

# SAVEUR



**Version 1.0**  
**Un JDRA de James « Arasmo » Manez**  
**13/09/07**

# INTRODUCTION

Dans le monde de Saveur, les Succulents veillent à satisfaire les besoins de leur créateur, le Cuisinier. Mais des dissensions se font jour : certains désirent que le Cuisinier redevienne le Glouton qu'il était à l'origine, d'autres désirent être libérés de la pesante tutelle de la divinité... Alors survient la catastrophe ; les paupières du Cuisinier se closent, lui dont les yeux étaient la seule source de lumière du monde !

Les joueurs, au départ Succulents parmi tant d'autres, devront choisir leur voie: feront-ils triompher les idéaux d'une faction, tenteront-ils de rétablir l'harmonie au sein de leur espèce, ou encore de découvrir ce qui est arrivé au Cuisinier ? Aux personnages de choisir leur destinée, et d'influer sur celle de Saveur...

## Crédits

Textes : MANEZ James

Illustration : Vertumne, tableau de Giuseppe Arcimboldo(1521-1593)

## Mentions Légales

Textes et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute reproduction, diffusion, modification, utilisation du présent document à des fins commerciales est interdit sans autorisation des auteurs.

Bien sûr, tant que l'usage du document reste non-lucratif, vous pouvez en faire ce que vous voulez, c'est la moindre des choses quand même!

## Sommaire

Saveur : le monde et ses habitants .....	3
Origine du monde .....	3
Le monde de Saveur .....	3
Les quatre ingrédients du monde .....	9
Les Aliments.....	9
Les Succulents.....	10
Système de jeu .....	12
Les caractéristiques du personnage .....	12
Résolution des actions .....	13
Idées pour une campagne.....	14
Chronologie des principaux évènements de Saveur .....	14
Et les joueurs dans tout ça ? .....	16

# Saveur : le monde et ses habitants

## Origine du monde

Autrefois, le monde n'était qu'une masse informe, sans goût ni saveur. Même le Glouton à l'insatiable appétit ne pouvait se résoudre à absorber cette répugnante bouillie. Afin d'en faire un repas digne de lui, il la mélangea avec son sang, formant ainsi une pâte consistante et savoureuse. Ensuite, il chercha des ingrédients dans les quatre coins de l'univers et les accommoda de telle façon que ce qui n'était que fadeur devint le plus délicieux des mets. C'est alors que le Glouton prit le nom de Cuisinier. Son œuvre était si belle qu'il ne put se résoudre à l'engloutir d'un trait. Il se contentait de la grignoter petit à petit, sans cesser de l'admirer. Mais malgré la joie que lui prodiguait sa création, il regrettait de ne pouvoir la partager avec d'autres êtres. C'est pourquoi il entreprit d'insuffler de la vie aux éléments du monde. Puis, avec un peu de sa salive et de son sang, il créa les Succulents, des êtres doués d'une fraction de ses pouvoirs, qui seconderaient le Cuisinier dans ses tâches et le vénéreraient. Car la faim du Cuisinier était d'une autre nature que celle du Glouton ; il ne se rassasiait plus seulement de nourriture mais aussi de beauté et de reconnaissance.

## Le monde de Saveur

Même le plus blasé des baroudeurs ne pourrait manquer de s'étonner devant le spectacle offert par Saveur : un monde en forme de galette habité par des fruits et légumes conscients et doués de parole, on n'en voit pas tous les jours!

Le sol du monde ressemble à une meringue ; sous une croûte d'une blancheur immaculée et épaisse de quelques mètres, repose une crème onctueuse aux teintes cramoisies, fruit du mélange entre la pâte du monde et le sang du Cuisinier. Parfois, le sang forme comme une plaie béante dans la surface du monde. Au contact de l'air libre, il prend une teinte d'un rouge très vif, offrant ainsi un saisissant contraste avec le paysage environnant. Les bords du monde sont rognés par le Cuisinier et sont recouverts de sa salive.

Si on prend la peine de mirer le ciel, on appréciera sa coloration satinée, superbement mise en valeur par les deux astres du monde. Pour un terrien du 21<sup>e</sup> siècle, la luminosité du monde évoquerait l'éclairage d'une chambre d'hôpital, de par sa violence et sa couleur laiteuse. Mais nos deux astres ne sont pas de vulgaires lampes, ce ne sont rien de moins que les yeux infatigables du Cuisinier ! Car le Cuisinier passe le plus clair de son temps à admirer son œuvre, son regard embrassant toutes les

merveilles qu'elle recèle. Saveur ne connaît donc pas la nuit, source de tant de terreurs.

Bien sûr, cela affecte la perception du temps chez autochtones. Ainsi les Aliments, êtres pareils à des fruits ou légumes, n'ont tout simplement aucun système de décompte du temps ! Par contre, les Succulents, ces végétaux humanoïdes qui sont l'espèce dominante de Saveur, ont recours à un moyen assez original : ils mesurent le temps en fonction de la couleur d'une pâte qu'ils appellent Essence. Cette pâte a en effet pour caractéristique de se ternir au fur et à mesure de sa décomposition, jusqu'à virer au noir. D'après ce paramètre, les Succulents distinguent quatre étapes dans le cycle d'une Essence : Fraîcheur, Maturité, Péremption, Décrépidité. Le cycle entier est nommé « Vie » dans leur langage. Le temps de référence est calculé dans le Cercle de Vie, un tas d'Essences disposées en cercle situé sur le plus haut sommet du monde, la Couronne. Quatre Succulents tirés au sort, portant le titre de Maîtres du Temps, remplacent l'Essence décomposée et signalent les changements d'étapes ou de Vie aux autres communautés en sur un immense gong (une fois= Fraîcheur deux fois= Maturité, trois fois= Péremption, quatre fois= Décrépidité ; cinq fois= une Vie).

**Carte du monde de Saveur : 1 cm= 1 km.**



### Légende

	Mare de sang
	Élévation
<i>La Couronne</i>	Lieu -dit
<i>Lamelles</i>	Communauté de Succulents

## Description des principaux lieux de Saveur

**La Main du Cuisinier** : c'est là que les Succulents déposent leurs Mets, offrandes faites au Cuisinier. Pour un Succulent, la Main ressemble à une gigantesque falaise de couleur rose.

**La Couronne** : c'est le point le plus élevé de Saveur, d'où on peut voir le monde entier. Les deux Maîtres du Temps y résident. Haute de 400 mètres, la Couronne doit son nom à sa forme circulaire.

**Les Monts de la Discorde** : elles sont le berceau des sanguinaires Tomates, qui refusent de courber l'échine devant les Succulents et les attaquent régulièrement.

**FineTranche** : 14 habitants.

FineTranche est souvent menacée par des raids de Tomates en provenance des Monts de la Discorde. De ce fait, ils ont du concevoir des ouvrages de défense. Un mur en Essence ceinture ainsi la communauté, où quatre sentinelles patrouillent en permanence. Jusqu'ici les habitants ont perdu six des leurs. Les cadavres de Succulents tombés au combat

sont en effet systématiquement enlevés par les Tomates, afin d'éviter qu'ils puissent être ressuscités via la Cérémonie du Renouveau. Ici, contrairement aux autres communautés, un individu est respecté non seulement pour les Mets qu'il a pu produire mais aussi pour le nombre de Tomates qu'il a pu occire.

### Personnages principaux

*Concombre Sauvage* : surnommé « l'Etripeur Rouge », Concombre Sauvage est un Succulent très caractériel, qui n'aime pas qu'on le contredise. Son humeur ne s'est pas améliorée depuis l'enlèvement de son meilleur ami, Choux Rave par les Tomates. Son plus cher désir serait de lancer une expédition punitive dans les Monts de la Discorde mais il n'est pas encore arrivé à convaincre ses congénères. En plaidant sa cause auprès des autres communautés, il a néanmoins attiré l'attention des « Lamellois », qui seraient prêts à l'aider s'il se convertissait à leurs idéaux.

*Artichaut Transi* : jeune succulent ayant à peine terminé sa Découverte, Artichaut Transi voue une admiration sans borne à Concombre Sauvage. Bien que d'un abord difficile du fait de sa brusquerie et de son impertinence, il s'attache très vite à celui qui sait faire preuve de répartie et d'humour. Il pourrait alors fort bien avouer son projet secret : partir retrouver le cadavre de Choux Rave.

*Patate Sinistre* : la lueur qui brille dans son regard paraît encore plus inquiétante que celle d'une Tomate enragée, et met mal à l'aise la plupart de ses interlocuteurs. Son langage acéré allié à des gestes concis et énergiques fait de lui un orateur redoutable, capable de convaincre le plus endurci de ses adversaires. Contrairement à Concombre Sauvage, qu'il n'apprécie guère, il est opposé à une expédition punitive dans les terres Tomates. Selon lui, ce serait aller dans la gueule du loup. La véritable raison de sa réticence est moins louable ; il a peur que Concombre Sauvage ne se couvre de gloire durant une telle expédition et ne le supplante en tant que Succulent le plus respecté de la communauté. En effet, Concombre Sauvage, pourtant bien plus jeune, a déjà tué presque autant de tomates que lui, et concocté autant de Mets...

### **BonneChair** : 32 habitants

Les meilleurs artistes Succulents ont élu domicile à BonneChair. Ces artistes se livrent une compétition acharnée pour savoir qui est le plus digne de Cuisinier.

### Personnages principaux

*Haricot Pétillant* : artiste fantasque originaire de Lamelles, Haricot Pétillant n'a envoyé aucun de ses Mets au Cuisinier. Comme il le dit si bien lui-même : « je ne veux pas que la somme de tant de travail et d'effort finisse dans le ventre de quiconque. » Son attitude iconoclaste divise ses

congénères, bien la plupart des habitants de BonneChair pensent que la beauté de ses œuvres est telle qu'elle mérite d'être laissée à la vue de tous. Toutefois, les dernières déclarations en date de Haricot Pétillant ont provoqué une levée de boucliers ; il se prétend capable d'insuffler la vie à ses créations ! Les membres des autres communautés disent que cette fois-ci, Haricot est allé trop loin : seul le Cuisinier a le droit de donner vie. Si jamais les propos de l'artiste sont suivis d'effet, il risquerait d'attirer le malheur sur la communauté. Haricot Pétillant fait toutefois remarquer que les Succulents se substituent déjà au Cuisinier lors de la Cérémonie du Renouveau, sans que la divinité ait réagi. Selon lui, cette absence de réaction équivaut à un encouragement : les Succulents doivent explorer toutes les voies possibles afin d'embellir encore plus ce monde.

*Radis Craquant* : les mets de Radis Craquant sont à l'image de sa personnalité : une apparence sobre dissimulant un goût acre et provoquant. Aux antipodes des délires oniriques d'un Haricot Pétillant, les œuvres de Radis Craquant se veulent d'une beauté discrète, qui ne se révèle qu'à l'observateur patient et attentif. Lui-même est d'un abord difficile, sa propension au sarcasme n'a d'égale que sa brusquerie... Néanmoins, on écoute toujours ses opinions avec le plus grand respect, car elles sont rarement prises en défaut. Sa position vis à vis des esclandres de Haricot Pétillant est claire : l'exil. Il estime en effet que ce dernier est un danger pour l'harmonie des Succulents. En cela, il rejoint les opinions de Courgette Revêche, chef spirituel de Lamelles, avec qui il entretient d'étroites relations.

**Lamelles** : 21 habitants

Désertée par ses meilleurs artistes, tout comme Feuilleté, Lamelles bouillonne pourtant d'activité. Ses habitants fabriquent avec diligence grande quantité de Mets, tous identiques. Car à la suite de leur chef spirituel, Courgette Revêche, les « Lamellois » croient que le Cuisinier doit être nourri plus souvent. A force de considérer les Mets comme des œuvres d'art, les Succulents ont fini par ne plus en livrer qu'au compte-goutte à leur Dieu. Le culte rendu à la beauté, tel qu'il se pratique à BonneChair, est donc nuisible à l'Harmonie du monde, car il fait du Met un objet singulier qui n'a de valeur que pour lui-même, occultant ainsi sa fonction originelle : nourrir le Cuisinier.

### Personnages principaux

*Courgette Revêche* : bien qu'étant un artiste de valeur, Courgette Revêche n'a jamais désiré rejoindre BonneChair. Rival acharné de Haricot Pétillant lorsque ce dernier était encore à Lamelle, il s'est rendu compte peu à peu de la vacuité de cette concurrence, qui devenait une course à l'orgueil plutôt que qu'une saine émulation. C'est ainsi qu'il a commencé à former ses réflexions sur les dangers de la beauté et la nécessité de revenir à l'utilité première des Mets. Il a su gagner à sa cause les autres Lamellois, rendus bien amers par la trahison de leurs congénères attirés

par les sirènes de BonneChair. Il est donc devenu le véritable chef de la communauté, auquel tous se réfèrent pour la moindre décision.

*Betterave Endurcie* : il a eu le courage de s'élever contre le pouvoir détenu par Courgette Revêche, osant même déclarer qu' « aucun Succulent ne devrait courber l'échine devant l'un de siens comme s'il s'agissait du Cuisinier en personne ». Son audace lui a valu d'être exilé de la communauté.

### **Feuilleté** : 19 habitants

Tout comme Lamelles, Feuilleté a été durement affectée par le départ de ses artistes les plus talentueux. Irrités au plus haut point par la morgue des « BonneChérois », les habitants de Feuilleté ont imaginé un stratagème pour leur rabattre le clapot : couper les sources d'approvisionnement en Aliments de leurs rivaux. Pour cela, ils comptent sur l'instrument conçu par Navet Mélodieux, qui lui a valu d'être exilé de BonneChair. Cet instrument, le Souffle, est en effet ce que nous appellerions une flûte. Comme, chez les Succulents, l'usage de la bouche en dehors de la cérémonie du Festin est sacrilège, on peut comprendre l'émoi causé par l'invention de Navet Mélodieux ! Mais un tel instrument ferait fureur chez les Aliments, qui ne demandent rien tant que d'expérimenter de nouvelles sonorités. Il suffirait seulement de leur exiger l'exclusivité du tribut en « chair à Essence » en échange de Souffles. Cependant, la communauté reste encore divisée sur la position à tenir, certains estimant qu'une telle mesure porterait une atteinte grave à l'Harmonie alors que d'autres pensent au contraire que c'est la seule façon d'empêcher BonneChair de continuer à troubler l'Harmonie en s'arrogeant les meilleurs artistes.

### Personnages principaux

*Navet Mélodieux* : lors de sa Découverte, il est tombé en admiration devant la culture des Aliments. Il a n'eu de cesse depuis lors d'essayer de trouver un instrument qui serait capable d'enrichir la musique des Aliments. Ceux-ci ne connaissant pas les mêmes restrictions buccales que les Succulents, il a imaginé un instrument qui leur conviendrait parfaitement, le Souffle. Hélas, en montrant son invention à ses voisins dans l'espoir naïf d'être félicité pour son ingéniosité, il n'a reçu en guise de remerciement qu'une sentence d'exil. C'est alors que Fayot Triste, qui venait souvent le voir, l'a persuadé de venir à Feuilleté. Là ses talents seraient appréciés à leur juste valeur : tout le monde l'aiderait à accomplir ses recherches et à fabriquer ses instruments. Avidé de la reconnaissance de ses pairs, Navet Mélodieux a accepté dare-dare l'offre de Fayot Triste.

*Fayot Triste* : dès sa première visite à BonneChair, il s'est lié d'amitié avec Navet Mélodieux. Il a souvent tenté de convaincre son ami de s'installer à Feuilleté, mais Navet Mélodieux désirait coûte que coûte se faire reconnaître des autres « Bonnechérois ». Lorsque Navet Mélodieux a

été exilé, il a plaidé sa cause auprès de ses congénères de Feuilleté. C'est au cours de l'intense discussion qui s'est ensuivie que l'idée de mettre à profit les talents de l'inventeur a germé. D'ordinaire plutôt terne et silencieux, Fayot Triste devient une toute autre personne en présence de Navet Mélodieux, avec qui lui a communiqué sa fougue et sa passion.

### Les quatre ingrédients du monde

Douceur et Amertume sont les ingrédients de base de chaque Aliment : ils déterminent sa couleur, son goût, et son caractère. La douceur, dont la couleur associée est le bleu, évoque la passion, le désir, tout ce qui pousse un individu à agir, alors que l'amertume, dont la teinte usuelle est le jaune, représente la résilience, la volonté, l'endurance, tout ce qui permet à un individu de résister à quelque chose. Bien entendu, aucun Aliment ne possède un degré d'Amertume ou de douceur identique, même au sein d'une même famille d'Aliments : le monde, sinon, serait bien fade !

Chez les Succulents, deux autres composantes rentrent en jeu : le sang et la salive du Cuisinier. Le sang est associé à l'esprit, c'est lui qui irrigue les pensées des Succulents. Quant à la salive, elle fortifie le corps et représente donc la matière.

Le Sang est collecté dans les grandes mares qui émaillent la surface de Saveur. Quant à la Salive, elle est ramassée aux bords du monde qui ont été rognés par le Cuisinier.

### Les Aliments

Des pétillantes Fraises aux léthargiques concombres, en passant par les belliqueuses tomates, les Aliments forment un ensemble de peuples disparates. En dépit de cela, ils partagent quelques points communs.

Premièrement, leur corps ressemble à un fruit ou d'un légume de la taille d'un enfant humain, et ils disposent tous de mains, de pieds, d'oreilles, d'yeux et de bouche. Le nombre d'organes peut toutefois varier en fonction de la famille d'Aliment.

Deuxièmement, si leur culture matérielle se limite à la fabrication d'armes rudimentaires, leur sensibilité artistique est immense, surtout dans le domaine musical. La musique revête chez eux une signification religieuse, c'est grâce à elles qu'ils honorent le Cuisinier. Les Aliments consacrent donc leur temps à chanter ou à jouer au tambour. Etant incapables de fabriquer de tels instruments, ils se résignent à les obtenir des Succulents. En échange, des Aliments sont régulièrement envoyés. Pour un Aliment, la possession d'un instrument à vent vaut tous les sacrifices, même celui d'un frère !

Enfin, les Aliments respectent la coutume de la Mélopée. Toute dissension est réglée par un duel musical autour d'un air choisi à l'avance. Le gagnant empoche l'instrument du perdant. Si ce dernier est impliqué dans

un autre duel, il devra chanter. Et malheur à lui s'il perd encore ! Il sera alors envoyé chez les Succulents pour être transformé en Essence...

## Les Succulents

Les Succulents sont des êtres végétaux de forme humanoïde qui, contrairement à nous, n'ont nul besoin de dormir ou de manger. Leur corps est composé d'une pâte malléable dénommée Essence. Celle-ci est obtenue en mélangeant sang, salive ainsi que la Douceur et l'Amertume d'un Aliment.

Mais pour que l'Essence d'un Succulent puisse se maintenir, il faut qu'elle soit harmonieuse, c'est à dire que la répartition des quatre ingrédients soit équilibrée. Si un d'entre eux prend trop le pas sur les autres, l'Essence du Succulent se désagrège.

Lorsqu'il sent la fin de sa vie approcher, un Succulent doit convoquer les autres membres de sa communauté, pour que se tienne la cérémonie du Renouveau. Il choisit alors un Maître-Queux, qui sera chargé de composer un nouveau Succulent à partir de l'Essence fraîchement créée. Ce Maître-Queux guidera les premiers pas de sa « progéniture », jusqu'à ce qu'elle soit prête à accomplir la Découverte, un périple initiatique au cours duquel le nouveau-né explore le monde et apprend à se connaître lui-même. Ce n'est qu'au terme ce voyage, qui dure une Vie, qu'un Succulent sera considéré comme un membre à part entière de la société.

## Croyances et rites

Les Succulents vénèrent le Cuisinier, celui qui a créé Saveur et lui a apporté l'Harmonie. Ils voient la société comme un corps unique, dont la pérennité repose sur l'équilibre entre ses différentes composantes, ainsi que sur leur intégration au tout. Il incombe aux Succulents de servir le Cuisinier, en lui concoctant des repas composés d'Aliments divers, qui soient aussi plaisant à regarder qu'à déguster, les Mets.

La taille de ces Mets est souvent impressionnante, pouvant dépasser les trois mètres de haut. Ce ne sont pas des produits fabriqués en chaîne, mais des œuvres d'art où le créateur livre une part de lui-même (au propre comme au figuré) : il n'y a donc pas de délai à respecter pour en créer un. Toutefois, un individu qui aura composé de nombreux mets sera mieux considéré que celui qui n'en aura fait aucun.

Le rite le plus important est indéniablement le Festin. Quand un Succulent a fini un Met, il le présente à sa communauté. Si celle-ci estime le plat digne du Cuisinier, elle l'acheminera jusqu'au bord du monde afin de le déposer près de la Main du Cuisinier.

## Mode de vie

Les Succulents se rassemblent en petites communautés d'une vingtaine de membres. Nul chef ne dirige ces communautés ; toutes les décisions sont prises en commun, via le système de la Concorde. Lorsque le besoin s'en fait sentir, on réunit au moins la moitié des habitants. Ceux qui ont appelé à la réunion exposent alors la raison de la convocation, et annoncent leurs idées. S'ensuit alors un débat autour des propositions énoncées. Si au bout d'une «étape », on n'est parvenu à aucun consensus, le problème doit être rapporté aux Maîtres du Temps qui trancheront alors. Un tel cas de figure est néanmoins très rare, car cela reviendra à montrer au vu et au su de tous le manque d'Harmonie de la communauté.

Les Succulents ne possèdent pas d'habitation. Leurs éventuelles possessions sont stockées dans des vases en Croûte, qu'ils enfoncent dans leur corps. En dehors de la présence des Succulents, les Mets en préparation sont les seuls signes tangibles d'une communauté. Pour un terrien du 21<sup>è</sup> siècle, ils ressembleraient plus à des monuments faits en pâte à modeler qu'à des plats de cuisine !

Pour concevoir leurs Mets, les Succulents ont besoin d'outils de toutes sortes.

Ces outils sont fabriqués avec le sol du monde, la Croûte. C'est une matière solide qui a pour particularité de se ramollir quelques temps au contact du Sang ou de la Salive : on peut alors en prélever des fragments et les mouler à sa convenance. Comme on peut s'y attendre, la majeure partie de la production est dévolue aux contenant et aux ustensiles de cuisine : bouteilles destinées à conserver Sang et Salive, bols d'Essence, broyeurs...

Mais la fabrication d'instruments à vent revêt elle aussi une grande importance : La musique fait en effet partie des principaux passe-temps des Succulents et joue un rôle primordial dans les échanges avec les Aliments. Par contre, les Succulents ne disposent pas d'armes : ils considèrent de tels outils de destruction comme étant néfastes à l'Harmonie.

Un Succulent n'est pas obligé de rester confiné dans sa communauté de naissance. S'il désire rejoindre une autre communauté, il peut en informer ses congénères, qui désigneront quelqu'un pour l'accompagner et veiller au bon déroulement du Transfert. Il sera alors interrogé par sa communauté d'accueil, puis séjournera quelque temps avec eux. Si l'épreuve s'avère concluante, il sera alors considéré comme un membre à part entière de la Communauté, à un détail près : son cadavre reviendra à sa communauté d'origine.

### Langage

Le langage des Succulents est uniquement gestuel. User de sa bouche pour proférer des sons est sacrilège ; elle doit exclusivement servir à goûter les Mets destinés au Cuisinier. Sinon, le sens du goût des Succulents déprimerait à force de s'égosiller comme un Aliment.

# Système de jeu

Les PJs vont incarner des Succulents. Ils peuvent incarner des Nouveaux-Nés qui découvrent progressivement le monde, ou des Succulents qui ont déjà leurs idées, alliés et ennemis.

## Questionnaire pour les Succulents non nouveaux-nés

Où êtes vous né ?

Vous sentez-vous à votre aise dans votre communauté?

Vénérez-vous le Cuisinier?

Quel style de Met aimez-vous façonner?

Que pensez-vous des Aliments ?

Qui appréciez vous dans votre communauté ?

Avec qui êtes-vous en mauvais termes ?

## Les caractéristiques du personnage

L'avatar du joueur est défini par deux couples de caractéristiques opposées, notées de 1 à 10 et une caractéristique dérivée, l'Harmonie.

*Douceur /Amertume*

*Sang /Salive*

La *Douceur* représente la passion du personnage, sa capacité à ressentir des émotions et à les utiliser.

L'*Amertume* équivaut à la volonté, la force de caractère du personnage.

Le *Sang* est la manifestation de l'esprit du Cuisinier. Toute tâche intellectuelle repose sur cette caractéristique.

La *Salive* symbolise la matière du monde. Elle est utilisée pour toutes les tâches physiques.

Un personnage débute avec une valeur de 5 pour chaque caractéristique.

## L'Harmonie

C'est l'énergie vitale du personnage. Sa valeur par défaut est égale à 10.

Lorsque l'Harmonie du personnage est réduite à 0 ou moins, le personnage meurt.

<b>Ecart entre caractéristiques opposées</b>	<b>Pénalité à l'Harmonie</b>
Ecart de 2	-1
Ecart de 4	-2
Ecart de 6	-4
Ecart de 8	-6

Les malus ne sont pas cumulatifs au sein d'un même couple: un personnage qui avait un écart de 2 dans un couple et qui voit cet écart passer à 4 ne subit pas une pénalité de -3 mais de -2. Par contre, les pénalités des deux couples s'ajoutent :si personnage a un écart de 2 dans les deux couples de caractéristiques, sa pénalité sera de -2 ( -1 par couple).

### **Renouveler son Harmonie**

L'Harmonie se renouvelle à chaque nouvelle séance de jeu. Cependant, les malus sont toujours appliqués.

### **Résolution des actions**

#### **Types d'actions**

*Douceur + salive*: action physique, comme combattre, nager...

*Amertume + salive*: pour toute action impliquant l'endurance physique; résistance à une maladie ou un poison, marathon...

*Douceur + sang*: pour les actions créatives, artistiques ainsi que les interactions sociales.

*Amertume + sang*: pour une action faisant appel principalement à la mémoire, à la volonté ou à l'intellect du personnage: se souvenir d'une légende, garder la tête froide...

La résolution d'une action s'effectue via le lancer d'un d10. Avant de procéder au lancer, le maître de jeu détermine quelles est la paire de caractéristiques utilisée, ainsi que la compétence et les modificateurs entrant en jeu. On additionne ensuite le tout. Si la valeur est négative, le personnage ne pourra pas réussir l'action.

Si le chiffre indiqué sur le dé est inférieur à la somme des caractéristiques, compétences, et modificateurs du personnage, l'action est réussie. Le degré de réussite de l'action est égal au score du dé : il vaut mieux obtenir un résultat qui soit le plus proche possible de la valeur de la paire de caractéristiques utilisée.

**Modificateurs**: ils vont de -5 à +5, selon la difficulté de l'action.

**Actions d'opposition:** elles servent à gérer les cas où le joueur est confronté à une opposition active: vigile qu'il veut éviter, Aliment qu'il doit combattre...

On effectue les tests appropriés pour le joueur et son ou ses adversaires, puis on mesure les degrés de réussite des actions des protagonistes. Celui dont le degré de réussite est le plus élevé remporte l'action. En cas de combat, l'écart entre les degrés de réussites des combattants détermine les points d'harmonie qui sont retirés au perdant.

### **Evolution des caractéristiques après un test**

A chaque fois qu'un personnage accomplit un test, il doit augmenter une des caractéristiques utilisées de 1 et diminuer de 1 sa caractéristique opposée.

*Exemple : Betterave Hardie désire réaliser un Met. Le joueur accomplit un test Douceur + Sang et décide d'augmenter sa caractéristique Sang. Celle-ci passe à 6. Il doit alors baisser de 1 sa caractéristique salive, qui devient égale à 4. Comme le couple sang/salive a 2 points d'écart, il subit un malus de -1 à son Harmonie.*

### **Les personnages non joueurs**

Les personnages non joueurs sont caractérisés simplement par une valeur d'opposition (VO) qui est utilisée lors des tests d'opposition. A titre indicatif, voici les VO de quelques créatures : Aliments VO : 4

Tomates VO 5 Parasites VO 3 à 6

Les PNJ Succulents peuvent soit être construits de la même façon qu'un personnage joueur soit se voir attribuer une VO.

## **Idées pour une campagne**

### **Chronologie des principaux évènements de Saveur**

Au début de l'étape de Fraîcheur, Artichaut Transi part dans les Monts de la Discorde, à la recherche du cadavre de Choux Rave. Il n'en ressortira pas vivant.

Au début de la deuxième étape les habitants se rendent compte qu'Artichaut Transi n'est pas venu effectuer son tour de garde. Concombre Sauvage en profite pour assimiler cette disparition à une juste punition, en se détournant de leurs valeurs originelles, les Succulents se sont avachis dans l'oisiveté et l'inaction. Grâce à la léthargie des Succulents, les Tomates sont devenues de plus en plus menaçantes, une réaction immédiate est nécessaire. Le discours impressionne la communauté qui décide d'envoyer Concombre Sauvage demander de l'aide aux Lamelles, les seuls susceptibles de les aider selon lui.

Au milieu de l'Étape de Fraîcheur, la communauté de Feuilleté décide de mettre en œuvre son plan : obtenir des Aliments l'exclusivité du tribut en « chair à Essence » en échange de Souffles. Elle a envoyé au préalable deux émissaires vers FineTranche et Lamelles pour leur dire que leur stratagème ne vise que BonneChair et qu'ils recevront une part d'Aliments égale à celle de Feuilleté, s'ils acceptent de leur prêter main forte en cas d'attaque de la part des BonneChairs . Les membres de la communauté font le tour des tribus d'Aliments pour proposer leur marché. Toutes les tribus acceptent, fascinées par le merveilleux instrument qu'est le Souffle.

Au début de l'Étape de Maturité, un émissaire de Feuilleté arrive à Lamelles afin de demander le soutien de Lamelles. Pour Courgette Revêche, l'occasion est trop belle de réduire au silence les BonneChairs : toute la communauté vient à la rescousse de Feuilleté !

Au début de l'étape de Péremption, Concombre Sauvage parvient enfin à une Lamelles déserte. Il se rend alors à Bonne Chère, la communauté la plus proche, afin de comprendre ce qui se passe.

Vers le milieu de l'étape de Péremption, trois évènements se produisent à peu près au même moment :

- les BonneChairs venant prélever leur tribut auprès des Aliments sont avertis que désormais, seuls les Feuilletés seraient la bienvenue. A leur retour, une assemblée est immédiatement réunie, qui décide presque à l'unanimité de descendre en force chez Feuilleté pour faire cesser. Sur ces entrefaites débarque Concombre Sauvage. Une fois révélée la raison de sa visite, la panique s'empare de la population, qui soupçonne un vaste complot contre elle. On supplie Concombre Sauvage de demander aux FineTranches de venir aider BonneChair. Concombre Sauvage, qui a de la suite dans les idées, accepte à la condition qu'une fois la situation réglée, une expédition conjointe soit lancée en terre Tomate. Lui et Radis Craquant partent alors vers FineTranche.
- les FineTranches reçoit l'émissaire de Feuilleté. La demande de ce dernier est refusée, les FineTranches attendant le retour de Concombre Sanglant.
- Les Lamelles arrivent à Feuilleté. Des dissensions entre les deux alliés ne tardent pas à éclater, Courgette Revêche désire marcher sur BonneChair, alors que les Feuilletés préfèrent attendre leur réaction. Finalement, c'est l'avis de Courgette Revêche qui prévaut ; il a menacé de s'en prendre aux Feuilletés s'ils n'attaquaient pas avec lui...

Au début de l'Étape de Décépitude, Concombre Sauvage est enfin de retour à Fine Tranche. Lui et Radis Craquant essayent de convaincre les FineTranches de la nécessité de secourir les BonneChairs. Mais Patate Sinistre souligne avec mal un plaisir le danger d'une telle expédition, qui

reviendrait à inviter les Tomates à ravager tous les Mets en préparation de la communauté.

Vers le milieu de l'Etape de Décrépitude, Feuilletés et Lamelles se tiennent devant BonneChair . Ces derniers entament des pourparlers, afin de gagner du temps. Bien sûr, les conditions de la coalition leur paraissent inacceptables : ils demandent rien de moins que l'exil des dix meilleurs artistes de la communauté en contrepartie du rétablissement de l'approvisionnement en Aliments. Devant le refus des BonneChairs, Feuilletés et Lamelles lancent l'assaut.

Soudain, alors que la bataille bat son plein, survient un événement incroyable ; les paupières du Cuisinier se ferment ! Une terreur sans nom s'abat sur le champ de bataille. Un cesse-le-feu est immédiatement décidé et une assemblée exceptionnelle réunit tous les combattants. Les débats qui s'ensuivent sont extrêmement houleux, chacun accusant l'autre d'avoir attiré la punition divine, ou d'avoir fomenté quelque extravagante machination.

Pendant ce temps, des émissaires Tomates encouragent les Aliments à se retourner contre les Succulents abandonnés par le Cuisinier tandis qu'ils jettent toutes leurs forces contre les FineTranche. En effet pour les Tomates, la disparition de la lumière est interprétée comme le signe de la fin de la tyrannie du Cuisinier et des Succulents, et le début du règne des Aliments. Très rapidement, les FineTranches sont écrasés, seul Patate Sinistre parvient à s'enfuir vers BonneChair. Il atteindra celle-ci juste avant les hordes d'Aliments.

Les Succulents, démoralisés et surpris, seront rapidement submergés.

### Et les joueurs dans tout ça ?

Les événements décrits dans la chronologie peuvent être infléchis par les PJs. Si jamais par exemple, ils parviennent à gagner la confiance des Feuilletés, ils peuvent dévoiler leurs intentions aux BonneChairs et ainsi tuer dans l'œuf le stratagème.

Résumons les différents résultats auquel peut parvenir les PJs

#### **Relations entre communautés**

- a) Les PJs parviennent à maintenir la paix entre les communautés.
- b) Une communauté ou une coalition de communautés a pris l'ascendant sur les autres, soit par la guerre, soit par la diplomatie.
- c) Les PJs n'ont pas infléchi sur les événements

#### **Relations entre Aliments (hormis les Tomates) et Succulents**

- a) Les Succulents ont amélioré leurs relations avec les Aliments.
- b) Les relations sont au même niveau qu'en début de jeu (voie par défaut)
- c) Les relations se sont aggravées
- d) Les Aliments sont détruits

## **Relations entre Tomates et Succulents**

- a) Les Tomates sont vaincues par les Succulents.
- b) Les Succulents sont vaincus par les Tomates
- c) Les deux parties trouvent un terrain d'entente

## **Relations entre Aliments et Tomates**

- a) Les Aliments aident les Tomates dans leur lutte contre les Aliments
- b) Les Aliments restent neutres
- c) Les Aliments combattent les Tomates

Les joueurs ne sont pas obligé de prendre le parti des Succulents. S'ils sont exilés par exemple, ils peuvent très bien tenter leur chance auprès des Aliments.

Outre ces questions de géopolitique, les joueurs sont amenés à se soucier du sort du Cuisinier à partir de la troisième phase.

Pour en savoir plus sur l'état du Cuisinier, il peut tenter de se rendre auprès de lui (ou d'y envoyer quelqu'un à sa place). Il entendra alors sa voix prononcer en boucle le mot Mourir, tantôt tout doucement, tantôt très fort. Grimper le corps du Cuisinier pour parvenir jusqu'à sa tête ne sera pas de tout repos : entre les parasites qui ont élu domicile sur son corps, ses occasionnels soubresauts et autres péripéties, il y aura de quoi faire ! Par contre, s'il essaie d'accomplir le périple avant la troisième phase, lorsque le Cuisinier est encore éveillé, celui-ci risque fort de l'écraser dans un geste d'humeur : il n'aime guère que l'on vienne le déranger ...

Il existe trois façons de sauver le cuisinier, si les PJs le désirent.

- Réveiller l'appétit du Cuisinier en lui prodiguant des Mets à la chaîne, qu'il faudra lui faire ingurgiter. C'est une tâche nécessitant plusieurs dizaines de personnes, mieux vaut que les communautés soient unies et en paix avec les Aliments pour qu'il y ait une chance de réussite...
- Lui faire déguster le Met le plus savoureux qui soit : cela nécessite soit le concours des meilleurs artistes Succulents, soit beaucoup d'expérimentations de la part des PJs.
- La musique : le vacarme causé par des dizaines d'Aliments jouant en même temps près de ses oreilles ne manquera pas réveiller le Cuisinier en sursaut ! Si on veut que le réveil ne soit pas trop brutal, mieux vaut que la musique soit la plus mélodieuse possible...