

# Comment jouer un exalté solaire de la Caste de la Nuit.

La plupart des jeunes joueurs sont attirés par la Caste de la Nuit le plus souvent pour une mauvaise raison: il veulent simplement maximiser le compromis entre aptitudes offensives et défensives de leur personnage en vue d'assurer la survie de leur personnage. Cela n'a pas lieu d'être dans Exalted, car le contrat implicite entre le MJ et ses joueurs stipule que leurs personnages ne mourront pas à cause d'un mauvais jet de dés, mais que les personnages solaires doivent être héroïques (ou au moins être animés d'idéaux...)

La page 145 du livre de base présente les exaltés solaires de la nuit, où on les décrit comme des individus agissant dans l'ombre, pour qui la fin justifie les moyens, et étant des espions hors-pair. Ce serait une grave erreur de les assimiler à la classe de Voleur de D&D, car n'oublions pas qu'il s'agit avant tous de héros. Et quel héros est le plus connu pour répondre à ses caractéristiques ? Et oui c'est Batman !

Evidemment, un personnage aura rarement suffisamment d'XP pour égaler le plus célèbre des héros justiciers de type "Vigilante". En règle générale, le joueur d'un exalté de la caste de la nuit sélectionnera un art martial pour maximiser son potentiel offensif, mais cela n'est aucunement une obligation: n'oublions pas que "Stealth" est une compétence utilisable en combat, ce que les joueurs oublient allégrement, de même que la possibilité de suppléer à leurs actions avec des cascades.

Mais un exalté de la nuit ne se réduit pas à un assassin: c'est aussi un espion: Investigation, Larceny et Socialize figurent dans ses compétences de base. Même si une partie de ses activités doivent être réalisées en solitaire, l'autre partie a une connotation fortement sociale, que ce soit dans les milieux criminels ou non.

La page 178 du livre de base indique comment les exaltés solaires de la nuit gagnent des XP supplémentaires:

- Supprimer une nuisance majeure aux objectifs du personnage ou de ceux de son cercle par le biais de l'assassinat, le chantage ou toute autre manière discrète
- Voler quelque chose qui fait directement avancer les objectifs du personnage ou ceux de son cercle
- Gagner un avantage significatif sur un dangereux ennemi grâce à l'infiltration ou la discrétion
- Faire valoir ou protéger un Principe définissant ou Majeur à travers des moyens criminels (association de malfaiteurs, vol, empoisonnement, etc...)

La Caste de la Nuit sera donc un challenge pour les joueurs qui ne sont pas curieux pour un sou (tout va bien, je vais attendre de voir ce qui arrive...), n'ont aucune imagination (et donc ne développeront aucune nouvelle ressource dans l'adversité...), n'aiment pas prendre de risques (car ils ont peur pour la sécurité de leur personnage ou de subir un revers), préfèrent suivre les autres personnages (qui prennent des risques, eux...), ne veulent pas enfreindre les règles (c'est pas bien...), sont distraits (et lâchent des secrets sans réfléchir) ou ne prennent aucune note (c'était qui déjà le gars qu'il faut contacter pour trouver machin ?)

Même si aller à l'encontre de sa nature est un exercice délicat, cela peut se travailler en développant certains réflexes de base dans l'arrivée dans un nouveau lieu. Un exalté de la Caste de la Nuit devrait assurer les tâches dont ne peuvent se charger ses compagnons:

- identifier les milieux illégaux et les figures principales qui les animent : marché noir, groupes criminels...
- identifier qui tire profit des activités illégales
- récupérer des informations en visitant nuitamment certains lieux
- identifier les travers et les secrets des individus pouvant poser problème au personnage ou à son cercle, pas seulement ceux des antagonistes déclarés, en vue d'éviter une éventuelle trahison ou embuscade.

Bref, c'est à ce joueur plus que tout autre de prendre des initiatives, toujours anticiper le pire, et prendre comme hypothèse que tout le monde ment et cache quelque chose...

Enfin dans le doute, il faut se poser LA question : "Qu'est-ce que Batman ferait à ma place ?"



# LONERS

Great in novels, bad in RPGs