL • 13  
DÉLICIEUX • LONG

alchimie

[d4] 3 • [d6] 2 • [d8] 5  
[d10] 3 • [d12] 6 • [d20] 03

3

systeme

biographie

Voici les vingt éléments qui composent une carte standard. Ces différents éléments sont expliqués dans les pages suivantes.

## Oracles

1. OMEN : page 22.
2. Résultats de dés : page 20.
3. Symbole mathématique : page 21.
4. Direction : page 25.
5. Étoiles : page 25.
6. Mots-clés : page 26 (à la fois Muses et Oracles).

## Muses

6. Mots-clés : page 13 (à la fois Muses et Oracles).
7. Image : page 12.
8. Verbes : page 16.
9. Lieux : page 17.
10. Concepts : page 18.
11. Objets : page 17.
12. Météo : page 18.
13. Adjectifs : page 16.
14. Sentiment : page 19.
15. Disposition : page 19.
16. Apparence : page 18.
17. Motivation : page 18.
18. Traits : page 18.
19. Secret : page 19.
20. Relations : page 19.

PNJ

## Mélange du paquet

Lorsque vous piochez une carte, il est conseillé de la remettre après utilisation dans le paquet et de mélanger ce dernier immédiatement, afin de conserver des probabilités constantes pour les Oracles.

Chaque paquet comporte une série de cartes standard numérotées de 1 à 100 en bas à droite, et vingt cartes rebondissements. Si vous utilisez deux paquets A et B mélangés et souhaitez à un moment donné n'en utiliser qu'un (par exemple pour en donner un au meneur de jeu et un aux joueurs), faites en sorte de bien avoir deux séries de cartes standard numérotées chacune de 1 à 100 au lieu de couper le paquet en deux au hasard, afin de conserver les probabilités des Oracles.



## LES MUSES

Les Muses sont des éléments qui viendront vous donner des inspirations en cas de pannes d'idées. Il y en a de nombreux différents présents sur les cartes :

### Les illustrations

Chaque carte comporte en haut à droite une icône. Certaines personnes, plus visuelles, peuvent les utiliser à la place de tirer des mots pour trouver l'inspiration.

Par exemple, pour trouver une idée de scénario ou d'intrigue, vous pouvez tirer une suite d'images pour créer une

séquence (vous pouvez si vous le désirez tirer une à cinq cartes selon le nombre d'étoiles présent sur la première carte tirée). Une fois les cartes tirées, réarrangez-les à votre convenance pour en faire une suite inspirant une idée narrative.

Admettons que vous ayez tiré une carte comportant trois étoiles. Vous tirez donc ensuite deux autres cartes pour regarder les trois images que vous avez obtenues :



On pourrait interpréter cela ainsi : « un roi-sorcier mort-vivant cherche à obtenir des pouvoirs divins. Les PJ doivent l'en empêcher. »

C'est souvent un bon moyen pour trouver une idée de situation de départ pour un scénario.

### Les mots-clés

Chaque carte comporte en son pourtour dix mots, appelés *mots-clés*. Les mots-clés peuvent servir d'Oracles (voir page 26), mais également de Muses si vous avez besoin d'une notion au hasard. Par exemple, dans une partie, les joueurs avaient besoin chacun d'un domaine pour leurs pouvoirs magiques, et ils ont chacun à leur tour pioché une carte pour obtenir un mot-clé : l'un a tiré « ramification », et a décidé d'avoir le pouvoir de faire pousser des plantes, un autre a tiré « jadis », lui permettant d'avoir le pouvoir de lire le passé

d'un objet, tandis qu'un troisième ayant tiré « flambeau » a choisi de pouvoir lancer des boules de feu.

La manière dont vous piochez la carte détermine le mot-clé obtenu lors du tirage d'une carte. Regardez au verso de l'endroit par lequel vous avez saisi la carte pour y lire le mot-clé.



*si vous prenez la carte par cet endroit...*

*... vous lisez ce mot-clé, au verso*

Si vous avez du mal avec cette méthode (par exemple si le tas de cartes est situé trop loin de vous, vous empêchant de piocher à chaque fois à un endroit différent), dites simplement un chiffre de 1 à 10 au moment où vous piochez la carte, puis regardez le mot correspondant sur la carte dans le sens des aiguilles d'une montre, le 1 se situant en haut à gauche.



Lorsque vous avez besoin de mots-clés et qu'il ne s'agit pas d'une utilisation en tant qu'Oracle, essayez autant que possible de toujours aller dans la particularisation. Par exemple, si vous tirez le mot « maladie », essayez de la nommer plutôt que d'utiliser le mot générique (ex : « malaria », « peste », « rhume », au lieu de simplement « maladie »). Vous pouvez lui adjoindre un adjectif ou un verbe pour cela, tiré sur une autre carte (ex : « maladie cocasse », « maladie discrète », « maladie occulte » ; « maladie + concevoir » pourrait indiquer une maladie conçue, créée par quelqu'un, etc.). Une seule particularisation ajoutée à un mot-clé peut changer totalement le sens ou l'ambiance d'un résultat. Comparez ainsi le résultat obtenu pour le mot « royaume » : royaume enchanté, royaume corrompu, royaume délabré, royaume à vendre, etc.

## Trouver des noms

Parfois, vous aurez besoin de trouver des noms pour des personnes, des lieux, des monstres... En cas de panne d'inspiration, tirez une carte, et prélevez des syllabes sur les dix mots-clés (par exemple la première syllabe du premier mot, la deuxième syllabe du mot suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, etc.). Mettez-les bout à bout, ou bien inspirez-vous-en pour inventer un nom cohérent avec votre univers de jeu...

## Les verbes

Chaque carte comporte deux ou trois verbes. Le premier, en marron, est celui que vous utiliserez en général, car il est plus courant que les autres. Si vous ne parvenez pas à trouver quelque chose de satisfaisant avec le verbe en marron, regardez les autres de la carte.

Quelques exemples d'utilisation des verbes :

- trouver une mission pour les personnages. Associez un verbe avec un mot-clé le complétant bien, issu d'une autre carte, comme par exemple « se procurer » + « Annales »
- déterminer ce que souhaite un PNJ.
- déterminer le but secret d'un PNJ.
- déterminer ce qu'est en train de faire un personnage.
- etc.

## Les adjectifs

Les adjectifs<sup>1</sup>, en bas de carte, peuvent servir à donner des informations sur un objet, un lieu, un mot-clé... Il est conseillé de consulter la liste des adjectifs à chaque fois que

vous piochez un autre élément d'une carte, afin d'enrichir vos inspirations.

N'oubliez pas que beaucoup d'adjectifs de notre langue sont en réalité des participes passés de verbes. Par exemple « perdu » (participe passé du verbe « perdre »), « trahi » (participe passé du verbe « trahir »), etc. Lorsque vous cherchez un adjectif sur une carte, vous pouvez aussi regarder les verbes pour voir si vous ne pouvez pas en utiliser un sous forme d'adjectif !

### Les objets

Deux cents objets sont indiqués sur les cartes, en face de l'icône . Utilisez-les si vous avez besoin de savoir ce que transporte quelqu'un, ce que contient un coffre, ce que cherche un personnage, etc.

Comme pour les lieux et les concepts de personnages, les objets ne sont pas forcément génériques et correspondent plutôt à un monde médiéval-fantastique. Faites jouer votre imagination pour adapter les propositions à votre univers (une « lanterne » sera par exemple une « lampe de poche » dans un univers contemporain, un « livre » pourra être une « tablette numérique », etc.).

### Les lieux

Ils représentent deux cents endroits, plutôt orientés médiéval-fantastique, mais aisément adaptables à d'autres univers : une « taverne » pourra ainsi devenir un « holobar » ou un « troquet » selon le type d'univers dans lequel vous jouez. L'essentiel est que le mot vous inspire un lieu en cas de besoin, même s'il ne s'agit pas du nom de lieu tel qu'il est écrit sur la carte.

N'hésitez pas à leur adjoindre un adjectif pour les rendre plus particuliers. Une « tour sombre », une « tour colossale » et une « tour abolie » n'évoquent pas les mêmes idées.

## Les concepts

Deux cents concepts/professions de personnages sont indiqués. Là encore, ils font plutôt référence à un univers médiéval-fantastique, mais peuvent aisément être détournés pour vous inspirer des métiers correspondant à l'univers dans lequel vous jouez.

## Météo

En face de l'icône en forme de nuage, vous trouverez une situation météorologique aléatoire, si vous avez besoin de rajouter une ambiance climatique durant les aventures des personnages.

## PNJ

Les mots présents au centre de la carte permettent de broser en quelques instants le portrait physique et moral d'un personnage improvisé. Piochez une nouvelle carte pour chaque élément dont vous avez besoin :

- **Apparence** : choisissez une des descriptions de la carte, et piochez davantage de cartes si vous avez besoin de plus d'un élément physique.
- **Motivation** : ce qui pousse le personnage à agir.
- **Traits** : choisissez un des éléments caractéristiques du personnage proposés (qualités, défauts, etc.). Vous pouvez aussi jeter un œil aux adjectifs de la carte, certains peuvent concerner des personnages.



- **Secret** : tout le monde ment et cache quelque chose aux autres. Vous n'êtes pas obligé de tirer un secret pour le personnage immédiatement, il est parfois bien plus amusant de le découvrir plus tard en cours de partie...
- **Relation** : si vous avez besoin de connaître la relation d'un personnage avec un autre.
- **Sentiment** : si vous avez besoin de savoir quel sentiment éprouve actuellement un personnage, regardez en haut à droite des éléments généraux sur les personnages, en face de l'icône en forme de cœur.
- Un élément, placé à côté du point d'interrogation (en-dessous du sentiment), permet de connaître la **disposition** générale d'un personnage par rapport aux personnages-joueurs, si vous n'avez pas déjà d'idée sur la manière dont il va se comporter.

Vous n'aurez en général pas besoin d'autant d'éléments pour broser un personnage : tout le monde n'a pas besoin d'avoir un secret + une motivation + plusieurs traits... Souvent un élément ou deux (par exemple une apparence et un trait) suffiront lorsque les personnages rencontreront un nouveau PNJ. Ne lui ajoutez d'autres éléments que s'il devient réellement important dans l'histoire et que vous sentez que vous avez besoin de plus le caractériser. Restez simple pour ne pas tomber dans le gonzo (voir page 125) avec des personnages à la fois borgnes, unijambistes, schizophrènes, ayant des tics... Une seule particularité marquante est bien plus intéressante qu'une accumulation de bizarreries !

## LES ORACLES

Les Oracles sont toutes les indications des cartes standard qui permettent de répondre aux questions des joueurs (qu'il s'agisse de questions ouvertes ou de questions fermées), ou qui leur permettent de savoir si leur personnage réussit ou non une action. Passons en revue ces différents éléments.

### Les résultats de jets

En bas de la carte sont inscrits des résultats pour différents jets de dés :

=> d2 (ou pair/impair, pile/face, etc.), sous la forme d'une pierre de couleur blanche (1) ou noire (2)

=> d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100

Si vous avez besoin d'un d5, regardez le nombre d'étoiles sur la carte (voir page 25). Si vous avez besoin d'un d3, regardez le symbole mathématique (voir page suivante).

Vous pouvez par exemple utiliser ces résultats au lieu de lancer des dés pour votre jeu de rôle favori, ou pour déterminer un quelconque résultat au hasard sur une table aléatoire.

Si un « X » est inscrit sur la carte en face du résultat espéré, cela signifie qu'il faut en tirer une autre pour obtenir un résultat (cela ne concerne que quelques cartes, pour des raisons de probabilités).

## Les symboles mathématiques

Vous trouverez en bas à droite des cartes, à côté des résultats des jets de dés, un des trois signes mathématiques suivants :



Les adeptes du jeu FATE sauront bien évidemment quel usage faire de ces signes, puisqu'ils servent à résoudre les actions du jeu.

Vous pouvez aussi vous servir de ces signes comme un dé à trois faces (- : 1; = : 2; + : 3).

Il est toutefois possible d'utiliser ces signes de plusieurs manières différentes. Voici trois exemples d'autres utilisations, que vous pouvez choisir d'incorporer ou non dans vos parties.

### *Types de scènes*

Juste avant de commencer une nouvelle scène, décidez si le tirage de carte que vous allez effectuer concernera uniquement votre personnage ou l'ensemble du groupe. Piochez ensuite une carte, et observez le symbole mathématique. S'il s'agit d'un +, cela signifie que la scène devra se terminer de manière positive pour vous (ou pour le groupe); s'il s'agit d'un -, elle se terminera mal; s'il s'agit d'un =, elle ne se terminera pas de manière tranchée entre une façon positive et une façon négative.

### *Ajuster un autre tirage*

En regardant le signe mathématique, il est facile de modifier quasiment tout tirage de mots obtenu dans *Muses & Oracles*. Par exemple, si vous obtenez le mot « arbre », un + pourra indiquer une forêt complète, un = un simple arbre, un - des

branches ou des bûches. Si vous obtenez le trait « sourd » pour un PNJ, un + pourra indiquer qu'il est en fait « sourd-muet », un - qu'il est simplement malentendant. Si un personnage est blessé, tirer un + peut indiquer qu'il l'est gravement, un - qu'il l'est superficiellement. Utilisez les signes mathématiques à votre convenance.

### ***Déterminer l'évolution de la réaction d'un PNJ***

Chaque carte comporte la disposition initiale d'un PNJ par rapport aux PJ, à côté du point d'interrogation (voir page 19). En piochant une autre carte, on peut voir comment la disposition d'un PNJ évolue, en bien (+), en mal (-), ou si elle reste la même que la disposition initiale.

### **Les résultats OMEN**

En haut des cartes se trouvent les résultats aux questions fermées posées par les joueurs, sous forme de six résultats (Oui; oui, et...; oui, mais...; non; non, mais...; non, et...) appelés résultats OMEN (Oui/Mais/Et/Non).

Lorsqu'un joueur pose une question fermée à laquelle les autres joueurs n'ont pas de réponse, il tire une carte et en lit le résultat OMEN. Par exemple, si un joueur veut savoir s'il y a une taverne à proximité, la réponse pourrait varier ainsi selon le résultat OMEN :

- *Oui* : il y a une taverne.
- *Non* : il n'y a pas de taverne.
- *Oui, mais...* : il y a bien une taverne, mais elle n'accepte que les habitants du coin.
- *Oui, mais...* : il y a bien une taverne, mais elle est pleine à craquer.
- *Oui, mais...* : il y a bien une taverne, mais elle est étrangement fermée.

- *Oui, et...* : il y a une taverne, et les boissons n'y sont pas chères.
- *Oui, et...* : il y a une taverne, et elle se trouve au coin de la rue.
- *Non, mais...* : il n'y a pas de taverne, mais une auberge.
- *Non, mais...* : il n'y a pas de taverne à proximité, mais il y en a une de l'autre côté de la ville.
- *Non, et...* : il n'y a pas de taverne, et même pas d'autres établissements similaires.
- *Non, et...* : il n'y a pas de taverne, et d'ailleurs l'alcool est interdit en ville.

Si vous pensez que la réponse a autant de chances d'être négative que positive, ne tirez qu'une carte.

Si vous pensez qu'il y a plus de probabilités dans un sens ou dans l'autre, cependant, vous allez tirer une ou deux cartes supplémentaires : c'est ce qu'on appelle un tirage avec Avantage ou Désavantage. Dans le cas du tirage de plusieurs cartes, regardez le chiffre des unités du d100 en bas de la carte (ou bien le résultat du d10).

Si la réponse à la question est vraisemblablement oui, c'est un tirage avec Avantage : tirez deux cartes et regardez le résultat le plus élevé. Par exemple, si vous tirez une carte dont le chiffre des unités sur le d100 est 2 et une autre dont le résultat est 6, le résultat le plus élevé est 6, et donc le résultat OMEN de la carte avec le 6 sera « Oui, mais... ». Si la réponse à la question a de *très* fortes chances d'être oui, tirez trois cartes (c'est un tirage avec Double Avantage) et regardez le résultat le plus élevé des trois cartes.

Si la réponse à la question est vraisemblablement non, c'est un tirage avec Désavantage : tirez deux cartes et regardez le résultat le plus bas. Si la réponse à la question a de *très* fortes chances d'être non, tirez trois cartes (c'est un tirage

avec Double Désavantage) et regardez le résultat le plus bas des trois cartes. Par exemple, si vous tirez une carte dont le chiffre des unités sur le d100 est 2, une deuxième avec 0 (qu'on lit comme un 10) et une autre dont le résultat est 6, le résultat le plus bas est 2, et donc le résultat OMEN de la carte avec le 2 sera « Non, et... »

Si vous utilisez les règles incluses dans ce livre pour jouer une partie, vous utiliserez également des tirages OMEN pour voir si les personnages réussissent leurs actions : reportez-vous à la page 66 pour voir la manière dont sont résolues les actions des joueurs selon les données de leur feuille de personnage.

Évitez de tirer des cartes sans arrêt en cours de partie, ne recourez à des tirages OMEN que si aucune réponse logique ne vous vient face à une question fermée et que vous avez besoin d'un peu d'aléatoire dans l'histoire. Si c'est juste pour donner de la couleur, ou si le résultat importe peu, la logique suffit. De même, ne posez pas trop de questions pour la même chose. Si vous obtenez une série de « non », cela peut être trop long et ne pas faire avancer le récit; par exemple, si vous posez la question « est-ce que c'est vert ? », que vous obtenez un « non » et que vous posez la question « est-ce que c'est rouge ? », en cas de nouveau « non », ne posez pas d'autres questions (« est-ce que c'est bleu ? », « jaune ? », « violet ? »), prenez une troisième couleur au hasard (« mettons que c'est bleu... ») et continuez. En règle générale, évitez de poser plus de deux questions similaires à la suite.

Évitez à tout prix le n'importe quoi, comme les questions qui n'ont pas de rapport avec l'histoire, par exemple « est-ce que le méchant explose tout seul ? », « est-ce que mon perso tombe sur un million de pièces d'or ? », etc.

Astuce de MJ : si vraiment vos joueurs vous posent des questions de ce genre, attribuez-leur un Double Désavantage, ce qui multipliera les possibilités d'un « non, et... » qui aurait l'effet inverse. « Est-ce que je trouve un million de pièces d'or ?

— Non, et le personnage à qui tu dois un million de pièces d'or, d'ailleurs, retrouve ta trace. »

Les Oracle du jeu peuvent répondre à des questions sur le présent, mais également sur le passé ou l'avenir : flashbacks, foreshadowing... Ne vous cantonnez pas aux événements en train de se dérouler, vous pouvez poser des questions ouvertes (voir page 26) ou fermées sur d'autres périodes de temps...

## Directions

En-dessous de l'Oracle OMEN, à gauche, se trouve une flèche pointant dans une direction parmi huit. Vous pouvez utiliser cette flèche de diverses manières, comme par exemple :

- indiquer le sens du vent.
- indiquer la direction lorsqu'un joueur demande où se trouve telle ou telle chose.
- indiquer où tournera le couloir que vous êtes en train d'emprunter.
- etc.

## Les étoiles

Il y a de 1 à 5 étoiles marquées sur chaque carte, en haut, à côté de la flèche de direction. Celles-ci peuvent avoir plusieurs emplois. En voici quelques-uns, mais n'hésitez pas à en trouver d'autres selon vos besoins !

- Indiquer le nombre de personnes/créatures composant un groupe donné.
- Indiquer le degré d'animosité d'une créature (de 1 : amicale à 5 : hostile).
- Indiquer un nombre d'illustrations à observer (voir page 12).
- Servir de dé à 5 faces.

## Les mots-clés

Les mots-clés peuvent servir de Muses, dès que vous avez besoin d'un mot au hasard (voir page 13), mais ils peuvent également servir d'Oracles, pour répondre aux questions ouvertes des joueurs.

### *Questions ouvertes et questions fermées.*

La plupart du temps, posez des questions fermées pour obtenir rapidement une réponse de type « oui » ou « non » (et leurs variantes), comme expliqué page 22.

Cependant, il vous faudra parfois obtenir des éléments plus détaillés; pour cela, il faudra poser des questions ouvertes, c'est-à-dire des questions dont la réponse n'est pas un simple « oui » ou un simple « non ».

Au lieu de regarder les résultats de l'Oracle OMEN en haut des cartes, vous pouvez observer alors d'autres catégories. Par exemple, pour savoir à quoi ressemble quelqu'un, regardez la catégorie « apparence » de la carte; si vous voulez plus de détails sur un objet, regardez un des adjectifs en bas de la carte; etc.

Si vous cherchez des réponses que les éléments des cartes ne couvrent pas, une autre manière de procéder est de tirer

deux cartes, et d'en regarder les deux mots-clés obtenus. En les rapprochant, il est possible de trouver une réponse plus large à une question ouverte. Par exemple, mettons que votre personnage soit confronté à un PNJ qui a été témoin d'un meurtre, mais pour bien l'interpréter, vous voudriez savoir ce que le témoin pense actuellement de la situation. Vous tirez les mots-clés « blocus » et « pleurs ». Vous pouvez imaginer qu'il retient (blocus) ses larmes (pleurs), qu'il ne montre pas ses sentiments mais qu'au fond de lui, il est triste à cause de ce qui s'est passé, probablement parce qu'il avait des liens affectifs avec la victime (vous pouvez alors préciser la relation de manière logique selon votre histoire, ou bien piocher une carte pour y lire une Relation). La plupart du temps, utilisez la première association d'idées qui vous vient en tête.

Parfois, vous trouverez facilement une réponse, d'autres fois cela sera plus compliqué. Par exemple, avec les mots « succès » et « neige », cela demande un tout petit peu plus de gymnastique mentale (mais on peut imaginer par exemple que le PNJ est lié au meurtre, qui lui a été profitable (« succès »), peut-être pour une raison de drogue (la « neige ») dont il a pu s'emparer).

Au lieu d'un des deux mots-clés, vous pouvez prendre un des verbes de la carte si cela fait plus de sens pour vous.

Le but n'est pas de chercher à tout prix une signification logique, mais de vous en inspirer une. Si vous aboutissez à quelque chose de très éloigné de ce que vous avez réellement tiré, cela ne fait rien ! Ne passez pas trop de temps à trouver une explication aux mots-clés, si rien ne vous vient en tête en moins d'une dizaine de secondes, regardez d'autres mots (essayez de prendre les suivants sur la carte dans l'ordre des aiguilles d'une montre, mais vous pouvez aussi piocher d'autres cartes si rien ne vous inspire).

L'idée est de rebondir dans des directions inattendues, que vous n'auriez probablement pas trouvées autrement.

En règle générale, évitez d'utiliser plus de deux mots-clés. Cependant, vous êtes le seul maître de vos parties, si vous pensez en avoir besoin de plus, n'hésitez pas (choisir deux mots au hasard permet déjà de proposer 4 000 000 combinaisons différentes, ce qui devrait largement suffire dans le cadre des questions ouvertes). L'essentiel est que vous trouviez l'inspiration pour continuer votre partie...

### *Quand poser des questions ouvertes ?*

Vous aurez besoin de poser des questions ouvertes par exemple : pour détailler l'historique d'une personne ou d'un objet, connaître des faits, savoir quel rêve a fait un PJ, etc.

Cela peut aussi servir de méthode alternative pour donner plus de couleur à la description d'une personne, d'un lieu, etc. au lieu d'utiliser les divers descripteurs fournis sur les cartes. Par exemple, une tour pourrait être décrite comme « surpeuplée » en utilisant un des adjectifs présent sur une carte, mais en combinant deux mots-clés tirés au sort, on peut en avoir une image plus parlante ; par exemple, en tirant « perte » et « fièvre », on peut imaginer que ceux qui vivent là sont en réalité placés ici pour y mourir, car atteints d'une maladie mortelle...

## La créativité

Utiliser *Muses & Oracles* (mais de manière générale improviser en jeu de rôle), c'est faire l'effort de la créativité. Qu'est-ce que la créativité ? C'est en réalité connecter des choses, faire le lien entre elles, et tout particulièrement des choses qui ne semblent pas être liées à l'origine. Les personnes créatives sont souvent celles qui parviennent à imaginer de nouvelles choses en créant des liens entre plusieurs autres. Relier des points que personne d'autre n'a penser à relier est la marque des grands esprits créatifs, qu'ils soient inventeurs, écrivains ou artistes.

Selon les dires de Steve Jobs<sup>1</sup> :

« La créativité, c'est simplement établir des connexions entre les choses. Quand vous demandez aux personnes créatives comment elles ont réalisé telle ou telle chose, elles se sentent un peu coupables parce qu'elles ne l'ont pas vraiment réalisé, elles ont juste vu quelque chose. Cela leur a sauté aux yeux, tout simplement parce qu'elles sont capables de faire le lien entre les différentes expériences qu'elles ont eu et de synthétiser les nouvelles choses. »

Ce qui est intéressant, c'est de créer des intersections aléatoires entre plusieurs idées. Tirer deux idées sur une table permet de rebondir dans des

1. [http://www.huffingtonpost.fr/2014/03/11/la-creativite-18-choses-gens-creatifs\\_n\\_4935621.html](http://www.huffingtonpost.fr/2014/03/11/la-creativite-18-choses-gens-creatifs_n_4935621.html)

## La créativité (suite)

directions inattendues, et c'est ce que propose *Muses & Oracles* en faisant tirer deux mots au hasard parmi un répertoire de 2000 pour créer des réponses à des questions ouvertes.

Créer des liens entre des éléments apparemment non liés peut demander un certain entraînement. Si vous voulez devenir plus performant en improvisation, que cela soit en jeu de rôle ou dans d'autres situations, entraînez-vous à inventer des relations entre deux éléments a priori non liés. *Muses & Oracles* peut vous aider à vous entraîner : piochez deux mots au hasard, et essayez d'établir le plus rapidement possible un lien entre les deux. Vous verrez qu'à force de pratique, cela deviendra de plus en plus facile...

Une petite astuce au passage : Mnémosyne, la déesse de la mémoire, était la mère des Muses dans la mythologie grecque. Mémoire et inspiration sont donc liées. Améliorer votre mémoire à l'aide d'exercices d'entraînement réguliers vous permettra en fait de créer plus facilement des associations d'idées lors des improvisations !