



EPIDIAH RAVACHOL

SWORDS WITHOUT MASTER



SWORDS

EPIDIAH RAVACHOL WITHOUT MASTER



TRADUCTION ET MAQUETTE

KHELREN est traducteur et également auteur de jeux de rôle.

Si les jeux traduits par *La Caravelle* vous plaisent, jetez donc un coup d'œil à son Patreon, ses jeux pourraient bien vous plaire également.

[HTTPS://WWW.PATREON.COM/KHELREN](https://www.patreon.com/khelren)

ILLUSTRATION

GUILLAUME TAVERNIER a généreusement accepté de réaliser la magnifique couverture originale de la VF.

Suivez son actualité car il lance actuellement de splendides projets de réalisation de décors, cartes et plans.

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/CARTES-PLANS-ET-PNJ](https://www.facebook.com/CARTES-PLANS-ET-PNJ)

VERSION ORIGINALE

EPIDIAH RAVACHOL a gracieusement autorisé la traduction de *Swords without Master*, paru initialement dans le volume III du magazine *Worlds without Master*. Le volume X vient de sortir.

[HTTP://WWW.WORLDSWITHOUTMASTER.COM](http://www.worldswithoutmaster.com)

[HTTPS://WWW.PATREON.COM/EPIDIAH](https://www.patreon.com/epidiah)

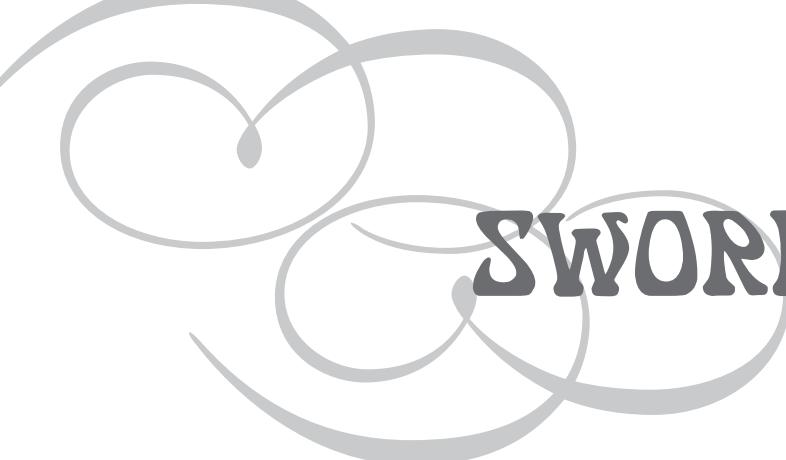
[HTTP://WWW.DIG100HOLES.COM](http://www.dig100holes.com)

Cette traduction a été réalisée dans le cadre de *La Caravelle* et offerte à tous les patrons au mois de décembre 2015 pour le premier numéro hors-série.



RENDEZ-VOUS SUR [HTTPS://WWW.PATREON.COM/5OONDG](https://www.patreon.com/5oondg)
POUR SOUTENIR D'AUTRES TRADUCTIONS DE CE GENRE.

TOUS LES DEUX MOIS, UN JEU POUR LE PRIX D'UNE BAGUETTE !



SWORDS

EPIDIAH RAVACHOL WITHOUT MASTER

NOS GENEREUX MECENES

Ackinty Strappa

acritarche

Adrien

Alain Dutech

Alban Quadrat

Alexis Lamiable

André Le Deist

Antoine Drouart

Antoine Pempie

arboricopom

Arjuna Khan

Arnaud Ball

Arnaud Lecointre

Arnulphe de Lisieux

AylaDoC

Bacchbox

Baktov

beket

Benjamin Jx

Bertrand

Blakkrall

Bonpork

Carlito Mutchacho

Chassenet Peggy

Christophe

Christophe "elbj"

Christophe Lucas

Cube

Daly Marc

Damien Reimert

David BARTHELEMY

David Reyné

DavidLR

Didier Gazoufer

Dominique

ducarouge

Etienne Bar

forgejdr

Frédéri POCHARD

furst77

Gaël Sacré

Galad Gil

Gaorn

Ghislain "MutantMaker" Morel

Gilbert Florent

Grégory Paviet-Salomon

Guillaume Carré

Guillaume FOUILLET

guillaume LEFRANC

Hautin JF

Jason

Jean S

Jean-Christophe Cubertafon

Jean-Michel Armand

Jean-Michel GOT

Jeremy Andre

Jérôme Larré

JOLY Alexandre

Juju Bullet

Julien GRAVOULET

Julien Ohler

Lamouche

Laurent Devernay

Ledodger

Leobet Arnaud

Leroy Cédric

LIEVRE Matthias

Loris Gianadda

Luke

Macbesse

Mahar

Manuel Bedouet

Marion Vankersschaver

Martin Terrier

Math le Chacal

Mathieu Leocmach

Matthieu BRABOSZCZ

Max le Velu

Mendes

monnier cedric

Neuralnoise

Nicolas "Erestor" J.

Nicolas Bernard

Nicolas Roland

Noami

Norman Boulanger

Olivier Roullier

Olivier Verbreugh

Pak Cormier

Patrice Mermoud

Philip Espi

Philippe "Sildoenfein" D.

Philippe Albouy

philippe boutron

Philippe Marichal

Pierre Gavard-Colenny

Pitchblack

Potage

Qui Revient de Loin

Raymond Moelsieur

Romain Minos

SANCHEZ Geoffrey

Sarn

Soulsand

Stephane Renard

Stephane Tardy

Sunwalker

Sylvain Bonneau

Tartaise Philippe

Thierry DOISNEAU

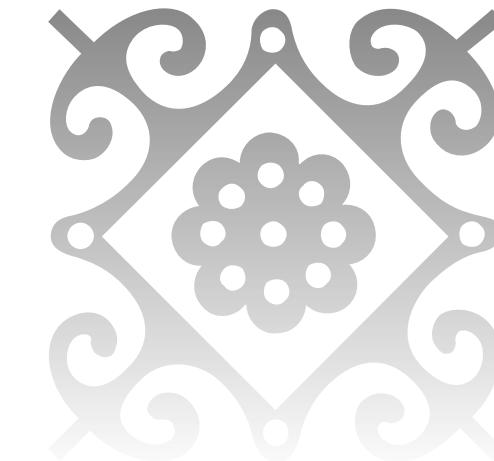
Thomas R

Timothy Story

Tom Cuisinier--Rosset

vendevogel alain

Xavier Colon



xavier daragon

YANN Som

Yoann Aubry

Yragael Malbos

Yukiko Schyzo



SWORDS WITHOUT MASTER

EPIDIAH RAVACHOL

WITHOUT
MASTER

SOMMAIRE

EPEES SANS MAITRE	6
Objectif	6
Présentation	6
Dés et tons	7
Manipuler les dés	7
Contraintes et possibilités	7
Tons de narration	8
Égalités, Contrariétés, Mystères et Surenchères	8
Les Phases	9
1. Tirer le Ton Général	9
2. Déterminer la Phase	9
3. Établir la Scène	9
4. Faire gronder le Tonnerre	9
5. Entrer dans la Phase	9
La Phase de Péril	9
Présentation	10
Débuter la Phase	10
Déchaîner la Tempête	10
Se dérober et Se battre	10
Manipuler les dés	10
Finir la Phase	11
Contrariétés périlleuses	11
La Phase de Découverte	12
Présentation	12
Débuter la Phase	12
Révélation	12
Question	12
Ce Qui Est Nommé	12
Finir la Phase	12
Découvertes contrariées	12
La Phase des Aventuriers	13
Présentation	13
Débuter la Phase	13
Demandes	13
Répondre	14
Réponses du Maître-joueur	14
Ce Qui Est Nommé	14
Finir la Phase	14
Aventuriers contrariés	15
Les Trames	15
Morales	15
Mystères	16
Motifs	16
La Fin de Partie	17
Réincorporer les Morales	17
Réincorporer les Mystères	17
Réincorporer les Motifs	17
Épilogue	17
Création d'un Aventurier	17
Simulacres et Effigies	17
Tout Ce qui Mérite un Nom	18
Prouesses Héroïques	18
Les Ficelles du Métier	19
REGLES AVANCEES	20
La Phase de Répit	20
Présentation	20
Débuter la Phase	20
Briser la Glace	20
Rumeur et Ragot	20
Tons et Dés	21
Trames et Tonnerre	21
Finir la Phase	21
Basculer vers une Phase de Péril	21
Ficelles avancées	26
Voyager vers d'Autres Mondes	26
Contes	26
L'Artifice	26
Les Styles	26
Basculer vers une Phase de Découverte	21
Basculer vers une Phase des Aventuriers	21
La Phase de Savoir	22
Présentation	22
Débuter la Phase	22
Indices	22
Finir la Phase	22
Amener un Savoir à la Table	22
La Trame du Titre	22
Le Tome des Périls	22
Trame : Marque	23
Abouatsin	23
Revenants décharnés	23
Les Hôtes de Yitidarle	23
L'Orage Éternel	23
Les Vers Blèmes	23
Les Molosses Insolites	23
Rituels	23
Le Rituel du Compagnon	23
Le Rituel du Coup Décisif	24
Le Rituel de Longue Haleine	24
Le Rituel de l'Hubris	24
Le Rituel de l'Étrange	24
Le Rituel de l'Intrus	25
Le Rituel de l'Interlocution	25
Le Rituel de la Preste Lame Récurrente	25
CONSEILS DE BON ALOI	29
Les mesures incertaines de l'espace et du temps	29
Une simple bruine	29
Boucliers, Cicatrices et autres Gloires	29
Les Réalités Inexplorées	30
Union et Échelle	30

EPEES SANS MAITRE



Pour jouer à *Swords without Master*, rassemblez trois à quatre compagnons de jeu, de quoi écrire, des bouts de papier, et deux dés à six faces facilement distinguables l'un de l'autre. Ainsi qu'une table en acajou, ornée d'épaisses bougies de suif et de cinq crânes humains. À défaut, une robuste table en chêne accolée à un âtre rougeoyant fera l'affaire, une fois repus d'un succulent rôti et après quelques chopines de bière. Ou plutôt un dessus de table taillé dans un unique éclat d'obsidienne, posé sur le dos d'un serpent en argent enroulé, au sein de la haute chambre d'une tour solitaire nimbée d'un brouillard irisé.

Choisissez parmi vous celui qui tiendra le rôle du Maître-joueur. Les autres seront les Aventuriers. Chaque joueur a ses propres responsabilités et ses propres moyens pour lui permettre de tenir ses responsabilités. Ainsi, les Aventuriers se font les champions de leur personnage et sont impliqués dans chaque décision concernant la partie de l'histoire qui s'intéresse à leur personnage. Ils sont chargés de s'assurer que leur personnage convient à l'histoire et que l'histoire convient à leur personnage.

Le Maître-joueur présente aux personnages un monde de merveilles à explorer et de périls à défaire. Sa responsabilité est de menacer les personnages de violence, de mort, et pire encore ; de les allécher par l'appât du gain de l'aventure ; et de leur révéler les mystères du monde en général.

Si une règle ne précise pas explicitement qu'elle concerne le Maître-joueur ou les Aventuriers, en ce cas tous les joueurs doivent en tenir compte.

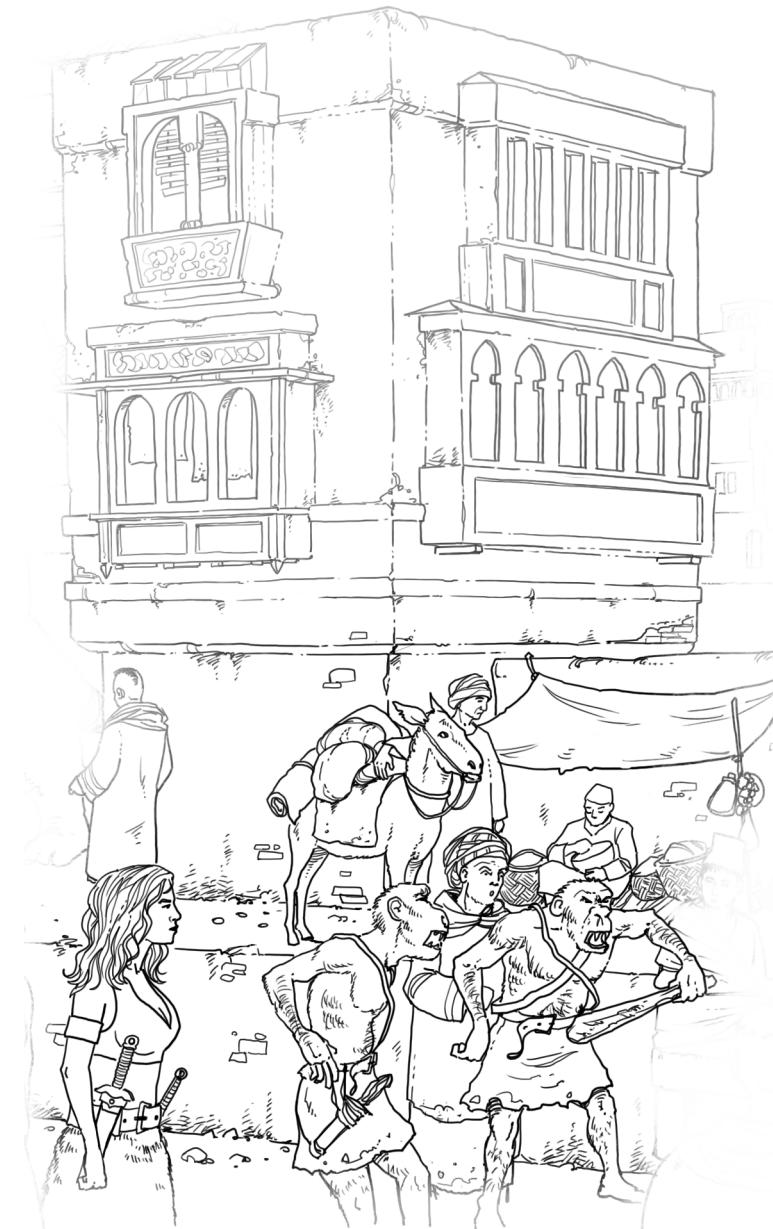
OBJECTIF

Ensemble, vous allez vous employer à élaborer une passionnante histoire de « merveilleux héroïque », plus précisément du genre dit « épée et sorcellerie ». Le jeu peut être changeant : tour à tour, il vous aidera dans vos efforts ou s'y opposera. Gardez cela en tête durant vos parties : vos compagnons de jeu demeurent vos seuls véritables alliés.

Tous les joueurs partagent la responsabilité de l'histoire, à la fois en tant que créateur et que spectateur. Créez des personnages que vous souhaitez découvrir. Aimez ces personnages. Placez-les dans des situations dangereuses et extraordinaires. Et soyez impatients de voir ce qui va leur arriver par la suite.

PRÉSENTATION

Une fois que vous avez rassemblé tout ce dont vous avez besoin, le jeu débute par un lancer de dés. Que le jeu commence par une scène sise dans les sables d'un désert tachés de sang alors que vos aventuriers opposent une résistance désespérée à une horde de démons rugissants, ou sous la voûte d'une aurore boréale tandis que vos aventuriers émergent silencieusement des eaux froides afin d'aborder une galère endormie, dépend de ce premier jet de dés et du ton qu'il va dicter. Tout au long de la partie, vous suivrez à un instant donné un ton ou un autre. Le ton fournit contrainte et inspiration à la narration, guidant le flot du récit, et, à de nombreuses reprises, empêchera ce que vous désirerez le plus de se produire.



De base, le jeu comporte trois phases :

- ◆ La Phase de Péril, où la vie des aventuriers est en danger.
- ◆ La Phase de Découverte, où le monde est vu à travers les yeux et les expériences des aventuriers.
- ◆ La Phase des Aventuriers, où les aventuriers font ce qu'ils savent faire le mieux.

Ce qui arrive dans chaque phase n'est pas aussi important que comment cela arrive. Chaque phase dispose de ses propres règles qui régissent vos choix et possibilités.

Aucune règle ne restreint l'ordre des phases. Le Maître-joueur détermine simplement, selon son gré, qu'une phase suit telle autre. Vous pouvez finir à peine une Phase de Péril pour vous retrouver au beau milieu d'une nouvelle Phase de Péril.

En jetant les dés lors des différentes phases, vous aurez parfois à inventer une Trame. Il s'agit de ces moments dans la fiction qui relient notre histoire dans son ensemble. Il s'agit de :

- ◆ Morale, où les aventuriers souffrent des conséquences inattendues de leurs actions.
- ◆ Mystère, où l'inconnu se révèle fugacement.
- ◆ Motifs, où sont consignés les moments qui illustrent le mieux la saveur du genre « épée et sorcellerie ».

La création des Morales et des Mystères résulte de certains tirages de dés. Au contraire, les Motifs sont créés quand la narration d'un de vos compagnons de jeu vous donne envie d'en créer un. Quand suffisamment de Motifs ont été consignés, c'est le début de la fin de partie. Aussi, soyez attentif et prompt à consigner par écrit la narration de vos compagnons de jeu quand celle-ci vous évoque ce sens du merveilleux, du danger ou de l'aventure qui vous a attiré au genre « épée et sorcellerie » en tout premier lieu.

Durant la fin de partie, les tons et phases fonctionnent de la même manière, mais les Trames gagnent une nouvelle raison d'être. Elles sont réincorporées dans l'histoire, afin par exemple d'illustrer une dure leçon apprise par les aventuriers, ou de dévoiler un mystère, ou d'accomplir une destinée prophétisée. Quand suffisamment de Trames ont été réincorporées, le jeu et l'histoire prennent fin.

DÉS ET TONS

Il y a deux dés et par là même deux types de tons :

- ◆ Lugubre— froid, calme, morose, sombre, ironique.
- ◆ Jovial— goguenard, bruyant, joyeux, lumineux, chaud.

Chaque ton est représenté par un de ces dés. Avant de vous lancer dans l'histoire, convenez de quel dé correspond à quel ton. Dans ce texte, Lugubre se voit attribuer le dé noir ☷ et Jovial le dé blanc ☸, mais ce n'est peut-être pas nécessairement ainsi que vous les distinguerez. Peut-être que votre Lugubre sera représenté par des tons mats ou froids, comme du bleu ou du violet, et votre Jovial par des couleurs vives ou criardes. Ou votre Lugubre peut scintiller comme une nuit étoilée et votre Jovial peut s'habiller du sombre carmin du sang fraîchement répandu. Quel que soit votre choix, rendez-le mémorable, et assurez-vous que tout le monde en soit conscient.

Une fois les dés lancés, le dé ayant obtenu le plus haut résultat indiquera votre ton. Notez-le bien. Si c'est le Maître-joueur qui a jeté les dés, le résultat correspond au Ton Général : le ton que le Maître-joueur et tout joueur n'ayant pas encore jeté les dés doivent respecter. Si un Aventurier lance les dés, le résultat indique son ton propre. Cela peut renforcer ou contraster le Ton Général. Le ton de l'Aventurier demeure jusqu'à ce qu'il lance à nouveau les dés ou que le Ton Général change.

Manipuler les dés

Tandis que vous jouez, les dés sont constamment passés entre les joueurs. Lancez les dés pour vous emparer de l'attention de vos compagnons de jeu et pour infléchir l'histoire selon votre gré. Lancez toujours les dés avant de décider quoi faire. Après avoir jeté les dés, laissez-les sur la table pour que chacun puisse s'y référer. Ils rappellent à vos compagnons de jeu le ton que vous employez actuellement, ainsi que toute Trame que vous devez éventuellement créer.

Chaque phase a ses règles spécifiques concernant quand ramasser les dés et quand les passer à un autre joueur. Jusqu'à ce moment, le joueur qui a lancé les dés contrôle la narration. Aussi, faites attention à ce que le joueur est en train de raconter.

Contraintes et possibilités

Tenez compte des possibilités et des contraintes suivantes, quel que soit votre ton ou la phase.

Ce qui est autorisé :

- ◆ *La main de fer du Maître-joueur.* Lorsque le Maître-joueur établit la scène d'une phase, sa narration ne peut être contestée. Où se trouvent les aventuriers, pourquoi sont-ils là, qui est avec eux, dans quel état sont-ils, et ce qui est en train de se passer dépendent du seul bon vouloir du Maître-joueur durant le début d'une phase. C'est le seul moment où il dispose d'un tel pouvoir sur les aventuriers.
- ◆ *Les Aventuriers débridés.* Après avoir lancé les dés, tous les personnages qui ne sont pas nommés par un autre Aventurier sont des cibles légitimes. Si vous êtes l'Aventurier qui a lancé les dés, votre centre d'attention est sur votre personnage et ce qu'il fait, mais vous pouvez aussi nous raconter comment les autres personnages réagissent ou sont affectés par vos actions, tant qu'ils ne sont pas du ressort d'un autre Aventurier. Ou, si vous préférez, vous pouvez vous en remettre au Maître-joueur pour assumer cette responsabilité.

- ◆ *Un aventurier ne se repose jamais.* Vous n'avez pas besoin des dés pour nous raconter ce que votre personnage fait ou comment il réagit. Vous ne pouvez certes pas autant influencer la narration qu'avec les dés, mais ne laissez pas pour autant votre personnage disparaître lorsque vous n'êtes pas en possession des dés.

Ce qui n'est pas permis :

- ◆ *Connaître les pensées d'un aventurier.* Personne ne peut vous dire ce que votre personnage pense ou ressent. Ils peuvent aller jusqu'à vous dire ce que votre personnage est contraint magiquement de penser ou de ressentir, mais au final la sphère la plus privée est vôtre et vôtre uniquement.
- ◆ *Les aventuriers des autres.* Dans votre narration, vous ne pouvez raconter les actions et pensées des autres aventuriers. Vous pouvez les inviter à se joindre à votre narration et même à leur suggérer comment. Cependant, les autres joueurs décrivent ce qui concerne leur personnage. Ils peuvent raconter tel que vous leur avez suggéré ou décliner l'invitation, mais ils ne peuvent significativement modifier votre narration. Si vous avez toujours les dés en main, vous êtes toujours aux commandes.

- ◆ *Mourir n'est pas chose aisée.* Personne ne peut tuer, mutiler, ou autrement altérer de manière permanente votre personnage sans votre consentement. Vous ne pouvez pas non plus le sacrifier sur l'autel de l'histoire.

sans qu'un risque funeste n'ait été présenté. Durant la Phase de Péril, ce risque est toujours présent.

Tons de narration

En tant que tons, Lugubre et Jovial ne doivent pas être interprétés étroitement. Chacun comprend en réalité une plus grande palette d'attitudes, d'humeurs, et d'éléments descriptifs, comme suggéré dans l'encart « Une fête des sens » ci-contre.

En narrant avec un ton, ne visez pas non plus à incorporer tous les aspects d'un ton. Adoptez plutôt un angle qui vous inspire parmi toutes ces possibilités et n'hésitez pas à enfoncer le clou. Ne soyez ni subtil ni réservé à ce sujet.

Vous êtes sur le point de pénétrer la maison longue d'un jarl qui a attenté plusieurs fois à votre vie. Moment de triomphe et possiblement de vengeance. À l'intérieur, le jarl festoie au chaud avec ses hommes et sa famille.

■ □ Ce n'est pas le moment de tirer les qualités de discrédition de Lugubre, aussi vous insistez sur le côté inquiétant de Lugubre. « J'ouvre les portes de chêne et le vent d'hiver s'engouffre avec moi, éteignant plusieurs bougies, ce qui met un terme au joyeux bavardage. Partez, dis-je dans un murmure, et mes paroles font écho dans le silence de la salle. Après un moment ou deux de stupéfaction, les enfants sont conduits par la porte de derrière, et les combattants hommes et femmes s'arment lentement et entourent le jarl. »

Si votre ton est en opposition avec le Ton Général, le moyen le plus simple pour l'exprimer est de démontrer à quel point il est en désaccord avec le ton de tous les autres.

Le Ton Général est Lugubre et vous vous trouvez en plein milieu d'une sombre bataille sous la pluie. Un compatriote est mort et vos compagnons essaient d'emporter le corps tandis que vous repoussez une meute de goules affamées.

■ □ Vous obtenez Jovial et prenez un instant pour digérer la scène avant de parvenir à exprimer votre ton. « Des ruisselets froids s'écoulent le long de notre dos. On n'entend que les gouttes d'eau venant tinter sur nos casques et nos boucliers, et le lent, laborieux patageage du corps traîné sur le sol. Même les goules salivent en silence, comme si elles étaient emprunter de respect pour leur futur repas. Mais moi, moi je me fends d'un rire tonitruant. Les goules me fournissent une distraction tant attendue à cette opprassante mélancolie, et je les en remercie avec ma lame avide. »

UNE FÊTE DES SENS

Les tons eux-mêmes ne représentent pas des catégories parfaitement définies. Vous pouvez y joindre une part d'interprétation personnelle. Voici quelques exemples.

■ □ ▢ Lugubre □ ▢ □

Immobile, maussade, silencieux, calme, introverti, discret, empêtré, ensorcelé, triste, solitaire, mélancolique, inquiétant, effrayant, menaçant, envoutant, étrange.

Le ciel gris-vert juste avant l'orage, un sentier illuminé par les étoiles, des murmures dans une langue oubliée, une lame tirée prestement traversant une gorge, des rires étouffés, de légers pleurs, des enchantements subtils, une conversation érudite, les regards furtifs de nouveaux amants, une chanson chantée dans une gamme mineure, un livre apprécié à la lueur d'une bougie, des armées se faisant face sous la pluie.

■ □ ▢ Jovial □ ▢ □

Vibrant, passionné, bruyant, chaud, flamboyant, irrésistible, émerveillé, bondé, hilare, terrifiant, dououreux, évident, rieur, accueillant, agressif, impertinent.

Des plaines baignées de soleil, une route fortement empruntée par des caravanes marchandes, des mots de pouvoir hurlés du haut d'un promontoire, la fermeté du poids d'un coup de hache, une lutte joyeuse, des sanglots ouverts, une magie flagrante, festoyer, un rire séducteur, une chanson chantée dans une gamme majeure, la mer gonflée par la tempête, le chaos du champ de bataille, des serments et des malédictions interdites, la giclée de sang d'un ennemi décapité.

Si vous devez tenir compte du ton du mieux que vous pouvez, n'hésitez pas cependant à jouer avec lui, à explorer ses limites, à lui trouver de nouvelles interprétations.

Une fois que les dés sont lancés, ils demeurent sur la table pour cette raison. Vos compagnons de jeu sont ainsi au courant du ton que vous employez, de sorte qu'ils sont plus attentifs au moment où vous l'exprimez. Leur rôle n'est pas de juger à quel point vous avez méticuleusement respecté le ton. Ils attendent juste qu'il soit atteint. En cela, vous parlerez entre vous et ils vous aideront autant qu'ils peuvent.

Égalités, Contrariétés, Mystères et Surenchères

Lorsque le résultat d'un lancer de dés est une égalité, quel que soit celui qui a lancé les dés, le Ton Général bascule sur l'autre ton et tout le monde adopte ce nouveau ton.

Lorsqu'un Aventurier obtient une égalité, son personnage voit en plus ses plans contrariés et le Maître-joueur marque ce changement dramatique par une surenchère.

Un aventurier contrarié est temporairement incapable d'accomplir ses desseins. Chaque phase le gère de différente manière, mais dans tous les cas, le joueur est celui qui narre la contrariété et cela ne signifie aucunement que l'aventurier échoue de manière catégorique. Il peut s'agir

seulement d'un contretemps, d'une erreur tactique, ou d'une négligence temporaire. Si l'Aventurier le souhaite, rien qui ne puisse être corrigé. Néanmoins, si tel est son désir, cela peut représenter un échec irréfutable.

Si l'égalité est une paire de un, deux ou trois, alors la contrariété est également un Mystère et la raison pour laquelle les plans de l'aventurier sont contrecarrés est soit inconnue soit d'origine surnaturelle. Voir plus loin la section « Les Trames » pour plus de détails.

La description de la contrariété par l'Aventurier peut parfois être considérée à elle seule comme suffisante, mais si le Maître-joueur estime que ce n'est pas assez, il peut prendre un moment pour décrire un détail ou deux concernant la tension grandissante, tout en exprimant le ton, avant de poursuivre le déroulement de la phase.

Si le Maître-joueur obtient une égalité lors de son tirage du Ton Général, alors le nouveau ton est tout simplement l'opposé du ton actuel. Il n'y a aucune contrariété, trames ou surenchère. Si cette égalité se produit lors du premier jet de dés de la partie, choisissez le ton qui correspond le mieux à l'état d'esprit de tous les joueurs.

■ □ La phase précédente s'était finie sur une course-poursuite énergétique à travers les sables changeants du désert. Le Maître-joueur tire une égalité et change le Ton

Général à Lugubre, plaçant la nouvelle phase dans une taverne chicement éclairée où les aventuriers fatigués espèrent pouvoir se recomposer des forces et réfléchir à leur prochaine manœuvre.

■ ■ Dans une tentative d'obtenir des informations d'un habitué, un Aventurier obtient une égalité et décrit le client rotant bruyamment au visage de l'aventurier, exprimant le nouveau ton Jovial. Afin de fournir une surenchère, le Maître-joueur annonce qu'il est clair que les clients ne veulent pas des personnages en ce lieu et une bagarre chaotique s'ensuit.

■ ■ Quelques instants plus tard, un autre Aventurier obtient une égalité, changeant de nouveau vers Lugubre le Ton Général. Il décrit alors que la tentative de son personnage de pliquer un robuste habitué est repoussée quand celui-ci tire un poignard. La surenchère est nette, et le Maître-joueur ajoute seulement qu'un silence lourd d'intention funeste s'abat sur la taverne.

LES PHASES

Tout au long de la partie, vous passerez de phase en phase. Elles composent le battement de cœur de l'histoire. Depuis le jet du premier Ton Général jusqu'à ce que la dernière trame soit réincorporée, vous suivrez le rythme qui suit.

1. Tirer le Ton Général

Démarrez chaque phase par le tirage du Ton Général par le Maître-joueur. Il s'agit du ton qui va colorer sa narration, la scène d'introduction de la phase, et le ton de chacun des Aventuriers jusqu'à ce qu'ils tirent leur propre ton. Prenez un bout de papier, inscrivez Lugubre sur le recto et Jovial sur le verso, et utilisez-le pour rappeler le Ton Général actuel. Pendant une phase, lorsque quiconque obtient une égalité, le ton bascule et tous les joueurs devront se plier au nouveau Ton Général jusqu'à ce qu'ils lancent à nouveau les dés.

Après avoir effectué ce jet, laissez les dés sur la table. Ne les ramassez pas avant d'avoir fait gronder le Tonnerre.

2. Déterminer la Phase

Décider au début de l'histoire et à chaque fois qu'une phase se termine quelle phase va suivre est l'apanage du Maître-joueur. Il n'y a pas d'ordre particulier aux phases, une phase peut être suivie par le même type de phase, et il n'est aucunement nécessaire d'inclure tous les types lors d'une partie. Le Maître-joueur choisit une phase qui sert au mieux les besoins de l'histoire, une phase qui suit le plus

organiquement possible la phase précédente, une phase contrastant avec une phase précédente, ou une phase que le Ton Général suggère. En cas de doute :

- ◆ Choisissez une Phase de Péril quand vous êtes impatient ou à la recherche d'effusion de sang.
- ◆ Choisissez une Phase de Découverte quand vous êtes perdu ou en quête d'émerveillement.
- ◆ Choisissez la Phase des Aventuriers quand vous souhaitez flâner et chercher l'aventure.

Lorsque vous jouez votre première aventure, commencez par une Phase de Péril, suivi par une Phase de Découverte, et ensuite une Phase des Aventuriers avant d'enchaîner selon l'inspiration du Maître-joueur.

3. Établir la Scène

Tout en faisant attention de faire ressentir le Ton Général, le Maître-joueur établit la scène, en nous détaillant :

- ◆ où se trouvent les Aventuriers ;
- ◆ qui est présent avec eux ;
- ◆ pourquoi sont-ils là ;
- ◆ et ce qui est en train de se passer.

Décrivez avec luxe de détails le monde autour des personnages, en vous concentrant sur les éléments accentuant le Ton Général. Ne détaillez pas avec plus de précision ce que font les aventuriers. Dites simplement ce qui se passe lorsque la scène débute, et peut-être l'état dans lequel les aventuriers se trouvent. Laissez ce qu'il advient ensuite aux Aventuriers.

4. Faire gronder le Tonnerre

Le Maître-joueur révèle maintenant le Tonnerre et ramasse les dés. Le Tonnerre représente une menace au second plan que les aventuriers auront ou n'auront pas à affronter. Cela peut-être quelque chose de spécifique, comme un nuage de poussière à l'horizon qui dénote qu'une troupe ennemie chevauche avec empressement pour se confronter aux aventuriers sur le champ de bataille ; ou bien il peut s'agir de quelque chose de vague mais menaçant, comme le son de grattements sur les murs. La vie menée par les aventuriers est dangereuse. Aussi y a-t-il un Tonnerre dans chacune des trois phases basiques : un constant rappel qu'une menace rôde à chaque tournant.

Le Maître-joueur n'a pas besoin de se soucier de la véritable nature du Tonnerre. Offrez un avant-goût de quelque chose de mauvais augure et laissez les explications pour

plus tard. Souvent, le Tonnerre ne se concrétisera même pas, mais dans le cas contraire, il est tout aussi probable que la cause en soit révélée par un Aventurier.

Les dés sont ramassés lorsque le Tonnerre est annoncé. Cela fournit le signal à tout le monde à la table qu'un détail insignifiant comme le bruit de quelque chose qui goutte possède une réelle importance. Ne cachez pas le Tonnerre aux autres joueurs.

5. Entrer dans la Phase

Référez-vous à la phase choisie et suivez ses règles. La phase vous expliquera ce qui suit juste après le Tonnerre, et ce jusqu'à atteindre la fin de la phase. Quand la phase se termine, jetez les dés pour établir un nouveau Ton Général et recommencez à nouveau.

Les phases n'ont pas individuellement de durée délimitée. Vous pouvez débuter une phase et aussitôt la clore après que le premier Aventurier en ait fini avec son jet de dés. Ou vous pouvez avoir une phase qui s'étale sur la plupart de la partie.

■ ■ Le Maître-joueur tire un Ton Général Jovial et laisse les dés où ils ont roulé. La phase précédente a été de manière surprenante pour le moins introspective et il est temps désormais de fouetter le sang. Aussi le Maître-joueur décide que la phase à venir sera une Phase de Péril. Il établit la scène :

« Vous vous retrouvez, deux jours plus tard, à voyager avec une caravane à travers les reliefs accidentés des contrées désertes, ayant loué vos services en tant que gardes au prix de quelques maigres repas et d'un chemin connu vers les terres au-delà. Le soleil se reflète ardemment sur les pierres brisées qui vous entourent, ce qui parviendrait presque à vous distraire du bourdonnement incessant des insectes stridulants qui n'a cessé de croître depuis le début de votre périple en ces lieux. »

Le Maître-joueur ramasse alors les dés, indiquant que le bruit croissant des insectes est le Tonnerre. Il est temps maintenant de démarrer pour de vrai la phase.

LA PHASE DE PÉRIL

Personne ne vit une vie facile. Les conditions rigoureuses sous lesquelles esclaves, serfs, paysans et vassaux triment ne les rendent pas plus forts, seulement plus rabougris et accablés de vieillesse. Le confort du faste des empereurs, reines-sorcières, et grands seigneurs fait d'eux des cibles privilégiées des jalouses et des assassins. Aucun noble, marchand, larron, héritier ou apprenti n'est ignorant de

l'ombre omniprésente de la mort, mais personne n'en est plus familier que les aventuriers.

Bien que les aventuriers ne se livrent pas à la violence sans arrêt, il s'agit d'une part inéluctable de leur vie. Quelqu'un, quelque part, les attend avec une lame aiguisee ou un sortilège malveillant. Ceci sans même mentionner la myriade de bêtes et de créatures abjectes qui rôdent dans les recoins les plus étranges du monde.

Présentation

Le Maître-joueur place les aventuriers dans une situation périlleuse tandis que les Aventuriers se passent les dés les uns aux autres, jetant les dés lorsqu'ils souhaitent interrompre la narration et en prendre brièvement le contrôle.

Débuter la Phase

Après avoir présenté le Tonnerre et ramassé les dés, le Maître-joueur donne les dés à l'un des Aventuriers, puis déchaîne la Tempête.

Déchaîner la Tempête

La Tempête est une menace qui, contrairement au Tonnerre, est réelle et présente. Cela peut être quelque chose de flagrant qui nécessite de s'en occuper à l'instant, comme la charge d'un sanglier ou les gardiens du temple éveillés après des siècles de sommeil ; cela peut être des menaces de violence qui ne peuvent être évitées sauf à agir, comme se faufiler derrière un garde de nuit en faction ou convaincre un roi dément d'épargner votre vie. La Tempête doit être quelque chose qui ne peut être ignoré, quelque chose dont on doit s'occuper avant de pouvoir progresser.

Durant la Phase de Péril, le Maître-joueur tient les rênes jusqu'à ce qu'un Aventurier lancer les dés. Employez ces instants pour décrire ce que la Tempête fait, comment elle progresse, et en quoi cela affecte les aventuriers. La Tempête et la lutte des aventuriers avec cette dernière seront au centre de l'attention durant cette phase. Aussi, offrez-leur une menace à laquelle ils puissent s'attaquer avec entrain. Décrivez avec attention ce qu'il leur en coûtera, en laissant suffisamment de liberté aux Aventuriers pour qu'ils intercalent les réactions de leurs personnages.

Veillez particulièrement à :

- ◆ Présenter une menace sérieuse ;
- ◆ Faire ressentir le Ton Général ;
- ◆ Et indiquer clairement les conséquences de la Tempête si celle-ci devait suivre son cours.

PHASE DE PÉRIL – RÉSUMÉ

La vie des aventuriers est en jeu.

- ◆ *Le Maître-joueur déchaîne la Tempête lorsqu'aucun aventurier ne parle.*
- ◆ *Sans les dés, les aventuriers ne peuvent qu'esquiver et lutter contre la Tempête.*
- ◆ *Lancez les dés pour interrompre le Maître-joueur et faire face à la Tempête selon vos termes.*
- ◆ *Ramassez les dés quand vous avez fini de parler.*
- ◆ *Ne jetez pas les dés à nouveau tant que personne d'autre ne l'a fait, mais conservez les dés jusqu'au moment qui vous semble être le bon pour les passer.*
- ◆ *La phase se termine si l'Aventurier qui vient de jeter les dés choisit de tendre les dés au Maître-joueur.*

Ce que l'on désire

- ◆ *Voir les aventuriers en danger.*

Devoir des Aventuriers

- ◆ *Illustrer l'invincibilité de leur ennemi.*

Opportunités des Aventuriers

- ◆ *Surmonter cette invincibilité.*
- ◆ *Succomber lors de cette épreuve.*
- ◆ *Avoir une mort glorieuse.*

Devoir du Maître-joueur

- ◆ *Menacer les aventuriers.*
- ◆ *Présenter des adversaires réels et intéressants.*

à la Tempête. Accentuer les descriptions du Maître-joueur dans votre interprétation. Conservez les instants grandioses de victoire ou de défaite quand les dés sont lancés. Vous êtes confiné au milieu de l'éventail suivant : Défaite – **Esquive – Lutte – Victoire.**

Manipuler les dés

À l'ouverture de cette phase, le Maître-joueur tend les dés à l'un des Aventuriers. Lequel reçoit les dés dépend du bon vouloir du Maître-joueur. Cela peut ne pas être l'aventurier actuellement inquiété par la Tempête. Cela peut ne pas être l'aventurier le plus à même de faire face à la Tempête. Cela peut ne pas être celui qui tombe sous le sens.

Tant que l'Aventurier conserve les dés par-devant lui, le Maître-joueur peut déchaîner librement la Tempête. S'assurant d'exprimer le Ton Général, le Maître-joueur continue d'intensifier la Tempête, menaçant les personnages et mettant ses menaces à exécution.

Le sens du timing est important. La narration du Maître-joueur doit s'arrêter au moment où les dés sont lancés. Mais attention, il n'y a pas de retour en arrière. Si le Maître-joueur raconte qu'une lance transperce la chair de

votre personnage avant que vous ne lanciez les dés, alors vous aurez à vous préoccuper d'une blessure grave.

La seule chose que le Maître-joueur ne peut narrer sans votre permission est la mutilation, la mort ou plus généralement toute altération physique permanente significative de quoi que ce soit de nommé sur votre feuille de personnage, y compris le plus important, c'est-à-dire votre aventurier. Mais les formes de souffrances et de blessures abondent.

Une fois qu'il a jeté les dés, l'Aventurier s'empare des rênes. Il est désormais libre d'user de tout l'éventail de réponses pour faire face à la Tempête et, si tel est son désir, il peut même raconter comment la Tempête réagit aux actions de son personnage. Dès lors qu'il respecte son ton et qu'il obtienne la permission de tout joueur dont il intégrerait le personnage dans sa narration, il lui est loisible d'amener le récit où bon lui semble. Ecraser son ennemi ! L'affronter ! Le voir mourir ou être défait par sa lame ! Tel est son choix.

Ensuite, l'Aventurier qui vient de jeter les dés les ramasse pour indiquer qu'il en a terminé, et le Maître-joueur doit alors déchaîner la Tempête encore et toujours. Si l'Aventurier a choisi de ne pas décrire en quoi les actions de son personnage ont affecté la Tempête, le Maître-joueur débute précisément par cette description.

Le Maître-joueur continue d'être lié par le Ton Général, quand bien même l'Aventurier a pu tomber sur un ton différent. L'Aventurier conserve son ton pour toute esquive et lutte qu'il aurait à décrire, et ce jusqu'à ce qu'il ait à nouveau jeté les dés.

Aucun Aventurier ne peut lancer les dés deux fois de suite. L'Aventurier qui vient juste de narrer et de ramasser les dés doit les passer à un autre joueur avant que la Tempête puisse être à nouveau interrompue. Mais il n'a pas à les passer tout de suite. Tant qu'il détient les dés, aucun aventurier ne peut faire mieux qu'esquiver et lutter contre la Tempête. Le Maître-joueur devrait saisir cette opportunité pour renforcer la Tempête jusqu'à ce que les dés soient passés et que le nouvel Aventurier ne puisse supporter plus longtemps de ne pas lancer les dés.

Telle est la danse mortelle de la Phase de Péril. Les Aventuriers retenant les dés, défiant le Maître-joueur de les assaillir avec la Tempête, lançant les dés pour y rétorquer. Et tel est le va-et-vient, au rythme de la bataille, jusqu'à...

Finir la Phase

Il incombe aux Aventuriers de décider quand la Phase de Péril se clôt. Terminez-la en tendant les dés au Maître-joueur à la place d'un autre Aventurier.

Ce qui se déroule dans le récit au moment où vous décidez de le clore peut avoir un impact considérable sur la façon dont le Maître-joueur débutera la phase suivante. Vous pouvez choisir des instants de triomphe, des victoires à la Pyrrhus, ou des moments de défaite. Vous pouvez attendre jusqu'à pleine satisfaction mais n'ôtez pas la bataille jusqu'à lennui. Plus que tout, favorisez des moments intéressants.

La décision de clore la phase repose uniquement sur les épaules de l'Aventurier sur le point de passer les dés. C'est le devoir du Maître-joueur d'interpréter ce que ce moment signifie.

Contrariétés périlleuses

Les intentions ne sont jamais annoncées avant de lancer les dés durant une Phase de Péril. Quand une égalité est obtenue et que les plans de l'aventurier sont contrecarrés, son joueur devrait admettre avec honnêteté ce que cela signifie. L'Aventurier se voit présenter l'opportunité de couvrir de gloire ses adversaires. Démontrer l'ingéniosité meurtrière, la force brute, la puissance magique sans égale, ou la pure invincibilité de l'ennemi et vous serez grandement récompensé lorsqu'il sera finalement vaincu. Savoir bien utiliser ses contrariétés est important.

■ ■ Un Ton Général Jovial est tiré. Le Maître-joueur établit une Phase de Péril. « Gemmes, joyaux, et pièces anciennes sont empilés aussi haut que votre sourcil au centre de la chambre. Vous avez voyagé loin et combattu longuement pour parvenir à cet instant, ici, au sein de ce temple oublié du fin fond des âges. Vous voici et le trésor miroite devant vous, dans les rais de lumière qui filtrent à travers les fissures du mur en pierre effritée. »

Le Maître-joueur ramasse les dés, indiquant que le mur en pierre effrité est le Tonnerre. « Thoton et Mareve passent en revue les ossements et les détritus épars d'anciens rites sacrificiels et se jettent avidement sur le magot, tandis que Sussuan est absorbé dans l'étude des glyphes abimés sur les murs du temple. Aucun d'entre vous ne prête attention à la statue géante de malachite qui commence à se mouvoir dans le recoin poussiéreux de la pièce. »

Le Maître-joueur tend les dés au joueur de Thoton et déchaîne la Tempête. « Au début, les bruits du déplacement

de la statue sont couverts par la cacophonie de vos réjouissances, mais bientôt les rayons du soleil se reflètent sur sa surface polie, ce qui attire votre attention. »

Le joueur de Mareve esquive. « Je me précipite là où j'ai lâché mon bouclier, au pied d'un amas de richesses. »

« La statue cloue le bouclier au sol avec son pied massif et lève sa lance pour s'occuper de ton cas. » Le Maître-joueur jette un regard au joueur de Thoton, mais il n'est pas encore disposé à lancer les dés. « Elle frappe avec une vivacité surnaturelle... »

Ne désirant pas périr ici, le joueur de Mareve lutte un peu plus. « À reculons et à quatre pattes, j'escalade la pile de trésor. »

Le Maître-joueur continue la Tempête. « La statue te rate, sa lance plongeant dans la pile et te recouvrant de pièces et de gemmes. Tandis que tu crapahutes, ses coups se rapprochent de plus en plus, et commence à faire verser du sang jusqu'à ce que... »

■ ■ Le joueur de Thoton obtient Lugubre sur son jet et interrompt le Maître-joueur. « Son monde n'est plus que ténèbres ! Alors que la statue se concentrait sur Mareve, j'ai bondi du haut d'une pile et recouvert sa tête d'un sac que j'avais ramené pour emporter ma part du butin. La soudaine obscurité la force à s'arrêter et à faire le point sur la situation. »

Le joueur de Thoton ramasse les dés et le Maître-joueur revient à la Tempête dans le Ton Général Jovial. « La statue pousse un hurlement ignoble et arrache le sac de sa tête. Elle tend le cou et repère Thoton et... »

Les dés sont rapidement passés du joueur de Thoton à celui de Mareve.

« dirige le manche de sa lance... »

■ ■ Le joueur de Mareve interrompt la narration mais obtient une égalité. Mareve avait l'intention de retourner la faveur et de sauver Thoton, mais une égalité signifie que son plan est contrecarré. Cela veut également dire que le Ton Général est changé en Lugubre et que ce changement de ton fait partie d'une surenchère. « Avant qu'elle n'attaque Thoton, j'essaie de dégager le bouclier sous elle pour lui faire perdre son équilibre, mais elle me voit arriver et, d'un coup, me fait perdre conscience. » Avec un sourire malicieux, le joueur de Mareve rend les dés au Maître-joueur, finissant cette phase sur cette note basse.

LA PHASE DE DÉCOUVERTE

Parcourir le monde et être témoin de ses grandes et mystérieuses merveilles. Exhumer d'anciens trésors ou savoirs oubliés. Être confronté à l'étrange, au vil, ou au stupéfiant. Prévoir la trahison et la brutalité avant leur avènement. Il existe des secrets dissimulés aux quatre coins du monde et les aventuriers ont bien souvent un œil exercé à repérer pareilles choses, à être sur le qui-vive du moindre signe de danger ou de la lueur annonciatrice de richesse.

Les découvertes peuvent survenir n'importe où, dans une poussiéreuse bibliothèque de parchemins fragilisés par l'écoulement des ans, en pleine fureur d'un champ de bataille, dans une cellule isolée de prison, ou dans une taverne noire de monde. Tout lieu est bon à prendre pour une exploration ou une révélation. N'attendez pas que l'histoire ait atteint l'endroit idéal pour une Phase de Découverte. Tournez-vous vers cette phase dès que vous êtes incertain de la marche à suivre, sans tenir compte d'où se trouvent les aventuriers et de ce qu'il se passe.

Présentation

Les Aventuriers se passent les dés, révélant des détails du monde ou de l'intrigue à travers les expériences et les connaissances de leur personnage. Pour chacun de ces détails, ils posent une question tendancieuse au Maître-joueur.

Débuter la Phase

Après avoir présenté le Tonnerre et ramassé les dés, le Maître-joueur passent ces derniers à un Aventurier.

Révélation

Contrairement à la Phase de Péril, aucune Tempête ne vient interrompre le déroulement d'une Phase de Découverte. L'Aventurier lance les dés immédiatement.

Ensuite, en prenant soin de faire ressentir son ton, il décrit un détail significatif à propos du monde ou de l'intrigue que son aventurier a toujours su ou vient tout juste de découvrir. Cela peut être n'importe quoi qui frappe son imagination. Il peut révéler au grand jour un complot visant à assassiner un empereur, entendre des rumeurs au sujet d'un trésor lointain mais sans surveillance, apprendre la trahison d'un être cher, lire des présages dans les étoiles, ou trouver juste sous son nez une puissante épée à la volonté propre. Il n'est limité que par les contraintes et possibilités habituelles.

PHASE DE DÉCOUVERTE – RÉSUMÉ

Le monde ou l'intrigue est révélé à travers les expériences des aventuriers.

- ◆ *Un Aventurier lance immédiatement les dés et révèle quelque chose que son personnage sait ou vient juste de découvrir.*
- ◆ *Puis l'Aventurier pose une question tendancieuse au Maître-joueur à propos de cette révélation.*
- ◆ *La réponse donnée par le Maître-joueur est connue par le personnage.*
- ◆ *Après avoir répondu, si le Maître-joueur choisit de poursuivre cette phase, l'Aventurier passe les dés à un nouvel Aventurier qui lance les dés immédiatement.*
- ◆ *Après avoir répondu, si le Maître-joueur choisit de terminer la phase, celle-ci est finie.*

Ce que l'on désire

- ◆ *En apprendre plus sur le monde ou l'histoire.*

Devoir des Aventuriers

- ◆ *Apporter à l'histoire ce qui vous intéresse le plus.*

Opportunités des Aventuriers

- ◆ *Influencer le monde.*
- ◆ *Découvrir l'étrange et l'exotique.*
- ◆ *Développer l'intrigue dans des directions inattendues.*

Devoir du Maître-joueur

- ◆ *Inventer d'intéressants rebondissements sur les découvertes.*

Question

Une fois qu'il a effectué sa révélation, l'Aventurier ramasse les dés et pose une question tendancieuse au Maître-joueur à ce sujet. Ne posez pas de question induisant une réponse par « oui » ou par « non ». Les meilleures questions sont celles qui vont orienter le Maître-joueur.

Je connais un bateau qui nous mènera aussi loin dans le sud que nous désirons. Quel prix abject nous en demandera le capitaine ?

Cette corne nous permettra d'entendre les pensées intimes de n'importe qui sauf une personne. Qui donc ?

La Vieille Reine s'est relevée après des siècles et ses armées morts-vivantes font marche vers cette cité même. Qui cherche-t-elle comme époux ?

Le Maître-joueur répond à la question en respectant le Ton Général. Cette réponse est connue par l'aventurier du joueur qui a posé la question. Il peut alors partager tout ou partie de cette information à ses compagnons, ou la garder secrète. Dans tous les cas, les autres joueurs en prennent connaissance. Il peut y avoir des secrets entre personnages, mais pas entre joueurs.

Ce Qui Est Nommé

Durant vos aventures, vous pouvez vous attacher à des gens, lieux ou objets. Vous pouvez utiliser la Phase de Découverte pour leur offrir la protection et les ennuis qui viennent avec le fait d'être nommé. Faites une révélation à propos du dénommé et posez une question au Maître-joueur à son sujet. À la suite de sa réponse, vous pouvez consigner le nouveau nom sur votre feuille de personnage.

Finir la Phase

Après avoir répondu à la question, le Maître-joueur estime s'il peut clairement envisager la suite de l'aventure. Si tel n'est pas le cas, l'Aventurier en possession des dés les passe à un nouveau joueur qui les lance immédiatement.

Toutefois, si les découvertes des aventuriers ont révélé au Maître-joueur quelle était à l'évidence l'étape suivante du récit, si le Maître-joueur a le sentiment d'avoir suffisamment de grain à moudre, alors il prend les dés et passe à la phase suivante.

Découvertes contrariées

Quand une égalité est obtenue durant une Phase de Découverte, l'Aventurier révèle ce que son personnage aurait dû remarquer ou connaître, mais sans y parvenir.

Une question est malgré tout posée au Maître-joueur, mais la réponse est seulement connue des joueurs, pas des aventuriers.

Comme pour toute égalité, le Maître-joueur devrait faire ressentir le changement de Ton Général par une surenchère. Un détail laconique mais de mauvais augure devrait suffire.

■ ■ Une égalité est obtenue sur le Ton Général. Puisque la phase précédente s'était finie sur un ton Lugubre, cette nouvelle phase sera Joviale. Le Maître-joueur l'établit. « Phase de Découverte. Éreintés de votre bataille contre la statue, vous vous éveillez au son des psalmodes. Chacun de vous est attaché à une épaisse table de pierre. Dansant au-dessus de vous est un homme portant un masque d'or reptilien, vociférant dans une langue étrange et agitant une dague ornée et courbe.

Le Maître-joueur ramasse les dés, indiquant que cet homme, ou cette dague, représente le Tonnerre. Les dés sont passés au joueur de Sussuan qui les lance immédiatement.

■ ■ Un ton Lugubre. « Calmement, Sussuan chuchote chaque syllabe afin de déchiffrer cette langue étrange, de sorte que les paroles de l'homme masqué puissent être comprises. Ses intentions sont de toute façon évidentes même sans comprendre son langage. Nous sommes clairement des offrandes à son dieu reptilien. Ce n'est pas la première fois que Sussuan se retrouve dans ce genre de situation. Et probablement pas la dernière. Qu'est-ce qui est le plus inquiétant dans ses psalmodes ? »

Le Maître-joueur réfléchit quelques instants avant de répondre en respectant le Ton Général Jovial. « Bien que ta magie recompose ses mots en quelque chose que toi et tes compagnons puissiez comprendre, plusieurs de ses exclamations demeurent inchangées, car ce sont des serments et des malédictions qui ont survécu à travers les âges comme autant de vils blasphèmes, bien que leur signification originelle soit perdue depuis longtemps. L'homme masqué parle couramment un langage oublié de ce monde depuis plusieurs siècles. »

Le Maître-joueur n'est pas encore prêt à finir la phase, aussi le joueur de Sussuan tend les dés au joueur de Mareve qui les lance immédiatement.

■ ■ Un ton Jovial. « Je me débats contre mes liens et me tord le cou pour jeter un coup d'œil à la pièce. Ce qui est loin d'être facile parce que mon œil gauche est encore gonflé des blessures subies lors de notre récente altercation avec la statue géante. Et j'éclate d'un rire de soulagement quand j'aperçois la pile toute proche de pièces et de gemmes.

Ils sont toujours là ! Que vois-je qui vient tempérer ma joie ? »

Le Ton Général est toujours jovial, aussi le Maître-joueur répond de la même façon. « Il y a maintenant deux statues géantes de malachite montant la garde sur vous et observant la cérémonie là où vous vous étiez battus avec une seule. »

De nouveau, le Maître-joueur a besoin d'un peu plus avant de pouvoir terminer la phase, aussi le joueur de Mareve tend les dés au joueur de Thoton qui les lance immédiatement.

■ ■ Une égalité. Le Ton Général change. Tout devient Lugubre. De plus, Thoton échoue à se souvenir ou à remarquer quelque chose d'important. « Les chants ont cessé et l'homme masqué agite désormais lentement sa dague au-dessus de sa tête, empêchant Thoton de remarquer que les murs auparavant fissurés sont maintenant solides et entiers et que la couche de poussière omniprésente et les piles d'ossements d'anciens sacrifices ont disparu. Il s'agit de la même pièce où nous avons combattu la statue, mais quelques millénaires plus tôt. Pourquoi avons-nous été attirés ainsi dans le passé ? »

Pour souligner la surenchère qui résulte d'une égalité et le nouveau ton Lugubre, le Maître-joueur répond : « Votre sang est le sang d'un âge encore à venir. Il est destiné à apaiser un dieu étrange et à s'assurer de son sommeil afin que le monde puisse encore exister pendant un millier d'années. Afin que votre âge puisse advenir. »

Satisfait qu'il y ait désormais suffisamment de rebondissements potentiels dans cette histoire, le Maître-joueur termine la phase en réclamant que les dés lui soient rendus.

LA PHASE DES AVENTURIERS

Quand bien même les Nornes scellent notre destin au jour de notre naissance, nul ne peut prédire le chemin exact que les aventuriers emprunteront. L'incertain et l'imprévu forment leur quotidien. Afin de vivre pareille vie, ils doivent être capables de faire face à plus de possibilités que la plus vaste des bibliothèques ne saurait dénombrer.

Il s'agit de la phase la plus polyvalente. Des batailles entières peuvent être résolues par un seul jet de dés. Des secrets jalousement gardés sont avoués en un clignement d'œil. Il n'y a rien qui ne soit fait dans une autre phase qui ne puisse être fait durant la Phase des Aventuriers. Mais ce qui importe, ce n'est pas ce qu'une phase peut faire, mais comment elle le fait. Si vous recherchez la succession de passes d'armes ou le subtil émerveillement de l'inconnu

se changeant en connu, reportez-vous aux autres phases. Pour tout ce que l'aventure peut autrement apporter, tournez-vous vers la Phase des Aventuriers.

Présentation

Les joueurs se passent les uns les autres les dés, en demandant à voir les aventuriers effectuer certaines actions, et en accomplissant ces demandes.

Débuter la Phase

Après avoir décrit le Tonnerre et ramassé les dés, le Maître-joueur les tend à un Aventurier et lui présente une demande.

Demandes

Quand vous présentez une demande à un joueur, vous leur adressez une requête afin de voir leur personnage dans le feu de l'action. Testez leur force de caractère. Sollicitez une démonstration de ce que vous appréciez le plus chez cet aventurier. Insistez sur ses faiblesses. Mettez-le dans l'embarras.

Les demandes sont spécifiques quant à ce qui va se passer, mais laissent le comment et le pourquoi au bon vouloir du joueur répondant à la demande.

Typiquement, les demandes commencent par la phrase rituelle « Montre-nous comment tu... ».

Montre-nous comment tu parviens à voler cette épée subrepticement.

Montre-nous comment tu sabordes la flotte à notre poursuite.

Montre-nous comment tu te faufiles dans le campement et séduis le légat.

Montre-nous comment tu prouves à l'impératrice qu'elle peut te faire confiance.

Quand vous présentez une demande, vous n'êtes pas tenu par le ton, mais vous devez toujours respecter les contraintes et possibilités.

Toutes les demandes faites à un Aventurier doivent être à propos de son personnage, mais elles ne se limitent pas à ses agissements. Certaines peuvent être purement descriptives.

Montre-nous les armes que tu portes sur toi.

Montre-nous à quel point tu es épuisé après cette bataille.

Montre-nous la façon dont elle te dévisage.

La plupart, cependant, devraient concerter ce que l'aventurier fait ou ce qui arrive à celui-ci.

Lorsque vous présentez une demande à un joueur, tendez-lui les dés.

Répondre

Quand une demande vous est adressée et que les dés vous sont présentés, lancez ces derniers immédiatement.

À présent, décrivez aux autres joueurs comment votre aventurier réalise au juste les circonstances de cette demande. Cela dépend entièrement de vous. Cela peut provenir de la prouesse de votre personnage, ou de sa maîtrise d'un sortilège, ou n'être que le résultat de sa maladresse. Tant que vous exprimez votre ton et tenez compte des contraintes et possibilités, vous êtes libre de narrer ce que bon vous semble.

Certaines demandes peuvent clairement porter en elles une opportunité de mort ou de changement permanent concernant votre aventurier.

Montre-nous comment tu te sacrifies afin que les villageois puissent être évacués à temps.

Montre-nous comment tu as perdu un bras lors d'un pari.

Quand vous répondez à ce genre de demandes, vous seul décidez si vous saisissez cette opportunité ou si vous faites votre une interprétation différente, plus large. Une demande ne peut jamais vous obliger à tuer, mutiler, ou autrement altérer de manière permanente votre personnage. Elle ne peut que vous en offrir l'opportunité.

Certaines demandes peuvent ne pas porter en elles une opportunité aussi claire, mais malgré tout introduire une situation potentiellement périlleuse.

Montre-nous comment tu pistes l'horrible bête jusqu'à son antre et comment tu y mets un terme.

Dans pareils cas, vous pouvez considérer que la mort a été avancée à la table de la même manière que lors d'une Phase de Péril.

Ramassez les dés pour indiquer que vous avez fini de répondre à la demande. Si personne ne réclame la fin de la phase, présentez une demande à un autre joueur tout en lui tendant les dés.

Réponses du Maître-joueur

Des demandes peuvent être présentées au Maître-joueur. Elles ne concernent alors pas les agissements d'un

PHASE DES AVENTURIERS – RÉSUMÉ

Les forces des aventuriers sont illustrées par le biais de demandes faites aux joueurs.

- ◆ *Le Maître-joueur tend les dés à un Aventurier en lui adressant une demande spécifique montrant son personnage en action.*
- ◆ *Le joueur lance les dés immédiatement et répond à la demande en suivant le ton.*
- ◆ *Le joueur peut tendre les dés à un nouvel Aventurier, en présentant une nouvelle demande.*
- ◆ *Les dés sont lancés, la demande est accomplie, et le cycle recommence.*
- ◆ *Entre le moment où une demande est accomplie et celui où une autre est présentée, n'importe quel joueur peut réclamer la fin de la phase.*

Ce que l'on désire

- ◆ *Voir les aventuriers faire ce qu'ils savent faire le mieux.*

Devoir des Aventuriers

- ◆ *Mettre en avant ce que vous aimez à propos des autres aventuriers.*

Opportunités des Aventuriers

- ◆ *Explorer le monde.*
- ◆ *Placer les aventuriers dans des situations intéressantes.*
- ◆ *Interpréter selon les défauts des aventuriers.*

Devoir du Maître-joueur

- ◆ *Présenter un monde merveilleux et dangereux.*

si quelqu'un vous présente une demande concernant la relation de votre aventurier avec cet aspect.

Montre-nous comment le tavernier te traite différemment du reste d'entre nous.

Montre-nous pourquoi tu as nommé cette épée Flamme dansante.

À la suite de votre réponse, vous pouvez consigner le nouveau nom sur votre feuille de personnage.

Comme cela nécessite qu'un autre joueur vous en fasse la demande, faites savoir à vos compagnons de jeu que vous souhaitez qu'une telle demande vous soit présentée. Et guettez les opportunités de rendre la pareille aux autres joueurs.

Finir la Phase

Durant le court instant entre le moment où le joueur ramasse les dés pour indiquer qu'il a répondu à la demande et celui où il les passe en présentant sa propre demande, n'importe quel joueur peut finir la phase. Faites ainsi quand il est clair que vous avez besoin d'une autre phase, ou quand vous souhaitez simplement que le Maître-joueur établisse une nouvelle scène, un peu comme la coupure d'un chapitre dans un roman.

Ce Qui Est Nommé

Durant vos parties, vous pouvez vous attacher à des gens, lieux ou objets. Vous pouvez utiliser la Phase des Aventuriers pour leur offrir la protection et les ennuis qui viennent avec le fait d'être nommé, mais seulement

Aventuriers contrariés

Plus que dans n'importe quelle phase, l'intention d'un aventurier est clairement établie lorsque les dés sont lancés durant la Phase des Aventuriers. Mais certains types de demande débouchent sur des situations intéressantes quand une égalité est obtenue et que cette intention est donc contrecarrée.

Méfiez-vous des demandes qui s'interrogent sur la façon dont un aventurier a survécu à telle épreuve. Car elles peuvent engendrer de tragiques contrariétés. Il est préférable de demander comment un aventurier a subi cette épreuve et laisser un peu plus de marge de manœuvre au cas où une contrariété survenait.

Les demandes qui sont formulées pour que l'aventurier échoue à quelque chose ou subi un revers sont inversées en cas d'égalité.

Montre-nous comment tu es capturé par la guilde des voleurs.

Devient...

Montre-nous comment tu évites de justesse d'être capturé par la guilde des voleurs.

Et de nombreuses demandes laisseront une importante marge d'interprétation en cas de contrariété.

Montre-nous comment tu ressors de la jungle avec tes seuls vêtements sur le dos.

Lorsque cette demande est contrariée, il peut y être répondu en montrant comment l'aventurier finit par être emprisonné dans la jungle. Ou en montrant comment l'aventurier en ressort avec son épée et sa monture indemne. Ou en montrant comment l'aventurier échoue à conserver ne serait-ce que ses vêtements.

La décision de comment répondre à une égalité dans la Phase des Aventuriers dépend entièrement du joueur qui a obtenu cette égalité. Mais avant que les dés soient passés et qu'une nouvelle demande soit faite, le Maître-joueur est autorisé à prendre un instant pour s'assurer que le changement de Ton Général causé par l'égalité engendre bien une surenchère.

■ ■ *Un ton Lugubre est obtenu. Peu désireux d'abandonner la situation dans laquelle les aventuriers étaient laissés à la fin de la phase précédente, le Maître-joueur établit la scène dans la continuité. « Vous êtes là où nous vous avons laissés, toujours attachés à ces épaisses dalles de pierre, avec un prêtre masqué brandissant une dague sacrificielle au-dessus de vous. Mais à présent les chants ont cessé et le*

prêtre murmure des prières lorsqu'il se taillade une paume pour déverser du sang sur vos fronts. »

Le Maître-joueur ramasse les dés, indiquant que le Tonnerre est le sang sur le front. Il tend alors les dés au joueur de Thoton et lui adresse la demande : « Montre-nous comment tu te libères, toi et tes deux compagnons, de ces attaches. »

■ ■ *Lançant immédiatement les dés, le joueur de Thoton obtient un ton Jovial. « Je suis le premier qu'il oint de son sang. Tandis qu'il s'occupe des autres, je lutte avec mes liens et découvre que ma dalle de pierre n'est pas entièrement stable. En la faisant balancer de tout mon poids, je la fais basculer de l'estrade. En s'écrasant affreusement au bas des marches, je suis projeté et dois sans doute me casser un os ou deux, mais la pierre dans mon dos craque et d'un puissant mouvement de mes muscles, je parviens à la briser. »*

« Sans prendre le temps de soigner mes blessures, je bondis sur l'estrade et balance un gros morceau de pierre toujours attaché à mon bras. J'écrase le masque du prêtre dans son visage. Il lâche la dague. Je l'attrape rapidement et défait les liens de mes compagnons. »

Les dés sont tendus au joueur de Sussuan. « Montre-nous comment tu maintiens à distance les statues pendant que nous réussissons à nous échapper. »

■ ■ *Le joueur de Sussuan lance immédiatement les dés et obtient une égalité. Le Ton Général Lugubre bascule sur Jovial et Sussuan est contrarié. « Dès l'instant où je suis libéré, je fais appel à un de mes ancêtres qui était connu pour être un tueur de géants et j'accueille son esprit en moi. Mais mon appel à l'aide demeure sans réponse dans les salles de ce temple. 'Hâtons-nous, amis. Mes ancêtres nous ont finalement abandonnés', dis-je, ignorant que nous sommes perdus des milliers d'années avant leur naissance. »*

Le joueur de Sussuan ramasse les dés, mais avant de les passer, le Maître-joueur l'interrompt avec une surenchère. « La foule des adorateurs qui chantaient s'enfuient désormais alors que les statues de malachite s'animent et vous chargent. »

Le joueur de Sussuan tend les dés au joueur de Mareve et demande : « Montre-nous comment nous sommes victimes d'un des innombrables pièges du temple que nous avions précédemment évités. »

■ ■ *Mareve obtient immédiatement un résultat Lugubre et jette un coup d'œil vers le joueur de Thoton pour savoir s'il souhaite y prendre part. Tout le monde est d'accord. « Nous fuyons tous les trois vers une antichambre où le plafond bas gêne la progression des statues géantes. Thoton fait basculer la dalle qui recouvre le passage secret que nous*

avions emprunté pour accéder au temple en premier lieu. Nous nous enfonçons dans les ténèbres et refermons l'entrée derrière nous. Sans la moindre torche parmi nous, moi et Sussuan commençons à nous guider en suivant les murs, essayant de nous rappeler notre chemin exact et nous querellant sur tout le trajet par de virulents chuchotements. »

« Après de longues heures de crapahutage dans l'obscurité et plusieurs échecs, mon entêtement finit par payer tandis que nous suivons mes pas droit dans un fosse de vipères. »

Lorsque Mareve saisit les dés, le joueur de Thoton demande la fin de la phase.

LES TRAMES

C'est à travers les trames que votre récit prend tout son sens. Par le biais des aventuriers, des tons, et des phases, vous avez tout ce dont vous avez besoin pour créer des personnages, un univers et une intrigue, mais ce sont les trames qui vous fournissent le sens.

Chaque trame est un bout de papier avec quelque chose d'inscrit dessus. Cela peut être une leçon, une question, ou liste de détails évocateurs. Toutes les trames, une fois créées, sont placées au milieu de la table pour pouvoir être vues par tout un chacun. Au fur et à mesure que la partie touche à sa fin, vous vous restreignez à ces trames, en les réincorporant et en prouvant ainsi qu'elles étaient tout du long le cœur du récit.

Morales



À chaque fois qu'un Aventurier lance les dés et n'obtient pas mieux qu'un 3 sur chaque dé, sans qu'il y ait d'égalité, une Morale doit en être retirée. Une Morale est composée de deux parties : les répercussions inattendues et une leçon.

Quand vous tirez une Morale, continuez de jouer comme vous le feriez normalement, en interprétant votre rôle dans la phase en cours dans le ton que vous avez tiré. Votre aventurier fera ce que votre aventurier devait faire. Mais quelque chose de malencontreux, d'indésirable, ou de désastreux résultera des agissements de votre personnage. En tant que joueur, vous pouvez ajouter cette conséquence imprévue à votre narration mais vous n'y êtes pas obligé.

Tout comme la surenchère en cas d'égalité, il incombe au Maître-joueur de s'assurer qu'il y a des conséquences imprévues provoquées par les agissements de l'aventurier et que ces conséquences ont suffisamment de mordant.

Si nécessaire, laissez un moment au Maître-joueur pour s'insérer dans la narration avant de poursuivre la phase. Le Maître-joueur est ici détaché de toute contrainte liée au Ton Général et peut proposer une conséquence sur le ton qu'il souhaite. D'ailleurs, les conséquences qui viennent souvent en premier à l'esprit sont celles qui tendent à montrer comment un aventurier jovial aurait dû être plus réservé ou comment un aventurier lugubre aurait dû d'avantage se livrer.

Les conséquences imprévues nécessitent assez de mordant pour ne pas pouvoir être ignorées, et peuvent être aussi sévères que le Maître-joueur le juge bon, dans les limites habituelles des contraintes et possibilités.

■ □ *Dans l'obscurité de la fosse, au sein de cette masse sifflante, Sussuan panique et conjure une explosion de lumière stellaire qui consomme les vipères, embrasant Thoton et Mareve au passage.*

Le Maître-joueur considère la conséquence que le joueur de Sussuan a d'ores et déjà narrée comme sans grande conséquence et ajoute : « La lumière éclaire trop vivement et trop franchement, révélant votre localisation aux gardiens du temple. Vous ne serez plus capables de vous faufiler subrepticement au-dehors désormais. »

Après que les conséquences soient établies, le joueur qui a obtenu la Morale doit maintenant écrire une leçon. Il s'agit de quelque chose que l'aventurier peut avoir retiré de cette expérience, si tant est qu'il soit disposé à apprendre.

Le joueur de Sussuan s'empare d'un morceau de papier et écrit : « Les étoiles appartiennent au dôme des cieux et pas aux profondeurs terrestres. »

Une fois écrite, placez la Morale au milieu de la table à la vue de tous et poursuivez la phase.

Mystères



Lorsqu'un Aventurier tire une égalité et que les dés ne dépassent pas 3, un Mystère doit être créé. Un Mystère est une contrariété dont la cause est inconnue ou surnaturelle et qui engendre un questionnement au sujet de cette cause.

Quand vous obtenez un Mystère aux dés, suivez la procédure habituelle en cas de contrariété : les plans de l'aventurier sont contrecarrés, le Ton Général change, et ce changement entraîne une surenchère. Mais enveloppez les causes de cette contrariété de mystère ou de magies inexpliquées. Exprimez le nouveau ton et présentez à vos

compagnons de jeu seulement une piste d'explication du pourquoi votre aventurier a été ainsi contrecarré. Ensuite, si besoin est, laissez un instant au Maître-joueur pour veiller à ce qu'une surenchère soit introduite avec le nouveau Ton Général.

Plus tard durant une Phase des Aventuriers, les personnages se retrouvent dans un port qu'ils ne connaissent pas et le joueur de Sussuan demande à Thoton : « Montré-nous comment tu voles un bateau pour nous. »

■ □ *Le joueur de Thoton obtient un Mystère qui bascule le Ton Général à Lugubre. « Alors que je me glisse sans bruit dans la rade, le contact des eaux froides est agréable sur ma chair meurtrie et roussie. Je nage rapidement jusqu'à un vaisseau endormi que nous pourrions manœuvrer avec un équipage de trois hommes seulement. Lorsque j'essaie de sortir de l'eau, je trouve des myriades de prises adéquates, mais aucune ne fournit une adhésion suffisante pour mon ascension. Elles sont aussi glissantes que l'eau elle-même. »*

Le Maître-joueur estime qu'un peu plus est nécessaire pour une surenchère. « Aussi silencieux que tu puisses être, il devient évident que tes essais ont éveillé quelqu'un au sein du vaisseau et une lanterne à sa proue est allumée, répandant une lueur jaunâtre. »

Le joueur ayant obtenu un Mystère doit à présent écrire une question à propos de la nature de ce mystère.

Le joueur de Thoton prend un bout de papier et rédige : « Qui commande un tel vaisseau extraordinaire ? »

Une fois écrit, placez le Mystère au milieu de la table à la vue de tous et poursuivez la phase.

Lors d'une phase de Découverte, comme toute contrariété, un Mystère signifie que l'aventurier a négligé un détail important. Si vous obtenez un Mystère lors d'une Phase de Découverte, conservez cette distinction en tête : la question tendancieuse est à propos du détail négligé en tant que tel tandis que la question écrite pour le Mystère concerne la raison pour laquelle le détail a été négligé.

Motifs

Chaque Motif est un bout de papier avec trois détails évocateurs inscrits dessus. Ces détails, appelés éléments, sont repris des descriptions et des narrations de vos compagnons de jeu. Les dés ne vous préviendront pas de l'apparition d'un Motif. Vous devez bien faire attention à vos compagnons et guetter dans leurs paroles les éléments que vous recherchez.

Avant que les dés du Ton Général soient lancés pour la première fois, prenez trois morceaux de papier et dessinez trois puces les unes en-dessous des autres :



Empilez les Motifs sur la table de telle sorte que tous puissent voir celui du dessus.

Lorsqu'un autre joueur dit quelque chose qui vous laisse songeur, qui illustre le merveilleux, la violence, ou l'aventure que vous désirez dans le genre « épée et sorcellerie », prenez alors le Motif du dessus et notez-le.

N'importe quel joueur peut rédiger un élément de Motif, mais cet élément doit être quelque chose énoncé par un autre joueur. Vous ne pouvez pas noter votre propre prose.

Il est admissible de reformuler et de résumer, tant que vous notez ce qui vous a frappé le plus dans cette image.

■ □ *Le Maître-joueur établit une scène Lugubre sur le port. « À l'est, la plus large des lunes est la première à se lever, une lune montante rougeoyante, tel un œil en colère s'ouvrant au-dessus des eaux nocturnes. »*

Le joueur de Sussuan est particulièrement transporté par cette image et la note en tant que dernier élément du Motif actuel :

◆ Des statues gardiennes éveillées après un millénaire.

◆ Masque cérémoniel reptilien en or.

◆ La lune tel un œil rouge en colère s'ouvrant au-dessus des eaux.

Un élément de Motif n'a pas à être noté au moment où il est prononcé. Pour vos premières aventures, vous voudrez peut-être faire une pause entre les phases et passer en revue si quelque chose digne d'être un Motif a été prononcé. Il est essentiel au rythme de votre récit que vous ne laissiez pas un Motif s'éterniser pendant trop longtemps, sans le moindre élément. Aussi le meilleur moyen de s'assurer d'un récit savamment rythmé est de farcir vos descriptions d'images qui vont inciter vos compagnons de jeu à les noter sur un Motif.

Une fois qu'un Motif a recueilli trois éléments, révélez celui juste en-dessous. Ce nouveau Motif doit également réunir trois éléments, mais au moins un d'entre eux doit faire écho à un élément d'un Motif précédent. Vous devez trouver dans les paroles de vos compagnons de jeu quelque

chose qui vous rappelle un élément précédemment noté. Afin de vous faciliter la tâche, conservez le précédent Motif à la vue de tous, de sorte que chacun peut rechercher des opportunités de faire écho à ses éléments.

Ces échos vous rappellent l'élément originel. Il ne s'agit pas du même élément réintroduit dans l'histoire. Ainsi, un autel recouvert de serpents peut être rappelé par un autel de crânes humains, un immense boa, un culte voué à un dieu serpent, ou peut-être une dague empoisonnée utilisée lors d'une tentative d'assassinat ; par contre un autre autel recouvert de serpents ne peut lui faire écho.

Un peu plus tard, penché sur le nouveau Motif, le joueur de Mareve s'intéresse aux éléments du précédent pour pouvoir y faire écho. L'œil en colère s'ouvrant au-dessus de l'eau semble pertinent, les aventuriers nageant dans une grotte.

« Tel un crocodile, je n'émerge que mes yeux au-dessus de l'eau et les laisse s'ajuster à la lumière afin de capturer ma proie par surprise. »

Ravi de la façon dont cette image fait écho à la fois à la lune au-dessus de l'eau et au masque reptalien, le Maître-joueur la consigne en tant que premier élément sur le nouveau Motif :

- ◆ Émergé, tel un crocodile, hors de l'eau.
- ◆
- ◆

Si vous n'avez pas rappelé un élément du précédent Motif après avoir recueilli deux éléments sur le Motif actuel, votre troisième élément devra obligatoirement faire écho et vous ne pourrez sans cela avancer au Motif suivant.

Après que le second Motif ait recueilli trois éléments, révez le troisième Motif. Comme auparavant, au moins un élément de ce Motif doit faire écho à un élément d'un Motif précédent. Il peut s'agir d'un rappel d'un élément provenant de n'importe quel Motif précédent et il n'est pas nécessaire de faire écho à un élément qui a déjà été rappelé.

Lorsque le troisième élément du troisième Motif a été rédigé, la Fin de Partie commence.

LA FIN DE PARTIE

À présent, vous devriez avoir trois motifs complets et très probablement plusieurs autres trames sur la table devant vous. Continuez à jouer comme vous le faisiez, sans vous interrompre. Mais sachez que la fin est proche.

Durant la Fin de Partie, vous jouez comme avant, mais quand les Aventuriers lancent les dés, ils disposent de la possibilité de réincorporer une trame dans leur narration. C'est un instant où vous vous emparez de ce qui s'est distingué auparavant et le rappelez, afin d'en faire un élément du récit plus important.

Vous pouvez ne pas tenir compte d'une nouvelle trame indiquée par le résultat d'un lancer de dés en réincorporant une trame existante à la place. Les trames n'ont pas à être réincorporées par le joueur les ayant rédigées. Après l'avoir réincorporée, ôtez la trame du milieu de la table et conservez le morceau de papier tel un trophée.

Une fois qu'un Aventurier a réincorporé une trame, il ne peut plus recevoir les dés. Son personnage demeure présent dans le récit, mais il ne peut plus exercer la moindre influence dessus. Cela ne devrait pas avoir d'incidence car, de toute façon, la partie est bientôt finie.

Une fois que tous les Aventuriers, sauf un, ont réincorporé une trame, la partie, ainsi que le récit, sont finis. Ne tardez pas lorsque les réincorporations débutent.

Réincorporer les Morales

Les morales sont réincorporées en illustrant comment votre aventurier a appris la leçon. Ou comment il a enseigné la leçon à quelqu'un d'autre. Ou comment il ne retiendra jamais cette leçon.

À la fin de leur histoire, les aventuriers sont confrontés à un dieu destiné à consumer le monde un millier d'années avant leur naissance s'ils n'offrent pas leurs vies en sacrifice. Quand le dieu s'éveille de son profond sommeil, Sussuan l'entraîne dans les profondeurs d'une grotte inondée, en sachant qu'aussi loin du ciel étoilé, la divinité possédera moins de puissance à sa disposition, prouvant que Sussuan a retenu que « Les étoiles appartiennent au dôme des cieux et pas aux profondeurs terrestres. »

Réincorporer les Mystères

Les Mystères sont réincorporés en les développant par de nouvelles questions ou en les résolvant.

Après s'être faufilé à bord du vaisseau glissant que Thoton a découvert, Mareve tue son équipage et se retrouve à la barre, répondant à la question « Qui commande un tel vaisseau extraordinaire ? » avec un retentissant « Moi ! »

Réincorporer les Motifs

Les Motifs sont réincorporés en prenant deux éléments d'un Motif et en les combinant, en faisant la synthèse d'un nouvel élément du récit.

Le joueur de Thoton, prenant à son compte le masque cérémoniel en or et la statue gardienne du premier Motif, raconte une fin tragique pour Thoton qui laisse l'aventurier prisonnier, sous la forme d'une statue en or, pour un millier d'années.

Épilogue

Une fois que tous les Aventuriers sauf un ont réincorporé une trame, si tous les joueurs conviennent que l'histoire n'est pas finie de manière satisfaisante, le dernier Aventurier peut jeter les dés une dernière fois et narrer un très court épilogue en suivant le ton ainsi obtenu, sans tenir compte de toute trame ou contrariété.

CRÉATION D'UN AVENTURIER

Les aventuriers sont les héros de nos histoires. Ce sont des héros et des aventuriers dans le sens classique du terme. Héros en ce qu'ils sont capables d'accomplir des exploits au-delà des possibilités d'un homme ordinaire. Aventuriers en ce qu'ils ne possèdent aucune terre et ne sont pas employés d'une quelconque manière respectable. Dans un monde où tout le monde est redévalable à quelqu'un – y compris les voleurs à leur maître de guilde et le roi à ses sujets – les aventuriers se dressent libres de telles entraves. Ils vivent hors de cette relation maître-esclave inévitable autrement au sein de l'ordre social standard. Ce qui les rend dangereux, fascinant, séduisant, et sans doute très utile.

Aucun de ces termes, ni héros, ni aventuriers, n'est un indicateur de l'éthique de ces personnages. Ils peuvent passer pour des pirates aux yeux de certains, être des libérateurs pour d'autres. Ils peuvent être des mercenaires, des pillards, ou des hérétiques venus dépouiller un temple. Ou bien des sauveurs, des vengeurs ou des envoyés de la providence divine. Cela importe peu. Les aventuriers sont des aventuriers parce qu'ils ne rentrent pas dans le moule de la société et des héros parce qu'ils sont capables de grandes choses.

Simulacres et Effigies

Les joueurs créent leurs personnages en choisissant tout d'abord un simulacre ou une effigie. Chaque aventurier doit en avoir un. Il y a des choses de notre monde qui nous

évoque ces personnages. Cela peut être une illustration, une figurine, une chanson, un livre, un acteur ou un certain nombre d'autres choses. Cela n'a pas à être une représentation directe de votre personnage. Il peut s'agir du tableau du champ de bataille où le père du personnage est tombé, un plat communément mangé par le peuple du personnage, ou une chanson qui rappelle une promesse faite à votre personnage. Tout ce qui importe est que cela soit de notre monde et que cela vous évoque votre aventurier.

Tout Ce qui Mérite un Nom

Nommez votre aventurier et notez-le afin que tous puissent le voir.

Puis, nommez tout ce qui importe pour votre personnage et notez-le à côté du nom de votre aventurier. Nommer une arme, une monture, un compagnon, un être cher, un adversaire, un sort, un pays, une chanson, une boisson, etc.

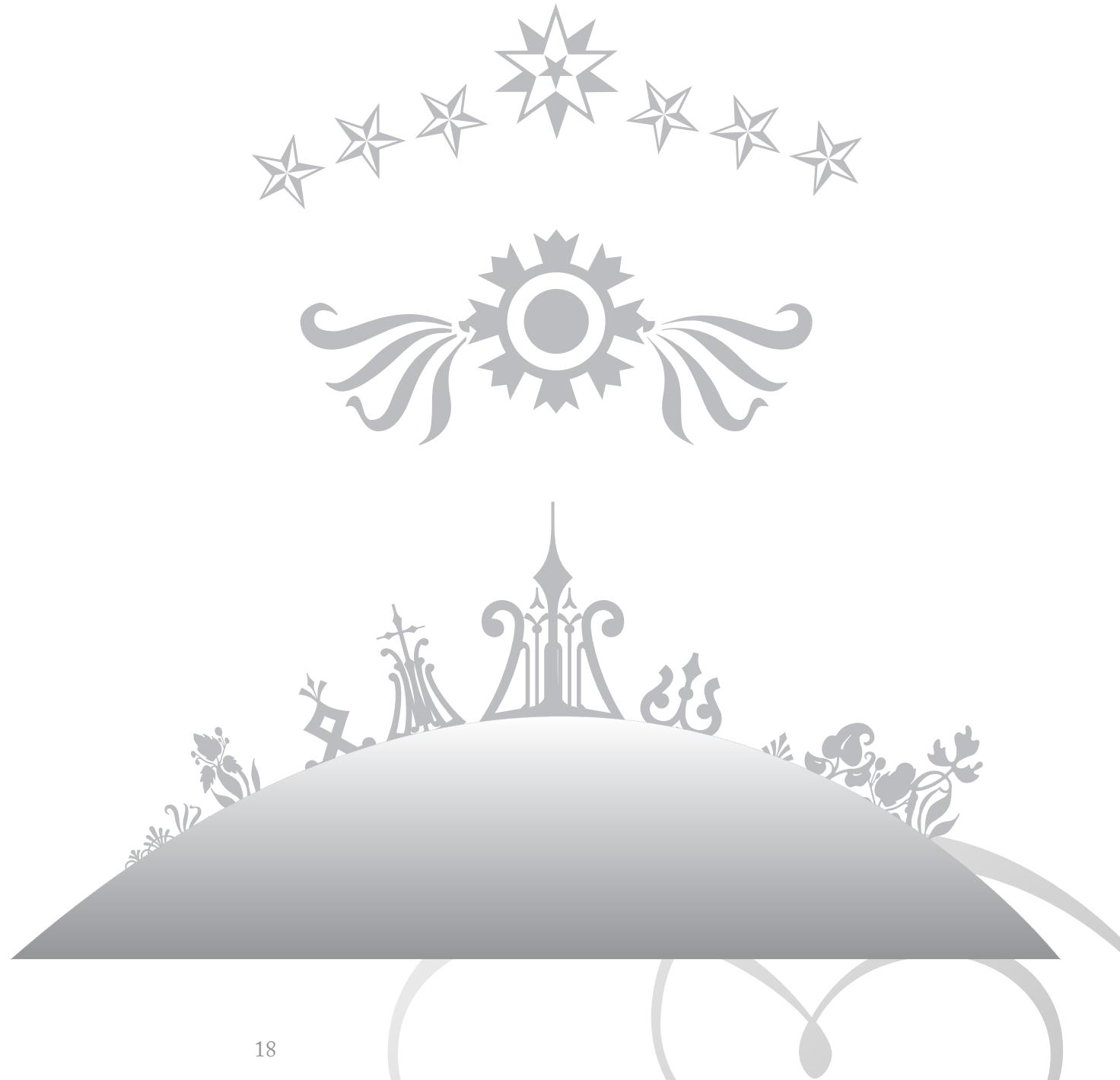
Tout ce qui est ainsi nommé dispose des mêmes contraintes et possibilités que votre aventurier, et pour cette même raison peut donc en souffrir. Plus important, personne ne peut les tuer, les mutiler, ou autrement les altérer de manière permanente sans votre autorisation. De plus, vous décidez qui de vos compagnons de jeu – vous y compris – les incarne et raconte pour eux à n'importe quel instant donné de la partie.

Vous pouvez ajouter de nouveaux noms à cette liste au fur et à mesure que l'histoire progresse, mais seulement après que le Maître-joueur ait répondu à une question à leur sujet durant une Phase de Découverte ou qu'ils aient été inclus dans une demande durant une Phase des Aventuriers.

Prouesses Héroïques

Une fois que vous avez un simulacre ou une effigie et que vous avez nommé tout ce qui mérite un nom, vous devez prouver la valeur de votre aventurier. Réfléchissez à la nature duale de votre personnage et envisager comment il pourrait agir dans une situation critique. Peut-être qu'une phalange de lanciers l'a acculé dans un col de montagne étroit. Ou un prêtre d'un dieu oublié depuis des éons vient de susurrer son nom à une bête de chasse. Ou un éboulement menace de l'enterrer vivant dans une grotte en plein désert.

Pensez à une façon Lugubre dont votre aventurier agirait dans une telle situation, et à une façon Joviale. Notez-les. Ce sont ses Prouesses Héroïques. Chaque aventurier en a deux : une Lugubre et une Jovial. Il ne s'agit pas de quelque chose que votre personnage a fait, ou fait tout le temps,



mais plutôt de quelque chose qu'il peut faire lorsque les circonstances l'exigent.

Une fois, et une fois seulement, durant une partie, chaque Aventurier peut faire appel à une des Prouesses Héroïques de son personnage juste après avoir lancé les dés. Ne tenez pas compte des dés, du ton, et de n'importe quelle trame qui en aurait résulté. À la place, poursuivez comme si vous aviez obtenu le ton de la prouesse que vous avez choisi d'utiliser. Puis incorporez cette prouesse dans votre narration.

Par la suite, rayez cette prouesse. Vous ne pouvez plus faire appel à vos Prouesses Héroïques pour ce conte, et si vous comptez jouer ce personnage dans une autre aventure, vous devez écrire une nouvelle Prouesse Héroïque pour remplacer celle que vous avez utilisée.

Les Ficelles du Métier

Pour finir, un aventurier dispose d'un tour que lui seul maîtrise. Les ficelles sont des entorses aux règles auxquelles le joueur peut faire appel pour s'approprier l'histoire. Chacune dispose de ses propres règles et comment et quand les appliquer. Choisissez-en une pour votre aventurier et discutez avec vos compagnons de jeu pour qu'aucun d'entre vous n'ait la même ficelle. Quand une ficelle vous demande de rédiger quelque chose – un lieu, un adversaire, un ton, une prouesse – vous devez la créer avant le premier jet de dés pour le Ton Général.

Gardez votre ficelle à portée de main. Guettez les occasions de l'utiliser, de secouer la partie, de ramener l'histoire sur le sujet qui vous intéresse, ou de recentrer l'histoire sur votre aventurier. Ne laissez pas la prudence vous retenir. N'attendez pas le moment idéal. Mais ne regrettiez pas une ficelle inutilisée : vous aurez d'autres opportunités à la prochaine aventure.

La plupart des ficelles ne sont utilisables qu'une fois au cours de la partie. Les descriptions mentionnent les exceptions. Dans tous les cas, après qu'une ficelle ait été utilisée durant une partie, une nouvelle ficelle doit être choisie avant que l'aventurier puisse être joué à nouveau. Aucun aventurier ne peut avoir deux fois la même ficelle à la suite.



Maintenant allez, réunissez vos compagnons de jeu, et partez en quête d'aventure. Revenez à ce manuscrit lorsque vous aurez une histoire ou deux à votre actif.

FICELLES D'ESPACE, DE TEMPS ET DE TON

Lieu – Rédigez un décor. Un vaisseau long à moitié submergé dans un marais gelé. Un somptueux temple ancien caché par une imposante cascade. Des pierres dressées durant un chaud orage d'été. Un site merveilleux, un lieu familier pour votre aventurier, ou simplement un endroit que vous souhaitez voir. Avant que le Maître-joueur n'établisse la scène durant une nouvelle phase, vous pouvez demander à ce qu'elle se déroule ici.

Présage – Rédigez un Tonnerre, un mauvais augure ou une menace éloignée. Une silhouette ailée sur un coucher de soleil pourpre. Des statues qui saignent quand on les touche. Un regard torve d'un aveugle. Avant que le Tonnerre ne soit annoncé dans une nouvelle phase, vous pouvez demander à ce que ce soit ça.

Sans pareil – Remplacez Lugubre ou Jovial avec un ton de votre création. Menaçant. Hystérique. Tenace. Effrayant. Il s'agit du ton de votre personnage lorsque vous obtenez ce résultat. Vous devez toujours respecter le Ton Général tant que vous n'avez pas lancé les dés, mais si vous obtenez une égalité, le Ton Général bascule sur ce ton. N'effacez cette ficelle qu'à la fin de la partie.

Indéniable – Rédigez une autre Prouesse Héroïque pour l'un de vos tons. Cette prouesse peut être utilisée une fois en plus de l'utilisation habituelle d'une prouesse durant une partie. Quand elle est utilisée, le Ton Général devient le même que le ton de cette prouesse, changeant le ton de tout le monde.

FICELLES DE PHASES ET DE TRAMES

Némésis – Rédigez un adversaire que vous souhaitez affronter. Un assassin traquant votre personnage. Une créature ailée du froid. Une troupe de brigands menée par votre frère. Avant que le Maître-joueur ne choisisse le type de phase, vous pouvez demander qu'il s'agisse d'une Phase de Péril et que votre adversaire soit la Tempête.

Puits de savoir – Rédigez un moyen dont votre personnage dispose pour acquérir des connaissances. Une familiarité avec des tomes interdits. Une certaine aisance avec des gens qui ne savent pas tenir leur langue. Un nez infaillible pour pister vos proies. Avant que le Maître-joueur ne choisisse le type de phase, vous pouvez demander qu'il s'agisse d'une Phase de Découverte qui ne peut finir tant que vous n'aurez pas démontré cette perspicacité unique.

Tour de force – Rédigez une capacité stupéfiante que votre personnage possède. Une frénésie guerrière dévorante. Une démarche plus silencieuse qu'un murmure. Une langue qui parle aux démons. Un léopard parfaitement dressé. Avant que le Maître-joueur ne choisisse le type de phase, vous pouvez demander qu'il s'agisse d'une Phase des Aventuriers et que le Maître-joueur la débute en vous adressant une demande qui met en avant cette particularité.

Mauvais œil – Rédigez une leçon. Ne pas sous-estimer l'inexpérimenté. Prendre garde des prophéties. Ne pas tenter l'ironie du sort. Vous pouvez ne pas tenir compte d'un lancer de dés que vous venez de faire et à la place exprimer le Ton Général pour subir une Morale avec une conséquence qui conduit à cette leçon.

Sort tragique – Rédigez une question. Pourquoi cette jeunesse éthérée me hante-t-elle ? Qu'est-ce qui bouleverse tant les bêtes de somme ? Pourquoi toute arme que je brandis se transforme-t-elle en cendres ? Vous pouvez ne pas tenir compte d'un lancer de dés que vous venez de faire pour subir un Mystère qui conduit à cette question.

Destinée – Sur chaque Motif, remplissez un des éléments avant que le Ton Général soit lancé en début de partie. Un autel peuplé de serpents. Des routes souillées de sang. En sus d'ajouter les autres éléments des Motifs en cours de jeu, quelqu'un doit inclure votre élément dans sa narration avant de pouvoir poursuivre la partie au-delà du Motif actuel.

REGLES AVANCEES



Ce qui précédait représentait tout ce dont vous avez besoin pour jouer à *Swords without Master*. Ce qui suit est destiné aux joueurs dotés de suffisamment d'expérience avec le jeu et qui recherchent de la nouveauté. Vous trouverez ici de nouvelles phases, trames, et ficelles, ainsi que de nouveaux concepts, comme les rituels, contes et campagnes. Nulle partie n'a à inclure tout cela. Choisissez ce qui vous attire lors d'une partie spécifique. Utilisez-les selon vos envies.

LA PHASE DE RÉPIT

Somnoler dans un vallon isolé. Boire dans une salle des banquets familiale. Tout en haut d'un pic aride. Pénétrer au sein d'un caravansérail à la nuit tombée. Dans les affres d'une semaine de cérémonie de mariage. Portant le deuil autour d'une tombe fraîchement creusée. Autour d'un feu de camp, en train de partager chants et histoires.

Les Aventuriers vivent une vie de peu de réconfort avec le Tonnerre grondant toujours à distance. La Phase de Répit est pour tous ces instants fugaces où les aventuriers peuvent baisser leur garde.

Tournez-vous vers la Phase de Répit lorsque vous voulez offrir aux aventuriers quelques instants pour souffler. N'utilisez jamais une Phase de Répit lorsqu'il n'y a encore aucune trame à la table.

Présentation

Les Aventuriers tiennent le rôle de leurs personnages pendant que le Maître-joueur gère le monde et tout ce qui tourne autour d'eux. Les dés ne sont jetés qu'au bon

vouloir d'un Aventurier. La phase peut finir quand un Aventurier choisit la phase suivante.

Débuter la Phase

Le Maître-joueur lance les dés pour déterminer le Ton Général et établit la scène, mais ne révèle aucun Tonnerre. Les dés demeurent sur la table pour l'instant et les Aventuriers ne doivent pas attendre de se voir tendre les dés avant de se lancer.

Briser la Glace

Cette phase concerne moins des descriptions évocatrices mais plus d'incarner votre personnage comme un acteur le ferait. Vous parlerez avec la voix de votre aventurier tout comme vous parlerez en son nom. Le premier aventurier à prendre la parole doit rappeler les événements qui entourent une trame présente à la table.

« Je ne t'ai pas encore pardonné pour ces brûlures, mais l'hydromel aidera beaucoup en cela. »

« Que faisons-nous du vaisseau que Thoton a trouvé ? »

« Je suis troublé par cette mauvaise lune. »

Une fois cette entrée en matière effectuée, vous êtes libre de jouer votre personnage de n'importe quelle manière qui vous vient naturellement, du moment que vous respectez le Ton Général.

Rumeur et Ragot

Rien de ce qui est dit durant cette phase comprend le poids des choses dites durant les autres phases. Les Aventuriers



peuvent émettre des suppositions et élaborer des intrigues tant qu'ils veulent, mais la réalité de leurs propos ne peut être éprouvée que lors des Phases de Péril, de Découverte et des Aventuriers.

Le même principe s'applique à tout ce qui peut être dit par un personnage incarné par le Maître-joueur. Tout n'est que rumeur et ragot jusqu'à ce qu'une autre phase prouve le contraire.

Tons et Dés

Dans cette phase, vous devez exprimer le ton avec l'humour de votre aventurier, dans ses dialogues, ou dans ses actions, plus que dans votre narration en général. Votre personnage lui-même doit être un reflet de Lugubre ou de Jovial, pas juste la description que vous faites de lui.

Vous débutez la phase, comme toutes les phases, en suivant le Ton Général. Si vous souhaitez changer de ton, ramassez les dés et lancez-les. Le résultat est votre nouveau ton, quand bien même il s'agirait du même que le Ton Général. Un autre Aventurier devra lancer les dés avant que vous puissiez les lancer à nouveau.

Comme d'habitude, une égalité fera basculer le Ton Général et en fera le ton de tout le monde. Il n'est nul besoin de contrarier un aventurier en cas d'égalité dans cette phase, mais le changement de Ton Général devrait représenter une certaine forme de surenchère : un échauffement des tempéraments ou un refroidissement des passions.

Trames et Tonnerre

Si vous tirez un Mystère ou une Morale (aucun dé supérieur à 3), ne créez pas de trame. À la place, vous devez introduire un Tonnerre, de la même manière que le Maître-joueur le ferait. Si votre résultat aurait dû être un Mystère (égalité et dés inférieurs à 3), le Tonnerre est surnaturel.

Après que le Tonnerre ait été introduit, la prochaine trame qui est tirée clôt la phase à la place et la phase suivante est une Phase de Péril avec le Tonnerre qui devient la Tempête.

Finir la Phase

Il existe trois façons de finir une Phase de Répit. La première est d'avoir le Maître-joueur qui la termine de la même manière qu'une Phase de Découverte. Le Maître-joueur ramasse simplement les dés, les lance pour obtenir le nouveau Ton Général et débute la phase suivante au moment où il juge qu'il est opportun de passer à autre chose.

PHASE DE RÉPIT – RÉSUMÉ

Les aventuriers ne souffrent pas d'un danger imminent.

- ◆ *La phase débute sans Tonnerre.*
- ◆ *Les Aventuriers interprètent leurs personnages en suivant le Ton Général.*
- ◆ *Le Maître-joueur joue le monde et tous les autres personnages en suivant le Ton Général.*
- ◆ *Si un Aventurier souhaite un changement de ton, il doit lancer les dés pour cela.*
- ◆ *Obtenir des trames peut introduire un Tonnerre à la place et le Tonnerre peut escalader en Tempête.*
- ◆ *N'importe qui peut terminer la phase à n'importe quel moment mais les Aventuriers le font en la faisant basculer sur un type de phase de leur choix.*

Ce que l'on désire

- ◆ *Observer les aventuriers interagir.*

Devoir des Aventuriers

- ◆ *Interpréter leurs personnages en suivant leur ton.*

Opportunités des Aventuriers

- ◆ *Montrer la camaraderie ou les rivalités.*
- ◆ *Fréquenter les habitants du monde.*
- ◆ *Se reposer et récupérer.*

Devoir du Maître-joueur

- ◆ *Interpréter les personnages secondaires.*
- ◆ *Laisser la vedette aux aventuriers.*

une Phase de Péril venait de commencer et que le Maître-joueur vous avait tendu les dés en premier.

Basculer vers une Phase de Découverte

Beaucoup peut être appris en festoyant avec les gens du coin ou en partageant le repas des seigneurs. Mais vous ne pouvez en croire un mot tant que vous ne ramassez pas les dés et déclarez que vous basculez la scène en Phase de Découverte.

Lancez les dés et jouez la suite de la phase comme si une Phase de Découverte venait de commencer et que le Maître-joueur vous avait tendu les dés en premier.

Basculer vers une Phase des Aventuriers

Vous pouvez vous lasser des fanfaronnades, de la préparation détaillée, ou de l'adulation des gens du cru. Quand vous souhaitez réclamer de l'action, ramassez les dés et tendez-les à un autre joueur tout en formulant une demande.

La suite de la phase se joue comme une Phase des Aventuriers dans laquelle vous, et non le Maître-joueur, avez fait la première demande.

LA PHASE DE SAVOIR

L'appel à l'aventure n'est pas toujours entendu lorsque vous êtes préparé, lorsque vous avez mobilisé suffisamment de forces pour y répondre. Pour ces moments, il existe la Phase de Savoir.

Contrairement aux autres phases, la Phase de Savoir n'est jamais utilisée durant une partie, il n'y a aucun Maître-joueur, ni Aventuriers. Vous n'aurez besoin de la présence que de deux joueurs, bien qu'elle puisse être jouée à plus. Un joueur sera le Quêteur et les autres seront les Érudits.

Présentation

Le Quêteur présente une question brûlante aux Érudits qui répondent tour à tour en lançant les dés pour connaître leur ton, et en offrant des indices concernant la réponse à cette question.

Débuter la Phase

Le Quêteur écrit une question dont il désire ardemment la réponse. Cela devrait être quelque chose que son aventurier pourrait rechercher durant une partie, ou quelque chose qu'il serait incapable d'éviter. Il ne peut s'agir d'une question à laquelle on peut répondre par « oui » ou par « non ».

Qui a tué mon père en ce sombre jour ?

Pourquoi les dragons ont disparu de cette terre des générations auparavant ?

Quelle est la vraie nature des étoiles ?

Une fois la question rédigée, le Quêteur la lit à haute voix et tend les dés à l'un des Érudits.

Indices

L'Érudit lance immédiatement les dés – ignorant tout Mystère ou Morale ainsi obtenu – et fournit un indice dans le ton idoine. Un indice est un détail en lien avec la question. Cela ne doit pas répondre directement à la question, ni fournir au Quêteur une conclusion évidente. Les meilleurs indices gravitent autour de la question indirectement.

Nombreux qui ne sont pas de ce monde descendirent sur le champ de bataille ce jour-là.

Il y a un puits de feu draconique qui continue de brûler dans les déserts du sud.

La concorde entre les étoiles et le ciel nocturne fut écrit en givre.

PHASE DE SAVOIR – RÉSUMÉ

- ◆ Une question taraude le Quêteur.
- ◆ Le Quêteur crée une trame de Savoir en rédigeant sa question puis tend les dés à un Érudit.
- ◆ L'Érudit lance immédiatement les dés et fournit un indice en suivant le ton obtenu.
- ◆ L'indice doit être lié à la question mais ne doit pas y répondre directement.
- ◆ Après avoir écouté la réponse, le Quêteur l'inscrit sur sa trame de Savoir et décide de clore ou non cette phase.
- ◆ Une égalité signifie que l'indice doit être dans le ton opposé du ton actuel et que la phase se termine une fois l'indice donné.

Opportunités de l'Érudit

- ◆ Guider le Quêteur vers l'aventure.
- ◆ Changer la nature de la question.
- ◆ Enrober la réponse de mystère.

En écoutant l'indice, le Quêteur le consigne à côté de la question. Si la phase se poursuit, l'Érudit passe les dés à un autre joueur qui les lance immédiatement et invente un nouvel indice. Cela se répète jusqu'à la fin de la phase.

Finir la Phase

Si un Érudit obtient une égalité, son ton est l'opposé du ton précédent (ou du ton au choix du Quêteur s'il s'agit d'un autre lancer de dés) et la phase se termine immédiatement après la révélation de cet indice.

Autrement, le Quêteur décide après chaque indice de continuer la phase ou de la clore. Ne prolongez pas inutilement. Trois indices sont largement suffisants pour la plupart des questions.

Le Quêteur peut alors conserver cette trame de Savoir pour une partie future.

Amener un Savoir à la Table

Vous pouvez utiliser une trame de Savoir avec la fiche Echos du Passé. Elle est réincorporée comme un Mystère.

LA TRAME DU TITRE

Un Titre est une trame comme les autres. Sur un morceau de papier, inscrivez le titre de ce conte s'il devait être publié. Un seul joueur crée le titre, mais tous devraient y

consentir. Vous pouvez le créer et l'avoir à la table avant le premier lancer de dés du Ton Général. Ou vous pouvez le créer quand l'inspiration vous saisit durant la partie. Ou il peut se révéler seulement après que le conte soit fini.

Échos – Quand vous en êtes au second ou au troisième Motif, vous pouvez faire écho au Titre au lieu d'un élément du premier Motif.

Réincorporation – Comme n'importe quelle trame, le Titre peut être réincorporé durant la Fin de Partie. Montrez alors pourquoi l'histoire est ainsi dénommée.

LE TOME DES PÉRILS

Les périls qui suivent disposent de plusieurs manières d'intégrer une partie, toutes n'étant pas du fait du Maître-joueur. Les ficelles ou les Phases de Découverte et des Aventuriers offrent l'opportunité aux Aventuriers de les inviter.

La plupart des dangers de ce monde n'ont pas besoin de règles spécifiques pour les régir durant une partie, mais certains méritent un traitement spécial. Outre une brève description et un mot concernant la nature de ce péril, chaque entrée ci-dessous précise comment le péril peut changer votre façon de jouer. Les périls avec un ton unique impacte le Ton Général quand ils sont présent, ainsi que les tons de n'importe quel aventurier ne possédant pas la

ficelle Sans pareil. Les périls avec des Marques peuvent affliger les aventuriers avec un type de trame spécifique.

Chaque entrée comprend également un exemple de Tonnerre Jovial et Lugubre, si le Maître-joueur devait en avoir besoin.

Trame : Marque

Lorsqu'un lancer de dés résulte en un Mystère ou une Morale pour la première fois lors d'une phase et qu'un péril avec une Marque est présent, remplacez la trame par cette Marque. Résolvez la situation comme vous le feriez normalement, mais la conséquence inattendue ou la force inconnue contrecarrant le personnage doit avoir un lien avec le péril et sa Marque. Selon le résultat des dés, rédigez une leçon ou une question au sujet de la Marque, et indiquez à quelle Marque appartient cette trame.

Si une Marque est associée à un ton, alors le péril n'a pas besoin d'être présent. À partir du moment où ne serait-ce qu'une allusion est faite à ce péril – par exemple par le biais d'un Tonnerre ou d'une Phase de Découverte ou même par un Titre – la première Morale dans ce ton ou le premier Mystère qui bascule le Ton Général vers ce ton est remplacée par cette Marque.

Les Marques sont uniquement créées la première fois qu'elles sont obtenues durant une partie, mais on peut y faire écho dans le second ou troisième Motif comme si elles étaient un élément du premier. Si une Marque résulte en une leçon, réincorporez-la comme pour une Morale. Si une Marque résulte en une question, réincorporez-la comme pour un Mystère.

Abbouatsin

Un énorme serpent couvert d'écaillles irisées, orange et pourpre, formant un dessin de rayures de tigre, doté de crocs aussi longs et aussi mortels que des lances.

Au faîte de la chaleur de plomb du jour, l'Abbouatsin se tapit sous la Cité de Feu et d'Or. De nuit, il chasse dans les ombres et les allées, ainsi qu'il l'a toujours fait depuis environ un siècle. Quelques guildes ont négocié une trêve avec le serpent, permettant à leurs membres de vaquer après le coucher du soleil sans risque. Mais autrement, rares sont ceux en sûreté.

Tonnerres : Le son du sable qui coule sur les pavés. Les échos provenant d'en-dessous les rues des cris étouffés des victimes enserrées.

Revenants décharnés

Des corps hâves aux yeux vides, portant armes et armure anciennes, qui glissent en traînant leurs orteils au-dessus du sol. Toujours accompagnés de volutes de lumière grise.

Destinés à des sacrifices faits dans des batailles passées depuis longtemps au sujet de principes désormais oubliés, les revenants décharnés montent la garde les nuits sans lune sur les descendants de ceux pour qui ils sont morts, veillant à ce qu'ils suivent des préceptes qui ne sont plus compris ni même connus.

Jovial devient Dérangeant quand un revenant est présent.

Tonnerres : Un essaim de lucioles une nuit sans lune. Une incessante impression d'être observé.

Les Hôtes de Ytidarle

Des combattants, hommes et femmes, corrompus par la sorcellerie, fusionnés d'une manière ou d'une autre à un oiseau, une bête, ou un insecte. Aucun d'eux ne se ressemble.

Les hôtes habitent la forteresse flottante de Ytidale qui plane au-dessus des terres dévastées. Là, ils attendent le retour de la sorcière dont les expérimentations les ont créés. Tous ne savent pas voler, mais ceux qui le peuvent s'attaquent parfois aux caravanes et aux proies faciles qu'ils peuvent apercevoir du haut des parapets.

Tonnerres : Des ombres fugaces et incongrues. La cacophonie presque humaine d'une volée d'oiseaux.

L'Orage Éternel

Un grand et incessant orage marqué par des couleurs étranges et des précipitations surnaturelles.

Porté par des vents violents à travers le monde, l'Orage Éternel flue et reflué mais jamais ne se dissipe entièrement. Son origine surnaturelle est évidente à la vue des teintes hypnotiques et tourbillonnantes de ses nuages. Il a été connu pour avoir fait pleuvoir de nombreuses choses en passant par les cendres brûlantes jusqu'aux crapauds ou au sang. On raconte qu'au moins une fois sont tombés des saphirs et des émeraudes.

Contempler l'Orage (Marque) : Des gens ont vu des choses dans la tempête qui les ont laissés vides et absents.

Tonnerres : Un nuage de violet ou de vert foncé à l'horizon. Le fracas du tonnerre qui réveille en vous le souvenir aigu d'une blessure ancienne.

Les Vers Blêmes

Asticot de la taille d'un doigt, à la chair transparente, muni d'un cercle de minuscules crocs jaunes.

Ceux qui sont rongés par le Ver Blême sont emportés par des émotions extrêmes. Certains sont emportés par de violentes colères. D'autres entretiennent des excès moins évidents tant qu'ils sont possédés par ce ver.

Esclave du Ver Blême (Marque Joviale) : Les œufs du ver peuvent être transmis lors d'un baiser ou par la giclée du sang frais de son hôte.

Tonnerres : Des larmes coulant le long d'un visage autrement placide. Une crise de hoquet aiguë qui passe inaperçue par celui qui en est affligé.

Les Molosses Insolites

De grandes sculptures de verre ressemblant à des mastiffs par leur forme, remplis d'un liquide vert trouble bouillonnant.

Les molosses insolites sont inlassablement et entièrement dévoués à leur maître. Ce sont des chiens de chasse qui traquent leur proie jusqu'à l'épuiser et finissent par la déchirer de leurs puissantes mâchoires.

Jovial devient Caustique quand les molosses sont présents.

Tonnerres : Un profond gargouillement, semblable à un grondement. Une forte odeur acré dans le vent.

RITUELS

Les rituels se tiennent en arrière-plan, souvent inaperçus en plein chaos du champ de bataille, les muscles tendus et prêts à bondir quand leur assistance est la plus requise. Ils sont toujours disponibles, mais n'influencent le jeu que lorsqu'ils sont réclamés. La plupart ne sont rien de plus que des arrangements entre joueurs visant à utiliser les règles d'une certaine façon. Certains autres sont tels des sortilèges tordant la nature même des règles au bon vouloir des joueurs. Tous posent de simples intentions et entraînent d'importantes conséquences.

Le Rituel du Compagnon

Si besoin est, les aventuriers combattent dos-à-dos de telle sorte qu'ils puissent affronter le monde entier. Un aventurier solitaire est un aventurier mort. Ce rituel illustre ce que deux aventuriers peuvent accomplir ensemble.

Quand on vous passe les dés, tendez-en un à un autre Aventurier et dites-lui « Nous faisons ça ensemble et... »

- ◆ « ... nous usons de magie. »
- ◆ « ... nous n'usons pas de magie. »
- ◆ « ... nous faisons appel à notre cervelle. »
- ◆ « ... nous faisons appel à notre force. »
- ◆ « ... nous tuons un grand nombre. »
- ◆ « ... nous luttons contre un petit nombre. »
- ◆ « ... nous sommes vaincus. »

Vous lancez alors tous les deux vos dés. Votre ton est celui du dé que vous avez gardé et le ton de l'autre est celui du dé que vous lui avez passé, à moins que les dés ne résultent en une égalité, auquel cas, comme pour toutes les égalités, le Ton Général bascule et ce dernier devient votre ton à tous deux.

Ensemble vous décidez à présent de la manière dont vos personnages accomplissent la tâche en cours. Vous pouvez agir en tant que compagnons d'armes qui se sont mutuellement soutenus à multiples reprises. Ou vous pouvez vous chamailler sur la base de la différence de vos tons. Comme bon vous semble. Cependant vous êtes tenus par votre accord initial. Si vous avez dit que vous n'utiliserez pas de magie, alors aucun ne peut en faire usage. Si vous avez annoncé que vous serez vaincus, alors il doit en être ainsi.

Si une Morale ou un Mystère est obtenu, vous le subissez tous les deux et une égalité vous contrarie également tous les deux.

Ceci fait, si vous êtes le joueur qui a initié le rituel, ramassez les deux dés. S'il s'agit d'une Phase de Péril, vous décidez à qui tendre les dés ensuite et quand. S'il s'agit d'une Phase de Découverte, vous posez la question tendancieuse au Maître-joueur. S'il s'agit d'une Phase des Aventuriers, vous adressez la prochaine demande.

Puisque nul Aventurier ne peut lancer les dés deux fois de suite, vous ne pouvez effectuer le Rituel du Compagnon avec le joueur qui vous a initialement tendu les dés, et quand le rituel est terminé, vous ne pouvez tendre les dés au joueur ayant accompli ce rituel avec vous.

Le Rituel du Coup Décisif

Vous jouez votre avenir entier sur un seul jet de dés. Quelle que soit l'issue, bonne ou mauvaise.

Durant une Phase de Péril, mettez-vous debout puis lancez les dés. Ensuite, quand vous en avez fini avec votre narration, vous devez clore la phase, quand bien même vous deviez la terminer sur un Mystère, une Morale ou une contrariété.

Le Rituel de Longue Haleine

Un simple coup d'épée peut décider de l'issue d'une bataille, mais il est des moments où des plans plus complexes doivent être mis en œuvre.

Comme pour le Rituel du Coup Décisif, ce rituel détermine quand une Phase de Péril se termine. Lorsqu'un autre joueur vous tend les dés durant une Phase de Péril, tournez-lui le dos ou plus généralement refusez les dés.

À partir de maintenant durant cette phase, lorsque vous décrivez votre personnage esquerir et lutter, vous devez montrer qu'il est occupé à mettre en œuvre un plan plus ambitieux. Un plan visant à vaincre la Tempête.

Poussant les tables sur les côtés, je dégage un espace dans la salle et verse précautionneusement du sel en dessinant les lignes et glyphes dont je vais avoir besoin pour lancer le sort.

Bondissant sur le dos du géant, je commence à tailler son cou de pierre, de la même manière qu'un bûcheron tenterait de tomber un arbre.

Me faufilant inaperçu à travers la mêlée, j'envisage d'assassiner le général et d'ainsi les obliger à faire retraite.

Pendant toute cette durée, le Maître-joueur est invité à cibler votre aventurier. Quant aux autres Aventuriers, ils vous défendront du mieux qu'ils peuvent. Lorsqu'ils en auront assez, les dés vous seront tendus.

Tout repose sur ce lancer de dés. Quelle que soit l'issue – quand bien même il s'agirait d'une Morale, d'un Mystère ou d'une contrariété – vous finissez la phase juste après votre narration. N'hésitez pas à vous mettre debout avant de jeter les dés, comme vous l'auriez fait pour le Rituel du Coup Décisif.

Le Rituel de l'Hubris

Tous les aventuriers ne sont pas dignes de notre admiration. Que des aventuriers arrogants soient terrassés. Que des aventuriers sans scrupules reçoivent ce qu'ils méritent. Soyons divertis par la farce tragique de pathétiques aventuriers. Ce rituel vous autorise à inverser la Phase de Péril, à éléver un aventurier pour mieux le jeter à terre.

Quand vous n'avez pas les dés durant une Phase de Péril, décrivez votre personnage en train de l'emporter au lieu d'esquiver et de lutter. C'est un signe à vos compagnons de jeu de ne vous tendre les dés que lorsqu'ils en auront eu assez de votre aventurier.

Quand vous lancez les dés après avoir dominé au lieu d'esquiver et de lutter, vous devez raconter comment votre personnage succombe à la Tempête. Toutes les autres options vous sont fermées, quand bien même vous obtiendriez une égalité. Pour ce rituel, les contrariétés contrecarrent les intentions du personnage, pas celles du joueur de contrecarrer son personnage.

Le Rituel de l'Étrange

Les genres tendent à se limiter avec le temps pour correspondre aux attentes souvent rigides des spectateurs. Le genre « épée et sorcellerie » résiste quelque peu à ce procédé en vertu de sa relation particulière avec l'étrange et le bizarre. Bien qu'ils ne soient pas si fréquents dans les mondes de ce genre particulier, les extra-terrestres, robots, et autres voyageurs temporels font des apparitions remarquables dans de nombreuses histoires parmi les plus célèbres. Il n'existe pas de véritable limite à ce qui peut être considéré comme canon.

Mais il y a une limite à ce que l'assistance est prête à accepter. Cela peut être déstabilisant quand Jean Valjean se propose de vous aider à éradiquer un culte maléfique qui a placé le roi sous sa coupe. Le Rituel de l'Étrange est conçu pour aider tout le monde à s'accorder des zones les plus étranges du genre.

Quand un de vos compagnons de jeu introduit un élément tellement bizarre dans la fiction que cela vous sort de votre immersion, déclarez que vous invoquez le Rituel de l'Étrange. Mettez cette étrangeté de côté pour l'instant et continuez sans elle. Si lors d'une Phase de Découverte, quelqu'un souhaite l'introduire de nouveau, il peut le faire lors de sa révélation ; ou s'il s'agit du Maître-joueur, lors de sa réponse à la question tendancieuse.

Si un Aventurier devait invoquer le Rituel de l'Étrange sur un élément que vous avez introduit, choisissez un aspect de cette étrangeté que vous souhaitez conserver et débarrassez-vous courageusement du reste. Inventez une raison terre-à-terre pour cet aspect d'exister ou un indice tendant vers une origine surnaturelle. Continuez ensuite là où vous vous étiez arrêté et attendez de bon cœur la prochaine Phase de Découverte. Donnez à vos compagnons de jeu le temps de s'adapter à cette étrangeté tout en réfléchissant de votre côté à l'abandonner ou à le conserver pour une prochaine partie.

Durant une Phase de Péril, le Maître-joueur décrit une bande de flibustiers utilisant ce qui est clairement un pistolet laser pour désintégrer leurs ennemis. Cela ne convient pas au joueur de Sussuan qui fait appel au Rituel de l'Étrange. Le Maître-joueur apprécie l'image des couleurs chatoyantes volant d'un bateau à l'autre et conserve cette idée, la décrivant comme le résultat de la lumière du soleil se réverbérant sur des javelots cernés de pierres précieuses.

Plus tard, lors de la Phase de Découverte suivante, le joueur de Thoton souhaite voir apparaître des pistolets laser dans la partie ; Thoton découvre un pirate en tenant justement un, caché dans la cale du bateau. Le Maître-joueur se voit alors demander de décrire son terrible pouvoir.

Le Rituel de l'Intrus

Les aventuriers, par leur nature même, ne se conforment pas aux normes de la société, et d'ailleurs personne n'attend ça d'eux. Villageois, pirates, gardes, princes, et voleurs – aucun n'émettra d'opinion sur un aventurier en se basant sur les signes habituels auxquels la société se fie. Et certainement pas sur les signes de l'étrange société auxquels les joueurs se fient.

Vous pouvez être confronté à des personnages qui souffrent de n'importe quel préjugé de votre choix au sujet de votre aventurier et vous pouvez les détronger quand cela vous chante. C'est votre bon droit. Mais les autres joueurs peuvent parfois faire un faux-pas et raconter comment un personnage traite votre aventurier d'une façon qui ne correspond pas à votre vision du monde. C'est particulièrement envisageable dans le cas de personnages faisant preuve d'intolérance. Le Rituel de l'Intrus est un bon moyen d'aider vos compagnons de jeu à ne pas marcher sur vos plates-bandes.

Si un de vos compagnons de jeu raconte qu'un personnage traite votre aventurier d'une façon qui vous semble basée sur des préjugés, notamment culturels, qui ne devraient pas s'appliquer, annoncez que vous faites appel au Rituel de l'Intrus. Définissez quelles sont les conceptions erronées et mettez-les de côté. Si à la prochaine Phase des Aventuriers vous décidez que vous souhaitez explorer ces conceptions, adressez une demande au Maître-joueur afin de présenter un personnage agissant de la sorte.

Si un joueur devait invoquer le Rituel de l'Intrus sur un élément que vous avez introduit, écoutez-le et fiez-vous à son opinion. C'est lui qui connaît son personnage le mieux. Trouvez un accord puis écartez les conceptions qu'il a désignées.

Après que les Aventuriers aient fini une Phase de Péril par une défaite accablante, le Maître-joueur a décidé que

les personnages ont été capturés par un roi marchand. Il établit la scène pour une Phase des Aventuriers au moment où les personnages sont amenés en tant qu'esclaves dans son harem. Le joueur de Mareve fait appel au Rituel de l'Intrus, indiquant que personne ne serait suffisamment stupide pour enfermer Mareve dans son harem. Le Maître-joueur en convient et le roi marchand envisage à la place de faire des aventuriers des gladiateurs.

Le Rituel de l'Interlocution

Ce rituel est un autre moyen de gérer la Phase de Découverte qui peut être mieux adapté lorsque les aventuriers confèrent entre eux plutôt que d'effectuer des découvertes individuelles.

Le Maître-joueur fait appel à ce rituel au début de la Phase de Découverte en présentant les dés dans sa main, paume ouverte, plutôt que de les tendre à un Aventurier en particulier. Quiconque s'empare des dés en premier, les lance et livre normalement une révélation. Contrairement à la Phase de Découverte habituelle, sa révélation doit être quelque chose que les aventuriers déclarent à haute voix entre eux.

Ensuite, au lieu de poser une question tendancieuse au Maître-joueur, l'Aventurier tend les dés à un autre Aventurier et leur pose la question tendancieuse. De la même manière qu'un aventurier en questionnerait un autre. Le nouvel Aventurier lance les dés et effectue une révélation en rapport avec la question tendancieuse. Puis à son tour, il pose une question tendancieuse à un autre aventurier.

Ceci se poursuit jusqu'à ce qu'une trame ou une contrariété est obtenue, ou que le Maître-joueur demande la fin de la phase. Dans les deux cas, mettez la touche finale à la révélation et posez la dernière question tendancieuse au Maître-joueur, ainsi que vous l'auriez fait durant une Phase de Découverte standard.

Le Rituel de la Preste Lame Récurrente

Ce rituel transforme la Phase des Aventuriers en un montage de courtes scènes dans lequel plusieurs Aventuriers répondent brièvement à des variations de la même demande. Il est particulièrement approprié pour des demandes simples ou des demandes qui couvrent une période étendue de temps, comme à montrer :

- ◆ Les aventuriers durant un long voyage ;
- ◆ Les aventuriers croupissant en captivité ;

- ◆ Les aventuriers tuant le temps durant la saison hivernale ;
- ◆ Ou les aventuriers gaspillant des richesses durement acquises.

Le Maître-joueur fait appel à ce rituel au début de la Phase des Aventuriers en présentant une telle demande et en gardant les dés dans sa paume ouverte au lieu de les tendre à un Aventurier en particulier. Le premier à s'en emparer les lance et répond brièvement à la demande.

Les dés sont passés ensuite comme d'habitude, mais seulement aux Aventuriers, tout le monde répondant et adressant la même demande ou des demandes similaires ou liées les unes aux autres. Les réponses doivent rester brèves, ne concerner qu'un ou deux détails.

Comme toujours, n'importe qui peut clore la phase entre le moment où quelqu'un répond à une demande et où il en adresse une autre. Si quelqu'un venait à obtenir une contrariété ou une trame, la phase se terminerait après qu'il ait fini de répondre à la demande et avant qu'il en adresse une autre.

◆ ◆ Le Maître-joueur obtient un Ton Général Jovial et établit la scène. « À la cour de la Reine Écarlate, tous célèbrent la veille du jour où son fils doit être brûlé afin d'assurer cent autres années de prospérité. Le feu est interdit avant la cérémonie du lendemain. Il y a des jongleurs, des danseurs colorés de mille feux, de bruyants musiciens, et une parade d'animaux exotiques. » Les dés sont alors ramassés, indiquant que les animaux représentent le Tonnerre. Tendant les dés, le Maître-joueur demande : « Montrez-nous comment vous faites la fête. »

◆ ◆ Le joueur de Thoton s'empare des dés et obtient un ton Lugubre. « Thoton erre au sein de la foule dans un silence contemplatif. » Puis, tendant les dés au joueur de Mareve, il demande : « Montre-nous comment Mareve fait la fête. »

◆ ◆ Le joueur de Mareve obtient un ton Jovial. « Mareve se saoule au point de se mêler aux jongleurs qui sont alors terrifiés par les improvisations que cela leur impose. » Tendant les dés au joueur de Sussuan, il demande : « Montrez-nous comment Sussuan s'enflamme également. »

◆ ◆ Le joueur de Sussuan obtient une contrariété, et le Ton Général bascule sur Lugubre. « Sussuan s'essaie à amuser quelques enfants en conjurant une flamme et en la faisant danser. Le silence se fait subitement tandis qu'elle prend forme. » La phase se finit ainsi.

FICELLES AVANCÉES

Havre – Rédigez un décor où les aventuriers peuvent baisser leur garde. La salle des banquets de vos ancêtres. Un feu de camp dans une clairière. Le calme et l'ennui en mer. Combattre pour de l'argent dans l'arène. Au chevet de la naissance de votre fille. Avant que le Maître-joueur ne choisisse le type de phase, vous pouvez demander qu'il s'agisse d'une Phase de Répit et qu'elle soit située ici.

Malédiction – Rédigez une Marque en lien avec un péril, connu ou inconnu. Vous pouvez la traiter comme une Morale ou un Mystère. Ne pas faire confiance aux hommes aux yeux trop captivants. D'où proviennent ces morsures ? Si votre Malédiction est une Morale, utilisez-la comme la ficelle Mauvais œil. Si c'est un Mystère, comme la ficelle Sort tragique.

Pacte – Rédigez un nouvel accord pour le Rituel du Compagnon. ...nous comptons sur la grâce et la sauvagerie de mon jaguar. ...nous sommes cruellement éprouvés. ...nous ne faisons montre d'aucune pitié. Vous pouvez utiliser cet accord une fois lors d'un Rituel du Compagnon.

Né du feu – Au lieu d'attendre une Phase de Découverte ou des Aventuriers, vous pouvez ajouter un nom à votre liste de nommés après avoir survécu à une Phase de Péril avec le dénommé.

Incantation – Rédigez un plan d'action pour le Rituel de Longue Haleine. Élaborer un piège complexe. Négocier avec un familier démoniaque. Chanter une saga peu connue pour se souvenir de ce qui doit être fait au juste. Au cours d'une Phase de Péril, vous pouvez invoquer ce rituel, quand bien même personne n'a encore tenté de vous passer les dés.

Échos du Passé – Déposez une trame que vous avez conservée d'une partie précédente ou d'une Phase de Savoir à la table avant que le premier Ton Général soit lancé. Un des éléments du premier Motif doit faire écho à quelque chose de cette trame avant de pouvoir passer au second Motif. Cette trame peut être réincorporée durant la Fin de Partie.

VOYAGER VERS D'AUTRES MONDES

Vagabonds, voyageurs, nomades, et explorateurs. Plus quelqu'un voyage loin, plus il rend le monde petit. Un jour, vous ne pouvez faire autre chose que partir. Quand les aventuriers vont finalement se lancer au-delà du monde connu, de nouveaux tons vont remplacer les désormais familiers Jovial et Lugubre. À leur arrivée dans un nouveau monde, décidez ensemble quel dé représentera quel nouveau ton.

Tant que vous demeurez sur ce plan d'existence, ces tons s'appliqueront au Ton Général et aux tons des aventuriers. Les personnages peuvent conserver leurs tons originels grâce à leurs Prouesses Héroïques, ou s'ils remplacent une prouesse dans ce monde étrange, ils peuvent adopter un des nouveaux tons – peu importe lequel, tant que deux prouesses n'utilisent pas le même ton.

Plan Astral – Fantasmagorique et Retentissant

La Fin de la Terre – Mesquin et Miraculeux

Les Champs Ardents – Incandescent et Fougueux

La Chasse Éternelle – Prédateur et Proie

Fey – Hautain et Capricieux

Souffletombe – Vénérable et Viscéral

Les Limbes – Calmant et Inquiétant

Mars – Aride et Sang

MonkeyDome – Sinistre et Loufoque

Nexus – Ordonné et Chaotique

Vénus de Jadis – Prémonitoire et Énergique

CONTES

Quand vous vous asseyez pour jouer, des mondes entiers s'ouvrent devant vous. Il peut être exaltant d'explorer ces mondes libre de toute préoccupation autre que le désir de voir tout ce qu'il y a à voir. Mais il est des temps pour vagabonder et des temps pour s'embarquer dans une quête.

Les contes fournissent une direction à vos errances. Ils sont une collection de conventions sur la nature de l'histoire à raconter, et des outils destinés à aider à raconter une telle histoire. Contrairement aux rituels, les contes s'appliquent à une histoire seulement et doivent être acceptés avant le premier lancer de Ton Général. En jouant avec un conte à la table, tous les joueurs devraient s'efforcer d'y adhérer. Il ne s'agit pas d'une tâche particulièrement compliquée, mais un conte n'adviert pas tout seul. Cela nécessite la coopération des joueurs.

N'importe qui, Maître-joueur comme Aventuriers, peut élaborer un conte et le proposer à la table. Tout comme la première étape de création d'un aventurier est un simulacre ou une effigie, créer un conte demande de trouver tout d'abord quelque chose de notre monde qui vous y fait penser. N'importe quoi qui conviendrait au simulacre ou à l'effigie d'un aventurier convient à un conte. Une illustration représentant la couverture de votre conte est

un excellent choix, tout comme une chanson de la bande sonore imaginaire de votre conte. Ou une carte détaillant les endroits merveilleux que les aventuriers peuvent explorer. Ou un extrait de l'histoire même qui a inspiré votre conte.

Un simulacre ou une effigie est tout ce qu'a besoin un conte pour être un conte. Mais si vous le souhaitez, vous pouvez aussi donner à votre conte une trame de Titre, un artifice, et jusqu'à trois styles.

L'Artifice

Un artifice est une ficelle choisie et rédigée par le conteur parmi toutes les ficelles disponibles aux Aventuriers. Un conte ne peut avoir qu'un artifice et il ne peut s'agir d'une ficelle utilisée par l'un des personnages.

Durant la partie, l'artifice est placé au milieu de la table et peut être utilisé par n'importe quel Aventurier. Dans le cas d'une ficelle à usage unique, le premier Aventurier à l'utiliser sera le seul à pouvoir l'utiliser.

Soyez prudent en usant de la ficelle Sans pareil. En tant qu'artifice, il permet à n'importe quel Aventurier qui a lancé son ton original de choisir ce nouveau ton à la place. Mais il n'est pas obligé de le faire et cela n'a aucun effet sur le Ton Général à moins qu'une égalité ne soit tirée. Il existe d'autres moyens plus généraux pour changer les tons de base d'un conte qui conviendrait mieux à vos besoins – comme de voyager vers d'autres mondes, affronter certains périls, ou utiliser un style spécifique.

Destin et Échos du Passé sont des artifices particulièrement évocateurs. Le premier permet au Maître-joueur de créer trois images, lieux ou événements qui doivent être vécus avant de pouvoir finir le conte. Le dernier relie l'histoire que vous allez vivre à un précédent conte et peut vous aider à trouver les réponses aux questions qui ont indifféremment tourmenté joueurs comme personnages.

Les Styles

Imaginez la couverture de votre conte, le titre s'étalant en large au-dessus d'une saisissante liste des types d'aventures qui attendent le lecteur.

« *La Couronne hantée* » – un conte de guerre, de tragédie, et de magie noire !

« *Au Faîte de l'Éternité* » – un conte de merveille, de mystère, et de grande aventure !

« *Les Parchemins d'Ambre* » – un conte de séduction et d'intrigue !

Parmi cette liste se trouvent vos styles. Chacun d'entre eux est une convention entre les joueurs pour tendre vers un certain type d'histoire, une règle unique pour les aider dans cette tâche.

La liste des styles ci-dessous ne se veut pas exhaustive. Vous pouvez en créer de nouveaux pour vos compagnons de jeu. Un style devrait être comme un coup d'épée : rapide et simple. Il n'a besoin que de deux choses : un descriptif du type de conte que vous allez raconter et une règle sur comment et quand le sujet du conte sera reflété dans le reste des règles.

Les joueurs peuvent interpréter cela comme bon leur semble. Ce qui est magnifique pour un groupe peut ne pas l'être pour un autre. Et le trésor magnifique d'un aventurier peut être le magnifique bibelot d'un autre. Tant que les joueurs se mettent d'accord sur l'interprétation, vous pouvez considérer votre style comme respecté.

Laissez-moi vous narrer ce conte...

... de Beauté

- ◆ Un conte dans lequel les plaisirs exquis de la vie sont célébrés.
- ◆ Au moins un élément de chaque Motif doit être une image de beauté frappante ou obsédante.

... de Grande Aventure

- ◆ Un conte dans lequel les aventuriers voyagent loin, en quête de leur fortune ou de leur destin.
- ◆ Avant que le dernier élément puisse être inscrit sur le second Motif, le Rituel de la Preste Lame Récurrente doit être utilisé en demandant de voir les aventuriers durant leur voyage.

... de Guerre

- ◆ Un conte dans lequel des batailles sont menées.
- ◆ Lors de chaque phase où des armées se battent, remplacez Jovial par Gloire et Lugubre par Enfer.

... d'Horreur

- ◆ Un conte dans lequel les aventuriers ou les joueurs expérimentent la peur ou la terreur.

- ◆ Au moins un élément de chaque Motif doit inspirer la peur, l'effroi ou le dégoût.

... d'Intrigue

- ◆ Un conte dans lequel des mensonges sont proférés et où les personnages sont manipulés pour accomplir des buts secrets.
- ◆ À chaque Phase de Découverte, un nouveau personnage avec des arrière-pensées doit être introduit ou les arrière-pensées d'un personnage existant doivent être révélées.

... de Magie Noire

- ◆ Un conte dans lequel il faut toujours payer un prix pour pouvoir faire appel à la sorcellerie.
- ◆ Les Aventuriers ne peuvent faire appel à la magie que quand une Morale est obtenue.

... de Merveille

- ◆ Un conte dans lequel les aventuriers et les joueurs sont émerveillés.
- ◆ Au moins un élément de chaque Motif doit être une image ou un détail qui engendre un sentiment de merveilleux.

... de Mystère

- ◆ Un conte dans lequel un crime odieux est perpétré en secret et peut être élucidé à la fin.
- ◆ La dernière phase doit être une Phase de Découverte dans laquelle la clef du mystère est résolue.

... de Nouveaux Départs

- ◆ Un conte dans lequel les aventuriers se rencontrent pour la première fois.
- ◆ Débuter la partie par une Phase des Aventuriers dans laquelle les demandes permettent de voir comment les aventuriers se rencontrent pour la première fois.

... de Romance

- ◆ Un conte dans lequel au moins un aventurier tombe amoureux de quelqu'un.

- ◆ Au moins un aventurier doit ajouter un nom à sa liste des nommés avant que le dernier élément du second Motif puisse être inscrit.

... de Sauvagerie

- ◆ Un conte dans lequel la violence et la brutalité sont amenées au premier plan.
- ◆ Au moins un élément de chaque Motif doit concerner un moment de violence visuelle ou de froide barbarie.

... de Séduction

- ◆ Un conte dans lequel au moins un aventurier séduit ou est séduit par quelqu'un.
- ◆ Avant que la dernière Trame soit réincorporée, il doit y avoir au moins une Phase des Aventuriers dans laquelle les demandes s'intéressent à montrer comment un aventurier séduit ou est séduit par quelqu'un.

... de Tragédie

- ◆ Un conte dans lequel l'inimaginable advient.
- ◆ Avant que la dernière Trame soit réincorporée, un aventurier ou quelqu'un ou quelque chose dont le nom est inscrit sur une feuille de personnage doit être perdu pour toujours.

... de Trahison

- ◆ Un conte dans lequel les loyautes ne sont pas ce qu'elles semblent être.
- ◆ Après que le second Motif soit terminé, et avant que la dernière Trame soit réincorporée, il doit y avoir au moins une Phase des Aventuriers dans laquelle est demandé de voir comment un aventurier trahit ou est trahi par quelqu'un ou quelque chose de nommé dans sa liste.

... de Trésor Fabuleux

- ◆ Un conte dans lequel les aventuriers bâissent leur fortune.
- ◆ Avant que la dernière Trame soit réincorporée, il doit y avoir au moins une Phase de Découverte dans laquelle les aventuriers découvrent un formidable trésor.

... de...

... Corsaires, ... Gorilles de Feu, ... Dieux Anciens, ... Maraudeurs, ... Molosses Insolites, ... Sorcellerie, etc.

- ◆ Un conte dans lequel la personne, la créature, ou la chose mentionnée par ce style se distingue particulièrement.
- ◆ Avant que le dernier élément puisse être inscrit sur le second Motif, la personne, la créature, ou la chose mentionnée par ce style doit être apparue au moins une fois en tant que : la Tempête durant une Phase de Péril, une partie d'une question tendancieuse durant une Phase de Découverte, ou une partie d'une demande d'une Phase des Aventuriers.

CAMPAGNES

Toutes les histoires ne peuvent se raconter en un seul conte. Certaines représentent un long périple à travers les bourbiers et les hautes terres, accompagné de compagnons toujours plus proches pour surveiller vos arrières tandis que vous les aidez à supporter leurs propres fardeaux.

Les campagnes sont un moyen de relier deux parties ou plus par le biais d'intrigue, de thème, ou de groupe de personnages en commun. Elles prennent de très nombreuses formes et ne nécessitent rien de plus formel qu'un accord entre les joueurs. Ci-dessous sont regroupés quelques exemples, n'hésitez pas à rajouter vos propres idées.

L'origine commune

La création des Aventuriers commence en choisissant un simulacre ou une effigie d'une collection commune. Par exemple :

- ◆ Chaque joueur apporte un modèle ou une réplique d'une arme qu'il associe avec son aventurier.
- ◆ Chaque joueur apporte à la table une boisson communément bue dans la contrée de son aventurier.
- ◆ Tous les simulacres ou effigies sont choisis dans la même gamme de figurines des années 70 ou 80.
- ◆ Chaque aventurier est basé sur une miniature peinte par le joueur.
- ◆ Tous les simulacres ou effigies sont choisis parmi les œuvres d'un groupe de musique ou d'un artiste.

Styles de Campagne

De nombreux styles utilisés pour un conte peuvent être aisément adaptés à des campagnes entières. Si vous souhaitez incarner des mercenaires constamment engagés de campagne militaire en campagne militaire, que tous vos contes soient alors liés à la Guerre. Si la sorcellerie dans vos histoires est uniquement possible par la signature de pactes pernicieux avec des entités maléfiques, tous vos contes seront de Magie Noire. Si vos aventuriers se rendent de village en village pour résoudre meurtres et crimes, tous vos contes seront pleins de Mystère.

Faites bien attention aux styles de votre campagne. Choisissez-en un et choisissez-le uniquement si vous êtes certain de ne vouloir raconter que des contes de cette nature.

Le Feuilleton

À la fin d'une aventure donnée, lorsque toute la réincorporation a été faite, il reste généralement plusieurs trames sur la table qui n'ont pas été rappelées dans le récit. Si en les regardant, vous vous attristez de l'histoire qu'elles n'ont pu raconter, recueillez-les. Vous venez simplement de jouer le premier chapitre de votre feuilleton.

Jouez les chapitres suivants avec Échos du Passé comme artifice, en prenant l'une de ces trames de votre première partie en suspens. Vous pouvez agencer ces trames à travers les chapitres comme bon vous semble, mais gardez celle qui semble la plus impérieuse en dernier.

Au fur et à mesure que vous jouez de nouveaux chapitres, inévitablement vous générerez davantage de trames en suspens, qui vous attireront sans doute tout autant que celles du premier chapitre. Si vous souhaitez ajouter l'une d'entre elles aux Échos du Passé, vous devrez d'abord abandonner une trame en suspens du premier chapitre.

La Trilogie

Une trilogie est un feuilleton avec une structure plus compacte. Comme pour le feuilleton, vous ne décidez de jouer une trilogie qu'après en avoir fini le premier chapitre, si et seulement s'il vous reste deux trames ou plus en suspens.

Les deux chapitres suivants reprendront vos deux trames les plus pressantes en tant qu'Échos du Passé. Avant de débuter ces chapitres, choisissez un style pour chacun d'eux comme suit.

Le second chapitre doit être soit un conte de Trahison, soit de Tragédie. Ou d'un style de votre cru avec une note suffisamment basse.

Le troisième chapitre doit être soit un conte de Trésor Fabuleux, soit de Romance. Ou d'un style de votre cru avec une note suffisamment haute.

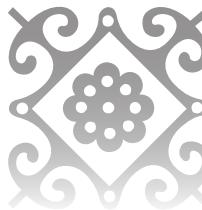
Pas de Ce Monde

Les astronautes s'échouent sur un monde extra-terrestre enchanteur. Le prestidigitateur voyageant à travers le temps et l'espace pour atterrir dans une contrée emplie de vraie magie. Un escadron de pilote de la Seconde Guerre mondiale emportés par une étrange tempête et se retrouvant à combattre un serpent volant.

Décidez qui parmi les aventuriers n'est pas de ce monde. Créez les tons de leur monde d'origine. Ces aventuriers débutent la première partie avec les Prouesses Héroïques liées à ces tons.

Pour cette première partie, jouez un conte de Merveille et de Nouveau Départ.

CONSEILS DE BON ALOI



LES MESURES INCERTAINES DE L'ESPACE ET DU TEMPS

Les phases n'ont pas besoin de se suivre dans un ordre chronologique. Les occasionnels retours en arrière pour expliquer les événements actuels et les bonds en avant pour annoncer les inévitables malheurs sont bienvenus. Plus d'une histoire commence par la fin puis nous explique ensuite comment les héros se sont retrouvés ainsi enchevêtrés dans leur destinée. Quand vous établissez les scènes de telles phases décorrélées du temps, prenez soin de préciser également quand elles se situent par rapport aux phases que vous avez déjà jouées.

Au sein d'une phase, vous n'êtes pas prisonnier d'une scène particulière. Une phase – notamment la Phase des Aventuriers – peut vous transporter à travers les méandres du temps et de l'espace. Elle peut débuter sur un littoral de la région, finir au sein d'un désert étranger, et franchir la jungle et la toundra pour en arriver là. La scène établie au début de chaque phase n'indique que l'endroit où débute la phase.

Nulle distance entre deux phases n'est également obligatoire. Une aventure peut se dérouler entièrement au sommet d'un mont pendant le temps que prend le soleil pour se coucher.

UNE SIMPLE BRUINE

Aventuriers, lors d'une Phase de Péril, dussiez-vous faire face à une Tempête qui ne soit pas à la hauteur de votre

personnage, lancez les dés et éliminez-la immédiatement. Envoyez un signal clair au Maître-joueur qu'un tel adversaire n'est pas à votre mesure. Ce que vous expédiez en un jet de dés, le Maître-joueur s'en débarrassera. Aussi, montrez votre intérêt pour une Tempête en la laissant s'abattre pendant plusieurs jets.

Maître-joueur, si un joueur devait d'emblée évincer votre Tempête, haut les coeurs et attaquez-les par un autre angle. Ils ont terrassé une troupe de soldats seulement pour les voir se relever par le commandement de mots de pouvoir. L'assassin si prestement fauché n'était qu'une simple distraction pendant que leur véritable ennemi s'enfuyait après s'être emparé de leurs trésors durement gagnés. Si vous avez besoin d'inspiration, attirez à vous le Tonnerre pour en faire la Tempête.

BOUCLIERS, CICATRICES ET AUTRES GLOIRES

Quand un aventurier peut se l'offrir et quand les conditions et le climat le permettent, il optera toujours pour une armure de mailles et un solide bouclier. Faire autrement, c'est inviter la lame de l'adversaire dans son ventre.

Un bouclier est un investissement dans une gloire future. En esquivant et en luttant, un bouclier peut être défoncé, arraché, fendu en deux, ou brûlé. Un bouclier permet d'éviter de justesse, d'échapper d'un cheveu, démontrant sans ambiguïté la réalité du péril actuel.

Plus un adversaire est dangereux, plus il arrachera d'armure, plus il dessinera de cicatrices dans la chair, plus il



couchera d'alliés dans son sillage, et plus grande sera la gloire de sa défaite. Donc gardez un œil sur les opportunités pour mieux équiper votre aventurier et pour l'entourer d'armées. Et alors, recherchez les défis qui vont tailler en pièce ces armées et arracher cet équipement.

LES RÉALITÉS INEXPLORÉES

Par-delà les larges étendues du temps et des dimensions, il est un monde où vos aventures ont lieu. Ce qui est dit à votre table de jeu trouve corps dans cet étrange univers. Mais ce qui est inexprimé demeure irréalisé, même sur ces distants rivages.

Décrivez à vos compagnons de jeu un crâne incrusté de joyaux qui chatoie uniquement sous les rayons de lune et il existe. Ne révélez rien de plus, et ni son origine ni sa raison d'être ne sont connues, attendant peut-être qu'un autre joueur se fasse entendre. Puisque seulement ce qui est exprimé est réel, vous pouvez raconter sans peur de foulé les intentions d'un autre joueur, et le vide que vous laissez dans votre narration peut être comblé par un autre joueur – ou laissé ouvert pour une autre histoire un autre jour.

Cela représente une force. Faites des allusions, des effets d'annonce, ne fournissez que la moitié de l'histoire et laissez les autres joueurs vous surprendre en complétant l'autre moitié de manière inattendue.

UNION ET ÉCHELLE

En employant lors d'une Phase des Aventuriers, la phrase rituelle « Montre-nous comment nous... », vous autorisez un autre Aventurier à inclure votre personnage dans sa réponse. Les contraintes et possibilités habituelles s'appliquent, mais le joueur qui répond a désormais la permission de suggérer des façons d'impliquer votre personnage. Vous pouvez accepter ou rejeter ses suggestions, mais vous dépendez toujours de l'autre joueur pour inclure votre personnage. C'est son choix.

En répondant à « Montre-nous comment nous... », regardez les autres joueurs pour voir s'ils souhaitent voir également leur personnage inclus.

Un seul jet durant une Phase des Aventuriers peut couvrir beaucoup, surtout en cas d'union. Il y a des moments où résoudre de nombreuses choses en un seul jet est préférable. Mais considérez d'abord s'il n'y a pas des parties plus modestes de la tâche à portée de main qui vous intéresseraient d'avantage. « Montre-nous comment nous prenons d'assaut la forteresse et tuons le sorcier qui y réside » crée une histoire différente de « Montre-nous comment tu échappes aux spectres gardiens et nous conduis à l'intérieur de la tour. » Demandez l'histoire que vous souhaitez voir.

