

## DÉROULEMENT

L'arbitre fait la mise en situation. Ensuite, les joueurs décident de ce qu'ils font. L'arbitre décide s'il y a un obstacle à leur réussite et s'il est normal ou difficile. Le(s) joueur(s) lancent les dés pour voir s'ils réussissent à surmonter les obstacles, dépensent des points de chance, etc.

## JOUEURS

Incarnent les personnages principaux du jeu. C'est autour d'eux que se déroule l'histoire. En plus de notes diverses, une feuille de personnage contient les éléments suivants :

**Signature:** Décrit le personnage en quelques mots. Donne 1 succès supplémentaire lorsqu'elle peut aider. Inclut les détails cosmétiques et historiques, les possessions du personnage, etc.

**Bénéfices :** Ajoutent un dé à un jet (jusqu'à 3) et donnent des habiletés supplémentaires.

**Progression :** 1 Chance + 1 par Bénéfice existant.

**Artéfacts :** détruire pour utiliser comme un Bénéfice. Échangeable.

**Chance:** points dépensés de diverses façons :

- Relancer les échecs.
- Obtenir un Artéfact, déterminé aléatoirement et/ou par arbitrage.
- Utiliser un Artéfact sans le détruire, ou récupérer un artéfact détruit.
- Transformer un Artéfact en Bénéfice. Coûte 1 Chance + 1 par Bénéfice existant.

***Un nouveau personnage commence avec 1 Signature et 3 points de Chance.***

## ARBITRE

Détermine la situation, les conséquences des réussites et des échecs, la pertinence des signatures et des objets, la mise en situation, les obstacles et les objets si aucun générateur n'est utilisé.

L'arbitre peut être :

- Une personne dédiée, communément appelée maître de jeu.
- Tous les joueurs, qui doivent arriver à un consensus\*.

*\*Le joueur qui lance les dés est exclu de l'arbitrage de son résultat mais si les autres ne s'entendent pas après trois tentatives de consensus, la décision lui revient!*

## CARTE DE RETOUR À L'ORDRE

Évolution d'une règle connue comme 'carte X' dans certains jeux. Une carte avec un X est placée sur la table. Lorsqu'un membre du groupe trouve que le jeu dérape ou stagne, il place sa main sur la carte. **IL N'A PAS À SE JUSTIFIER:** le reste du groupe doit immédiatement clore le sujet et continuer la partie.

## OBSTACLES

Lancer 3 dés + 1 par objet, signature et aide utilisés. Un maximum de 6 dés peuvent être lancés. Les résultats pairs sont des succès, les impairs sont des échecs. Trois (3) succès sur un jet surmontent un obstacle. Un échec a des conséquences sur le joueur, dictées par le contexte et l'arbitre.

Surmonter un obstacle crée un Artéfact, qu'un des joueurs peut conserver.

Il est possible de sacrifier un Bénéfice pour annuler les conséquences d'un échec (une bonne façon d'éviter la

mort!), mais **éviter les conséquences d'un échec n'en fait pas une réussite!**

*Un obstacle peut être une combinaison de choses insignifiantes individuellement (ex : es fourmis).*

### **DÉFI**

Un défi fonctionne comme un obstacle mais a trois points. Trois (3) succès ou plus sur le jet enlèvent un point. Un défi est surmonté lorsqu'il n'a plus de points, suite à quoi chaque joueur participant reçoit 1 Chance.

*Un trio d'obstacles est toujours un défi (ex : un loup-obstacle ne donne pas de Chance, mais trois de ces loups ou une meute sont un défi avec 3 points à surmonter, ce qui donne 1 Chance à chaque joueur).*

### **AIDE, COMBOS ET JETS DE GROUPE**

En plus de pouvoir dépenser des points de Chance sur les jets des autres, un joueur peut en aider un autre en passant son tour, ce qui ajoute un dé à son jet (sans dépasser la limite de 6 dés par jet). Très utile en début de partie lorsque les joueurs ont moins de ressources individuelles, ou pour combiner leurs efforts.

### **ENTRAVE**

Un joueur peut entraver un autre joueur s'il n'a pas agi ce tour-ci. Chaque joueur lance les dés (en y ajoutant objets et signatures à son choix, mais pas de succès supplémentaires via des points de Chance). Le joueur qui tente de faire obstacle réussit seulement s'il obtient plus de succès que l'autre.

### **CHANCE**

Lorsque les joueurs découvrent quelque chose de significatif (jugé par l'arbitre) ou surmontent un défi, ils reçoivent 1 Chance chacun. L'arbitre peut aussi proposer 1 Chance à un joueur en échange d'une complication, d'un événement ou d'une opportunité dangereuse. Le joueur peut refuser.