

SANCTUAIRE

BASTIEN "ACRITARCHE" WAUTHOZ

QUAND VOUS VOULEZ VOUS INITIER À
DUNGEON WORLD
LANCEZ 2D6+SAG

SANCTUAIRE

Un module d'initiation pour le Meneur à *DUNGEON WORLD*

par *BASTIEN 'ACRITARCHE' WAUTHOZ*

« *La créativité, c'est l'intelligence qui s'amuse.* »

Albert Einstein

Merci aux généreux donateurs qui ont permis d'enrichir ce projet de trois illustrations supplémentaires :

Guillaume Boutigny	Laury Chable
Christophe Coiffier	Nicolas Delmoitiez
Philippe Marichal	Pascal Oliet
Benoît Ossona	Antoine Pempie
Yannick Porchet	Benjamin Quénu
Lia Roques	Raphael Vignau

et tous les anonymes qui ont contribué
via flattr ou en achetant le Guide de Dungeon World

Couverture et illustrations
Olivier 'Akae' Sanfilippo

Aventuriers
Laurent 'Le Chose' Choserot

Titre, fond, carte et logos
Bastien 'Acritarche' Wauthoz

Mise en page
Bastien 'Acritarche' Wauthoz

Relecture et commentaires
Peggy Chassenet, Paul Cosset, Erestor, Jérôme Larre, Magimax, Eric Nieudan et Greg Pogorzelski

Corrections
Marie-Françoise Hainaux, Mathieu 'Blakrall' Chalaux, Yanick Porchet et Bastien 'Acritarche' Wauthoz

Basé sur DUNGEON WORLD par Sage La Torra et Adam Koebel (<http://www.dungeon-world.com/>) sous licence Creative Common attribution 3.0 unported (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Les textes de Sanctuaire sont publiés sous licence Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International CC BY-SA 4.0



SANCTUAIRE

PAR BASTIEN "ACR" WAUTHOZ

TABLE DES MATIÈRES

Sanctuaire	1
Premiers pas...	3
Avant le donjon	5
Sanctuaire en deux phrases et trois points	5
Assez parlé, place à l'action !!	5
Posez des questions et servez-vous des réponses	6
Lancez l'histoire et la partie !	7
L'Entrée	9
Le Temple	11
Le Labyrinthe	15
Le Cristal	17
Le Refuge	21
Après le donjon...	23
Actions de Fin de session	23
Développer le monde	23
Développer un Front	24
Replay	29
Exemple de suivi de partie	69
La revanche des Elfes noirs	72

QUAND VOUS VOLEZ VOUS INITER A
DUNGEON WORLD
LANCEZ 2D6+SAG

PREMIERS PAS...

L'objectif de ce module est de vous apprendre à mener *SANCTUAIRE* avec comme seuls supports les fiches fournies :

- > 5 fiches de Lieu ;
- > 1 fiche de monstres (Les Gemmophages) ;
- > 1 fiche de Front (Sus aux intrus !) ;
- > 1 fiche de rencontres (Les Dangers du Labyrinthe).

Vous n'avez jamais mené un jeu de rôle et vous voulez vous lancer avec *DUNGEON WORLD* ?

En plus des informations qui vous apprendront à mener, ce module vous fournit un exemple de replay. C'est-à-dire, le déroulé complet d'une partie. Il forme la seconde partie de ce module (p. 29). Vous y trouverez aussi une quarantaine de *TRUCS D'ACRITARCHE*, des astuces qui faciliteront votre tâche de Meneur. Si vous le désirez, vous pouvez le lire avant la première partie de ce module. Dans ce cas, **prenez les *TRUCS D'ACRITARCHE* et concentrez-vous sur le récit.**

Vous n'avez jamais mené à *DUNGEON WORLD* ? Ce module est fait pour vous !

En effet, il va vous guider pas à pas dans votre première partie. Attention, il ne vous dispense pas de lire et de connaître les règles avant de vous lancer ! On n'insistera jamais assez sur l'importance des **Objectifs** et des **Principes** du Meneur, qui sont au coeur de *DUNGEON WORLD*. Pour vous aider dans votre apprentissage du rôle de Meneur et pour faciliter le déroulement de la partie, vous retrouverez tout au long de ces pages cinq types d'encarts. Les voici .

Objectifs pédagogiques



Résume les points de règles et les trucs de Meneur que vous apprendrez à maîtriser.

Enjeux narratifs



Résume les choses à ne pas oublier pour enrichir l'histoire et créer plus facilement l'aventure.

Faites bien attention à...



Une liste des points plus délicats et les pistes pour les dépatouiller.

Trucs d'Acritarche



Des notes d'intention, de développement, ou pour votre culture générale. Vous y trouverez surtout des « trucs de Meneur » bien utiles.

Dans le Guide...



Le *Guide de Dungeon World* est un livret qui explique le changement de perspective ludique qu'impose *Dungeon World*. Il regorge de conseils avisés pour ce jeu. Vous pouvez vous le procurer sur :

www.rapidejdr.fr/product/121614/Guide-de-Dungeon-World

Dans le texte, les **ACTIONS** de couleur rouge sont des **ACTIONS MÉCHANTES**. Comme vous devez de préférence faire une **ACTION MÉCHANTE** après un échec, pouvoir les identifier facilement vous sera utile.

Trucs d'Acritarche



Si vous n'avez jamais fait une partie de jeu de rôle, commencez par lire le *replay*. Quelques pages en commençant à l'entrée du sanctuaire, p. 31 pour voir comment l'histoire se construit lors d'une partie de jdr.

Si vous avez déjà mené et que *DUNGEON WORLD* vous intimide, lisez le *replay* de la seconde salle (p. 34). Il vous permettra de comprendre le jeu des **ACTIONS**. Et, comme il inclut un combat, il devrait dédramatiser la disparition des (confortables) tours de jeu.

Si vous vous sentez suffisamment confiant, vous n'avez besoin de lire que la première partie. Vous devriez trouver dans les **TRUCS D'ACRITACHE** des rappels assez pertinents.



AVANT LE DONJON

SANCTUAIRE EN DEUX PHRASES ET TROIS POINTS

Les Aventuriers s'enfoncent dans un **donjon peuplé de Gemmophages** qui protègent un ancien artefact : le **Cristal qui songe**.

Ce dernier peut offrir aux Aventuriers le but de leur quête, mais le prix qu'il demande devrait les surprendre et, peut-être, dépasser leurs attentes.

Trois points à retenir avant de prolonger votre lecture :

- > le piège de l'entrée est activé par la tête de monstre qui orne le linteau de la porte ;

Objectifs pédagogiques



Les **joueurs** vont apprendre :

- > à enrichir l'histoire en répondant aux questions du Meneur.

Le **Meneur** va apprendre :

- > à poser des questions pour faire progresser l'histoire.

- > le cristal du sanctuaire permet de matérialiser les rêves... et les cauchemars ;
- > une tribu de Gemmophages a élu domicile dans le sanctuaire et vénère le cristal.

Enjeux narratifs



L'enjeu de cette introduction à la partie est de fixer le but des Aventuriers, et d'autres points importants de l'histoire, en posant des questions orientées. Une question orientée est une question qui force le joueur à décrire le monde, son Aventurier ou ses actions pour enrichir l'histoire. Elle doit également orienter la réponse dans la direction attendue.

« Que pense ton dieu des Gemmophages ? » n'est pas une question orientée ; « Pourquoi ton dieu prône-t-il la haine des Gemmophages ? » en est une.

ASSEZ PARLÉ, PLACE À L'ACTION !!

La première chose que vous allez faire : **distribuer les livrets de joueurs**. Quatre livrets d'Aventuriers spécialement prévus pour **SANCTUAIRE** sont à votre disposition.

Déposez les livrets sur la table et demandez aux joueurs de **lire à tour de rôle le texte** de chaque page de garde. Demandez ensuite à chaque joueur quel aventurier l'intéresse le plus et donnez-lui le livret correspondant.

Laissez les joueurs découvrir leur livret et répondez aux questions qui ne manqueront pas de fuser. Profitez de cette opportunité pour leur **présenter la base du système de jeu** :

- > un test répond toujours à l'activation d'une **ACTION** dans l'histoire ;
- > un test se fait en lançant deux dés et en ajoutant le **BONUS** de la **CARACTÉRISTIQUE** indiquée ;
- > un test n'a que trois conclusions possibles :
 1. le total du test atteint **10 ou plus** : c'est un **succès inconditionnel** ;

2. le total atteint **7 à 9** : c'est une **réussite mitigée**. L'Aventurier réussit et le Meneur peut faire une **ACTION CLÉMENTE** pour faire avancer l'histoire ou faire monter la tension ;

3. le total atteint **6 ou moins** : c'est un **échec** et l'Aventurier marque un **Point d'Expérience (PX)** puis le Meneur peut faire une **ACTION MÉCHANTE**.

POSEZ DES QUESTIONS ET SERVEZ-VOUS DES RÉPONSES

Une fois en possession de leur feuille d'Aventurier, vos joueurs voudront se lancer directement dans l'aventure. Sauf que vous devez maintenant **déterminer ensemble pourquoi les aventuriers sont là** et quelques autres points importants. Voyez cette étape comme l'introduction d'un film d'aventure, ce moment où vous apprenez qui sont les héros, quelles sont leurs motivations, etc.

Vous pouvez poser chaque question à n'importe quel joueur. Mais, toutes auront normalement **plus d'impact si vous les posez au joueur incarnant un type d'aventurier bien précis**. Nous l'avons signalé entre crochets à la fin de chaque question.

Trucs d'Acritarche

Voici la liste des questions à poser avant de lancer l'histoire :



Qu'êtes-vous venus chercher dans le donjon ? [Magicien]

Pourquoi ne pouvez-vous pas faire demi-tour avant d'avoir accompli votre quête ? [Guerrier]

Pourquoi une tribu de Gemmophages s'est-elle installée dans ce donjon ? [Clerc]

Pourquoi ton dieu prône-t-il la haine des Gemmophages ? [Clerc]

Comment sais-tu que la force brute ne suffira pas pour aller au bout du donjon ? [Guerrier]

Pourquoi votre expédition a-t-elle besoin d'un voleur/filou/éclaireur/pis-teur ? [Voleur]

Quelle est la nature du sortilège qui garde l'entrée du donjon ? [Magicien]

Qu'êtes-vous venus chercher dans le donjon ? [Magicien]

Complétez ou commentez les réponses qui vous sont faites **en insistant sur les points extraordinaires, sur ce qui donne un sauteur vraiment merveilleuse à cette quête (DESCRIVEZ UN MONDE FANTASTIQUE)**. N'oubliez pas que ce qu'on vient chercher au fond d'un donjon dépasse de très loin la sphère de la vie de tous les jours.

Par ailleurs, gardez à l'esprit qu'il est plus facile de bâtir une histoire cohérente si **le but des Aventuriers est un objet matériel et unique**. Donc s'ils vous disent qu'ils viennent assouvir une vengeance, acquérir une connaissance occulte, etc., **demandez-leur quelle forme prend leur quête et quel objet unique leur permettra de l'accomplir**.

Pourquoi ne pouvez-vous pas faire demi-tour avant d'avoir accompli votre quête ? [Guerrier]

Cette deuxième question est primordiale. En effet, elle donne une motivation aux Aventuriers pour aller jusqu'au bout de leur quête. **Vous ne devriez accepter rien moins qu'une question de vie ou de mort**. Et assu-

rez-vous bien que la réponse fournie **concerne la majorité des Aventuriers** du groupe.

Pourquoi une tribu de Gemmophages s'est-elle installée dans ce donjon ? [Clerc]

Par cette question, vous introduisez la tribu de Gemmophages et vous indiquez clairement qu'elle sera importante pour l'histoire. N'hésitez pas à demander des précisions pour donner vie aux Gemmophages. Au minimum, vous devez déterminer leur raison d'être là, voire l'objectif qu'ils poursuivent. Car c'est sur base de celle-ci que vous pourrez **apporter de la cohérence à leurs actions**.

Vous ne devez pas faire une thèse d'anthropologie sur les Gemmophages, mais vous devriez quand même connaître la raison pour laquelle ils se sont réfugiés ici. De même, avoir une idée claire de leurs activités au sein du donjon est un plus.

L'image n'est pas la même si les Gemmophages sont de paisibles mineurs un peu xénophobes ou des pillards qui pourrissent le commerce entre deux villes importantes.

Pourquoi ton dieu prône-t-il la haine des Gemmophages ? [Clerc]

Cette question a pour objectif de poser un antagonisme entre les Aventuriers et les Gemmophages. Assurez-vous que **l'objet de cette haine soit clair et bien compris de tous**.

N'hésitez pas à voir grand ! Le clergé n'aura pas la même haine envers un peuple qui a ravagé un temple mineur que contre la race honnie qui se battait aux côtés d'un dieu rival lors de la Guerre des Décides !

Comment sais-tu que la force brute ne suffira pas pour aller au bout du donjon ? [Guerrier]

Pourquoi votre expédition a-t-elle besoin d'un voleur/filou/éclaireur/pisteur ? [Voleur]

Ces deux questions annoncent clairement que foncer dans le tas ne sera pas toujours la meilleure option. Comme pour l'objet de la quête, poussez chaque joueur à **être le plus spécifique possible**. Après tout, les réponses vous fournissent une liste de courses pour l'aventure. N'hésitez pas à relancer les joueurs tant que votre liste n'est pas pleine.

Quelle est la nature du sortilège qui garde l'entrée du donjon ? [Magicien]

Cette question vous permet d'introduire le premier obstacle que vont devoir surmonter les Aventuriers. Surtout, la réponse va vous donner une indication précieuse **pour donner vie au piège et à la première salle**. Dès que vous avez une réponse satisfaisante, vous pouvez embrayer et lancer la partie.

LANCEZ L'HISTOIRE ET LA PARTIE !

Quand les joueurs répondent aux questions, faites attention à ces petits détails qui vont vous permettre d'enrober votre entrée en matière. En effet, les Aventuriers commencent dans une caverne qui est une entrée secrète du temple. Il vous faudra donc **expliquer comment ils sont arrivés là**.

Le plus simple est de faire appel à un personnage évoqué dans les réponses aux questions et qui pourrait avoir guidé les Aventuriers jusqu'à l'entrée de la grotte. Si nécessaire, **forcer le destin en demandant** : « **Qui t'a donné cette information ? D'où la tiens-tu ?** ». La réponse vous dira qui les a conduits jusqu'à l'entrée et comment ils commencent l'aventure... Et, n'oubliez pas : « *Que faites-vous ?* ».

Le *replay* de cette section commence [p. 29](#).

À QUOI RESSEMBLE UNE FICHE DE LIEU ?

Une réponse ou un début de réponse aux questions de l'Action
Discerner la vérité.

Une description du lieu avec les éléments importants ou d'ambiance en gras.

Des Actions de lieu pour pimenter ou diversifier le récit.

Un plan pour se faire une idée de la disposition du lieu.

La liste des Enjeux pour que vous sachiez quand et comment passer au lieu suivant.

Salle 2 : le vieux temple



Le grand hall est une immense salle creusée à même la roche et divisée en deux par une rangée de robustes piliers de pierre assez finement sculptés. Les murs sont décorés de fresques représentant les légendes d'un culte oublié. Le sol est couvert de larges dalles de pierre qui laissent de reflets humides. Au centre de la pièce s'élève, immense, une statue décapitée. La salle est plongée dans une obscurité totale, si ce n'est par les lueurs d'un petit feu de camp près de ce qui semble être l'unique sortie de cette salle.

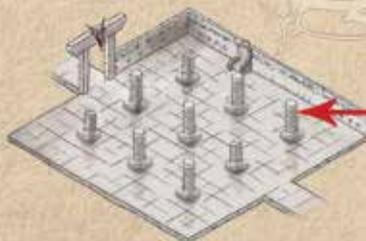
Que faites-vous ?



Que s'est-il passé ici récemment ?
Les Germaphages ont tenu une garde près du feu de camp.
Le ventril se passer ici bientôt ?
Les Germaphages vont-ils tenter une embuscade ?
À quoi doit-il être attentif ?

Le sol est glissant et il y a de nombreux coins d'ombre pour se cacher.
Qu'est-ce qui pourrait même être précieux ici ?
Les fresques devraient permettre d'en apprendre plus sur un culte oublié.
Qui est vraiment maître de la situation ici ?
Les Germaphages sont-ils que le dieu oublié ne se manifeste pas.
Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être là ?
Le trône de la salle est en fait un siège de prière qui permet d'entrer en contact avec le dieu oublié.

DISCERNER LA VÉRITÉ



Dévoiler la puissance d'un culte oublié.
vaincre un guerrier dans l'ombre.
Amasser des richesses.
Faire glisser l'Aventure.

ACTIONS



Comment les Personnages se sortent-ils de l'effacement avec les Germaphages ?
Comment s'enfuit un Germaphage ?
Quel dieu oublié était vénéré ici ?
Comment l'influence du dieu se fait-elle encore sentir ?

ENJEUX

L'ENTRÉE

Objectifs pédagogiques



Les **joueurs** vont apprendre :
> à réaliser leurs premières **ACTIONS** à travers l'histoire.

Le **Meneur** va apprendre
> à relancer l'histoire à l'aide de ses **ACTIONS DE MENEUR** et des conséquences de celles des joueurs.

Normalement, la dernière question posée au Magicien doit vous avoir donné la nature du piège. **N'oubliez pas que le piège se trouve dans la tête qui surplombe le linteau.**

Si le piège déclenche un déluge de flammes ou de glace, faites-les sortir par la bouche. S'il s'agit d'un gaz toxique, acide ou autre, il pourrait s'échapper par les naseaux. Pour les pièges plus subtils (désintégration, paralysie, pétrification, domination, etc.), utilisez les yeux.

Les **ACTIONS** renseignées sur la fiche vous donnent toutes les clés pour donner vie au piège.

Quelques commentaires pour vous aider.

MONTRER L'AMORÇAGE DU PIÈGE : Faites cette **ACTION** dès qu'un Aventurier s'approche trop de la porte du temple ou si les joueurs attendent que vous relanciez l'histoire. Décrivez un bruit accompagné d'une autre sensation (une aura, une odeur, une secousse dans le sol, etc.).

DÉCLENCHER LE PIÈGE : quand vous déclenchez le piège, vous pouvez donner une dernière chance à l'Aventurier de s'en sortir à condition que l'histoire l'autorise. Si l'Aventurier ne faisait pas du tout attention et/ou est occupé à autre chose, il subit l'effet du piège. Si le piège inflige des **DÉGÂTS**, 1d8 semble une bonne tape. S'il a un effet plus complexe, il vous faudra déterminer en jeu l'étendue de l'effet et comment s'en débarrasser le cas échéant. Dans ce cas, faites confiance à l'histoire, à votre instinct et n'hésitez pas à poser des questions aux joueurs.

RECHARGER LE PIÈGE AVEC UN BRUIT INQUIÉTANT : quelle que soit la nature du piège, il doit se réamorcer. Et cela prend du temps...

que les Aventuriers peuvent mettre à profit s'ils sautent sur l'occasion.

RÉVÉLER LA NATURE DU PIÈGE : il est possible que les Aventuriers investiguent la pièce jusqu'à en comprendre le fonctionnement du piège pour le désamorcer. C'est à ce moment-là que vous pourrez utiliser cette **ACTION**. Utilisez les éléments de l'histoire qui vous ont donné des détails sur le piège et formulez un mécanisme cohérent et logique. N'oubliez cependant pas l'extraordinaire et le fantastique.

Suivant la manière dont les Aventuriers

Enjeux narratifs



Quel avertissement donnent les signes discrets gravés dans une pierre à côté du chambranle ?

Comment se déclenche le piège ?

Comment les Aventuriers vont-ils franchir le piège ?

vont vouloir franchir le piège, vous devrez déterminer :

- > s'il suffit qu'un seul Aventurier **DÉFIE LE DANGER**, ou si tous doivent le faire ;
- > sous quelle **CARACTÉRISTIQUE** effectuer cette **ACTION** ;
- > dans le cas d'une **ACTION** tentée par un seul Aventurier, si les autres peuvent l'**AIDER** (ou le **GÉNER**) ?

Si le joueur obtient une réussite partielle (7-9), n'oubliez pas que l'Aventurier parvient à franchir ou désamorcer le piège... et qu'il y a un truc qui coince ou un prix à payer. Ce peut être un équipement qui disparaît ou casse (à vous de choisir lequel et s'il appartient à cet aventurier ou à un autre), ou la mise en danger de l'aventurier qui passe derrière lui (il devra très probablement **DÉFIER LE DANGER** à son tour). Si le joueur accepte le prix, son aventurier réussit et vous décrivez la situation pour que la conséquence, ou le prix, soit évident pour tous. Autre option, choisissez une **ACTION CLÉMENTE** et faites avancer l'histoire.

Si vous ne savez vraiment pas que faire, **ANNONCEZ UN DÉSASTRE À VENIR** sous la forme d'une volée de sagaies en pierre, caractéristiques de l'armement rudimentaire des Gem-

mophages, qui s'abat autour des Aventuriers sans blesser personne. Faites fuir un ou deux Gemmophages vers le Temple. Vous aurez lancé une belle introduction pour le Temple.

Le **replay** de cette section commence **p. 31**.

Quelques rumeurs pour vous aider quand les joueurs posent les questions auxquelles ils ont droit suite à une Action.

Description du monstre

Le Penchant pour orienter le comportement du monstre

Mots-clés

Type et distance d'attaque

Le trésor, quand on fait ce qu'il faut pour le récupérer.

Des Actions pour donner vie au monstre

Points de vie, Armure et Dégâts

LE TEMPLE

Objectifs pédagogiques



Les **joueurs** vont apprendre :

- > à apprivoiser les possibilités en combat de leur Aventurier.

Le **Meneur** va apprendre :

- > à présenter une menace claire pour que les joueurs y répondent ;
- > à apprivoiser le chaos du combat pour en faire un moment à la fois jouissif et tendu ;
- > à donner vie à ses créatures pour les rendre vraiment menaçantes.

La première chose que vous devez faire, c'est de lancer le combat. En fonction de ce qui s'est passé dans l'entrée, **déterminez si et quand les Gemmophages ont entendu les Aventuriers**. Selon la réponse, déduisez s'ils ont eu le temps de préparer une embuscade contre eux, s'ils ont à peine eu le temps de se préparer, ou s'ils sont carrément surpris par l'entrée des Aventuriers. Et n'oubliez pas que **vous devez clairement annoncer la menace**.

En cas d'**embuscade**, les Aventuriers sont probablement accueillis par une volée de sagaises et ils devront **DÉFIER LE DANGER** pour éviter d'être blessés.

Si les **Gemmophages ont à peine eu le temps de se préparer**, il est probable que seul le premier Aventurier sera la cible d'un tir.

S'ils sont **pris au dépourvu**, annoncez seulement qu'ils se ruent sur leurs armes et chargent les Aventuriers.

Votre tâche principale durant ce combat est de **RENDRE LE MONDE VIVACE** et de **DONNER VIE À CHAQUE MONSTRE**. C'est de cette manière que vous donnerez du grain à moudre à vos joueurs. Utilisez le mobilier de la pièce (les piliers et le fauteuil) pour embusquer ou surprendre les Aventuriers, ou pour mettre vos monstres à couvert et tirer sur leur cible.

Le commandant (un Gemmophage guerrier-lave) pourrait utiliser l'**ACTION DE MONSTRE : REPOUSSER UN AVENTURIER VERS UN DANGER** pour l'amener au centre d'un tir croisé ou dans les filets d'un guerrier caché.

Enjeux narratifs



Comment les Aventuriers se sortiront-ils de l'affrontement avec les Gemmophages ?

Comment s'enfuira un Gemmophage ?

Quel dieu oublié était vénéré ici ?

Comment l'influence du dieu se fait-elle encore sentir ?

Avec deux types de monstres différents (Gemmophage et Gemmophage guerrier-lave) et la pièce du temple, vous disposez de tout un arsenal d'**ACTIONS** à déployer contre les Aventuriers.

Voici **des idées pour les utiliser pendant le combat**.

ATTAQUER PAR SURPRISE : les Aventuriers ne tiendront probablement pas un compte exact des déplacements de chaque Gemmophage. Sans compter que vous pouvez **DISSIMULER UN**

Dans le Guide...



Tout un chapitre du Guide de *DUNGEON WORLD* est consacré au combat. Ses précieux conseils se résument comme suit :

- > prenez le résultat de la dernière action et pensez à un nouvel enjeu pour la suivante ;
- > pensez au combat comme à un film d'action dont vous dirigez les prises de vue ;
- > utilisez la liste d'**ACTIONS** d'un monstre pour voir comment il devrait réagir ;
- > rendez vos menaces claires ;
- > imposez des choix difficiles ;
- > faites plus qu'infliger des **DÉGÂTS** ;
- > zoomez et dézoomez de l'action ;
- > faites que les 7-9 comptent ;
- > souvenez-vous des **ACTIONS DE MENEUR, DE LIEU**, etc.

ADVERSAIRE DANS L'OMBRE. Placer cette **ACTION** en réponse à un 7-9, par exemple.

REPOUSSER UN ADVERSAIRE VERS UN DANGER : une **ACTION** à placer après une réussite

partielle (7-9). Jouez-là avant de passer à un autre Aventurier, comme ça le premier restera sur un moment de suspense.

APPELER DES RENFORTS : Utilisez cette **ACTION** pour mettre la pression sur les Aventuriers (vous **MONTREZ DES SIGNES D'UNE MENACE À VENIR**) tout en leur laissant un moment de répis et en leur redonnant l'initiative puisque vous leur demanderez : « *Que faites-vous ?* » après l'avoir décrite.

SUBMERGER L'ENNEMI SOUS LE NOMBRE : Cette **ACTION** vous dit clairement que les Gemmophages préfèrent se mettre à plusieurs contre un même adversaire et n'ont donc que peu d'affinité pour le duel. Ne l'utilisez contre un Aventurier plus faible ou affaibli **que si votre groupe a encore de la réserve, ou si vous voulez vraiment frapper un coup dur.**

SE LANCER AU COMBAT À CORPS PERDU : Cette **ACTION** est d'abord une opportunité pour vous de signifier clairement la menace que représente le Guerrier-lave. Ensuite, utilisez-là pour effrayer les Aventuriers en décrivant la fureur guerrière de cet opposant. Finalement, au cœur du combat, vous pouvez l'utiliser pour que le Guerrier-lave se rue à l'autre bout du champ de bataille, par

exemple contre un adversaire affaibli ou en mauvaise posture ou encore en réponse à un appel de renfort.

OFFRIR UNE FAILLE À UN ADVERSAIRE : Enrobez cette **ACTION** de manière à ne pas en faire un « cadeau ». Le guerrier-lave harangue ses troupes, ou s'apprête à porter un coup décisif, ou fait montre de sa puissance, etc. Cette **ACTION** est une variante de **OFFREZ-LEUR UNE OPPORTUNITÉ**. À vous de voir si vous voulez y attacher un prix (si l'Aventurier profite de la faille, il ne pourra pas aider un compagnon, ou il perdra quelques PV, ou gaspillera une munition, etc.) ou non.

DÉTRUIRE UNE ARME OU UN OBSTACLE : Détruire l'unique arme d'un Aventurier n'est pas anodin car il devra combattre à mains nues jusqu'à ce qu'il s'en soit trouvé une autre. Il vous revient en tant que Meneur d'**INDIQUER AUX AVENTURIERS LES CONDITIONS OU LES CONSÉQUENCES DE LEURS ACTES**, c'est-à-dire **dans quelles conditions l'Aventurier pourra utiliser une autre arme** quand il en trouvera une. Par exemple appliquer un **MARQUEUR** comme 2 **MAINS** à une arme pourtant normale, **DANGEREUX** pour marquer qu'il risque de se blesser en la manipulant ou **MALADROIT**. Ce peut être un malus -1 à l'**ACTION : TAILLER**

EN PIÈCES, ou un malus aux **DÉGÂTS**. Quelle qu'elle soit, vous devez également fixer une durée à cette condition. Par exemple, jusqu'à ce que l'Aventurier se soit entraîné à son maniement, seul ou avec le Guerrier, lors d'un camp (**MONTER LE CAMP**). **Il est fortement déconseillé de priver le Guerrier de son arme fétiche**, surtout si tôt dans l'aventure. À la place, rien ne vous empêche de l'envoyer valdinguer à l'autre bout de la pièce. Enfin, si le Guerrier-lave détruit un obstacle, c'est dans le but de détruire la couverture d'un Aventurier, ou de **METTRE UN AVENTURIER DANS UNE SITUATION DIFFICILE**, etc. Et il y a fort à parier que les éclats de pierre et la poussière en gêneront, voire blesseront, plus d'un. Sans compter que la destruction d'un pilier peut déstabiliser le plafond du Temple... Bref, faites dans le spectaculaire !

ATTAQUE SUICIDE ! : Vous utiliserez cette **ACTION** quand le Guerrier-lave sentira que la partie est perdue pour lui et sa troupe. Les deux manières les plus évidentes de l'utiliser sont pour bloquer les Aventuriers/faire diversion et permettre à au moins un Gemmophage de s'enfuir pour prévenir le clan, ou pour lancer une dernière attaque éclatante et puissante (ne pas hésiter à ajouter 1d4 **DÉGÂTS**). Décrivez cette **ACTION** pour que les joueurs

n'aient aucune envie d'en contester les effets. Il faut que ce soit grandiose, dramatique et que cela marque les esprits !

DÉVOILER LA PUISSANCE D'UN CULTE OUBLIÉ : Utilisez cette **ACTION** pendant le combat si vous voulez faire monter les enjeux. La colère du dieu peut frapper l'un ou l'autre camp, ou les deux sans distinction. Ou acquérir la puissance du dieu enfermée dans un fragile artefact peut devenir l'enjeu majeur de la bataille. Ou le dieu peut décider de raser le temple, lançant un compte à rebours fatal, etc.

DISSIMULER UN GUERRIER DANS L'OMBRE : Il y a fort à parier que vos joueurs n'hésiteront pas à utiliser les recoins sombres du temple pour surprendre leurs adversaires. Pourquoi ne pas faire pareil ? Surtout que cela se marie très bien avec l'**ACTION DE MONSTRE : ATTAQUER PAR SURPRISE**.

AMENER DES RENFORTS : Il y a deux manières d'utiliser cette **ACTION** :

- > pour pourrir la vie des Aventuriers en amenant plus de Gemmophages, surtout s'ils éliminent la première troupe trop facilement ;
- > pour aider les Aventuriers s'ils ne s'en sortent pas, par exemple en prenant les

Faites bien attention à...



Ne laissez pas un joueur monopoliser l'attention, passez à un autre Aventurier après maximum deux **ACTIONS** consécutives d'un même Aventurier. Et n'oubliez pas de faire une transition dynamique vers le prochain Aventurier.

Gemmophages en tenaille avec un monstre errant du labyrinthe qui viendrait leur donner un coup de main, volontaire ou non.

FAIRE GLISSER UN AVENTURIER : cette **ACTION** très versatile peut également être utilisée contre un Aventurier, ou pour l'aider. Dans les deux cas, n'hésitez pas à lui présenter un choix difficile (**OFFREZ-LUI UNE OPPORTUNITÉ AVEC OU SANS COÛT**) ou à lui présenter une nouvelle situation à laquelle lui ou ses compagnons devront réagir (**INDIQUEZ AUX AVENTURIERS LES CONDITIONS OU LES CONSÉQUENCES DE LEURS ACTES**).

Le *replay* de cette section commence [p. 34](#).

PHIROSALLE EST UNE PEUVIE ELFE.

SOUS SA ROBE ÉTRANGE, PHIROSALLE PRÉSENTE UN PHYSIQUE AFFINE, TROP AFFINE, PRESQUE SQUELETTIQUE. C'EST D'AUTANT PLUS ÉTRANGE ET GÊNANT QUE CE PHYSIQUE INGRAT PORTE UNE TIGNASSE AUX CHEVEUX FOUS, COMME ANIMÉS PAR UN BRASIER CHAOTIQUE. SES YEUX NE SONT PAS MOINS INQUIÉTANTS : ILS SONT HANTÉS ! POSSÉDÉS PAR UNE TROP GRANDE INTELLIGENCE, UNE COMPRÉHENSION TROP FINE DES HORREURS OCCULTES DE CE MONDE, DU GENRE QUI CONFINE À LA SAGESSE, ATTESTÉE PAR L'APAISEMENT DE SON SOURIRE ET LA DÉCONTRACTION DE SON MAINTIEN. PHIROSALLE PORTE DES VÊTEMENTS PRATIQUES : ELLE EST DÉJÀ BIEN AGGÉZ EMPÊTRÉE PAR L'ÉNORME SAC QUI CONTIENT LES LOURDS GRIMOIRES QUI COMPOSENT SA BIBLIOTHÈQUE DE VOYAGE ! SA CEINTURE EST RICHEMENT OURVRAÉE DES RUNES TYPIQUES DE SON PEUPLE ET LA BOUCLE DE SA CEINTURE A LA FORME D'UN ANIMAL MYTHIQUE ÉLÉGAMMENT STYLISÉ. UNE MAGNIFIQUE DAGUE SACRIFICIELLE PEND À SA CEINTURE, À PORTÉE DE MAIN.



Clairé 2014

LE LABYRINTHE

Objectifs pédagogiques



Les **joueurs** vont apprendre :

- > à faire un choix ensemble lors d'une **ACTION SUR MESURE**.

Le **Meneur** va apprendre :

- > à réfléchir à ce qui se passe hors de la sphère d'influence des joueurs pour relancer l'action (**PENSER HORS CHAMP**) ;
- > à utiliser un **DANGER**.

Un labyrinthe, ce doit être bien plus qu'une collection de couloirs, d'impasses, de pièges malsains et de rencontres inopportunes. Tel celui de Minos, un labyrinthe est personnifié par son monstre, par cette chose effrayante qu'il faut éviter et fuir à tout prix. Dans votre cas, ce sera une patrouille de Gemmophages à la recherche des joueurs. Mais pas n'importe quelle patrouille ! Le meilleur pisteur de la tribu et des guerriers d'élite en nombre !

Pour que cette poursuite reste mémorable, utilisez la fiche nommée « L'unité d'extermination ».

Sur cette fiche se trouve un **DANGER**. Voici comment l'utiliser.

Les **SOMBRES PRÉSAGES** sont les étapes qui conduisent vers la **CATASTROPHE IMMIMENTE**. Les Aventuriers doivent en être au minimum les témoins. Le premier **SOMBRE PRÉSAGE** dit aux Aventuriers qu'une troupe de Gemmophages s'est lancée à leurs trousses. Les deux suivants leur disent qu'elle se rapproche. Chaque fois que les Aventuriers échouent ou obtiennent une réussite partielle (7-9), cochez un **SOMBRE PRÉSAGE** et décriez-là aux joueurs.

Tout **DANGER** se manifeste dans l'histoire grâce à ses **ACTIONS**. Voici comment utiliser celles de « L'unité d'extermination ».

RETROUVER LA PISTE DES AVENTURIERS : si les joueurs sèment les Gemmophages, utilisez cette **ACTION** pour les remettre sur leur piste.

REMPLIR LE LABYRINTHE DE CLAMEURS GUERRIÈRES : utilisez cette **ACTION** à chaque fois que vous cochez une case des **SOMBRES**

Enjeux narratifs



Comment les Aventuriers éviteront-ils les Gemmophages lancés à leurs trousses ?

Comment les Aventuriers s'orientent-ils dans le labyrinthe ?

Les Aventuriers perdront-ils beaucoup de temps dans le labyrinthe ?

Que peut leur apprendre une confrontation avec un Fantôme ?

PRÉSAGES. Cette **ACTION** dit clairement aux joueurs que les Gemmophages sont certains de massacrer les Aventuriers.

TOMBER PAR HASARD SUR LES AVENTURIERS : cette **ACTION** vous permet d'accélérer la résolution du **DANGER** ou d'éviter de jouer au chat et à la souris avec les Aventuriers. Si vous l'utilisez, n'oubliez pas de jouer des Gemmophages surpris et désorganisés, et donc une menace bien moins sérieuse.

PRENDRE LES AVENTURIERS EN EMBUSCADE : n'utilisez cette **ACTION** que si vous voulez être vraiment méchant et confronter les joueurs à des Gemmophages au sommet de leur puissance.

Pour simuler les tribulations des Aventuriers dans le labyrinthe, vous n'aurez pas besoin d'une carte détaillée. Vous allez utiliser une **ACTION SUR MESURE**. Le déclencheur de l'**ACTION** est très clair : il faut que les joueurs indiquent où leurs Aventuriers décident de se rendre. La sortie, la salle du trésor, la prochaine intersection, une salle pour se reposer, revenir sur leurs pas, n'importe quel lieu défini en jouant, etc., est une destination valide.

Faites bien attention à...



Lorsque les Aventuriers pénètrent dans le labyrinthe, posez-leur des questions sur leurs moyens de progression : éclairage, ordre de marche, précautions prises, etc. Essayez de faire le tour de la table pour que chacun apporte un détail qui **RENDE LE MONDE VIVACE**.

Avant de déclencher l'**ACTION**, demandez quel Aventurier guidera ses compagnons dans le dédale. Son joueur sera chargé de lancer les dés pour résoudre l'**ACTION SUR MESURE** du labyrinthe.

Si les Aventuriers rencontrent un monstre ou un obstacle imprévu, que le cours de l'histoire ne vous apporte aucune lumière sur ce

que cela peut être, ou que vous êtes à court d'imagination, lancez 2d6 et utilisez la fiche Les dangers du labyrinthe. Avec le **DANGER**, l'**ACTION SUR MESURE** et la fiche des dangers, vous êtes armés pour faire de la traversée du labyrinthe une expérience mémorable.

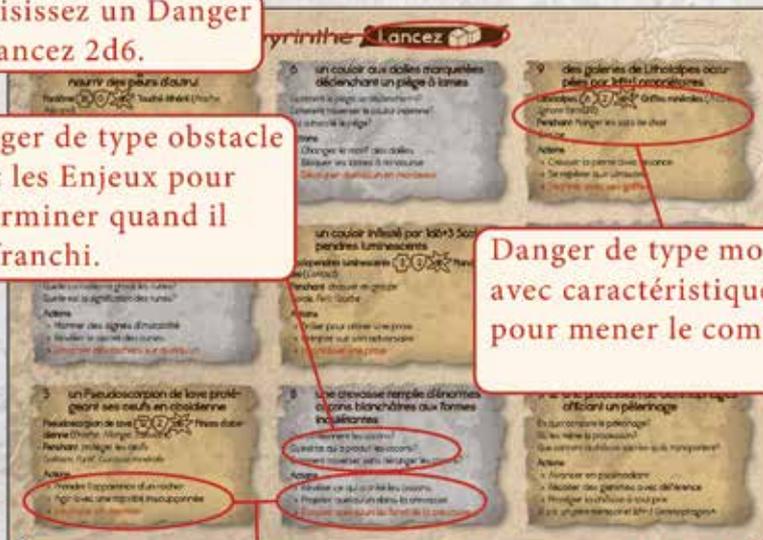
Le replay de cette section commence p. 41.

À QUOI RESEMBLE LA FICHE DE DANGERS DU LABYRINTHE ?

Choisissez un Danger ou lancez 2d6.

Danger de type obstacle avec les Enjeux pour déterminer quand il est franchi.

Danger de type monstre avec caractéristiques pour mener le combat.



Des Actions pour donner vie au monstre/obstacle

LE CRISTAL

Objectifs pédagogiques



Les **joueurs** vont apprendre :

- > à résoudre un **LIEN** Les **joueurs** vont apprendre :
- > à faire une **ACTION** : **AIDER** / **GÉNÉNER**, si ça n'a pas encore été fait.

Le **Meneur** va apprendre :

- > à jouer sur les **LIENS** des Aventuriers pour rendre l'histoire plus intéressante.

Trois choses vont certainement se passer dans cette salle :

- > le Cristal va **offrir aux Aventuriers le but de leur quête** ;
- > il va leur **faire passer une épreuve** ;
- > les Aventuriers vont **percer le voile de ses illusions**.

Cette salle est celle pour laquelle il est le plus difficile de vous aiguiller. En effet, ce qui va s'y passer dépend des Personages, de leurs **LIENS** et des joueurs. Mais avant tout,

vous devez **décrire la salle dans laquelle les Aventuriers croient pénétrer**. Comme les Aventuriers n'y trouvent que ce qu'ils sont venus chercher, c'est facile : il suffit de demander aux joueurs ! En fonction de ce qu'ils vous répondent, brodez pour la forme et l'architecture.

S'ils sont venus chercher une arme, décidez une armurerie sur plusieurs niveaux. Une potion, le laboratoire d'un alchimiste entre spécimens étranges et tables couvertes d'instruments. Un parchemin, une bibliothèque labyrinthique. Etc. Ou simplement une salle aux trésors. Mais bon, ce serait un peu gros.

Maintenant qu'ils sont dans la place, **donnez-leur l'objet de leur quête. N'oubliez surtout pas de leur accorder leur récompense**. C'est LE moment du scénario pour **ÊTRE FAN DES AVENTURIERS**, c'est-à-dire pour combler les désirs des Aventuriers. Ils sont venus chercher quelque chose : donnez-le leur ! Et même plus ! Soyez généreux ; ils l'ont mérité. Vous pouvez également donner des trésors supplémentaires, un par Aventu-

Enjeux narratifs



Comment le Cristal jouer a-t-il sur les attentes des Aventuriers pour les tromper ?

Qui a créé le Songecristal et pourquoi ?

Que veut réellement le Songecristal ?

Pourquoi les Gemmophages lui vouent-ils un culte ?

rier, toujours en demandant à chaque joueur ce que son Aventurier désire, espère secrètement trouver, etc.

La Magicienne cherchait la transcription d'un rituel, donnez-lui un grimoire rempli jusqu'à la gueule de savoirs occultes. Le Guerrier était venu chercher une arme magique, donnez-lui la relique d'une guerre mythique qui rassembla les peuples autour d'elle. La Voleuse rêvait d'un trésor grandiose, don-

nez-lui des pièces d'or frappées à l'effigie d'un roi oublié, des pierres précieuses et des bijoux comme plus aucune mine naine n'en produit de nos jours, de somptueuses pièces d'orfèvrerie antiques à l'artisanat aussi subtil que délicat. Le Clerc était venu chercher l'aide d'un dieu, donnez-lui l'Arche d'Alliance qui lui permettra de résoudre ses problèmes et d'assurer la paix et la prospérité de son peuple. Bref, lâchez-vous !

Ensuite, vous devez **confronter les Aventuriers au cristal**. Sauf avis contraire dans l'histoire que vous avez créée jusqu'ici avec vos joueurs, le cristal sera probablement *une forme d'entité qui se nourrit de l'énergie psychique d'émotions intenses*. Et il vous appartient de fixer ce qu'il fait de cette énergie, ce qu'il veut vraiment dans le cadre de l'histoire. **Écoutez vos joueurs**, nul doute qu'ils émettront des hypothèses. Choisissez simplement celle qui vous plaît le mieux. Et, **s'ils se tournent vers vous, demandez-leur ce qu'en pensent leurs Aventuriers**.

Lorsque vous voulez décider de **confronter un Aventurier à l'épreuve du cristal**, posez une question orientée à son joueur pour qu'il se sente forcé de jouer un *LIEN*. Votre question doit le mettre en lumière. Si le

LIEN est plutôt favorable, alors demandez au joueur comment il peut aider son compagnon que vous allez décrire dans le pétrin. Dans le cas inverse, demandez lui comment il peut lui mettre des bâtons dans les roues.

Si le Danger de l'Unité d'extermination n'a pas été résolu ou vaincu, vous avez une opportunité en or de confronter les joueurs à un choix difficile. Faites-la débarquer alors qu'ils sont en pleine résolution de l'épreuve du cristal et faites-les choisir entre s'occuper des

Trucs d'Acritarche

Une question orientée est la meilleure manière de forcer à jouer un *LIEN*. Elle vous permet de :

- > introduire un élément de l'histoire ;
- > obliger une réaction de la part de l'Aventurier ;
- > forcer la main au joueur.

Deux ingrédients importants d'une question orientée : elle doit être simple à comprendre et elle doit fixer clairement l'enjeu.



Gemmophages ou obtenir leur récompense !

Enfin, pour que les Aventuriers puissent percer le voile des illusions, n'hésitez pas à multiplier les illusions contradictoires avec l'**ACTION : MONTRER CE QUE L'ON DÉSIRE VOIR**.

Pour la suite de l'aventure, vous trouverez probablement intéressant de « rouler » les Aventuriers en transformant les « cadeaux » que vous leur avez peut-être donnés en offrandes faites au cristal par les Gemmophages. Vous vous donnerez matière à moudre lors de la négociation prévue pour la suite.

Voici quelques conseils d'utilisation des **ACTIONS** de cette salle :

PRÉSENTER UNE ÉPREUVE AU QUÉMANDEUR : c'est l'**ACTION** qui vous permet de lancer l'épreuve du Songecristal. Laissez les joueurs profiter des illusions de la salle et de l'objet de leur quête. Mais déclenchez-là dès que leurs doutes s'affirment ou simplement pour relancer le récit.

MONTRER CE QUE L'ON DÉSIRE : c'est l'**ACTION** de base de la salle. N'hésitez pas à questionner les joueurs sur les craintes et

les espoirs de leurs Aventuriers. Puis servez-les leurs tout cuits. Les craintes peuvent être particulièrement utiles pour amener un rebondissement ou aggraver une situation. « Qu'est-ce qui fait peur à ton Aventurier ? », « De quoi ton Aventurier se méfie-t-il ici ? »,

Faites bien attention à...



Demandez aux joueurs comment leurs Aventuriers interprètent les traces de culte. Comme ça, vous serez sûr que ce sont eux qui répondront à l'**ENJEU** : Pourquoi les Gemmophages lui vouent-ils un culte ?

« Qu'est-ce qui vient de changer de place et pourquoi cela met-il ton Aventurier mal à l'aise ? », sont de bonnes questions à poser dans cette salle.

RÉVÉLER DES TRACES DE CULTE : dès que le voile de l'illusion se déchire, utilisez cette **ACTION**. Montrez-leur progressivement que cette salle est importante pour les Gemmophages, qu'ils souillent un lieu sacré par leur présence.

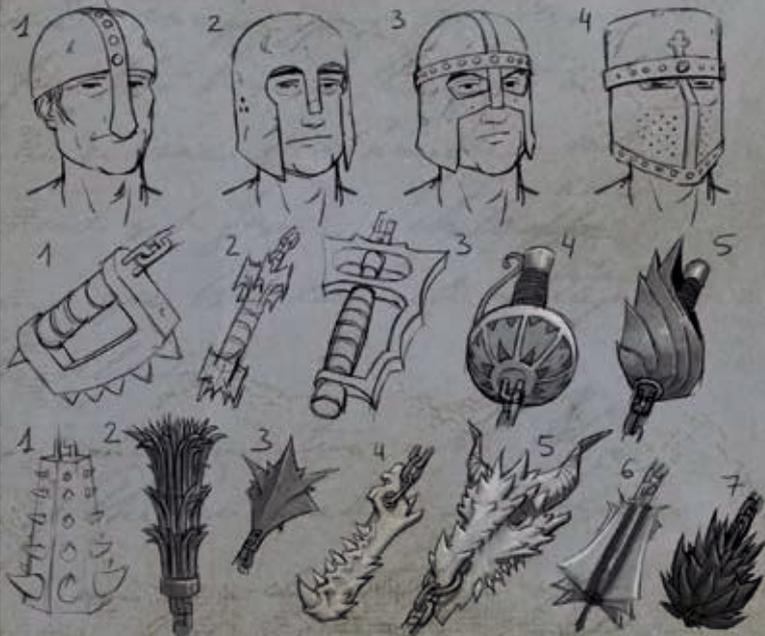
FAIRE APPARAÎTRE UNE PROCESSION DE GEMMOPHAGES : utilisez cette **ACTION** pour surprendre les Aventuriers et relancer l'histoire ou les mettre dans une situation difficile.

Le replay de cette section commence [p. 47](#).



RUDIGER EST UN MÂLE HUMAIN.

SOUS SON CASQUE BOSSELE, RUDIGER CACHE UN VISAGE AVENANT BIEN QUE CREUSE PAR LES ANNÉES DE PRIVATIONS ET TANNÉ COMME DU VIEUX CUIR PAR LA VIE AU GRAND AIR. SON REGARD EST UN PEU ASENT, MAIS LE TIC QUI AGITE SA POMMETTE DROITE TRADUIT UNE VIGILANCE DE TOUS LES INSTANTS. SOLIDEMENT PLANTE SUR DEUX JAMBES PORTES, CET HUMAIN NE SEMBLE SOUFFRIR D'AUCUNE GÊNE MALGRÉ LE POIDS ÉVIDENT DE L'ARMURE D'ÉCAILLES QUI LUI PROTÈGE LE TORSSE, LES CUISSES ET LES AVANT BRAS. SOUS SA TUNIQUE, ON DEVINE DES MUSCLES NOUEUX ET DURS QUI ONT L'AIR D'AUTANT PLUS SOLIDES QU'ILS NE SONT PAS DISPROPORTIONNÉS. L'ÉNORME ET SINISTRE FLEAU D'ARME QUE PORTE RUDIGER DÉNOTE PAR L'ABSENCE DE MANCHE, REMPLACÉ PAR UNE LOURDE POIGNÉE RICHÈMENT ORNÉE. UN ARC RUDIMENTAIRE EST ACCROCHÉ À UN BEAU CARQUOIS QUI A MANIFESTEMENT RECU QUELQUES COUPS À LA PLACE DE SON PROPRIÉTAIRE. IL PORTE UNE SIMPLE SACOCHE, TRÈS PRÈS DU CORPS.



LE REFUGE

Objectifs pédagogiques



Les **joueurs** vont apprendre :

> à gérer par le dialogue une situation tendue qui pourrait dégénérer sur un combat de masse où ils n'ont clairement pas l'avantage.

Le **Meneur** va apprendre :

> à mener une négociation avec les outils de *DUNGEON WORLD*.

Vous voici arrivés à la dernière salle du donjon. Pour celle-ci nous avons prévu une négociation, histoire que vous puissiez tester les relations sociales hors du groupe d'Aventuriers dans *DUNGEON WORLD*.

Du côté des Aventuriers, une négociation orale ou diplomatique se joue principalement avec les **ACTIONS DE JOUEURS** suivantes :

- > **NÉGOCIER** ;
- > **DISCERNER LA RÉALITÉ** ;
- > **ÉTALER SA SCIENCE** ;
- > **DÉFIER LE DANGER (+CHA)** ;

DÉFIER LE DANGER ne devrait servir que quand un Aventurier veut résister à un défi ou une bravade, une insinuation perfide, une révélation dérangeante, etc. **DISCERNER LA RÉALITÉ** et **ÉTALER SA SCIENCE** sont très utiles pour trouver les arguments, les raisons, les points faibles qui offriront autant de leviers. Leviers indispensables pour résoudre les tractations avec **NÉGOCIER**.

Le père-mémoire (une sorte de chaman) et le stratégaire (chef de guerre) sont des négociateurs chevronnés. Ne laissez pas les Aventuriers s'en tirer dès la première réussite à **NÉGOCIER**. Mais ne trichez pas ! Une réussite doit rester une réussite.

RÉVÉLEZ-LEUR UNE VÉRITÉ INDÉSIRABLE, MONTREZ DES SIGNES D'UNE MENACE À VENIR, OFFREZ-LEUR UNE OPPORTUNITÉ, AVEC OU SANS PRIX, INDIQUEZ AUX AVENTURIERS LES CONDITIONS OU LES CONSÉQUENCES DE LEURS ACTES sont autant d'**ACTIONS DE MENEUR** que vous pouvez utiliser pour montrer aux Aventuriers les conséquences de leur négociation. Et donc, autant de moyens de leur donner une bonne raison d'y revenir.

Enjeux narratifs



Quel prix les Gemmophages demandent-ils pour la violation de leur sanctuaire ?

Et pour laisser sortir les Aventuriers ?

Pourquoi le Songecristal n'aide-t-il pas les Gemmophages ?

Pour quelles exactions sont connus les Gemmophages ?

Et voici comment utiliser les **ACTIONS** du refuge des Gemmophages.

MONTRER LES CONDITIONS DE VIE DES GEMMOPHAGES : utilisez cette **ACTION** pendant les négociations ou à la fin de celles-ci. Utilisez-la pour faire comprendre aux Aventuriers que leurs choix ne seront pas sans conséquence sur la vie des Gemmophages, qu'ils soient gentils ou méchants, des travailleurs efficaces ou des parasites dérangeants.

ENTRAVER LES MOUVEMENTS : le refuge est plutôt bas de plafond, seuls les Halfelins et les Nains ne doivent pas se courber en deux ou marcher à quatre pattes ici. Les Gemmophages n'ont aucun problème à se mouvoir dans leur refuge. Utilisez donc cette **ACTION** si les Aventuriers sont amenés à combattre ou à fuir pour leur rendre la tâche plus difficile. Elle convient parfaitement lors d'une réussite partielle (7-9).

DISSIMULER UN GUERRIER DANS L'OMBRE : utilisez cette **ACTION** pour que les Aventuriers ne puissent estimer exactement les forces gemmophages en présence que sur un 10+. Donnez-lui une suite en faisant apparaître des guerriers gemmophages sur le chemin des Aventuriers (**RÉVÉLEZ UNE VÉRITÉ INDÉSIRABLE**) ou pour les acculer dans un coin (**METTEZ-LES DANS UNE SITUATION DIFFICILE**).

DÉVERSER UNE TROUPE DE GEMMOPHAGES : voici ce qui se passe quand les Gemmophages se mettent vraiment en colère. Il s'agit bien ici de submerger les Aventuriers sous le nombre. Adressez bien la menace et faites comprendre aux joueurs que la seule porte de sortie de leur Aventurier est la fuite, immédiate et éperdue.

Le *replay* de cette section commence p. 55.

Faites bien attention à...



À ce stade de l'histoire, les Aventuriers ont certainement plein de raisons de haïr, de se méfier, et/ou de craindre les Gemmophages, et donc de ne pas vouloir parlementer avec eux. **Si nécessaire, introduisez la négociation par un élément percutant et incongru.**

Par exemple, un ermite qui interpelle un Aventurier par le sobriquet de sa jeunesse. Ou encore, un fantôme qui menace de les maudire s'ils refusent d'écouter les Gemmophages.



APRÈS LE DONJON...

Objectifs pédagogiques



Les **joueurs** vont apprendre :

- > à faire les **ACTIONS DE FIN DE SESSION**.

Le **Meneur** va apprendre :

- > à développer le monde et construire un **FRONT**.

ACTIONS DE FIN DE SESSION

Les trois **ACTIONS** qui mettent fin à la partie sont, **dans l'ordre où vous devriez les jouer** :

- > **FIN DE SESSION** ;
- > **RÉSOUTRE UN LIEN** ;
- > **MONTER DE NIVEAU**.

L'**ACTION : FIN DE SESSION** est l'occasion de vous remémorer ensemble les faits marquants de l'histoire jouée. Elle vous permet également de **jeter une lumière nouvelle, d'analyser les évènements passés**. Si vous comptez donner une suite à ces aventures, n'expédiez pas cette **ACTION** comme une simple formalité.

RÉSOUTRE UN LIEN est une **ACTION** importante car elle permet de **faire le point sur les relations au sein de l'équipe** des Aventuriers. Elle vous permet également de mettre en avant et de récompenser les joueurs qui ont vraiment affirmé leur Aventurier face aux autres.

Faites bien comprendre aux joueurs que **les choix faits quand leurs Aventuriers vont MONTER DE NIVEAU traduisent tout autant leurs objectifs de vie qu'une augmentation de leur puissance technique**. Prenez note des **ACTIONS SPÉCIALES** choisies et assurez-vous d'offrir aux joueurs l'opportunité de **les activer ou d'en bénéficier lors de la prochaine partie**. C'est aussi cela **ÊTRE FAN DES AVENTURIERS**.

Voilà, vous avez fini. C'est le moment de remercier les joueurs, surtout si vous vous êtes bien amusés. C'est aussi l'occasion de **leur demander s'ils désirent donner une suite** aux pérégrinations de leurs Aventuriers. L'histoire que vous avez créée ensemble a dû laisser plein d'ouvertures vers de nouvelles aventures. La plus évidente est : « Que vont faire les Aven-

turiers maintenant qu'ils ont obtenu ce qu'ils étaient venus chercher dans le Sanctuaire ? ». Et s'ils n'ont pas réussi à ressortir avec l'objet de leur désir : « Comment récupérer cet objet sans prendre de risques inconsidérés ? ».

DÉVELOPPER LE MONDE

Avant de laisser les joueurs vaquer à leurs occupations et de vous pencher sur vos devoirs de Meneur, c'est-à-dire préparer un ou plusieurs Fronts pour la prochaine partie, prenez de quoi dessiner une carte. Bien sûr, vous me voyez venir avec **DESSINEZ DES CARTES, LAISSEZ DES VIDES**. C'est exactement cela !

Dessinez d'abord un relief, colline, montagne, crevasse, etc. Positionnez l'entrée du donjon (salle 1) et le refuge des Gemmophages (salle 5). Demandez ensuite aux joueurs, l'un après l'autre :

- > de situer la bourgade la plus proche (du côté de la salle 5) et de la nommer ;
- > de situer la ville d'où ils viennent (du côté de la salle 1) et de la nommer ;
- > de déterminer quel axe de commerce relie les deux ;

> (si vous avez plus de trois joueurs) de citer un autre lieu intéressant assez proche.

Faites une nouvelle passe pour que chaque joueur vous donne une information intéressante sur un ou plusieurs lieux. Chaque lieu doit recevoir au moins une information.

Si d'autres éléments de l'univers de jeu ont été créés durant la fiction, c'est le moment de demander aux joueurs qui les ont évoqués de les indiquer sur la carte. Et d'en profiter pour leur poser quelques questions sur leurs rapports avec les autres éléments. Vous avez une carte. Maintenant, fixons les enjeux qui en feront un vrai terrain d'aventures.

DÉVELOPPER UN FRONT

Pour vous faire une idée générale de votre *FRONT*, répondez succinctement aux questions suivantes :

- > **Quel impact les Aventuriers ont-ils eu sur le Songecristal et son culte ?**
- > **Quel impact les négociations ont-elles eu sur la tribu des Gemmophages ?**
- > **Comment les actions des Aventuriers ont-elles modifié l'équilibre au sein du Sanctuaire ?**
- > **Quels nouveaux besoins sont nés chez**

les Gemmophages depuis la venue des Aventuriers ?

> **Quel est l'impact de la quête des Aventuriers sur l'équilibre local ?**

Sur base de ces réponses et de la carte dressée précédemment, réfléchissez aux accroches possibles pour votre *FRONT*.

Trucs d'Acritarche



Tout ceci n'est pas innocent. Premièrement, cet exercice donne de la perspective aux joueurs. Le donjon dont ils sortent n'est pas juste un donjon. C'est aussi un endroit positionné stratégiquement près d'une route commerciale. Le donjon n'est pas juste un lieu abstrait, il s'inscrit dans une géographie et une dynamique locale. De quoi enflammer l'imaginaire des joueurs...

Approfondissons un peu

Choisissez l'accroche qui vous plaît le plus et répondez aux questions qui suivent :

> **Comment cette situation peut-elle dégénérer au point que les Aventuriers soient forcés d'intervenir ?**

Soyez dur, sans limites, pensez dangereux, l'Armageddon ne suffit pas ! Vous êtes en train de déterminer la *CATASTROPHE IMMINENTE* de votre *FRONT*, après tout !

> **Quelles sont les sources de danger liées à, ou nourrissant, cette dégénérescence ?**

Ne vous contentez pas des restes, prenez le plat de résistance. N'effleurez pas la surface, creusez au cœur du problème. Une invasion d'insectes, c'est bien. Une migration de sauterelles carnivores ne laissant que des os derrière elle, c'est mieux !

> **Qui sont les individus derrière ces sources de danger ?**

Qui dirige la tribu des Gemmophages ? Qui dirige la milice de la bourgade ? Et la garde de la ville ? Dans quel but tel marchand arrose-t-il les Gemmophages ? Qui corrompt qui et pourquoi ? Etc.

> **Y a-t-il d'autres sources de danger qui pourraient amplifier cette dégradation ?**

Si vous avez déjà tout ce dont vous avez besoin, ce n'est pas trop la peine de vous creuser les méninges. Mais un *DANGER* externe à

votre *FRONT* est parfois une bonne source de stress pour les Aventuriers qui doivent courir deux lièvres à la fois ou faire des choix difficiles. Bref, *RENDEZ LEUR VIE INTÉRESSANTE* !

Quels sont les principaux lieux liés à ces dangers ?

Non seulement, c'est là que prendra corps l'action, mais c'est aussi une manière de valoriser les talents de cartographe des joueurs... en utilisant les endroits qu'ils ont placés sur la carte !

Quelles sont les questions fondamentales que pose cette dégénérescence et qui auront un impact sur l'histoire, les dangers, les individus et/ou lieux associés ?

Les deux aspects : **fondamental** et **impactant** sont primordiaux ici. Car cette question vous permet de définir les *ENJEUX* de votre *FRONT*. On n'est donc pas à se demander si une guerre contre les Gemmophages va changer la couleur des braies du seigneur local. Par contre, son impact sur le commerce est bien plus intéressant.

Maintenant, vous devez imaginer pour votre *FRONT* 4 à 5 étapes qui :

- > montrent une avancée **marquante** du *FRONT* vers la *CATASTROPHE IMMINENTE*...

Faites bien attention à...



Évitez de vous répéter. Tout ce qui est dans la *CATASTROPHE IMMINENTE* ne doit pas être répété ailleurs. Trouvez des intitulés évidents et courts pour vos *DANGERS*, les *ACTEURS* et les *SOMBRES PRÉSAGES*. Pour la *DESCRIPTION*, faites court : 10 lignes maximum ! Et écrivez-la pour que vous puissiez lancer une nouvelle troupe d'Aventuriers sur ce *FRONT* SANS qu'elle ait joué le scénario que vous venez d'achever avec la première. Comme ça vous pourrez toujours le réutiliser par ailleurs.

- > sur lesquelles les Aventuriers peuvent **avoir une emprise** ;
- > ou a **minima dont ils peuvent être les témoins** directs ou indirects...

Ce sont les *SOMBRES PRÉSAGES* de votre *FRONT*. C'est le moment de faire une pause et d'aller télécharger le formulaire pour la création de Fronts. Nommez votre *FRONT* et remplissez les cases *CATASTROPHE IMMINENTE*

et *SOMBRES PRÉSAGES* avec vos réponses. (<http://bit.ly/1T93uLB>)

Développer les Dangers

Les *DANGERS* sont vos moyens d'action. Ce sont eux qui rendent le *FRONT* réel. Ce sont à eux que se confrontent les Aventuriers. Soignez-les ! Assurez-vous qu'ils soient intéressants ! Et assez versatiles pour supporter la créativité d'un groupe de joueurs.

Chacun de vos *DANGERS* sera défini principalement par un *PENCHANT* et une *CATASTROPHE IMMINENTE*. Le *PENCHANT*, c'est un peu le réflexe de votre danger, ce qu'il fait ou tente de faire par défaut. La *CATASTROPHE IMMINENTE*, c'est ce qui peut arriver de pire, comme pour un *FRONT*.

Par exemple, si je veux écrire un danger «générique» pour une tornade, son *PENCHANT* serait « Tout emporter sur son passage » et sa *CATASTROPHE IMMINENTE* serait, après consultation de la carte p. 68, « Ravager la vallée et le village de Bourg-sur-Rouge ».

Une fois ces deux éléments fixés, il vous faut déterminer comment votre *DANGER* s'y prend pour les réaliser. Ce sont ses *ACTIONS*.

Toutes les *ACTIONS* ne se valent pas. Si vous voulez vous assurer que vos *ACTIONS* soient utiles en jeu, posez-vous les questions suivantes, triées par ordre de pertinence :

1. Demande-t-elle une réaction immédiate ?
2. Est-elle limitée à ce *DANGER* ? Ne peut-elle convenir à un autre *DANGER* ?
3. Fait-elle progresser l'histoire dans le sens du *PENCHANT* de mon *DANGER* ?
4. Puis-je l'utiliser de plusieurs manières ?

Si vous répondez «oui» à toutes ces questions, vous tenez une très bonne *ACTION* que vous n'aurez aucun mal à placer en cours de jeu. Sinon, révisez-la pour qu'elle réponde à un maximum des critères ci-dessus.

Par exemple, pour la tornade, je voudrais écrire une *ACTION* qui me permette de blesser un Aventurier. Je pourrais écrire « Blesser un Aventurier ». Cela n'aurait pas d'intérêt par rapport à l'*ACTION DE MENEUR : INFLIGER DES DÉGÂTS*. Je réfléchis alors à comment la tornade peut blesser un Aventurier. Deux idées me viennent immédiatement : en le jetant contre un obstacle et en le frappant avec un débris. J'écris donc les deux *ACTIONS* « *FRAPPER AVEC UN DÉBRIS VOLANT* » et « *PROJETER CONTRE UN OBSTACLE* ». La se-

Trucs d'Acritarche



J'aime bien **disposer d'un DANGER plus générique**, que j'utilise comme joker quand les joueurs mènent leurs Aventuriers sur des sentiers de traverse par rapport aux *FRONTS*. Ce qui est un risque assumé du *JOUER POUR VOIR OÙ CELA VOUS MÈNE*, et qui est normalement limité si les *ENJEUX* sont clairement fixés dès le départ. Mais ce n'est pas parce que c'est un joker qu'il doit être totalement indépendant d'un *FRONT*.

conde ne me plaît pas en l'état et je me dis que je la transformerais plutôt en *ACTION SUR MESURE*. Je reviens donc à ma première *ACTION* et regarde si je peux répondre positivement aux quatre questions. Je réponds d'emblée «oui» à toutes les questions sauf la numéro 2. Et, en réfléchissant deux instants, je me dis que la nature du débris permettrait de faire avancer l'histoire. Je note cette intuition pour être sûr de l'utiliser en cours de jeu.

Maintenant que vous avez vos *DANGERS*, vous pouvez peupler votre *FRONT* d'antago-

nistes intéressants. Les deux choses les plus importantes pour les *ACTEURS* et les *LIEUX* sont leur *DESCRIPTION* et leurs *ACTIONS*. Les intervenants bénéficieront aussi d'avoir un *PENCHANT* qui traduit l'utilisation que vous comptez avoir de ce personnage dans l'histoire. Les recettes sont les mêmes que ci-dessus.

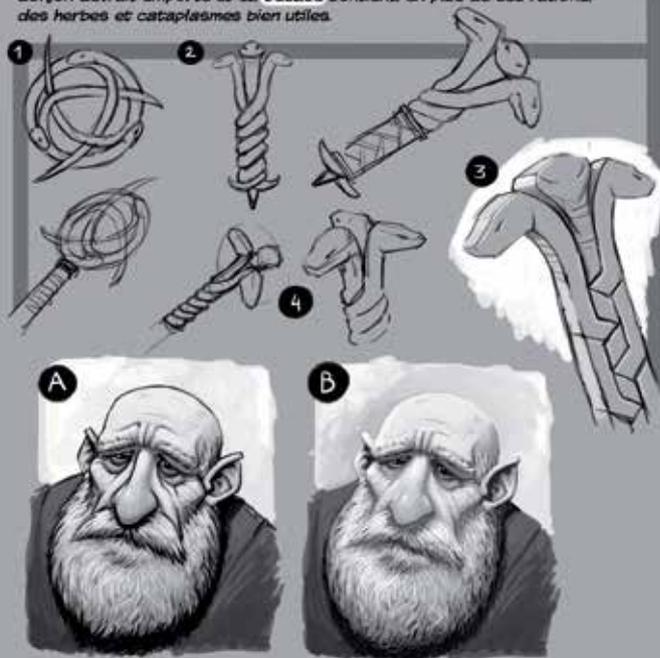
Une fois que vous avez tout rédigé, repassez vos divers éléments (*FRONTS, DANGERS, ACTEURS* et *LIEUX*) et vérifiez qu'ils se lient bien tous entre eux. Vous devriez pouvoir repérer **au moins un lien entre chaque composante de votre FRONT**. *A minima*, vous devez disposer d'un lien direct entre votre *FRONT* et chacune de ses divisions (*DANGERS, ACTEURS* et *LIEUX*). Si les liens ne vous sautent pas aux yeux, pensez à les développer dans les *DESCRIPTIONS*, les *ACTEURS*, ou les *LIEUX* de votre *FRONT*.

Par exemple, pour la tornade, je note quelque part que la dernière récolte de Bourg-sur-Rouge a été mauvaise et que le village souffrirait grandement d'une catastrophe naturelle. Comme ça, si je suis amené à utiliser la tornade, je suis sûr que ses conséquences forceront les Aventuriers à s'impliquer à nouveau dans les problèmes géopolitiques locaux. Ce qui est toujours une bonne chose.

Voilà, vous avez maintenant toutes les clés en main pour mener avec succès cette aventure, et toutes celles qui suivront...

Le *replay* de cette section commence [p. 63](#).

Rurgosh est un Nain au regard triste et au physique malsain (livide et cadavérique). Il a le dessus du crâne complètement dégarni, à moins qu'il ne s'agisse d'une tonsure ou d'une coiffure cérémonielle. Car Rurgosh sert Erdagosh, le Gardien des tombes, Dieu des savoirs et des mystères, sous la toge sobre de son culte. Il porte une cotte de maille et la masse qu'il brandit est façonnée à l'effigie du symbole de son dieu: trois serpents entrelacés. Il porte un sac-à-dos qu'il remplit du matériel que tout bon arpenteur de donjon devrait emporté et sa besace contient, en plus de ses rations, des herbes et cataplasmes bien utiles.





REPLAY

Ce replay est un exemple de jeu. Ce n'est pas un exemple réel, bien qu'il s'inspire des parties jouées pour tester ce module. Il a été écrit pour lever un coin du voile sur la mise en pratique des conseils prodigués et sur la concrétisation en jeu des éléments de ce module.

Vous trouverez **en gras** les éléments du récit dont le Meneur prend note pour s'assurer de les utiliser plus tard [TA1]. Vous trouverez également des références comme celle qui précède et qui vous renvoient à un Truc d'Acritarche.

Vous verrez que ce replay s'écarte parfois de ce qui est proposé ou des conseils proférés ci-avant. Ou que certains passages semblent manquer de logique. C'est tout à fait habituel. Dans le feu de la partie, ces « défauts » passent le plus souvent inaperçus.

Trucs d'Acritarche [TA1]



Ne négligez pas de **prendre des notes** tout au long de la partie. Mais assurez-vous quelles soient **courtes** pour vous y retrouver facilement et pour que leur retranscription ne gâche pas le rythme de la partie.

Marc a rassemblé quatre copains, Mélissa, Charles, Gérald et Vanessa, pour jouer Sanctuaire. Après avoir lu les livrets, les joueurs se répartissent les Aventuriers.

- > Mélissa choisit Phirosalle, la Magicienne.
- > Charles opte pour Rurgosh, le Clerc.
- > Vanessa porte son dévolu sur La Poisse, la Voleuse.
- > Et Gérald prend Rudiger, le Guerrier [TA2].

Marc se tourne vers Mélissa et lui demande ce que Phirosalle est venue chercher dans le donjon.

Phirosalle : « Un rituel qui m'apportera renommée et gloire ! ».

Voilà un objectif qui demande de nombreuses précisions... Marc lui demande alors quel grand dessein la Magicienne veut réaliser avec ce rituel.

Phirosalle : « Je veux libérer **Port-franc, ma ville natale** ! ».

Comme Mélissa a choisi la Magicienne, le Meneur se dit qu'elle préférera que sa ville natale soit sous le joug des créatures extraordinaires plutôt qu'un voisin tyrannique. En plus, cela lui permet de **PLONGER DANS LE FANTASTIQUE**. Mais il ne veut pas présumer desquelles. Donc il demande : « Oui, et sous le joug de quelles créatures monstrueuses ta ville natale ploie-t-elle ? ».

Phirosalle : « Il s'agit d'un groupe de **Vampyres**

dimensionnels, des êtres immatériels qui ont évincé les esprits des membres du Conseil de la ville. Je dois trouver le rituel qui les fera fuir ».

Trucs d'Acritarche [TA2]



Un de vos Joueurs veut créer son propre Aventurier ? Fort bien ! Il veut utiliser une Classe qui n'est pas dans le livre ? Tant mieux !

Vous devrez seulement prendre les précautions suivantes **avant de jouer** :

- > demandez-lui de préparer son personnage ;
- > prenez connaissance de cet Aventurier (au moins ses **ACTIONS DE CLASSE** et son **ÉQUIPEMENT**) ;
- > déterminez les **LIENS** de ce Personnage avec les autres ;
- > faites un tour de table pour voir si les autres joueurs veulent modifier les **LIENS** de leur Aventurier en fonction des Aventuriers autour de la table.

Les Vampyres dimensionnels de Mélissa posent un bon contexte et lui donnent une motivation forte. Mais le Meneur estime que « trouver un rituel », ce n'est pas assez tangible, pas assez concret. Il entrevoit bien un vieux parchemin ou une tablette avec la retranscription du rituel, et il imagine même déjà comment menacer ces objets en cours de partie. Mais ni l'un ni l'autre ne sont assez uniques, ou extraordinaires à son goût. Il imagine alors la question : « De quelle **relique de la Guerre des Quatre plans** as-tu besoin pour mener le rituel de renvoi des Vampyres dimensionnels ? ». [TA3]

Quand Mélissa lui répond qu'elle a besoin du **Miroir des Âmes**, le Meneur sait qu'il peut passer à la suite.

Marc est un peu embêté par la question à poser à Gérald, le Guerrier. En effet, la Magicienne a déjà une motivation forte d'être ici. Poser la question telle quelle au Guerrier risque d'être contre-productif.

Il choisit donc de s'appuyer sur les éléments pro-

Trucs d'Acritarche [TA3]



Marc utilise ici le truc de Meneur le plus basique et le plus répandu : **rebondir sur ce qu'apportent les joueurs**. On connaît aussi cette technique sous le vocable « **Oui, et...** ».

duits jusqu'ici pour formuler une question orientée qui va forcer les autres joueurs à s'impliquer aux côtés de la Magicienne : « Qui parmi vous est né dans la même ville que la Magicienne ? Et qui a perdu un être cher à cause des Vampyres dimensionnels ? ».

Gérald choisit la seconde option et explique que **son oncle, qui était chef de la milice, a été « remplacé » par un Vampyre**. Vanessa choisit de même mais décide que son mentor est mort suite à une **grande purge ordonnée par les Vampyres**.

Quant à Charles, il choisit d'être né dans la ville et d'accompagner la Magicienne dans son oeuvre libératrice **espérant ainsi que son culte en sortira grandi**.

Marc : « Rurgosh, pourquoi une tribu de Gem-mophages s'est-elle installée dans ce donjon ? ».

Rurgosh : « Parce qu'ils y ont trouvé refuge ».

Marc : « Quel terrible danger fuyaient-ils ? ».

Rurgosh : « Je n'en ai aucune idée... ».

Marc : « Ça a certainement un rapport avec les attributs de ton dieu (Ce qui Git dans les Profondeurs) pour que tu en aies entendu parler. ».

Rurgosh : « Ah ! Ce doit être alors cette **colonie d'Elfes noirs** qui ont dû chasser les Gem-mophages des grottes qu'ils occupaient ».

Marc aurait pu rebondir sur cette information et demander des détails. Mais l'information lui suffit pour le moment. Par contre, il note l'info pour plus tard, sachant qu'il pourra replacer ces Elfes noirs plus tard.

Trucs d'Acritarche [TA4]



Parfois, vous êtes immédiatement sûr d'utiliser certaines infos données en jeu. Dans ce cas, notez-les convenablement et **gardez-les à vue pour être sûr de ne pas oublier de les utiliser**.

Il continue donc : « Parfait ! Et, pourquoi Erda-gosh, le Gardien des tombes prône-t-il la haine des Gem-mophages ? ».

Rurgosh : « Mais, c'est quoi un Gem-mophage ? ».

Marc : « Une sorte de peuple vaguement anthro-pomorphique qui vit sous terre et se nourrit de cristaux et de pierres précieuses ».

Rurgosh : « J'imagine qu'ils ont pénétré dans une sépulture qu'ils ont souillée et dont ils ont mangé les gemmes offertes aux morts... ».

Marc : « Oui, sûrement ! Et, ce devait être une importante sépulture pour que ton dieu soit autant en colère... ».

Rurgosh : « Quelque chose comme la **Nécropole de l'Ancienne alliance** où les peuples alliés contre les Ténèbres enterrèrent leurs rois pour sceller leur alliance ».

Marc : « Extra, ça ! ... Rudiger ! Comment sais-tu que la force brute ne suffira pas pour aller au bout du donjon ? ».

Gérald réfléchit un instant puis se lance : « Ce doit être à cause du **piège qui garde le Miroir des Âmes et qui, dit-on, gobe les âmes**. Or, Rudiger a peur de perdre la sienne ! ».

Voilà une information extrêmement importante que Marc se devra d'exploiter. D'autant qu'il peut facilement la relier au cristal qui songe ! [TA4]

Marc : « La Poisse, pourquoi votre expédition a-t-elle besoin d'une voleuse ? ».

La Poisse : « En plus de ce piège, j'ai entendu parler de **trappes dérobées, de pièges à fléchettes**, etc. ».

Marc : « Rien qui n'arrête un groupe bien décidé, non ? Quelle rumeur d'un piège terrible avez-vous entendue qui ait imposé ton indispensable présence ? ».

La Poisse : « Il y a bien ce tailleur de pierre qui m'a raconté la légende d'un **piège mortel et complexe que l'architecte a placé pour garder la salle du trésor et dont il a protégé le secret en s'immolant une fois le donjon achevé**. ».

Marc : « Quelle est la nature du sortilège qui garde l'entrée du donjon ? ».

Phirosalle : « Un vieux manuscrit parle des **flam-mes de l'enfer**. Mais ce doit être exagéré, non ? ».

Marc, qui arbore un sourire sadique : « Probablement pas... ».



Marc doit maintenant lancer l'aventure dans la première pièce du Sanctuaire. Pour ne pas casser l'ambiance, il établit un lien avec ce qui a été dit précédemment : « Le vieux tailleur de pierre vous avait indiqué l'endroit où se trouve l'entrée éboulée du Sanctuaire. Arrivés sur place, il ne vous faut que quelques minutes pour dégager une entrée. Vous vous retrouvez dans une petite salle vide aux murs en pierre soigneusement taillées mais non sculptées. Seul le chambranle de la grande arche qui sert d'unique exutoire à la salle est sculpté de bas-reliefs et orné, sur sa clef de voûte, de la tête grimaçante d'un monstre. Au pied de l'arche, deux cadavres de Gemmophages... Que faites-vous ? ».

La Poisse : « J'inspecte la pièce, particulièrement la maçonnerie des murs et le chambranle de la porte à la recherche de pièges ou de porte secrète ».

Marc : « Comment t'y prends-tu ? ». [TA5]

Trucs d'Acritarche [TA5]

Comment et pourquoi sont deux mots que vous devriez utiliser tout le temps.

Les réponses fournies seront toujours pleines d'informations sur lesquelles rebondir.



La Poisse : « J'utilise une de mes dagues pour sonder les murs et gratter le mortier. Pour le chambranle, j'inspecte particulièrement le bas-relief ».

Marc : « Très bien, il est évident que tu utilises ton **EXPERTISE DES PIÈGES**, lance 2d6+DEX ».

La Poisse : « 4+2, ça fait 6. Aïe ! ».

Marc peut faire une **ACTION MÉCHANTE** sur cet échec. Comme il ne veut pas déclencher le piège tout de suite, il réfléchit un instant, décide d'**EPUISE LEURS RESSOURCES** et annonce finalement : « Tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. Tu ne trouves rien d'intéressant dans la maçonnerie. Et, en grattant le mortier, tu coinces la lame de ta dague qui se casse en deux. Elle est désormais inutilisable et tu retires une **MUNITION** de tes dagues de lancer. Que faites-vous ? ». [TA6]

Rurgosh : « Est-ce que la tête du monstre me dit quelque chose ? ».

Marc : « Si tu veux le savoir, il va falloir que tu **ÉTALE LA SCIENCE** que t'ont enseignée les prêtres d'Erdagosh. Lance 2d6+INT ».

Rurgosh : « Ça fera 9 ! ».

Marc doit donc lui dire quelque chose d'intéressant et qu'il pourra rendre utile : « La tête monstrueuse est celle du **molosse favori d'Erdagosh, celui qui trie les vrais pénitents des autres**. ».

Rurgosh : « OK. J'approche de la porte doucement ».

Marc décide d'utiliser l'**ACTION DE SALLE : MONTRER L'AMORÇAGE DU PIÈGE** en y intégrant

Trucs d'Acritarche [TA6]



Les **ACTIONS MÉCHANTES** comme **ÉPUISER LEURS RESSOURCES** et **INFLIGER DES DÉGÂTS** ont l'avantage de **jouer sur l'épuisement** des ressources (équipement et **POINTS DE VIE**) des Aventuriers. Par contre, elles **ne relancent pas vraiment l'histoire**.

Donc, si les joueurs ne la relance pas, n'hésitez pas à **DIRE CE QUE VOTRE AVENTURE VOUS DONNE À DIRE** ou à enchaîner avec une **ACTION CLÉMENTE**.

les deux éléments qu'il connaît, c'est-à-dire que le piège est lié au feu et que le monstre est un molosse : « Tu entends un bruit de soufflet sourd, comme un chien qui grogne, mais encore plus menaçant. Et tu vois ses yeux qui s'illuminent de flammèches ».

Rurgosh : « Je fais comme dans Indiana Jones 3, je prends la pose du pénitent pour passer sous le regard du molosse ».

Gérald donne ici la réponse au second ENJEU de la salle : le piège se déclenche quand on passe sous le regard du molosse sans prendre la pose du pénitent. Marc le note. Et il décide que Rurgosh connaît par

coeur cette pose et que donc il bénéficie d'une réussite automatique.

Marc : « Rurgosh, comment s'appelle le molosse favori d'Ersagosh ? ».

Rurgosh : « Euh... Mordikai ».

Marc : « Tu passes sous le regard de Mordikai et au moment où tu pousses sur les battants de la large double porte, tu sens l'haleine chaude et souffrée du molosse sur ton cou. Mais tu passes sans problème ». Puis, il se tourne vers les autres : « Que faites-vous ? ».

Phirosalle : « Je suis Rurgosh en faisant bien attention d'imiter la pose qu'il a prise ».

Afin de **RENDRE LEUR VIE PASSIONNANTE**, Marc n'a pas envie que les autres Aventuriers passent aussi facilement. Il décide qu'en plus d'une pose physique, il faut réciter une courte litanie. Il doit donc s'assurer que Phirosalle la connaît.

Comme c'est une lettrée, Marc lui demande : « D'accord, tu t'élances et au moment de passer, tu te souviens que le pénitent doit réciter une courte litanie. Lance 2d6+INT pour voir si tu t'en souviens. Tu as droit à un bonus de +1 puisque tu agis en tenant compte des informations révélées par Rurgosh lorsqu'il a **ÉTALÉ SA SCIENCE** ».

Phirosalle : « 2+3, 5 ! On dirait que Phirosalle ne s'intéresse guère au catéchisme d'Erdagosh... ».

Marc doit donc faire une **ACTION MÉCHANTE** et vu la situation, c'est le moment rêvé de **DÉCLANCHER LE PIÈGE !**

Marc : « Tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. Au moment où tu passes sous la tête du molosse qui grogne, il crache un déluge de flammes sur toi ! Tu as le réflexe de sauter en avant dans le couloir où se trouve Rurgosh. Je te laisse le choix, soit tu es atrocement brûlée et tu perds 1d8 PV, soit c'est ton équipement qui prend feu et tu rayes 1d4 utilisations dans ton équipement ». Il choisit donc de lui **OFFRIR UNE OPPORTUNITÉ AVEC UN PRIX**. [TA7]

Phirosalle : « Je choisis l'équipement. (Il lance 1d4). Ça fait 3... ».

Marc regarde l'équipement de Phirosalle et voit qu'il n'a que l'embarras du choix. « Très bien, tu vas barrer 2 livres, car ça brûle facilement et une antitoxine que tu brises lors de ton saut dans le couloir ». Marc doit maintenant relancer l'histoire.

Trucs d'Acritarche [TA7]



OFFRIR UNE OPPORTUNITÉ AVEC UN PRIX et **ANNONCER LES PRÉREQUIS ET LES CONSÉQUENCES** sont deux **ACTIONS GENTILLES** qui vous permettent de **confronter les joueurs à des choix difficiles**. Ces choix sont le vrai sel du jeu de rôle. Avec les moments où un Aventurier échappe de peu à la mort, ils vous offriront des souvenirs durables.

Une bonne ACTION pour cela est **MONTREZ-LEUR DE FUNESTES PRÉSAGES**. Mais Marc dispose d'une ACTION DE SALLE parfaite pour cela : **RECHARGER LE PIÈGE AVEC UN BRUIT INQUIÉTANT**.

Il annonce donc : « La Poisse et Rudiger, au moment où se déchaîne le déluge de flammes bleues et jaunes, vous avez le réflexe de protéger votre visage de la chaleur. Alors que les flammes se dissipent, vous entendez à nouveau ce bruit d'aspiration lourde et menaçante, mais encore plus fort que lorsque Rurgosh s'était approché. Vous remarquez également que les flammèches ont disparu des orbites du molosse. Que faites-vous ? ».

La Poisse : « Est-ce que ça veut dire que le piège n'est plus actif ? »

Marc : « Oui, mais pas pour très longtemps ! ». [TA8]

La Poisse : « Je saute sur l'occasion et je cours

Trucs d'Acritarche [TA8]



Parfois, plutôt que de dire « Oui, et... », vous aurez envie de recadrer la proposition d'un Joueur. Dans ce cas, **pensez « Oui, mais... » au lieu de dire non**. Encore mieux, **remettez la proposition en cause en posant une question orientée** qui permettra de relancer l'histoire.

rejoindre Phirosalle et Rurgosh ! ».

Rudiger : « Je fais pareil ! ».

Marc : « Où te trouves-tu, Rudiger ? Je ne t'ai guère entendu jusqu'ici... ».

Rudiger : « Ben, euh, près de la porte... ».

Marc ne trouve pas logique que Rudiger se trouve près de la porte, c'est-à-dire du piège. Mais il ne veut pas dire non de but en blanc, ce qui pourrait amener Gérald à camper sur ses positions. Il opte pour une approche moins directe.

Marc : « Ça m'étonnerait que tu sois resté près de la porte après que la statue ait craché toutes les flammes de l'enfer. Ce ne serait ni très prudent, ni tactiquement viable. Tu ne crois pas ? ». [TA8]

Rudiger : « Euh... en effet. Ça veut donc dire que je ne peux pas passer avant que le piège ne se réenclenche, c'est ça ? ».

Marc : « Ça veut surtout dire que tu as intérêt à faire vite. Que fais-tu ? ».

Rudiger : « Je cours vers la porte pour franchir le seuil avant que le piège ne se réenclenche. »

Marc : « Tu vas donc **DÉFIER LE DANGER**. Lance 2d6+DEX. »

Rudiger : « 6, et merde ! ».

Marc : « Tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. Tu parviens au seuil alors que le piège s'est réamorcé et il déverse un torrent de flammes sur toi. Comme pour Phirosalle tantôt, je te laisse le choix : soit tu es atrocement brûlé et tu perds 1D8 PV, soit c'est ton équipement qui prend ». [TA9]

Trucs d'Acritarche [TA9]



Un Principe qui ne se trouve pas dans **DUNGEON WORLD** mais que vous trouverez certainement utile : **Soyez équitable et cohérent**. Ne faites pas deux poids deux mesures. Quand vous déterminez des effets en jeu, appliquez-les de la même manière à tous les Aventuriers.

Bien sûr, vous pouvez les adapter légèrement aux conditions et aux particularités d'un Aventurier. Mais veillez toujours à rester globalement cohérent et équitable. Surtout équitable !

Rudiger : « Mon armure me protège-t-elle des flammes ? »

Marc : « Oui, bien sûr ».

Rudiger : « Alors je prends les **DÉGÂTS** : 1 PV.

Marc : « Tu t'en sors bien, les flammes n'ont eu que le temps de chauffer ton armure et t'infliger de légères brûlures ».

Maintenant que tous les Aventuriers ont franchi le piège, **Marc sait comment le troisième Enjeu de la salle a été rempli**. Il peut donc passer à la salle suivante.



Il enchaîne : « Vous êtes maintenant tous dans un petit couloir qui mène à une lourde porte métallique richement ornée d'arabesques. Elle est légèrement entrebaillée. Que faites-vous ? ».

La Poisse : « Je vérifie qu'il n'y a pas de piège ».

Marc pourrait déclencher une **ACTION** vu ce que fait La Poisse, mais comme il n'y a pas de piège, il décide de **DIRE CE QUE L'HISTOIRE DEMANDE** et d'aller de l'avant : « Tu ne trouves aucun piège d'aucune sorte. Que faites-vous ? ».

Rudiger : « Pendant que La Poisse cherche un piège, je tends l'oreille pour voir si j'entends des bruits venant de la pièce derrière la porte ».

Marc trouve que les Aventuriers ont fait vite et ont été assez silencieux. Il décide donc que les Gemmophages seront surpris par l'arrivée des Aventu-

Trucs d'Acritarche [TA10]



DUNGEON WORLD est un jeu d'actions trépidantes. Ne laissez pas les Aventuriers gamberger autour de ce qu'ils vont faire. Surtout s'ils n'ont pas les cartes en main pour prendre une décision éclairée.

riers. Il doit **DIRE CE QUE L'HISTOIRE DEMANDE**.

Marc : « Tu entends d'étranges raclements, comme si on frottait des pierres les unes sur les autres. Après quelques instants, tu en es sûr, il y a une petite troupe de Gemmophages de l'autre côté de la porte. Leur discussion semble calme et apaisée. Que faites-vous ? ».

Les joueurs se mettent d'accord pour tenter de prendre les Gemmophages par surprise. Ils conviennent que La Poisse passera la première pour aller se planquer et prendre les Gemmophages en tenaille. Rurgosh et Rudiger formeront le front principal avec Phirosalle en soutien derrière eux. Rurgosh lance le miracle **ARME MAGIQUE** et obtient 11 à son jet. **[TA10]**

Marc estime que La Poisse peut pénétrer sans problème dans le temple. Il lui décrit donc le lieu au fur et à mesure que la Voleuse y pénètre. Il lui dit, entre autres, qu'il y a six Gemmophages autour d'un feu de camp qui brûle à même le sol.

Par contre, Marc estime que Rudiger et Rurgosh doivent avancer précautionneusement pour que leur armure ne fasse pas de bruit. Il leur demande donc de **DÉFIER LE DANGER** avec leur DEX, le danger étant de faire du bruit et de se faire repérer avant d'être en place.

Rurgosh : « 9-1, ça fera 8 ».

Rudiger : « 7, pas terrible mais ça fera l'affaire ».

Marc : « Oui, oui. Alors que vous avancez discrètement, vous voyez un Gemmophage qui se lève, prend son arme et commence une ronde dans votre

direction (**MONTREZ DES SIGNES D'UNE MENACE À VENIR**). « Que faites-vous ? ».

Rudiger : « Je suis assez prêt pour charger les autres ou pas ? ».

Marc : « Bien sûr ! ».

Rudiger : « D'un signe, je signifie à Rurgosh de s'occuper du Gemmophage isolé pendant que je charge les autres. »

Phirosalle : « Je lance des **PROJECTILES MAGIQUES** sur le Gemmophage le plus proche. Des bien lumineux qui explosent en boules de lumière pour les aveugler. »

Marc : « Parfait, jette 2d6+INT pour **LANCER UN SORT** ».

Phirosalle : « 5+2, ça fait 7 ».

Marc : « Que choisis-tu ? Tu attires une attention malvenue, ou tu prends le -1 continu, ou tu oublies ton sort ? ».

Phirosalle : « Aaah ! Bon, j'attire une attention malvenue ».

Marc hésite quelques secondes à utiliser l'**ACTION DE LIEUX : DÉVOILER LA PUISSANCE D'UN CULTE OUBLIÉ**, mais il finit par décider que le combat n'est pas assez avancé pour le moment. **[TA11]**

Marc : « Pour lancer tes projectiles magiques, tu dois te mettre dans la ligne de mire des Gemmophages et l'un d'eux te met en joue car hors de l'effet aveuglant de ton **PROJECTILE MAGIQUE**. Fais tes **DÉGÂTS** ».

Phirosalle : « 4 ! ».



Mars se tourne vers Gérald : « Rudiger, quelle est précisément ton intention en chargeant le Gemmophage le plus proche ? ».

Rudiger : « Je veux lui éclater le crâne avec mon fléau fétiche ! ».

Marc : « **TAILLER EN PIÈCES**, donc ? ».

Rudiger : « Oui ! Je lance **2D6+FOR**. Ça fait 9, et je lui inflige... 5 points de **DÉGÂTS** ! ».

Marc : « Très bien. Le Gemmophage n'a que le temps de décocher une sagaie avec son propulseur

Trucs d'Acritarche [TA11]



Une des compétences les plus difficiles à acquérir pour un Meneur est de savoir doser la tension de l'histoire. L'équilibre entre tomber dans la surenchère et laisser s'embourber le récit n'est pas toujours facile à trouver.

Voici un truc : **tant que l'histoire en cours amène à des choix difficiles et des situations palpitantes, vous n'avez pas besoin d'ajouter de la tension**. Par contre, gardez vos idées en tête ou notez-les si jamais vous en aviez besoin plus tard !



– tu prends 2 DÉGÂTS – et te tirer dessus avant que ton fléau ne lui écrase l'épaule gauche et le projette violemment contre un pilier, la tête la première. Il reste sonné au sol pas très loin de toi, La Poisse. Que fais-tu ? ».

La Poisse : « Je passe derrière lui discrètement et je l'égorge ».

Marc : « Au moment où tu saisis son cou, tu te rends compte que sa peau est recouverte de pierres et que ta rapière ne pourra pas directement l'entamer. (Marc ne fait que **RACONTER CE QUE L'HISTOIRE DEMANDE**). Il te faudrait plutôt utiliser une dague, mais ça voudrait dire lâcher ta proie qui commence à se remettre (Marc **ANNONCE LES PRÉREQUIS ET CONSÉQUENCES**). Que fais-tu ? ».

La Poisse : « Dans ce cas, je recule d'un pas et je l'empalle d'un coup d'estoc ».

Trucs d'Acritarche [TA12]



Voici deux manières de rendre une description plus vivante :

- > rendez-la cinématique en décrivant quelque chose qui bouge ou qui évolue ;
- > jouez sur plusieurs sens pour intensifier l'immersion.

Marc : « Ok, je considère que c'est une **ATTAQUE DANS LE DOS**. Comment veux-tu la gérer ? ».

La Poisse : « Je lance les dés... 10 ! Je choisis de réduire son armure de 1 et de faire +1d6 DÉGÂTS... Ça fera 6, pas génial ! ».

Marc : « Tu lui plantes ta rapière profondément dans le corps et en la retirant, tu t'arranges pour découper tout un pan de peau pierreuse par l'intérieur. Le Gemmophage se redresse, fait quelques pas et s'effondre apparemment sans vie ». [TA12]

Marc se tourne vers Charles : « Rurgosh ! Tu attaques bien le Gemmophage qui s'est levé, comme Rudiger te l'avait commandé ? ».

Rurgosh : « Oui. Il va goûter de ma masse ! ».

Marc : « Très bien, lance 2d6+FOR pour **TAILLER EN PIÈCES** ».

Rurgosh : « 11 ! Aha ! J'évite son attaque et je lui fais 2+2 égale 4 DÉGÂTS ».

Marc : « L'agile Gemmophage tente d'esquiver ta masse. Mais, tu lui écrases la cuisse gauche (Marc calcule qu'il ne reste qu'un PV au guerrier gemmophage). Il continue de tourner autour de toi en clopinant légèrement. Que fais-tu ? ».

Rurgosh : « Je pousse mon avantage et je frappe à nouveau ! 9, et je lui fais... 6 DÉGÂTS de plus ! ».

Marc : « Au moment où tu t'élances, il sabre devant lui avec ses griffes tranchantes comme des silex taillés et te fait 3 DÉGÂTS. Ton coup est puissant et il lui écrase le crâne que tu entends craquer avant que son corps ne s'effondre, inerte ».

Trucs d'Acritarche [TA13]



On pourrait croire que Marc fait ici deux Actions consécutives. Ce n'est pas le cas.

Marc présente un danger à Rudiger uniquement dans la narration. Il le fait pour faire monter les enjeux du combat.

En passant la main à Phirosalle, il tient Gérald, et probablement les autres, en haleine.

Maintenant que les Aventuriers ont mis hors combat leurs premiers Gemmophages, Marc sent le besoin de faire monter la tension d'un cran. Il se tourne vers Rudiger et Phirosalle : « Pendant que vos compagnons se défont des deux Gemmophages, vous remarquez que, parmi les quatre qui restent, il y en a un qui dépasse les autres d'une tête. Il te désigne du doigt, Rudiger, et semble t'invectiver de sa voix de pierres crissant l'une sur l'autre. Il bouscule les Gemmophages qui l'entourent pour se ruer vers toi. Phirosalle, toi, tu repères que l'un des Gemmophage disparaît dans l'ombre (Marc utilise l'**ACTION DE LIEU : DISSIMULER UN GUERRIER DANS L'OMBRE**) alors que les deux autres arment leur propulseur.

Trucs d'Acritarche [TA14]



Monsterhearts, un autre jeu dérivé d'Apocalypse World, conseille au Meneur d'utiliser ses PnJs comme des voitures volées. En deux mots, cela demande de **les jouer à fond jusqu'à ce qu'ils soient cassés ou morts !** Mais surtout de les jouer **pour rendre l'histoire plus passionnante.**

Que fais-tu ? ». [TA13]

Phirosalle : « Est-ce que le Gemmophage a disparu par magie ? ».

Marc : « Non, il a profité d'un coin sombre ».

Phirosalle : « Je peux quand même lui lancer un projectile magique ? ».

Marc : « Non, tu dois voir ta cible pour lancer un sortilège ».

Phirosalle : « Très bien, alors je vais toucher un pilier près de moi et mettre un sort de **LUMIÈRE** dessus, pour éclairer le fond de la salle ».

Marc : « Tu te rends compte que tu offres une opportunité en or aux deux autres Gemmophages pour te cribler de sagaies... ».

Phirosalle : « À ce point là ? (Marc acquiesce.) Alors je vais me rendre invisible. L'imagine que Rur-gosh et La Poisse pourront s'occuper de ces deux-ci pendant que je poursuis le fuyard... ».

Marc sourit : « Lance 2d6+INT, s'il te plaît ».

Phirosalle : « 12 ! Je disparaissais avant qu'ils n'aient le temps de tirer et je me faufile entre les piliers vers la porte du fond ».

Marc : « Parfait ! Rudiger, mon ami ! Comment vas-tu répondre au défi que t'a lancé le Gemmophage géant. Il a l'air vraiment balaise et il porte un collier de pierres semi-précieuses dont certaines semblent avoir été croquées. Quand il se dresse sur ses pattes arrières, il te dépasse de presque une demi-tête. Ses bras sont aussi larges que ses cuisses, c'est-à-dire deux fois comme les tiennes. Entre les pierres de sa peau, tu vois une sourde lumière rouge et tu sens l'intense chaleur qui irradie de lui. Ses quatre petits yeux te regardent méchamment et tu jurerais qu'un rire sadique orne sa gueule fumante. Que fais-tu ? ».

Rudiger : « Euh... Je lui rends son défi en lui criant dessus et en crachant à ses pieds. J'espère qu'il va terminer sa charge et je compte le cueillir à mi-chemin avec mon fléau ».

Marc pense qu'il pourrait demander une **ACTION** de **NÉGOCIER** à Rudiger avec comme levier l'honneur du guerrier-lave. En même temps, le guerrier-lave a défié Rudiger qui a relevé le défi. De plus, Gérald offre une opportunité en or à Marc qui décide que le guerrier-lave va **SE LANCER AU COMBAT À CORPS PERDU**. [TA14]

Marc : « Le Gemmophage n'a pas l'air d'apprécier du tout ta bravade et il s'élance sur toi en sau-

tant d'un large bond. L'espace d'un instant, tu peux placer une attaque destructrice. Sinon c'est lui qui t'écrasera de la puissance de ses membres et sous son imposante masse. **DÉFIE LE DANGER +DEX**. Si tu réussis, tu fais **+1D6 DÉGÂTS**, sinon c'est lui qui te blessera avec le même avantage ».

Techniquement, Marc **ANNONCE LES PRÉREQUIS ET LES CONSÉQUENCES** en s'inspirant des **ACTIONS** du guerrier-lave gemmophage pour décrire la fiction. Il ne fait pas trois **ACTIONS** consécutives, ce qui n'est pas permis par les règles.

Rudiger : « 12, wouhou ! et je lui fais... 11 **DÉGÂTS** ! Prends-ça, pierre qui roule ! ».

Marc : « Tu le cueilles en plein vol et la puissance de ton coup l'envoie se briser la nuque contre un pilier à plus de 10 m de toi. Du stuc s'effrite sous la puissance de l'impact et lui tombe dessus. Il se relève péniblement en s'accrochant au pilier (Marc calcule qu'il ne lui reste que 2 PV !), un filet de sang épais, rouge et fumant luit au coin de ses lèvres. Que fais-tu ? ». [TA15]

Trucs d'Acritarche [TA15]



Une règle d'or du jeu de rôle : **ce qui est joué est joué**. Rangez vos regrets au placard et ne les ressortez que pour profiter de la leçon qu'ils cachent.

Rudiger : « Il est trop loin pour que je l'achève ? ».

Marc : « Oui, malheureusement ».

La Poisse : « T'inquiète, je vais m'en charger ! ».

Rudiger : « OK, dans ce cas, je me tourne vers les deux autres Gemmophages et je leur dis : « À qui le tour ? », tout en faisant tourner mon fléau ».

Marc : « Ok, ça ressemble à **NÉGOCIER** : tu leur offres de rompre le combat contre leur vie. C'est bien ça ? ».

Rudiger : « Euh... J'avais plutôt en tête de leur faire peur pour me donner un avantage au moment de les charger... ».

Marc : « OK, ça me va aussi. Tu vas **DÉFIER LE DANGER +CHA**. si tu réussis, vous aurez **+1 CONTINU CONTRE CES DEUX GEMMOPHAGES**. Sinon, ils déchargeront leurs sagaies sur toi ».

Rudiger : « Ça me plaît bien, ça ! ...4, c'est calamiteux ! Hahaha ! ».

Marc lance 1d8 et ajoute 1 pour le second Gemmophage. Puis il annonce : « Tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. Une sagaie vient se planter dans ton épaule gauche et tu prends **6 DÉGÂTS**. Elle est profondément enfoncée et utiliser ce bras t'est quasi impossible à cause de la douleur ! ». [TA16]

Puis, décidant de laisser Rudiger ressasser son erreur, Marc se tourne vers La Poisse : « La Poisse, tu te diriges donc subrepticement vers le guerrier-lave pour l'achever. Mais à moins de faire un long détour, il va te falloir passer, un court instant dans le champ de vision des deux Gemmophages qui vien-

Dans le Guide... [TA16]



« Faites plus qu'infliger des **DÉGÂTS** », nous conseille le *Guide de Dungeon World*.

Il y a deux très bonnes raisons à cela :

> cela rend le combat plus réel et plus dangereux. Et, à terme, les Joueurs devraient vraiment redouter de prendre des **DÉGÂTS**.

> limiter l'**ACTION INFLIGER DES DÉGÂTS** à son côté mécanique la rend clinique et nuit au récit.

nement de tirer sur Rudiger, ce qui pourrait attirer leur attention sur toi. Tu vas donc **DÉFIER LE DANGER +DEX** pour être vive et furtive comme une souris ».

En faisant cela, Marc **REND LA VIE DES AVENTURIERS PASSIONNANTE** et il se donne une dernière chance d'utiliser les **ACTIONS** les plus cool du guerrier-lave.

La Poisse : « 10 ! Je suis plus vive que l'éclair et plus discrète que les ténèbres ».

Marc : « Exactement ! Tu passes donc derrière le guerrier-lave et tu lui enfonces ta rapière jusqu'à la garde. Au moment où il tombe à genou sur le sol, il

se tourne vers toi et tu perçois une lueur de surprise dans ses quatre yeux. Que fais-tu ? ».

À posteriori, Marc se dit qu'il aurait pu demander le jet pour empaler le guerrier-lave. En cas de 7-9, le guerrier-lave aurait cassé la rapière de La Poisse (**DÉTRUIRE UNE ARME OU UN OBSTACLE**). Et en cas de 6-, il aurait pu **SE TRANSFORMER EN ÉLÉMENTAIRE DE FEU**. Tant pis ! [TA15]

La Poisse : Je le déleste de son collier de pierres semi-précieuses, bien sûr !

Marc : « Ok, il a une valeur de... 3d6 PO. Pendant ce temps, Phirosalle, tu t'élances à la poursuite du Gemmophage qui avait disparu dans l'ombre, invisible aux yeux de tous. Tu atteins la porte du fond au même moment que le Gemmophage. Que fais-tu ? ». [TA17]

Phirosalle : « Bon, j'imagine que mes projectiles magiques ne suffiront pas à le stopper. Je me rue donc à sa rencontre pour le percuter ».

Marc : « Comme il ne te voit pas, c'est sans problème. Sauf que tu as un physique affiné et lui est une bête de guerre recouverte de pierre et il pèse pas loin d'une demi-tonne ! **DÉFIE LE DANGER +CON**, le risque étant que le choc te projette contre un mur et t'assomme ! ».

Phirosalle : « Aïe, ça va être coton... 9, yes ! ».

Marc : « Le choc est violent et tu te retrouves désorientée. Tu prends **-1 À SUIVRE**. Le Gemmophage est stoppé net dans sa course. Il fait un pas en arrière, en se demandant ce qui vient de lui arriver. Que fais-tu ? ».

Phirosalle : « Me voilà bien avancée... Bon, comme je suis désorientée et que je ne sais pas trop ce que je fais, je lance un **PROJECTILE MAGIQUE**. 7 ! ... Bon, je choisis que le sort perturbe le tissu de la réalité. Je prends donc -1 **CONTINU** pour **LANCER UN SORT**. Ça fera 4 **DÉGÂTS** ».

Marc : « Intéressant, ça ! Ok, le guerrier est manifestement bien amoché par ton projectile magique qui lui arrache des lambeaux de peau rugueuse et de chair bleuâtre ».

Marc a droit à une **ACTION CLÉMENTE** et il décide qu'il est temps de faire intervenir l'ancienne déité du temple et d'augmenter ainsi les enjeux de la scène. Cela lui permet en plus de déterminer un Enjeu du temple, à savoir : « Comment l'influence du dieu se fait-elle encore sentir ? Il va donc enclencher l'**ACTION** spécialement prévue à cet effet : **DÉ-**

Trucs d'Acritarche [TA17]



La fiche des Gemmophages précise que les guerriers-lave n'ont aucun trésor. Mais Marc en accorde un à La Poisse pour gratifier la Voleuse du groupe. Gratifier les Joueurs au travers de leur Aventurier est le plus sûr moyen de leur faire apprécier une partie de jeu de rôle.

VOILER LA PUISSANCE DU CULTE OUBLIÉ. Il espère aussi faire diversion pour que Phirosalle oublie le Gemmophage.

Marc : « Au même instant, la salle tremble et du sable s'écoule depuis les joints qui séparent les immenses blocs de pierre qui forment le plafond. Rurgosh, toi qui es le plus près de l'immense statue décapitée, tu te rends compte qu'elle vient de faire un pas pour descendre de son piédestal ! Que fais-tu ? ».

Rurgosh : « Tout d'abord, je voudrais faire appel à mes connaissances religieuses pour voir si je peux identifier le dieu ».

Marc : « C'est un **ÉTALER SA SCIENCE**, lance **2D6+INT** ».

Rurgosh : « 2 ! C'est pitoyable ! ».

Marc a un sourire sadique, puis : « Tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. Tu recules tout en inspectant la statue titanesque pour trouver des signes qui t'indiqueraient son appartenance. La statue fait un second pas, moins lourdaud que le premier. À aucun moment, tu ne remarques la gigantesque main qui se tend vers toi et t'attrape. Avant que tu aies le temps de reprendre ton souffle, tu te retrouves à 15 m de hauteur et tu sens le regard de la divinité, posé sur toi malgré l'absence de tête ».

Marc vient de **METTRE RURGOSH DANS UNE SITUATION DIFFICILE** et il se tourne vers Rudiger : « Rudiger, au moment où la statue s'est ébranlée, les deux Gemmophages se sont figés net... avant de déguerpir à quatre pattes aussi vite qu'ils le pouvaient.

Trucs d'Acritarche [TA18]



Quand un Joueur vous propose une alternative valide, il ne faut pas hésiter à dire oui.

Au même moment, tu entends le cri de surprise et d'horreur que Rurgosh lâche quand la statue l'attrape. Que fais-tu ? ».

Rudiger : « J'aimerais aider Rurgosh, mais je n'ai pas la moindre idée de ce que je pourrais faire. En même temps, je n'aime pas trop voir les Gemmophages déguerpir, ils pourraient aller prévenir leurs copains... ».

Marc : « Rudiger n'est pas un homme très sage, mais peut-être pourrait-il trouver une idée ? ».

Rudiger : « Tu veux dire que je pourrais **DISCERNER LA RÉALITÉ**, c'est ça ? Sinon, je pourrais aussi **ÉTALER LA SCIENCE** de mon peuple ? ».

Marc : « Comme tu préfères. Dis-moi ! ». **[TA18]**

Rudiger : « **ÉTALER SA SCIENCE**, alors. 6, ça n'aura pas servi à grand chose... ».

Marc peut faire une **ACTION MÉCHANTE** sur Rudiger. C'est l'occasion d'augmenter les enjeux. Il décide donc d'**INFLIGER DES DÉGÂTS** mais à Rurgosh : « Rudiger, tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. La statue avance sur toi et tente de t'écraser de son pied. Tu l'esquives sans problème pour éviter de jus-

tesse son immense poing qui s'écrase juste à côté de toi. C'est celui qui te tient, Rurgosh !, et l'impact lui brise quelques côtes en plus de l'assommer. Rurgosh, tu prends... – Marc lance 1d10 – **6 POINTS DE DÉGÂTS**. La Poisse, la statue est maintenant tout près de toi. Que fais-tu ? ».

La Poisse : « **ÉTALER SA SCIENCE**, c'est plus mon rayon. 8. C'est mieux que rien. Qu'est-ce que j'appréhends d'intéressant ? ».

Marc : « Euh... dans la légende d'Aliba et son bouclier boomerang, cet intrépide pilleur de tombes détruit le symbole religieux de la statue du grand prêtre Ernolesh. Ce qui la stoppe net dans sa destruction de la cité de Xaôr ! Que fais-tu ? ».

La Poisse : « J'inspecte la statue à la recherche d'un symbole de pouvoir ».

Marc : « Ton regard est attiré par une énorme pierre, que tu avais d'abord prise pour un éboulis, mais qui luit maintenant d'une faible lueur spectrale ».

La Poisse : « Je crie à Rudiger d'aller la briser avec son fléau pendant que je saute sur la statue pour libérer Rurgosh ».

Marc : « Excellent ! Mais tu peux lâcher tes dés ! Phirosalle, le Gemmophage que tu attaquais jette un regard plein de crainte vers l'intérieur du temple avant de disparaître entre les pans à peine entrebaillés de la lourde double porte de pierre. Au même moment, tu entraperçois deux autres Gemmophages qui se ruent dans ta direction, ventre à terre. Que fais-tu ? ».

Phirosalle : « Seule, je n'ai pas grand espoir de les arrêter... Je vais allumer le bout de mon bâton d'une lumière bleuâtre, planter mon bâton au sol et crier à pleins poumons : « Vous ne passerez pas ! ». (Rires.)

Marc : « OK, tu **DÉFIES LE DANGER +CHA**. Si tu échoues, ils te passent sur le corps sans ménagement ».

Phirosalle : « 2-1, ça va faire mal ! ».

Marc : « Tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. Tu ne crois pas si bien dire ! Tu prends 8 points de **DÉGÂTS** quand les Gemmophages te passent littéralement dessus. Ils défoncent ta cage thoracique et tu prends **-1 CONTINU SUR TES JETS +CON** et **+FOR**. Poursuivant leur fuite éperdue les Gemmophages disparaissent, faisant voler grands ouverts les pans de la porte ».

Marc sait désormais la réponse au deuxième **ENJEU** de la salle (Comment s'enfuira un Gemmophage ?). Il la note et relance l'histoire.

Marc : « Rudiger, pendant ce temps-là tu t'approches de la masse de roche fluorescente et tu la brises d'un coup bien ajusté. Cela stoppe la statue cyclopéenne dans son attaque contre La Poisse (sur toute cette partie, Marc ne fait que **DIRE CE QUE L'HISTOIRE IMPOSE**). Rurgosh, tu reprends connaissance dans le poing serré de la statue, toujours à une petite quinzaine de mètres du sol. Que fais-tu ? ».

Rurgosh : « Je brise les doigts avec ma masse, sauf celui qui me serre le moins et que je conserve pour ne pas tomber au sol. Une fois cela fait, je descends précautionneusement de la statue ».

Marc pourrait demander un test à Rurgosh, mais cela ne ferait pas vraiment avancer l'histoire, il sait qu'il a un dilemme plus intéressant à leur proposer.

Marc : « Trois Gemmophages sont partis, probablement prévenir leurs semblables comme l'a fait remarquer Rudiger. En même temps, l'animation de la statue témoigne de la puissance de ce culte oublié. Or vous êtes manifestement dans un temple majeur de celui-ci et il semble qu'il y ait un important mystère, probablement magique, à percer ici ». [TA19]

Les débats entre les joueurs sont animés. Il est finalement convenu que Rurgosh, secondé par Phirosalle, va tenter d'en apprendre plus. Phirosalle fait donc un jet pour le **AIDER** (2d6+1 donne 7). Rurgosh lance 2d6+3 pour **DISCERNER LA RÉALITÉ** et obtient 13. Puisqu'ils investiguent un possible secret magique, Rurgosh peut poser trois questions.

Rurgosh : « Qui est vraiment maître de la situation ici ? ».

Marc : « Quel titan aujourd'hui oublié était le frère d'Erdagosh, ta divinité ? ».

Rurgosh : « C'est **Eradesh, le titan de pierre**. N'aurais-je pas dû le reconnaître ? ».

Marc : « Tu oublies que sa statue est décapitée. Et tu remarques en plus qu'on semble avoir pris soin de détruire tout signe distinctif. Toujours est-il que c'est encore Eradesh qui est le véritable maître ici. Peut-être même un peu plus depuis que vous l'avez réveillé ».

Rurgosh : « Je comprends mieux. Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ? ».

Marc : « Le trône est un siège de prière qui permettrait d'entrer en contact avec la divinité, si tu le désires. De même, les fresques du temple devraient t'en apprendre plus que ton culte n'en a retenu sur Eradesh si seulement tu avais le temps de les étudier... ».

Rurgosh : « Mrrrfff. Bien sûr... Bon, et qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ? ».

Marc : « Avec Phirosalle, vous découvrez que la statue pouvait être animée et contrôlée par celui qui siège sur le trône du culte via le cristal que Rudiger a brisé ». [TA20]

Les joueurs décident de commun accord qu'ils en ont assez appris et qu'il n'e fait pas bon traîner plus longtemps ici, que ce soit par égard pour la divinité ou parce que les Gemmophages risquent de revenir en force.

Trucs d'Acritarche [TA19]



En invoquant un mystère magique, Marc utilise les attributs des Aventuriers pour relancer le récit. En effet, le domaine de la divinité de Rurgosh est les mystères et secrets. Et l'**ALIGNEMENT** neutre de Phirosalle devrait l'inciter à percer un secret magique pour gagner un **POINT D'EXPÉRIENCE** à la fin de la partie.



Marc : « Vous franchissez la porte pour vous retrouver dans un large couloir dallé. Après quelques instants, le couloir parvient à un embranchement et d'autres couloirs similaires. Vous comprenez rapidement que vous êtes dans un labyrinthe. Les couloirs sont froids et humides, sombres et remplis des sons cristallins de gouttes qui éclatent sur de la pierre. Qui est en tête de votre groupe et qui garde vos arrières ? ».

Les joueurs se concertent et s'entendent pour dire que La Poisse ouvre la marche, dix pas devant les autres tandis que Rurgosh garde les arrières.

Marc : « Comment vous éclairez-vous ? ».

Les joueurs déclarent posséder des torches, ce à quoi Marc ne voit pas d'inconvénient. Il ajoute même que Rurgosh peut posséder une lanterne à volets s'il utilise un de ses **ÉQUIPEMENTS D'AVENTURIER** à cet effet ; ce que confirme Charles. Les joueurs décident ensemble que La Poisse prendra la lanterne puisqu'elle pourra plus facilement en camoufler la lumière.

Marc : « Ok, c'est très bien tout ça, mais où comptez-vous aller ? ».

La Poisse : « On cherche la salle du trésor. Quelle évidence ! ».

Marc : « Vous ne cherchez donc pas à rattraper les Gemmophages en fuite ? ».

Rudiger : « On devrait peut-être chercher à savoir combien ils sont et s'ils représentent une vraie menace, non ? ».

La Poisse : « Et moi, je dis qu'on ferait mieux de trouver la salle du trésor. On récupère le Miroir des Âmes et on fout le camp ! ».

Phirosalle : « Je suis d'accord avec La Poisse ».

Rurgosh : « Non, nous devrions poursuivre les fuyards pour être sûrs qu'ils ne nous tombent pas dessus par surprise ».

La Poisse : « Tu n'étais pas si pressé quand il s'agissait de prendre du temps pour inspecter le temple d'Eradesh ! Et comment va-t-on les retrouver ».

Trucs d'Acritarche [TA20]



Quand un Aventurier en aide un autre, ou lui met des bâtons dans les roues, n'oubliez pas de l'inclure dans la narration que vous faites de l'**ACTION** en cours.

Premièrement, parce que le joueur a pris un risque qu'il s'agit de récompenser, puisqu'il y a **ACTION**. Ensuite, parce que l'**ACTION** est très claire en cas de retombées néfastes. Autant gratifier le joueur en cas de réussite.

dans ce labyrinthe ? Alors qu'ils doivent le connaître bien mieux que nous ! ».

Rurgosh : « Trouvons leur repaire et on improvisera bien une solution ».

La Poisse : « Autant se jeter tout de suite dans la gueule du loup ! ».

Rudiger : « Bon, on va pas y passer des heures. Suivons l'idée de La Poisse. Si les Gemmophages posent un problème, il sera toujours temps d'improviser plus tard ! ».

Comme les joueurs se tournent vers Marc pour relancer l'histoire, il en profite pour faire l'**ACTION : REMPLIR LE LABYRINTHE DE CLAMEURS GUERRIÈRES** et lancer le **DANGER** du labyrinthe.

Marc : « Alors que vous en êtes toujours à chercher le chemin vers la salle au trésor, vous entendez l'écho d'une clameur qui se répercute de mur en mur. Elle tient tellement de l'éboulement et de pierres roulant les unes sur les autres qu'il vous faut une minute avant de réaliser qu'elle se compose de harangues reprises en coeur par de nombreux Gemmophages. Un terrible cri, que l'on dirait de guerre, met fin à cette cohue. Que faites-vous ? ».

La Poisse : « On fonce. Mais en se hâtant lentement, je n'oublie pas les avertissements du vieux tailleur de pierre ! ».

Marc : « Et vous foncez où ? ». Marc sait comment se résout le premier **ENJEU** de la salle et il le note.

La Poisse : « Vers la salle du trésor, bien sûr ! ».

Puisque La Poisse vient de remplir le prérequis

de l'**ACTION SUR MESURE** du labyrinthe, Marc l'active : « Très bien, lance-moi 2d6+SAG, stp ».

La Poisse : « 10-1, ça fera 9 ».

Marc : « Préférez-vous une rencontre périlleuse



ou perdre du temps à trouver votre chemin ? ».

La Poisse : « On ne peut pas se permettre de perdre du temps, là ».

Rudiger : « Ah, oui, et si la rencontre nous coince, on fait quoi ? ».

Rurgosh : « J'imagine que le temps perdu sera toujours supérieur à celui perdu à résoudre la rencontre, non ? ».

Marc : « Normalement oui. À moins que vous ne négociez la rencontre de manière catastrophique ».

Phirosalle : « Sans compter qu'une rencontre pourrait nous affaiblir encore plus. D'ailleurs, Rurgosh, j'aurais besoin de tes bons soins lors de notre prochain arrêt ». [TA21]

Rudiger : « Bon, on fait quoi, alors ? ».

La Poisse : « Je dis qu'on tente le coup ! ».

Rudiger : « Ok ».

Rurgosh : « Va pour ».

Phirosalle : « J'ai un mauvais pressentiment, mais va pour la rencontre ».

Marc : « L'un d'entre vous me lance 2d6, svp ? ».

Tout le monde se tourne vers Mélissa avec un sourire en coin. Elle lance les d6 et obtient 7 : des scolopendres luminescents. Marc lance 1d6+3 pour déterminer leur nombre et obtient 8.

Marc : « Vous pénétrez dans une partie du labyrinthe dont les murs vous semblent plus soigneusement construits. Les dalles au sol sont plus lustrées, comme par un passage plus fréquent. Vous remarquez également de nombreux trous dans les

Trucs d'Acritarche [TA21]



Généralement, le premier réflexe de joueurs aguerris après un combat sera de soigner les blessés. Si vous jouez avec des novices et qu'ils oublient, rappelez-leur ! Si ce sont des vétérans, riez sous cape !

murs. D'une ouverture large de deux mains, il souffle un léger vent frais dans le labyrinthe. Soudain, à quelques enjambées devant vous, vous apercevez un monticule légèrement luminescent. Que faites-vous ? »

La Poisse : « Je m'arrête et je fais signe à mes compagnons de stopper. J'étouffe la lumière de ma lanterne, je plonge dans un coin sombre et je m'approche tout doucement du monticule. J'essaie de voir de quoi il s'agit ».

Marc : « Ok, tu **DISCERNES LA RÉALITÉ**, lance 2d6+SAG ».

Vanessa à la tablee : « Si je fais un jour ma propre Voleuse, je lui mettrai plus en Sagesse... 9, j'ai de la chance ! ».

Marc : « En approchant, tu as d'abord l'impression qu'il s'agit d'un tas de galets luminescents, probablement fort semblables au matériau qui composait le sceptre d'Eradesh. Mais tout à coup, alors que tu n'es plus qu'à un pas ou deux, le monticule

s'anime et tu te rends compte que les galets n'étaient en fait que les segments de la carapace d'un énorme scolopendre luminescent. Ses mandibules claquent d'un air menaçant alors que l'animal se contracte pour te sauter dessus. Que fais-tu ? ».

La Poisse : « Je dégaine ma rapière et je le fends en deux quand il me saute dessus ».

Marc : « On dirait que ce sera au plus rapide. **DÉFIE LE DANGER +DEX**, veux-tu ? ».

La Poisse : « Tout de suite, c'est plus dans mes cordes. 6 ! C'est pas vrai ! ».

Marc : « Tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. Le scolopendre te saute au visage et tu sens ses mandibules manger les chairs de tes joues et tes lèvres. Tu perds 4 **POINTS DE VIE** car les **DÉGÂTS** ignorent l'armure et tu auras **-1 CONTINU SUR TES JETS DE CHARISME** tant qu tu n'auras pas été soignée magiquement. Rudiger, au moment où tu entends La Poisse crier de surprise et d'horreur, tu vois deux énormes scolopendres luminescents sortir des ouvertures dans les murs et filer l'un vers le plafond, l'autre dans ta direction. Que fais-tu ? ».

Rudiger : « Ils sont à portée de mon fléau ? ».

Marc : « Bien sûr, ton arme possède une belle allonge ».

Rudiger : « J'écrase le plus proche ! 10. Je choisis d'éviter son attaque, c'est souvent empoisonné ces bêtes-là. 11 ! ».

Marc : « Sprotch ! Le scolopendre éclate sous la puissance de ton fléau et un sang bleu-vert et lu-

minscent tache les murs et l'extrémité de ton arme. Rurgosh, toi qui est en arrière-garde, tu vois que quatre autres scolopendres sortent des trous muraux derrière votre groupe. Que fais-tu ? ». [TA22]

Rurgosh : « Oh là, ça devient sérieux tout-à-coup. Je donne un coup de coude à Phirosalle pour les lui indiquer et je prépare mon arme pour le combat. J'obtiens 11 pour **FAIRE UN MIRACLE** ».

Marc : « Ok, Phirosalle ? ».

Phirosalle : « Je lance des **PROJECTILES MAGIQUES** pour voir si ces bêtes sont résistantes ou pas. 11, aussi. Je tire sur les plus proches.

Marc : Ce sont ceux près de Rudiger.

Phirosalle: OK, je leur fais 7 **DÉGÂTS** ».

Marc : « Tes projectiles de magie pénètrent leur chitine et les brûlent de l'intérieur. Une odeur de noisette caldorienne emplit l'air. Que fais-tu ? ».

[TA23]

Trucs d'Acritarche [TA22]



Quand le Meneur dispose d'une groupe de monstres, il est préférable de les introduire peu à peu pour faire monter la tension du combat. Sauf en cas d'embuscade ou de charge, où l'effet psychologique sera plus fort si l'attaque est « en masse ».

Phirosalle : « Je lance une seconde salve en espérant être aussi chanceuse, bien sûr ! Je vise ceux qui arrivent par derrière. Alors, ça fait 11 encore. Je fais 4 DÉGÂTS sur ceux-là ». [TA24]

Marc : « Les scolopendres rampent désormais dans tous les sens, passant d'un mur à l'autre en se jouant de la gravité. Y en a-t-il trop ? Est-ce qu'ils deviennent plus difficiles à cibler ou est-ce ta magie qui faiblit ? Toujours est-il que les scolopendres que tu visais ne sont que retardés par ton attaque. La Poisse, alors que ton scolopendre te bouffe le visage, tu sens comme un dard pénétrer dans ton crâne. Soudain tes pensées sont envahies par des impressions brutes, agressives, venimeuses. Lance-moi 2d6+INT pour voir si tu résistes au contrôle mental du scolopendre ».

La Poisse : « Pourquoi c'est toujours à moi que ça arrive ce genre de trucs ? 4 ! Oh non ! La poisse, quoi ! ».

Marc (souriant) : « Tu marques un POINT D'EXPIÉRIENCE. Tes pensées sont complètement envahies par un flot continu d'ordres et d'impressions brutes,

Trucs d'Acritarche [TA23]



Un truc facile pour **PLON-GER DANS LE FANTASTIQUE** : ajouter un adjectif de lieu imaginaire à des choses communes.

grossières mais terriblement puissantes. Tu perds petit à petit le fil de tes propres idées jusqu'à ce que la seule qui te reste est d'empaler Rudiger avec ta rapière. Rudiger, tu vois La Poisse, le visage toujours recouvert du scolopendre te foncer dessus en criant, sa rapière pointée sur ton cœur. Que fais-tu ? ».

Rudiger : « Je vais esquiver la rapière et au moment où elle arrive à mon niveau, j'arrache le scolopendre de son visage ».

Marc : « Il te faudra tes deux mains pour le faire. Ce qui veut dire que tu dois lâcher ton fléau ».

Rudiger : « Ok ».

Marc : « Très bien, DÉFIE LE DANGER +DEX. Si tu réussis, tu arraches le scolopendre, sinon tu prends des DÉGÂTS ».

Rudiger : « 10 ! Je laisse La Poisse arriver à mon niveau, je fais glisser la lame de sa rapière sur mon armure et j'arrache le scolopendre au passage ».

Marc : « Exact ! Tu parviens même à arracher le scolopendre sans que le dard qu'il avait enfoncé dans la tête de La Poisse ne l'amoche encore plus. Rurgosh, les quatre scolopendres se rapprochent dangereusement. Que fais-tu ? ».

Rurgosh : « Il est temps que je passe à l'attaque ».

Marc : « TAILLE-LES EN PIÈCES... ».

Rurgosh : « 9 ! Je fais... 3 points de DÉGÂTS ».

Marc : « Ils continuent d'approcher. Tes attaques sont un peu lentes et les scolopendres arrivent à ton niveau et l'un d'entre eux te mord la cuisse pour 1D6+3... 5 DÉGÂTS. La plaie saigne abondamment

Trucs d'Acritarche [TA24]



DUNGEON WORLD autorise, ou plutôt encourage, un Aventurier à s'attaquer à plusieurs cibles en même temps. En cas de réussite, il leur inflige ses DÉGÂTS à toutes.

En cas d'échec ou de réussite partielle, le meneur peut frapper d'autant plus fort que l'Aventurier aura eu les yeux plus gros que le ventre. Mécaniquement, grâce au **BONUS AUX DÉGÂTS DE +1 PAR ENNEMI AU-DELÀ DU PREMIER**. Et par l'histoire, en insistant sur les conséquences (pris en tenaille, écarté du groupe, etc.).

comme si on t'avait lacéré la jambe avec un fouet barbelé. Mais ton attaque réduit en charpie la partie de son corps qui ne t'a pas grimpé dessus. Malgré que tu as l'impression de seulement les chatouiller avec ta masse, c'est assez pour finir les scolopendres déjà blessés par Phirosalle. D'ailleurs, Phirosalle, que fais-tu ? ».

Phirosalle : « Il ne reste que celui que Rudiger vient d'arracher au visage de La Poisse, non ? ».

Marc : « Oui, c'est ça ».

Phirosalle : « alors, je continue au **PROJECTILE**

MAGIQUE. 12, c'est réussi et le scolopendre se prend 6 DÉGÂTS ».

Marc : « Ton projectile d'énergie pure coupe en deux le scolopendre qui déjà cherchait à s'enfuir en rampant au plafond. Son sang luminescent vous éclabousse Rudiger et toi alors que la partie antérieure de son corps tombe à terre, et se tortille sous la douleur.

« Rudiger, tu vois un scolopendre émerger à toute vitesse d'une anfractuosité et se ruer sur La Poisse. Ton fléau est trop loin pour que tu puisses le ramasser avant que le scolopendre atteigne La Poisse. Que fais-tu ? ».

Rudiger : « La Poisse est-elle toujours « absente » ? ».

Marc : « Elle est tombé inanimée quand tu lui as retiré le scolopendre ».

Rudiger : « Alors je vais la protéger. Tant pis ».

Marc : « Très bien, lance 2D6+CON pour la DÉFENDRE ».

Rudiger : « 8. Je choisis une option... Je détourne les attaques sur moi ».

Marc : « Tu te rends compte que comme La Poisse est inconsciente, le scolopendre va automatiquement réussir son attaque ? ».

Rudiger : « Oui, oui. Mais j'ai juré de la protéger et je suis un homme de parole ! ».

Marc : « Tu prends 6 DÉGÂTS alors que le sco-



lopendre se faufile pour mordre La Poisse et que tu t'interposes. Phirosalle, le sacrifice de Rudiger ne t'échappe pas. Que fais-tu ? ».

Phirosalle : « Je n'ai pas d'affinité particulière avec Rudiger mais il est utile au groupe. Je continue donc ma longue série de **PROJECTILES MAGIQUES**. 3, fallait bien que ça arrive, hein ».

Marc : « Tu marques un Point d'Expérience.

L'attaque imprévisible du scolopendre te repousse dos au mur et il te grimpe dessus avec ses pattes tranchantes (tu prends 4 Dégâts) puis il te domine.

Tu vois ses yeux briller d'une lueur mauvaise et sa tête s'ouvrir pour laisser passer un énorme dard qu'il pointe sur ton cerveau. Rurgosh, la situation est critique. Mais si tu frappes le scolopendre avec ta masse, tu risques tout autant de blesser Phirosalle. Que fais-tu ? ».

Rurgosh : « Il faudrait que je trouve quelque chose pour l'éloigner ».

Marc : « Veux-tu **ÉTALER TA SCIENCE** ? ».

Rurgosh : « Non, je n'ai jamais été très assidu lors des catéchismes. Je vais plutôt **DISCERNER LA RÉALITÉ**. 7. Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ici ? ».

Marc : « Bonne question... Depuis le début du combat, les scolopendres semblent attirés par la lumière. Or, la lanterne de La Poisse gît au sol, juste à tes pieds ».

Rurgosh : « Je prends la lanterne que je lance loin derrière nous dans le couloir pour qu'elle explose et répande de l'huile enflammée. ».

Marc : « Ok, **DÉFIE LE DANGER +INT** pour voir si ton stratagème attire le scolopendre ou si celui-ci est plutôt attiré par la chair fraîche et le sang bien chaud ». [TA25]

Rudiger : « Est-ce que je peux l'aider ? ».

Marc : « Vu que tu es occupé défendre La Poisse, je dirai non. Par contre, Phirosalle le pourrait ».

Phirosalle : « Je blance une torche ou deux pour enflammer l'huile plus rapidement. Je lance 2d6+1. Ça fait 7. Je compte sur toi, Rurgosh ! ».

Rurgosh : « 11+1 égale 12 ! Houhou ! ».

Marc : « Le scolopendre se laisse prendre à ton stratagème et se rue sur la tache d'huile enflammée. Vous ramassez La Poisse et mettez autant de distance que possible entre vous et ces abominations troglodytiques. Après avoir franchi trois embranchements, vous décidez qu'il est temps de vous poser pour faire le point. Que faites-vous ? ».

Marc profite d'avoir donné la parole aux joueurs pour noter que les Aventuriers ont perdu peu de temps dans le labyrinthe. Répondant ainsi au second **ENJEU**. Il remarque également qu'ils ne répondront pas au troisième **ENJEU**, celui concernant le Fantôme.

Rurgosh : « Je pense qu'il est temps qu'on sorte les baumes et les miracles réparateurs d'Erdagosh. Premièrement, je consacre l'endroit pour qu'il soit plus sûr. Je fais 9 à mon **SANCTUAIRE** et je choisis de prendre -1 lorsque je **FAIS UN MIRACLE**. Je me consacre d'abord à La Poisse qui a été défigurée pendant le combat contre les scolopendres. 10, La Poisse, tu récupères (Charles lance 1d8+1d4 pour le **SANCTUAIRE**)... 5 PV. Phirosalle, tu veux que je te soigne ? ».

Phirosalle : « Oui, bien sûr ! ».

Trucs d'Acritarche [TA25]



Dans le jeu de rôle *Tran-chons et Traquons*, Kobayashi, l'auteur, nous invite à toujours annoncer les résultats positifs et négatifs avant de lancer les dés pour un test.

C'est une bonne habitude, bien dans l'exprit de l'**ACTION ANNONCER LES PRÉREQUIS ET LES CONSÉQUENCES**. Surtout, c'est un excellent moyen de clarifier les enjeux pour tout le monde. Je la conseille vivement à tous les Me-neurs !

Rurgosh : « Alors jure-moi que, une fois cette quête finie, tu viendras une semaine en retraite méditative avec moi dans un temple d'Erdagosh ».

Phirosalle : « C'est quoi ce chantage pourri ? ».

Rurgosh : « Je m'en fais vraiment pour le salut de ton âme, tu sais. Et je suis sûr que tu gagnerais à méditer quelques versets de sagesse dans un environnement libéré des influences douteuses de tes études arcaniques ».

Phirosalle : « Tu ne vas pas rajouter une semaine à chaque fois que tu me soigneras, dis ? ».

Rurgosh : « Non, non. Juste une semaine pendant

laquelle je te ferai voir les bienfaits et la sagesse d'Erdagosh et de son culte. Je suis sûr que tu apprécieras certains des mystères que nous étudions dans nos temples ».

Phirosalle : « Ok, marché conclu ! ».

Rurgosh : « Parfait, j'obtiens 9, je te rends... 10 PV et je choisis d'oublier ce sort ».

Rudiger : « Et moi ? ».

Rurgosh : « Toi ? Tu as insulté mon dieu, il n'est pas question que je te fasse bénéficier de ses bienfaits ! ».

Rudiger : « Voilà qui va m'inciter à en dire du bien, tiens ! Bon, j'utilise mes cataplasmes. Y a pas à dire, on est toujours tout seul ! ».

Marc : « Alors... La Poisse, grâce aux bienfaits d'Erdagosh, tu n'es plus défigurée et je lève le **MALUS À TES JETS +CHA**. Pareil pour toi, Phirosalle. Rudiger, tu récupères 7 PV par utilisation de cataplasme. Combien en utilises-tu ? ». [TA26]

Rudiger : « OK, j'en utilise un. Bon, on fait quoi, maintenant ? ».

La Poisse : « On continue vers la salle du trésor, on ne doit plus être très loin, non ? ».

Techniquement, La Poisse avait réussi son test lors de l'**ACTION SUR MESURE**. Marc doit maintenant conduire les Aventuriers jusqu'à la salle du trésor. Comme Vanessa se tourne vers lui, il peut faire une **ACTION CLÉMENTE**. Rien ne l'empêche de faire les deux et d'en profiter pour faire avancer les **SOMBRES PRÉSAGES** de l'Unité d'extermination.



Marc : « Manifestement, les couloirs dans lesquels vous vous trouvez sont plus décorés que ceux que vous venez de quitter. Une tendance qui s'affirme alors que vous avancez silencieusement. Vous entendez les bruits à peine masqués que fait une troupe nombreuse et enragée qui se dirige clairement dans votre direction. On dirait que votre combat et votre repos ont permis aux Gemmophages de vous localiser et de rattraper une partie de l'avance que vous aviez sur eux. C'est alors que vous arrivez dans un couloir plus large et aux bas-reliefs somptueux. Il se termine par une arche richement sculptée. Vous avez trouvé ce que vous cherchiez ! La Poisse, toi qui est en avant-garde, dis-moi ce que tu vois dans cette pièce que tu n'as aucune envie de laisser ici ? »

La Poisse : « La pièce est remplie de coffres débordant d'or et au milieu de toutes ces richesses, trône un superbe miroir sur pied ! ».

Trucs d'Acritarche [TA26]



De même que vous ne devez pas vous contenter d'égrener des DÉGÂTS, montrez bien l'effet d'un **MIRACLE DE SOIN** pour **RENDRE LE MONDE VIVACE**.

Marc : « Bien sûr ! Il y a ici plus d'or que tu ne pourrais en emporter. N'oublie pas que 100 PO pèsent **POIDS 1**. Et toi Phirosalle, que vois-tu ? ».

Phirosalle : « Je n'ai d'yeux que pour le miroir, le reste ne m'importe pas ».

Marc : « Alors dis-m'en plus sur ce miroir ! À quoi reconnais-tu sans aucun doute possible qu'il s'agit bien du Miroir des Âmes ? ».

Phirosalle : « **Son pied est en bois précieux, gravé de mille runes magiques. Et sa glace est faite d'un énorme diamant poli. Suivant l'angle d'inclinaison du miroir, son reflet révèle une vision d'un des quatre plans** ».

Marc : « Extra ! Cette vision est terriblement hypnotique, non seulement parce qu'il suffit d'un léger changement d'angle latéral pour que la vision dans le miroir franchisse des lieues et des lieues, mais aussi par les secrets qu'elle révèle sur ces quatre plans élémentaires. Tu vas **LANCER 2D6+SAG**, stp. Mais avant, laisse-moi quelques instants pour que j'écrive une **ACTION SUR MESURE** pour le miroir ».

Marc veut écrire une **ACTION SUR MESURE** pour le piège mortel du Miroir des Âmes. Il sait d'avance que sur 6-, l'Aventurier perd son âme, comme indiqué dans ses notes prises en début de partie. Il décide de suite qu'elle se retrouve prisonnière du miroir. Mais il doit aussi décider ce qui se passe en cas de réussite, partielle et totale. [TA27]

Il écrit ceci : « **Quand vous plongez le regard dans le Miroir des Âmes, LANCEZ 2D6+SAG. SUR**

Dans le Guide... [TA27]



Vous trouverez plein de bons conseils pour écrire de bonnes **ACTIONS SPÉCIALES**.

Mais c'est un art difficile, dont la maîtrise demande beaucoup d'entraînement.

10+, vous contemplez votre âme sereinement. **SUR 7-9, choisissez 1 :**

- > le miroir fait remonter un lourd secret que vous aviez préféré oublier (voyez lequel avec le Meneur) ;
- > le miroir vous arrache une part de vous-même que vous auriez préféré conserver (dites laquelle, comme le sens de l'honneur, la joie de vivre, le sens de l'humour, etc.).

SUR 6-, le miroir emprisonne votre âme et la remplace par celle qu'il tenait prisonnière auparavant ».

Marc : « Voilà, je suis prêt, tu peux lancer les dés ».

Phirosalle : « 13 ! À moi les secrets du miroir ! ».

Marc : « Tu plonges ton regard dans le miroir et tu n'y découvres rien que tu ne savais déjà sur toi-même. Tu comprends donc que le miroir permet de dévoiler au grand jour les facettes de l'âme de quelqu'un. Et comme tu résistes à son « appel », tu en

dédus également qu'il doit pouvoir emprisonner les âmes des plus faibles. Tu peux désormais transporter le Miroir à ton bon vouloir. Mais, il est certain qu'il te faudra à nouveau affronter son piège si tu veux activer ses autres pouvoirs magiques. Rudiger, mon ami ! Toi, que vois-tu dans cette pièce ? ».

Rudiger : « En retrait par rapport au miroir et aux coffres, il y a un ratelier qui porte des armes et des armures qui semblent ne pas avoir été touchées par le temps et la poussière. La plupart sont ornées et semblent rayonner d'une aura merveilleuse ». [TA28]

Marc : « Bien sûr ! Le ratelier présente même un véritable objet magique. À toi de me dire ce qui te plairait le plus. Un arc enchanté ? Une armure ? Un bouclier ? Dis-moi ce qui te ferait plaisir ».

Rudiger : « Et bien, puisque j'ai le choix, je me verrais bien remplacer mon casque tout bosselé par un superbe casque magique ! ».

Marc : « Sans problème ! Nous déterminerons son pouvoir magique quand Phirosalle aura eu le temps de l'étudier ou de vérifier si sa science peut l'aiguiller à ce sujet, tu veux ? ».

Rudiger : « OK ».

Marc : « Et toi, Rurgosh, que vois-tu ? ».

Rurgosh : « Je peux dire vraiment ce que je veux ? N'importe quoi ? ».

Marc : « Oui, mais ce n'est pas le moment de dire une cooonnerie ! ».

Rurgosh : « Alors je vois une grande statue d'Er-

dagosh, sculptée dans le plus beau des marbres. Il se tient assis en tailleur et il semble complètement absorbé dans la lecture d'un lourd grimoire. Le grimoire n'est pas en marbre, lui. C'est un vrai grimoire dans lequel le fidèle croyant que je suis peut obtenir une faveur de son dieu ».

Marc : « Voilà un objet magique bien intéressant, il me semble. Je te propose ceci : **si tu le consultes après avoir satisfait à un précepte d'Erdagosh, tu réussis automatiquement ton prochain jet en ÉTALER SA SCIENCE et je te fournirai non pas une, mais deux infos intéressantes et utiles** ».

Rurgosh : « Ah ! Euh... Oui, pas mal. Mais, j'imaginai aussi pouvoir récupérer un MIRACLE que j'aurais perdu ».

Marc : « OK, l'un ou l'autre. Mais alors tu ne peux consulter le recueil qu'une seule fois par session ».

Rurgosh : « D'accord ! ».

Trucs d'Acritarche [TA28]



Quand un Joueur vous tend une perche, saisissez-la à moins d'avoir une bonne raison de faire autrement. Par exemple, un Joueur qui « se la joue trop perso » ou qui met une mauvaise ambiance à table.

Comme les joueurs regardent Marc en se demandant ce qui va arriver, il peut lancer une ACTION CLÉMENTE. Il décide de PRÉSENTER UNE ÉPREUVE AU QUÉMANDEUR. Le plus évident serait de mettre Phirosalle à l'épreuve. Mais Marc veut également amener un choix difficile en faisant débarquer l'Unité d'extermination au milieu du bazar. Il porte donc son dévolu vers un autre joueur : Gérald. Il demande à ce dernier de lui tendre son livret d'Aventurier pour jeter un oeil à ses LIENS. Marc prend quelques instants pour bien choisir et imaginer lequel des LIENS de Rudiger offrira à la table la meilleure expérience de jeu. Il jette son dévolu sur : « Rurgosh est un mou, mais je vais en faire un dur à cuire, comme moi ».

Marc : « Rudiger, alors que tu soupèses le merveilleux casque que tu as trouvé sur le ratelier, hypnotisé par la finesse du travail de décoration, quelque chose te pousse à regarder en direction de Rurgosh. Tu le vois se pencher sur le grimoire que l'énorme statue porte sur ses genoux. Tu as alors la vision claire d'un Rurgosh vieux et décrépi ; émacié et aux traits tirés, le dos voûté par de trop nombreuses heures d'étude et de contemplation de vieux tomes ineptes. Crois-tu vraiment que c'est en se plongeant dans une lecture érudite qu'il va s'endurcir comme tu le voudrais ? ».

Rudiger : « Oh que non ! Je m'approche de lui et je lui dis que ce n'est pas le moment de lire. D'autant plus qu'on a des Gemmophages à nos trousses ».

Trucs d'Acritarche [TA29]



Avec l'**ACTION** : **GÊNER**, **DUNGEON WORLD** offre une manière élégante de régler les oppositions entre Aventuriers.

Mieux ! Quand l'opposition réussit, les chances que l'**ACTION** de base échoue augmentent drastiquement. Et donc, l'opportunité d'un échec et d'une **ACTION MÉCHANTE** qui rappellera aux joueurs qu'il vaut toujours mieux trouver un compromis...

Marc (fait un clin d'oeil à Charles) : « Rurgosh, c'est un important grimoire de ton culte, tu vas laisser ce lourdaud te gâcher ta lecture ? ».

Rurgosh : « Bien sûr que non ! Je dis à Rudiger d'aller se faire foutre ! ».

Rudiger : « J'essaie de lui prendre son livre ! ».

Rurgosh : « Compte là-dessus ! ».

Marc : « Rudiger, tu vas **DÉFIER LE DANGER** +**DEX**, mais avant, Rurgosh, tu vas **GÊNER** Rudiger. Lance **2D6+LIEN** ». [TA29]

Rurgosh : « 9 ! Tu prends -2 à **SUIVRE** ! ».

Marc : « Oui et il est possible qu'il te blesse en t'arrachant le livre des mains ».

Rudiger : « 5 ! Tu as de la chance ! ».

Marc : « Rudiger, tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. Et Rurgosh n'a pas tant de chance que ça en fait. Rurgosh s'était mis à courir pour éviter que Rudiger ne lui vole le grimoire de son culte et, alors qu'il passe au niveau de l'entrée de la salle, il trébuche sur une puissante jambe à la peau de pierre et s'étale au milieu d'un groupe de féroces guerriers gemmophages, du genre de celui qui irradiait une chaude lumière rouge ! Rudiger, que fais-tu ? ».

Rudiger : « Ils sont combien ? ».

Marc veut marquer le coup de l'échec et en profiter pour relancer l'action autour de l'unité d'extermination. Il décide donc de pimenter la situation en utilisant l'**ACTION DE DANGER** : **LANCER UNE ACTION COORDONNÉE**. Marc lance 1d4 pour déterminer leur nombre et obtient 3. Ils sont donc 7 !

Il annonce : « Tu vois au moins quatre guerriers de la trempe du meilleur que vous aviez affronté dans le temple. Et tu ne serais pas étonné qu'il y en ait d'autres cachés dans la pénombre. De plus, tu entends clairement une voix de Gemmophage psalmodier quelque chose dans l'obscurité ». Marc imagine un père-mémoire (un chaman) en train d'incanter.

Rudiger : « OK, je crie aux deux autres de nous trouver une porte de sortie et j'attrape Rurgosh par les pieds pour le trainer jusqu'à moi et le remettre debout. Ensuite, on interdira l'entrée aux Gemmophages ».

Marc : « Tu n'éprouves aucune difficulté à tirer Rurgosh et le mettre sur ses pieds. Par contre, interdire l'entrée aux Gemmophages, c'est une autre his-

toire. Il va falloir que vous parveniez tous les deux à **DÉFIER LE DANGER** +**CON**. Si l'un de vous échoue, il se prendra des dégâts et un Gemmophage pénétrera dans la pièce. Si vous échouez tous les deux, vous serez débordés. [TA30]

Rudiger : « 8 ».

Rurgosh : « 5 ! Aïe ! ».

Marc : « Exactement ! Rurgosh, tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. Vous parvenez à empêcher les Gemmophages de rentrer dans la pièce. Rudiger, tes efforts t'amènent à te mettre en posture défavorable, tu prends -1 à **SUIVRE**. Rurgosh, tu prends **1D8 DÉGÂTS** (ça fera 6-2 = 4 **POINTS DE VIE**) alors qu'un Gemmophage te repousse violemment contre le mur d'entrée. Pendant ce temps-là, Phirosalle et La Poisse, que faites-vous ? Comment réagissez-

Trucs d'Acritarche [TA30]



Vous pouvez conditionner la réussite d'une action très complexe ou difficile à la réussite de plusieurs **ACTIONS**, les mêmes ou des différentes selon la situation.

Rien ne vous l'interdit formellement dans les règles. Mais ne le faites que si vous le jugez indispensable.

vous à l'injonction de Rudiger qui vous demandait de trouver une issue de secours ? ».

Phirosalle : « Je cherche une issue. Est-ce que j'en vois une ? ».

Marc (qui utilise l'**ACTION DE SALLE : MONTRER CE QUE L'ON DÉSIRE**) : « Oui, tu en vois une ».

Phirosalle : « Assez pour passer avec le miroir ? Et je ne l'avais pas vue avant ? ».

Marc : « Qui, pourtant on ne peut pas dire qu'elle soit très discrète ».

Phirosalle : « Je pointe l'issue du doigt et je demande à La Poisse si elle la voit aussi ». [TA31]

Marc (fait un clin d'oeil à Mélissa) : « La Poisse, que cherches-tu ? ».

La Poisse : « Je cherche un moyen de couvrir notre retraite ou d'empêcher les Gemmophages de nous poursuivre ».

Marc : « Tu vois que la clé de voûte de la porte que défendent Rudiger et Rurgosh est fendue et ne semble plus tenir que par habitude. Au même moment, tu vois un farouche guerrier gemmophage bousculer Rurgosh et s'élancer vers toi. Que fais-tu ? ».

La Poisse : « Je crie à Rudiger de détruire la clé de voûte et je m'apprête à esquiver l'attaque du Gemmophage ».

Marc : « Rudiger, tu entends La Poisse. Deux choses. Premièrement, la clé de voûte te semble franchement solide et il faudra plus qu'un coup de fléau pour la desceller. J'entends par là qu'il te faudra un effort similaire à **FORCER PORTES ET HER-**

SES. Ensuite, tu ne peux pas t'occuper de la clé ET te défendre contre les assauts des Gemmophages. Que fais-tu ? ».

Rudiger : « Est-ce que Rurgosh peut m'aider ? ».

Marc : « Il peut te **PROTÉGER** des Gemmophages, mais il ne peut pas t'**AIDER**. Sa taille ne le permet pas ».

Rudiger : « Rurgosh ? ».

Rurgosh : « Je sens qu'on va finir emmurés vifs... OK, vas-y ! ».

Marc : « Non, Rurgosh, commence, s'il te plaît ! ».

Rurgosh : « OK. J'obtiens 8... et je choisis de diminuer les **DÉGÂTS** de moitié ».

Marc : « Vas-y, Rudiger. Lance **2D6+FOR** ».

Rudiger : « 6, pitié ! Quel manque de bol ! ».

Trucs d'Acritarche [TA31]

Parfois, un joueur posera une question tellement pertinente qu'y répondre lèverait trop le voile sur les dessous de l'histoire. N'oubliez jamais que vous devez toujours **ÊTRE HONNÊTE**. Mais rien ne vous empêche d'être finaud. Confirmez l'intuition du joueur tout en ne répondant pas franchement à la question.



Marc : « Tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. La clé de voûte résiste aux assauts de ton sinistre fléau malgré que tu redoubles d'effort. Les Gemmophages en profitent pour te lacérer mais leurs lames d'obsidienne ne parviennent pas à entamer ta lourde armure. Aurais-tu sous-estimé ton effort ? Toujours est-il que tu t'effondres au sol, ivre de fatigue. (Marc utilise ici son **ACTION MÉCHANTE** pour concrétiser l'incantation du chaman, d'autant que personne n'y a porté son attention.) Rurgosh, avec Rudiger qui s'enfonce dans les bras de Morphée, c'est toute votre tactique de confinement qui vole en l'air. Et les guerriers gemmophages lancent la contre-attaque. Que fais-tu ? ».

Rurgosh : « Est-ce que les efforts de Rudiger ont un peu porté leurs fruits, ou pas du tout ? ».

Marc : « Oui, la clé de voûte montre maintenant des signes de faiblesse. Mais elle est toujours trop haute pour toi... ».

Rurgosh : « Sans blague ! Je pensais plutôt frapper à mon niveau et compter sur l'onde de choc pour desceller la clé ».

Marc : « Pourquoi pas ! Disons que tu utilises tes connaissances en architecture et en ingénierie dans ce cas. Défies le **DANGER +INT**, veux-tu ? ».

Rurgosh : « 2 ! On va tous mourir ! ». (Rires)

Marc : « Tu marques un **POINT D'EXPÉRIENCE**. Les Gemmophages te pressent tellement pour entrer dans la pièce que tu es balayé comme un fétu de paille par la charge des Gemmophages fous furieux. Tu

prends de nombreux coups au passage. (Marc lance 1d10 +3). Tu prends 10 POINTS DE DÉGÂTS ! ».

Rurgosh : « Je suis mort ! ». [TA32]

Marc : « Ah, bon ? ! ? Et bien, il est temps de pousser ton **DERNIER SOUPIR**. Rurgosh, tu te retrouves sur un long chemin sinueux qui conduit à un gigantesque temple à l'architecture caractéristique de ton culte. Sauf que celui-ci est mille fois plus beau que le Grand Temple d'Erdagosh que tu as eu l'occasion de visiter une fois. Dis-moi, Rurgosh, à quoi ressemble Erdagosh ? ».

Rurgosh : « C'est un Nain d'imposante stature, aux yeux plissés par une intelligence fine et une érudition sans faille. Il a une toge constellée d'étoiles qui brillent et clignent. À son cou, il a un collier fait d'un serpent qui siffle. Son bras droit est armé d'une lourde masse tandis que son bras gauche porte un bracelet avec un serpent la gueule grande ouverte qui lui sert de gantelet. Et sa ceinture est également un serpent qui se mord la queue ».

Marc : « Très bien, excellent même ! Bon, il te toise longuement. Puis, il passe devant tes yeux une main fine dont les doigts sont tachés d'encre et c'est comme si le livre de ton existence se déroulait devant toi. Tout ce que tu as fait pour le temple, ce en quoi tu as échoué et ce qui t'attend peut-être encore te sont révélés. Nul besoin de parler face à celui qui sait tout et qui veut tout savoir. **LANCE 2D6**, s'il-te-plaît ».

Rurgosh : « 7, je suis sauvé, c'est ça ? ».

Marc : « Si tu acceptes le marché d'Erdagosh, oui. (Marc réfléchit quelques instants.) Voici ce qu'Erda-

Trucs d'Acritarche [TA32]



DERNIER SOUPIR est toujours une **ACTION** difficile à mettre en place. Que vous donniez à la Mort une apparence en phase avec les croyances de l'Aventurier ou une apparence « standard » pour tout le monde, il vous faudra bien improviser pour rendre ce moment mémorable.

Bien plus important encore est le marché que l'Aventurier peut être amené à conclure avec la Mort. Quel qu'il soit, **assurez-vous qu'il en coûtera à l'Aventurier, que vous le confronterez à un choix difficile.**

Et n'oubliez pas : la Mort n'est pas du genre à oublier et à négliger les pactes qu'elle passe. Notez convenablement les tenants et aboutissants du marché et **relisez-les avant chaque nouvelle partie** pour ne pas les oublier. Mieux, **faites-en un Front !**

gosh te propose. Il veut que tu ailles offrir le **gri-moire que tu viens de trouver au Grand Temple dès ta sortie de ce lieu. Ensuite, tu devras mon-**

ter une expédition avec tes frères pour nettoyer cet endroit et t'assurer que le cristal qui en est le maître profite à ton culte. Ensuite, il te faudra restaurer le temple d'Eradash et lui trouver un **grand prêtre** ».

Rurgosh : « De quel cristal parle-t-il ? ».

Marc : « À toi de le découvrir ! Acceptes-tu sa proposition ? ».

Rurgosh : « Ai-je vraiment le choix ? ».

Marc : « Bien sûr ! Tu peux considérer que Rurgosh a eu une vie bien remplie au service de son dieu et qu'il peut préférer le rejoindre ».

Rurgosh : « Non, je préfère continuer de jouer. Et ce qu'il m'a demandé me semble en ligne avec ses préceptes. J'accepte sa proposition ! ».

Marc : « Très bien. Tu es donc stabilisé à 1 PV. La Poisse, tu dois toujours esquiver l'attaque de ce Gemophage qui te charge. Comment t'y prends-tu ? ».

La Poisse : « Je vais lui lancer des couteaux dans les jambes tout en me tenant prête à sauter sur le côté si ça ne le stoppe pas ».

Marc : « On est d'accord pour dire que tes lancers visent à le stopper, pas à le blesser ».

La Poisse : « Quelle différence ? ».

Marc : « Dans le premier cas, tu **BRAVES LE DANGER + DEX**. Si tu réussis, tu le stoppes sans lui infliger de **DÉGÂTS**. Dans le second cas, tu Lances une **SALVE** classique et il ne stoppera que si tu lui fais des **DÉGÂTS** substantiels ».

La Poisse : « Je choisis **DÉFIER LE DANGER... 13** ».

Marc : « Tu lui plantes un couteau de lancer dans une articulation. Le guerrier trébuche et va s'écraser la tête contre un obstacle et il s'effondre, assommé. Tu vois alors la situation précaire dans laquelle sont Rurgosh et Rudiger. Mais il est temps de voir ce que fait Phirosalle ». (Marc se tourne vers Mélissa.)

Phirosalle : « Vu que La Poisse ne me répond pas, j'inspecte plus avant la sortie que j'avais repérée. Qu'est-ce que je vois ? ».

Marc : « Tu vois une lourde porte en bois entourée d'un solide arc de pierre. La porte est entrouverte. Que fais-tu ? ».

Phirosalle : « Je pousse la porte et je range le miroir derrière. Est-ce qu'il y aurait moyen de la baricader ? ».

Marc : « Bien sûr ! ».

Phirosalle : « C'est trop beau pour être vrai ! Je soupçonne une illusion. Comment puis-je m'assurer

qu'on n'abuse pas mes sens ? ».

Marc : « Si tu avais du temps devant toi, je dirais qu'il te faudrait inspecter les indices qui te mettent la puce à l'oreille. Ce qui reviendrait à **DISCERNER LA RÉALITÉ**. Mais je ne suis pas certain que la situation le permette. Mais peut-être as-tu une autre idée ? ».

Phirosalle : « Non. J'appelle La Poisse pour qu'elle vienne me rejoindre ».

La Poisse : « OK, moi ça m'arrange de les laisser derrière nous. J'ai toujours l'objet volé à Rudiger et Rurgosh en sait trop sur moi. Bon débarras ! ».

Marc : « Rappelle-moi la nature de cet objet, s'il-te-plaît ».

La Poisse : « On ne l'avait pas fixée ».

Marc (qui sourit) : « C'est le moment. Dis-moi ce que c'est ».

La Poisse : « C'est un étrange carnet fait de deux pans en bois. À l'intérieur, l'un des pans porte un stylet en ivoire et les deux pans sont couverts d'argile sur laquelle figurent d'incompréhensibles calligraphies ».

Marc : « Parfait ! La Poisse, que fais-tu ? ».

La Poisse : « Voyant que les Gemmophages ont le dessus à l'entrée, je cours rejoindre Phirosalle ».

Marc : « Vous vous retrouvez à l'entrée d'un couloir fait de pierres plus grossières, à peine éclairé par la seule torche de La Poisse. À votre plus grande surprise, un lourd madrier permet de bloquer la porte de l'extérieur. Que faites-vous ? ».



Phirosalle : « Je bloque la porte avant que les Gemmophages l'atteignent ». [TA33]

Marc : « Ok, au moment où vous fermez la porte et la bloquez à l'aide du madrier, un nuage de poussière vous étouffe et vous aveugle momentanément. Mais vous voilà toutes les deux en sécurité. Rurgosh, malgré ta vision encore brouillée et ton esprit embrumé par l'expérience mystique que tu viens de vivre, tu vois les deux fripouilles se réfugier dans une crevasse dont l'entrée s'effondre derrière elles. Tu te demandes également si ton regard n'est pas abusé car la pièce a pris une toute autre configuration. Tu vois que tu te trouves dans une immense caverne dont le centre est occupé par un gigantesque cristal noir qui pend depuis la corniche d'un promontoire dont le sommet est hérissé de hautes colonnes. Un escalier taillé dans la pierre tourne autour du promontoire rocheux pour monter au-dessus du cristal ».

Rurgosh : « Voilà donc le fameux cristal... Est-ce que les Gemmophages ont l'air de s'intéresser à moi ? ».

La question de Charles offre l'opportunité à Marc de faire une **ACTION CLÉMENTE**. Comme il sait que les Gemmophages vénèrent le cristal, il en profite pour utiliser l'**ACTION : RÉVÉLER DES TRACES DE CULTE**.

Marc : « Tu vois les Gemmophages entrer dans la pièce et la sécuriser. Deux d'entre eux se postent à l'entrée près de toi et Rudiger. Le chaman et deux forts guerriers montent l'escalier vers la plateforme de prière et tu vois le chaman effectuer un petit rituel

que tu devines de purification. Deux autres guerriers se dirigent vers la crevasse effondrée. Malgré la faible lumière, tu les vois s'affairer à empiler les pierres roulées depuis la salle dans la crevasse. Pendant ce temps, Rudiger, tu reprends peu à peu conscience. Rapidement, tu sens la présence des deux guerriers gemmophages te dominant. Que fais-tu ? ».

Rudiger : « Est-ce que je sais pour les deux lâches qui nous ont abandonnés ? ».

Marc : « Non ; par contre tu te rends compte qu'elles ont disparu. Le pourquoi t'échappe ».

Rudiger : « Mon fléau est près de moi ? ».

Marc : « Oui, il est portée de main ».

Rudiger : « OK, il est temps de leur montrer de quel bois je me chauffe. En un seul geste, j'attrape

Trucs d'Acritarche [TA33]

Ce n'est jamais idéal de se retrouver avec des Aventuriers séparés en plusieurs groupes. Cela complique sensiblement la tâche du Meunier.

Le truc, c'est de s'arranger pour que ce que chaque groupe vit de son côté soit passionnant et intéressant pour un maximum de monde.



mon fléau et je l'utilise pour renverser les deux Gemmophages près de moi ».

Marc : « OK, DÉFIE LE DANGER +FOR, s'il-te-plaît ».

Rudiger : « 9 ! ».

Marc : « Le plus proche s'effondre de tout son long, et sa tête percute lourdement le sol, le laissant un peu désorienté. Par contre le second se rattrape in extremis et doit seulement mettre un genou à terre. Il lance son long bras à la peau de pierre et vise ta gorge. Que fais-tu ? ».

Rudiger : « Je lui éclate la tête avec mon fléau. Bref, je le **TAILLE EN PIÈCES** et je fais... 7. Il prend **5 POINTS DE DÉGÂT** ».

Marc : « Tu l'attrapes un peu plus bas que prévu et le choc de ton arme l'envoie valdinguer au milieu de la salle. Mais avant, il a le temps d'enfoncer ses griffes minérales dans ton épaule et de t'insulter... 7 **POINTS DE DÉGÂTS**. Rurgosh, tu vois là une opportunité, d'autant que le second Gemmophage est à terre et te tourne le dos alors qu'il se met à quatre pattes pour attaquer Rudiger ».

Rurgosh : « Je vais prier Erdagosh pour que ma masse effraie le Gemmophage, alors. Je lance pour mon **MIRACLE**... 8. Je choisis de voir ce **MIRACLE** révoqué par Erdagosh ».

Marc : « OK. Tu te lèves en brandissant ta masse et le Gemmophage hurle de peur, et va se prosterner dans un recoin de la grotte. Rudiger, que fais-tu ? ».

Rudiger : « Je marche d'un pas décidé vers le Gemmophage que j'ai envoyé valdinguer et je le finis ».

Marc : « OK, TAILLE-LE EN PIÈCES, alors ».

Rudiger : 6. On s'y fait. Je prends un POINT D'EXPÉRIENCE et... ».

Marc : « Le Gemmophage se relève et évite ton assaut pendant que ses compagnons en faction devant la crevasse se ruent vers toi. Tu te retrouves encerclé et menacé par trois guerriers de pierre exsudant une lumière rouge et sourde, et une chaleur quasi insupportable. Rurgosh, tu vois ton ami encerclé et sur le point de se faire trucher, que fais-tu ? ».

Rurgosh : « Si on continue, on va y passer. Tu ne crois pas Rudiger ? ».

Rudiger : « Oui, la situation n'est pas bien reluisante. Qu'est-ce que tu conseilles ? ».

Rurgosh : « On pourrait se rendre ».

Rudiger : « Pitié, ne me demande pas ça ».

Rurgosh : « Ils ont l'air civilisés puisqu'ils prient. Il y a donc de fortes chances qu'ils nous fassent prisonniers. Pendant qu'on croupit au cachot, on en profite pour se reposer. Techniquement, cela me permettra de refaire le plein de **MIRACLES** et de **POINTS DE VIE**, et toi tu profites de ton expérience pour **MONTÉ DE NIVEAU**. Ensuite, on profitera de la première occasion pour se libérer et leur fausser compagnie. [TA34]

Rudiger : « J'aime pas trop ce plan, mais j'ai rien de mieux à proposer. Vas-y ! ».

Rurgosh : « D'une voix tonitruante je les somme d'arrêter le combat et leur dis que nous nous rendons. En preuve de bonne foi, je jette ma masse à terre ».

Rudiger : « J'abaisse mon fléau ».

Marc pourrait demander à Rurgosh de **NÉGOCIER**. Mais il préfère **DIRE CE QUE L'HISTOIRE DEMANDE** puisque les deux aventuriers se sont concertés.

Marc : « Le chaman et les deux guerriers qui l'avaient accompagné sur la plateforme descendent pendant qu'un des trois Gemmophages qui entouraient Rudiger se dirige vers toi, Rudiger. Il te fait signe de lâcher ton fléau. Tu obtempères ? ».

Rudiger : « La mort dans l'âme et pas avant qu'il ait dû me presser pour le faire. Je me rends, mais je reste fier. Nous avons perdu cette bataille, mais nous gagnerons la suivante ! ».

Marc : « Les Gemmophages vous rassemblent après vous avoir délestés de vos armes et de votre équipement. Et le chaman s'approche de vous. Vous voyez que son corps est couvert de nombreux symboles mystiques qui vous sont aussi étrangers qu'incompréhensibles. Ceux-ci sont créés par l'alignement

Trucs d'Acritarche [TA34]

Fuir ou se rendre doit toujours être une option valable pour les Aventuriers. Mais pour que les Joueurs prennent cette difficile décision, il faut que la menace soit claire. De même, la porte de sortie...



de pierres précieuses serties à même sa peau. Vous voyez également qu'il porte un collier de pierres précieuses dont toutes présentent des signes évidents de morsure. Rurgosh, à ton avis, pourquoi les Gemmophages vénèrent-ils le cristal géant de cette pièce au lieu de le manger ? ».

Rurgosh : « Si j'ai bien compris, c'est le cristal qui génère toutes ces illusions ? ».

Marc : « Quelles illusions ? ».

Rurgosh : « Et bien, la statue et le livre, le casque de Rudiger, l'or de La Poisse, et tout ça ».

Marc : « Non, non. Si la pièce a radicalement changé d'aspect, Rudiger porte toujours le casque qu'il a trouvé, le poids du livre sacré était bien réel dans ton sac à dos et tu vois toujours sa tranche dépasser de ton sac posé à terre à côté d'un Gemmophage. Et tu aperçois le scintillement de pièces d'or et de bijoux dans un coffret adossé à un mur pas loin de l'escalier qui tourne autour du large pilier central de la pièce. En fait, tous ces trésors sont parfaitement réels et matériels ».

Rurgosh : « Mais alors, comment ça se fait qu'on n'ait pas vu le cristal plus tôt ? Qu'on n'ait pas vu qu'on était dans une sorte de grotte ? ».

Marc : « Ah ça ! C'était sans doute une illusion d'autant plus forte que vous étiez concentrés sur les trésors qui vous attendaient... Ceci dit, j'aimerais une réponse à ma question. Pourquoi les Gemmophages vénèrent-ils le cristal géant de cette pièce au lieu de le manger ? ».

Rurgosh : « Manifestement, ils le vénèrent. Ils le prennent pour une sorte de dieu. Peut-être le père des cristaux ? ».

Marc : « Oui, sûrement. Une sorte de cristal primordial, donc. Un cristal intelligent puisqu'il pourrait faire de la magie et créer des illusions ».

Rurgosh : « Oui, c'est ça ! Et ils croient qu'ils sont une sorte de peuple élu pour le protéger ».

Avec Rurgosh et Rudiger qui se rendent, et Phirosalle et La Poisse qui se sont esquivées, Marc se rend compte que les Aventuriers ne répondront à aucun des ENJEUX de la salle sauf un. Il prend conscience que, porté par l'action et l'histoire, il a négligé l'investigation de l'origine et des motivations du cristal. Mais comme il sait que Rurgosh va devoir revenir, ce n'est pas perdu. Et il décide donc d'aller de l'avant.



Marc : « Parfait ! Vous êtes donc traités comme des profanateurs, c'est-à-dire sans ménagement. Un imposant Gemmophage vous noue les bras avec une liane et ils se rassemblent pour sortir de la pièce. Vous ressortez à leur suite et ils vous conduisent, à travers le labyrinthe qu'ils connaissent manifestement fort bien, jusqu'à leur repaire. Le refuge se compose d'une large caverne centrale un peu basse de plafond. D'ailleurs Rudiger, tu dois te plier en deux pour pouvoir t'y déplacer. Les Gemmophages adoptent une position à quatre pattes dans laquelle ils semblent tout aussi à

l'aise qu'en position bipède. Le refuge est encombré par d'énormes stalactites et stalagmites que les Gemmophages ont commencé à ronger pour la plupart. Cette large pièce s'ouvre sur quatre alcôves qui servent de chambres ou de réserves. La pièce centrale débouche sur une seconde caverne qui doit donner sur l'extérieur si vous en croyez la lumière qui baigne la séparation entre les deux salles. Les Gemmophages vous conduisent dans une salle annexe et vous ligotent à un stalagmite. Deux guerriers gemmophages se plantent à l'entrée et vous tournent le dos. Vos effets sont déposés dans un coin et un Gemmophage fouille vos affaires. Il finit par vous apporter une RATION et de l'eau. Puis il quitte la pièce sans se retourner. Rudiger, c'est le moment de MONTER DE NIVEAU. Tu diminues tes PX de 8 et tu peux prendre une ACTION SPÉCIALE de Guerrier et augmenter une de tes CARACTÉRISTIQUES de 1. Si c'est ta FOR, DEX, CHA ou SAG, ton AJUSTEMENT prendra également +1 ».

Rudiger : « J'hésite entre SANS PITIÉ, BLINDÉ. et FORGERON. Je prends BLINDÉ. Et je monte ma FOR à 18 comme ça mon AJUSTEMENT monte à +3 ».

Marc : « OK. Ensuite, vous MONTEZ LE CAMP. Vous pouvez tous les deux dépenser une RATION pour récupérer la moitié de vos POINTS DE VIE ».

Rudiger : « Je récupère 11 ou 12 PV ? ».

Marc : « 12 ! Et toi Rurgosh, tu en récupères... 9. Maintenant, je vais retourner aux deux autres... Phirosalle et La Poisse, vous vous trouvez donc dans un couloir qui se transforme rapidement en étroit

boyau caverneux. Le chemin est à moitié barré par de nombreux stalactites et stalagmites, ainsi que des draperies minérales. Ça ne va pas être facile de trimballer le miroir dans cet endroit. Que faites-vous ? ».

Phirosalle : « Et bien, il n'y a pas de raison de s'ennuyer. J'ai un SERVANT INVISIBLE pour ce genre de situation... J'obtiens 10 ! ».

Marc : « C'est tellement évident ! Vous avancez précautionneusement dans le boyau et vous arrivez assez vite à un éboulis qui vous bloque le passage. Il ne doit pas être très épais ni très solide car vous sentez une petite brise fraîche passer au travers. Que faites-vous ? ».

Phirosalle : « Est-ce que les blocs sont lourds ? ».

Marc : « Non, mais vu leur quantité, il y a du travail ».

La Poisse : « Est-ce qu'on voit ce qu'il y a de l'autre côté ? ».

Marc : « De petits interstices te permettraient en effet d'espionner l'autre côté si tu éteins vos propres sources de lumière ».

La Poisse : « Faisons ça ! ».

Marc : « OK, tu dois donc DISCERNER LA RÉALITÉ lance 2D6+SAG ».

La Poisse : « 2d6-1, alors... 1 ! Ahaha !, décidément, je porte bien mon nom ! ».

Marc : « Tu prends 1 POINT D'EXPÉRIENCE. (Marc regarde la fiche de la salle mais n'y trouve pas d'ACTION MÉCHANTE appropriée. Il révisé ensuite sa liste d'ACTIONS et se décide pour ÉPUISER LEURS

RESSOURCES.) En cherchant une position adéquate, tu dois te tortiller dans tous les sens. Jusqu'à ce que tu entendes le bruit caractéristique de fioles qui se brisent. Dis-moi lequel de tes poisons tu perds ».

La Poisse : « Et merde ! Bon, va pour... les **LARMES DU SERPENT**. Je les perds toutes les trois ? ».

Marc : « Avec ton 1, ça me semble évident, non ? ! De ton poste d'observation tu aperçois de l'autre côté une grotte assez large et faiblement éclairée par des cristaux luminescents. Tu vois que la pièce est encombrée de concrétions brisées et rangées en piles ».

Phirosalle : « Un garde-manger gemmophage ? ».

Marc : « Ça en a tout l'air, oui. De plus, tu constates que la salle n'a qu'une ouverture mais tu n'es pas

capable de dire ce qu'il y a au-delà. Pour terminer, tu ne décèles aucune activité dans la salle ».

La Poisse : « Je crois qu'on peut démonter l'éboullis sans trop de danger. Mais on ferait mieux de ne pas faire de bruit ».

Marc : « Désobstruer l'éboullis est un travail assez long et fatigant, surtout si vous faites attention de ne pas faire de bruit. Je vais donc vous demander de **DÉFIER LE DANGER + CON** ».

La Poisse : « J'ai 0 en CON, et toi ? »..

Phirosalle : « Pareil ! comme tu es la plus forte, c'est normal que tu t'y colles. Moi je vais t'aider en portant les cailloux un peu plus loin ».

Marc : « Super, lance **2D6 + LIEN** ».

Phirosalle : « Ça fait 2d6+2... pour un 10 ! ».

La Poisse : « Je fais donc mon test à 2d6+1. Ça fait : 11 ! Nous sommes en forme, dis donc ! ».

Marc : « Vu que vous prenez vos précaution, il vous faut un peu plus d'une heure pour vous frayer un passage assez grand pour le miroir. Vous arrivez dans la réserve et il n'y a toujours aucun signe des Gemmophages. Vous remarquez que l'entrée de la salle est entourée de chaque côté par des gours (bassins en calcite) remplis d'eau. C'est alors qu'un Gemmophage, plus petit, plus fin et à la peau plus lisse que ceux que vous avez déjà rencontrés vient chercher de l'eau dans le gour. C'est une femelle, et elle ne semble pas vous avoir vus, mais vous êtes dans son champ de vision. Que faites-vous ? ».

Phirosalle : « Je reste immobile ! ».

La Poisse : « Je disparaîs dans les ténèbres entre deux stalagmites ! ».

Marc : « L'un et l'autre, **DÉFIER LE DANGER + DEX** pour voir si vous êtes assez rapides ».

Phirosalle : « 12 ! Je suis tellement immobile que je ferais une parfaite statue ! ».

La Poisse : « 7, ça suffit, non ? ».

Marc : « Bien sûr ! Donc Phirosalle se fige parfaitement dissimulée par l'obscurité ambiante. La Poisse par contre, tu fais rouler un caillou en plongeant dans les ténèbres. La Gemmophage a le regard attiré vers vous. C'est alors que vous remarquez qu'elle porte un enfant qui s'agrippe à son ventre. Elle fait un signe étrange et disparaît dans la pénom-



bre de la grotte principale. Comme vous la suivez des yeux, vous découvrez un panorama plus large correspondant à ce que Rurgosh et Rudiger ont découvert un peu plus tôt. Vous y voyez de nombreux Gemmophages sans être capables de les dénombrer à cause des grosses concrétions qui créent autant de zones d'ombre. Vous remarquez quand même que de nombreux Gemmophages sont affairés à trier des concrétions plus fines ou à remplir les gours avec de l'eau. Vous voyez également des petits Gemmophages qui courent partout. Certains d'ailleurs passent bien trop près de vous pour votre paix intérieure. Finalement, vous apercevez une petite troupe composée du Gemmophage le plus impressionnant que vous ayez jamais vu. Non seulement sa taille est proprement ahurissante, mais une lueur rouge irradie entre les pierres de sa peau. Derrière lui suit un Gemmophage assez large et couvert de symboles tracés par des gemmes serties à même la peau. Vient encore sept guerriers qui entourent une ombre que vous avez du mal à distinguer. Rurgosh et Rudiger, vous avez terminé de manger votre ration et vous êtes en train de prendre un peu de repos tout en discutant de vos options d'évasion quand le fameux comité que vos camarades viennent d'apercevoir rentre dans la salle où vous êtes. Un vieil homme sort d'entre les guerriers gemmophages. Il est hirsute et empêtré dans des fourures rapiécées. « Mais qu'est-ce qui vous a pris de profaner leur temple ? ! Vous rendez-vous compte du pétrin dans lequel vous

vous êtes mis ? ! ». Rurgosh, c'est toi qu'il regarde en disant cela. Que fais-tu ? ». [TA35]

Rurgosh : « Nous ne savions pas que c'était leur temple, nous ne savions même pas qu'il y avait des Gemmophages ici ! ».

Marc : « Le Gemmophage couvert de gemmes s'avance : « Vous mentez ! Notre présence est bien connue dans la région. Nous avons d'ailleurs un accord avec le village de la plaine pour empêcher les peaux-noires aux cheveux blancs de sortir ». Il te regarde durement ».

Rurgosh : « Nous n'avons rien fait de mal, que je sache ! Vos veilleurs profanaient également un temple, dédié à Eradesh, Titan de pierre et frère d'Erda-gosh ! J'exhibe fièrement le symbole de mon culte ».

Marc : « Vous avez profité des largesses du cristal-dieu sans lui rendre hommage, vous avez agressé nos veilleurs sans remords dans le vieux temple abandonné. C'est vous qui avez réveillé la colère du titan de pierre et vous osez dire que vous n'avez rien fait ! Je commence à croire que Gra-indrr a raison et que nous devrions vous sacrifier pour demander la clémence du cristal-dieu. Peut-être alors nous accordera-t-il à nouveau ses faveurs ? ». La Poisse et Phirosalle !, vous entendez la conversation d'où vous êtes. Que faites-vous ? [TA35]

La Poisse : « On dirait que les deux gros lourdauds vont morfler ».

Phirosalle : « Oui, et je ne suis pas à l'aise avec ça. On les a abandonnés pensant qu'ils s'en sortiraient.

Mais sur ce coup-là, on dirait qu'ils ont vraiment besoin de nous ».

La Poisse : « Et tu voudrais qu'on fasse quoi ? ! Si on n'en profite pas pour s'éclipser, on va finir comme eux ! Et j'ai pas envie de finir en ragoût pour Gemmophages ».

Phirosalle : « Aucun risque, ils mangent des cailloux ».

La Poisse : « Très drôle ! Mais c'est non ! ».

Trucs d'Acritarche [TA35]



Si vous sentez qu'une scène ou une discussion s'éternise, **changez le rythme et/ou le point de vue de la partie** ».

Par exemple, ici, Marc pose une menace claire (changement de rythme) et change de protagonistes (changement de point de vue).

Attention toutefois de ne pas utiliser cet artifice trop souvent ou de manière trop artificielle. N'oubliez jamais : « **DITES CE QUE VOTRE AVENTURE VOUS DONNE À DIRE** ».

Phirosalle : « On pourrait créer une diversion ».

La Poisse : « Comment ? ».

Phirosalle : « Et bien, je peux toujours me rendre invisible. Donc ça ne devrait pas être dur de trouver comment foutre la pagaille chez les Gemmophages ».

La Poisse : « Tu pourrais pas plutôt utiliser ta magie pour qu'on se tire d'ici, non ? ».

Phirosalle : « Non ! Et n'insiste pas, s'il te plaît ! ».

La Poisse : « Pfff. Bon, et comment on fout la pagaille alors ? ».

Phirosalle : « On doit bien pouvoir trouver quelque chose... (Mélissa se tourne vers Marc.) si je **DISCERNE LA RÉALITÉ** ? ».

Marc : « Bien sûr ! Lance les dés ». [TA36]

Phirosalle : « 8. Je choisis la question : « Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ? ».

Marc : « Tu remarques rapidement que l'eau des gours est traitée avec énormément de respect et usée avec parcimonie. Dès lors, il t'apparaît qu'éventrer un gour est le meilleur moyen de créer une belle pagaille ».

Phirosalle : « Et ça se casse facilement ces petites choses-là ? ».

Marc : « En t'aidant d'une lourde concrétion empiquée et avec un peu de force, ça devrait le faire ».

Phirosalle : « OK, je me rends invisible... 10, parfait ! Je passe dans un coin et je prends la plus lourde concrétion que permet mon physique. (Mélissa vérifie la carte dessinée par Marc, puis montrant un endroit du doigt.) Je m'attaque à ce gour-ci ».

Marc : « Parfait, tu fracasses la bordure du gour qui se vide de son eau par une large cascade. Immédiatement, tu entends des Gemmophages non loin de toi crier. Rudiger et Rurgosh !, je reviens un peu vers vous. Que répondez-vous à la menace à peine voilée du père-mémoire des Gemmophages ? ». [TA37]

Rurgosh : « Admettons que je veuille temporiser et leur proposer de faire amende honorable, sur quoi pourrais-je m'appuyer ? ».

Marc : « **DISCERNE LA RÉALITÉ** et tu le sauras ».

Rurgosh : « 12, j'ai droit à trois questions. Alors... À quoi dois-je être attentif ? ».

Marc : « Il t'apparaît clairement qu'il y a une lutte d'influence entre l'énorme Gemmophage, qui doit être le chef et le chaman. Tu es même certain que ce dernier a plus parlé de l'idée de Gra-indr

pour calmer les ardeurs belliqueuses de celui-ci que pour abonder dans son sens. C'est clairement du chef brutal des Gemmophages dont tu dois te méfier le plus ».

Rurgosh : « Qui est vraiment maître de la situation ici ? ».

Marc : « Tu as l'impression que la lutte de pouvoir entre l'autorité physique du chef et l'autorité morale du père-mémoire les met sur un pied d'égalité et qu'ils bataillent l'un contre l'autre pour prendre le dessus. Gra-indr aura le dernier mot pour tout ce qui concerne la protection des Gemmophages et les sujets martiaux. Par contre, Tre-terr, le père-mémoire, a clairement la main mise sur tous les aspects concernant la vie de tous les jours et les aspects spirituels de la vie des Gemmophages ».

Rurgosh : « Et enfin... Qu'est-ce qui pourrait m'être utile chez le chaman ? ».

Marc : « Dans la liste des imprécations qu'il vous a lancées, il te semble que la pire accusation était celle d'avoir profité du cristal-dieu. Tu y sens plus qu'une pointe de jalousie, comme si le cristal-dieu lui refusait ses faveurs. Ce qui le mettrait indubitablement en porte-à-faux vis-à-vis du clan... Le cristal est donc une matière sensible, mais un levier intéressant pour toute négociation avec lui. Que fais-tu, maintenant ? ».

Rurgosh : « J'explique au chaman que nous sommes désolés d'avoir eu recours au cristal-dieu. Mais que c'était notre unique chance de retrouver un ar-

Trucs d'Acritarche [TA36]

De la même manière que le Meneur peut se reposer sur ses joueurs pour l'aider à créer la fiction, les joueurs peuvent compter sur le Meneur pour leur fournir des informations. C'est une utilisation tout à fait valide de **DISCERNER LA RÉALITÉ** et **ÉTALER SA SCIENCE**. De plus, cela permet d'éviter que la partie s'enlise.



Trucs d'Acritarche [TA37]



Lorsque vous passez d'une scène à une autre, n'oubliez pas de **bien recentrer les enjeux pour redémarrer** sur de bonnes bases.

tefact de la Guerre des quatre plans aujourd'hui perdu et dont nous avons besoin pour libérer notre ville d'une menace aussi importante que celle des peaux sombres. Je lui explique également que nous sommes prêts à demander pardon aux Gemmophages et au cristal-dieu pour nos actions. Et j'ajoute que la salle du cristal est située sous le temple d'Eradash, le Titan de pierre et frère d'Erdagosh, le dieu que je sers. Et que je ne doute pas un instant que rendre son lustre à ce temple, en bonne entente avec lui, bien sûr !, ne pourrait qu'être bénéfique au cristal-dieu ».

Marc : « Très bien, tu veux manifestement **NÉGOCIER** avec Tre-terr. Et si je comprends bien tu veux troquer votre relaxe contre une vague promesse de rendre sa puissance au cristal. C'est bien ça ? ».

Rurgosh : « Oui et non. Je voudrais lui faire comprendre l'intérêt que nous avons à coopérer ».

Marc : « OK, donc c'est votre relaxe contre un accord de coopération. Dans ce cas, tu vas **LANCER 2D6+CHA AVEC UN BONUS DE +1** car tu utilises ce que tu as appris en **DISCRENANT LA RÉALITÉ**. Si tu obtiens 7-9, il te demandera de lui remettre le Gri-

moire d'Erdagosh comme gage de ta promesse ».
[TA38]

Rurgosh. « Allez les dés, c'est pas le moment de me lâcher ! $8+1+1=10$! Wouhou ! ».

Marc : « Le père-mémoire acquiesce à ta proposition. À ce moment-là, un cri retentit dans la caverne principale. Gra-indr se retourne après avoir jeté un regard mauvais à Tre-terr et il lance un ordre dans leur langage pierreux. Il se rue aussitôt dans la caverne principale suivi de ses guerriers-lave. Tre-terr et le vieil ermite vous libèrent de vos liens, Rurgosh et Rudiger. Phirosalle et La Poisse, de votre côté, vous voyez les guerriers se ruer hors de la pièce où sont retenus prisonniers Rurgosh et Rudiger. La confusion gagne les Gemmophages, certains tentent de récupérer le précieux liquide qui s'écoule hors du gour cassé, d'autres font le tour des autres gour. Une partie des guerriers-lave se rue dans la caverne pour protéger les gours tandis que quelques autres se précipitent vers la palissade en bois tressé qui barre l'entrée de la caverne principale. Que faites-vous, Phirosalle et La Poisse ? ».

La Poisse : « Je peux emporter le miroir et me cacher dans les coins d'ombre ? ».

Marc : « Ce ne sera pas facile car il est lourd et encombrant, **DÉFIE LE DANGER + CON** ».

La Poisse : « 4 ! Je vais encore déguster ! ».

Marc : « Tu **MARQUES UN PX**, d'abord. En fait, tu trébuches sur la base d'une stalagmite et tu t'étais de tout ton long. Le miroir percute le sol et émet

une vibration cristalline qui attire le regard de tous les Gemmophages dans la salle. Aussitôt, trois soldats guerriers-lave t'entourent, tandis que cinq Gemmophages ramassent le miroir. Phirosalle, à l'instar des Gemmophages ton regard est attiré par le bruit du miroir et tu vois dans quelle posture La Poisse vous a encore mis. Que fais-tu ? ».

Phirosalle : « J'en ai complètement ma claque de cette équipe de bras cassés. Il est temps que j'utilise le pouvoir du Miroir des Âmes. En attendant que les Gemmophages déposent le miroir, je me remémore

Trucs d'Acritarche [TA38]



NÉGOCIER est une **ACTION** dangereuse car elle résume en un seul jet de dés toute une négociation. Même si vous l'avez entièrement jouée, le lancer de dés déterminera la posture réelle de l'autre partie. **Il est donc primordial que les joueurs comprennent et acceptent les tenants et les aboutissants de l'ACTION.** Pour cela, nous vous conseillons de bien décrire ce qui se passera en cas de réussite, de réussite partielle et d'échec.

mes lectures sur ce miroir afin d'y trouver quelque chose qui me soit utile ».

Marc : « C'est donc un **ÉTALER SA SCIENCE, LANCE 2D6 +INT** ».

Phirosalle : « 9 ».

Marc : « Tu te souviens que le miroir est capable d'émettre une pluie de rayons multicolores qui paralyse temporairement les esprits de ceux qui la regardent ».

Phirosalle : « Je présume qu'il s'agit plutôt d'un **RITUEL**. Qu'en penses-tu ? ».

Marc : « En tout cas, tu pourrais en utiliser un pour activer le pouvoir. Mais ça va être fort long et tu risques de ne pas avoir toutes les composantes à disposition ».

Phirosalle : « Bon, alors, il faut que je retrouve le mot de pouvoir et la séquence qui déclenche ce pouvoir ».

Marc : « Exact. **DÉFIE LE DANGER +INT**, le danger étant ici de te tromper de mot de pouvoir et de déclencher un effet qui te serait nuisible ». [**TA39**]

Phirosalle : « 9 ».

Marc : « Il te faut un certain temps avant de te souvenir du mot de pouvoir et de la séquence assez complexe qui te permet de déclencher l'effet. Pendant ce temps, Rudiger, tu as récupéré ton fléau fétiche et ton équipement. Que fais-tu ? ».

Rudiger : « Je vais aider les Gemmophages. Je sors un linge propre et j'éponge un maximum d'eau ».

Marc : « OK, tu peux le faire si tu utilises un équipement de ton sac d'aventurier ».

Trucs d'Acritarche [TA39]



RITUEL aurait certainement été préférable à **DÉFIER LE DANGER**. Mais cette **ACTION** aurait rompu le rythme de la scène.

Rudiger : « Euh... j'en ai pas ».

Rurgosh : « C'est pas grave, moi j'en ai. Comme je reconnais la justesse de l'action de Rudiger, je lui en file un de mon sac, j'en prends un pour moi et je l'aide aussi. J'utilise deux équipements, c'est ça ».

Marc : « Oui. Les Gemmophages, surtout Grandir et Ter-tath-terr sont positivement impressionnés par votre aide spontanée. La Poisse, tu vois ce que font Rudiger et Rurgosh. Que fais-tu ? ».

La Poisse : « Je montre mes compagnons aux Gemmophages et je leur dis que ce sont mes amis et que je peux les aider aussi. S'ils veulent bien... ».

Marc : « OK, c'est donc **NÉGOCIER** où tu offres ton aide en contrepartie de ta liberté. **LANCE 2D6 +CHA** ».

Rurgosh : « Je vois La Poisse ? ».

Marc : « Oui ».

Rurgosh : « J'intercède en sa faveur ».

Marc : « **LANCE 2D6 +LIEN**. Tu te rends compte que si elle foire son **ACTION**, tu subiras le courroux des Gemmophages au même titre qu'elle ».

Rurgosh : « Oui, oui. 7, tout juste ».

La Poisse : « À moi, je lance 2d6+1. 11 ».

Marc : « Tu dois prendre le ton juste car Grandir donne lui-même l'ordre de te relâcher. Que fais-tu ? ».

La Poisse : « Je m'approche nonchalamment de mes compagnons et je pousse du pied une écuelle à portée de Rudiger. Alors, on fait copain-copain avec les Caillouteux ? ».

Rudiger : « Je me lève d'un bond et je l'empoigne par la gorge ».

Marc : « Ok. Que veux-tu vraiment faire ? ».

La Poisse : « Pas si vite, j'évite ça si je peux ! ».

Marc : « On y arrive. Rudiger quelles sont tes intentions véritables ? Tu veux lui faire mal ? L'immobiliser ? Ou juste l'impressionner ? ».

Rudiger : « Je veux l'immobiliser et l'empêcher de parler pendant que je lui explique devant tout le monde que nous au moins, on n'est pas des parasites et qu'on sait se montrer utiles et civilisés en société ».

Marc : « Ok. La Poisse, tu vas **GÉNER** notre ami. Ensuite, Rudiger, tu vas **DÉFIER LE DANGER +CHA**, la danger étant que La Poisse te ridiculise ».

La Poisse : « Je lance 2d6+1 et j'obtiens... 5 ».

Marc : « Tu **MARQUES UN PX**. En tentant d'esquiver Rudiger tu heurtes violemment la base d'une stalactite arrachée par les Gemmophages. Tu restes carrément sonnée et tu prends -1 **CONTINU** jusqu'à ce que tu aies pris une bonne nuit de sommeil. Rudiger ? ».

Rudiger : « J'obtiens 10 ».

Marc : « Tu colles littéralement La Poisse au plafond et tu as tout le temps de débiter ta diatribe. Tu vois que plusieurs Gemmophages sont étonnés par la scène, d'autres semblent acquiescer et tu vois même Gra-indrr sourire après que la lueur rouge qui sourd entre les pierres de sa peau ait momentanément augmenté quand tu as attrapé La Poisse. Rurgosh, trouves-tu normal qu'un mécréant comme Rudiger maltraite une croyante fervente comme La Poisse ? ».

Rurgosh : « Euh... elle l'a bien mérité, non ? ».

Marc : « La Poisse semble étouffer à cause de la prise de Rudiger. Que fais-tu ? ».

Rurgosh : « Rudiger, je sais que ce n'était pas malin de la part de La Poisse de nous narguer comme ça. Mais c'est pas une raison de la maltraiter. Laisse-la, veux-tu ! ».

Rudiger : « Dès qu'elle aura commencé à écoper avec nous ».

Rurgosh : « Ça me semble assez raisonnable. La Poisse ? ».

La Poisse : « J'acquiesce ».

Rudiger : « Je la lâche et je lui tends mon torchon avec un léger sourire ».

Marc : « Ok, l'incident étant clos, il est temps de revenir à Phirosalle. Pour retrouver la séquence et le mot d'activation du Miroir des Âmes, il te faut déchiffrer les inscriptions qui ornent son pourtour.

Une opération qui n'est pas facilitée par son démantèlement par des Gemmophages qui l'emmènent dans la pièce où ils avaient tenus Rudiger et Rurgosh



prisonniers. Trois guerriers-lave restent d'ailleurs de faction autour de l'artefact. Tu découvres finalement la séquence et le mot d'activation. Rappelle-toi que le miroir va émettre une pluie de rayons paralysants.

Ensuite, pour activer le pouvoir, tu va devoir plonger ton regard dans le miroir, ce qui va déclencher l'ACTION SUR MESURE du miroir. Que fais-tu ? ».

Phirosalle : « Tu veux dire qu'à chaque fois que je vais utiliser le Miroir, je vais risquer de perdre mon âme ? ».

Marc : « Non, il existe sûrement un rituel qui te permettra de te lier au miroir pour éviter ce risque. Mais il te faudra le trouver et le pratiquer. D'ici là, tu courras en effet des risques à chaque utilisation de ses pouvoirs ».

Phirosalle : « Ok, je déclenche la séquence et, juste avant de dire le mot d'activation, je hurle de ma voix la plus stridente : « J'en connais trois qui feraient mieux de fermer les yeux ! ».

Marc : « D'accord. LANCE 2D6+SAG, s'il-te-plaît ».

Phirosalle : « 6 ! Pitié, non ! ».

Marc : « Bon, ben va falloir déterminer quelle était l'âme emprisonnée dans le miroir et qui prend ta place... J'avoue que je suis un peu perdu, là. Des suggestions ? ». [TA40]

Mélissa : « On pourrait chacun donner une caractéristique de cette âme et tu compilerais le tout ? ».

Marc : « Bonne idée ! Les autres ? ».

Mélissa : « On pourrait ajouter un « mais » à ces caractéristiques pour leur donner une couleur particulière ».

Marc : « Ça me semble très bien. Bon, on commence par Mélissa, après tout, c'est toi qui va devoir la jouer ! ».

Mélissa : « Euh... ça pourrait être l'âme d'un autre magicien ? ».

Marc : « Oui, mais c'est pas obligé. Quelle que soit l'âme, elle aura quand même accès à la sorcellerie de Phirosalle, je te rassure ».

Mélissa : « D'accord. Alors je choisis c'est l'âme du dernier explorateur qui a trouvé le miroir ».

Vanessa : « C'était un explorateur, mais surtout un riche dandy, collectionneur d'artefacts anciens ».

Marc : « Très bien, tout ça. On continue, Gérald ? ».

Gérald : « Il était plutôt du genre intrépide car il a regardé dans le miroir bien qu'il ait su pour le piège mortel ».

Charles : « Intrépide mais organisé ».

Vanessa : « Il était frappé d'un terrible interdit et il voulait le lever grâce au miroir ».

Marc : « Un interdit lié à sa fonction qui lui apportait un grand pouvoir ».

Charles : « C'était un leader né ».

Mélissa : « Oui, mais il dirigeait par l'exemple et l'empathie plutôt que l'autorité et la menace ».

Marc : « OK, je pense qu'on a fait le tour. Je résume. On a donc l'âme d'un ancien leader, probablement apprécié des siens car sensible à leurs besoins et capable de montrer l'exemple. C'est probablement cela qui a fait qu'un terrible interdit (je proposerais volontiers une malédiction) l'a frappé et l'a lancé sur

Trucs d'Acritarche [TA40]



Quand vous devez créer une partie de l'univers en cours de partie, il est toujours préférable de le faire de suite. En effet, cette création permet de préciser les enjeux, souvent personnels, des joueurs. Et cela vaut bien de briser temporairement le rythme de la partie. Plus le rythme était échevelé et l'action stressante, plus vous aurez intérêt à repartir in media res, c'est-à-dire de relancer l'action intensément et brutalement.

les routes à la recherche du Miroir des Âmes. Il a dû errer longtemps car il est devenu un grand explorateur, intrépide mais organisé car disposant de fonds importants. Ses pérégrinations lui ont fait découvrir nombre de merveilles de ce monde et il en est devenu un collectionneur avide. Mélissa !, j'ai dit « il » mais ce peut tout aussi bien être « elle ». À toi de choisir et de me donner son nom. Que choisis-tu ? ».

Mélissa : « Ce sera une femme et elle s'appellera Démétria ».

Marc : « OK. Au moment où tu actives le miroir, Phirosalle, ton regard plonge profondément dans

les méandres de ton esprit. Trop profondément, car avant que tu réalises que tu dois « remonter », tu te retrouves prisonnière du miroir. De ton côté, Démétria, cela fait une quasi éternité que tu es prisonnière du miroir. Dès lors, quelle n'est pas ta surprise la première fois que tu vois Phirosalle contempler sa surface dans la salle du cristal. Malheureusement, elle ne fait que l'effleurer. Mais tu as senti lors de ce bref contact sa soif de pouvoir et le besoin qui est le sien de s'approprier les pouvoirs du miroir. Tu es dès lors convaincue qu'elle reviendra. Et tu décides que tu seras là pour profiter de la moindre faiblesse. Dès lors, quand Phirosalle plonge profondément à la découverte de sa propre psyché, tu sais qu'elle t'offre une opportunité qui risque de ne jamais se représenter. Tu t'engouffres dans la brèche... Et tu te retrouves dans le corps de cette elfe émaciée, gorgée d'énergie arcanique et des connaissances pour l'utiliser. Au moment où tu prends possession de ce corps, tu sens l'inconscient de Phirosalle donner un dernier ordre à son corps. Aussitôt une pluie de rayons lumineux de toutes les couleurs, s'irisant avec la distance s'échappe abondamment du miroir. La Poisse, Rudiger et Rurgosh, vous avez entendu les derniers mots de Phirosalle. Au moment où la caverne se remplit de rayons lumineux, que faites-vous ? ».

La Poisse : « J'oppose mon dos à leur source et je ferme les yeux ».

Rudiger : « Je fais pareil ».

Rurgosh : « J'ai engagé ma parole, qui est celle

de mon église et de mon dieu. J'affronte les rayons debout et sans peur ».

Marc : « Rurgosh, chaque rayon qui te frappe semble immobiliser une partie de ton esprit et de ta volonté dans une gangue froide comme de la glace. Rapidement, tu te sens complètement immobilisé, plongé dans une introspection qui fait remonter tes désirs, tes regrets, tes envies et tes doutes. La Poisse et Rurgosh, **DÉFIEZ LE DANGER +DEX** pour éviter le même sort. Je vous accorde un **BONUS +1** car vous suivez le conseil de Phirosalle ».

Rudiger : « 11 ».

La Poisse : « Ça fait 2d6+2 +1 -1. 9 ! ».

Marc : « La Poisse, tu es un peu lente et un rayon te frappe. Tu prends -1 à **SUIVRE SOUS SAG**. Vous remarquez que l'immense majorité des Gemmophages sont pris par les rayons. N'y résistent qu'un seul guerrier-lave et deux ou trois Gemmophages qui se trouvaient par chance derrière une concrétion ou dans une autre salle. Vous remarquez bien sûr que Rurgosh est également immobilisé. Démétria, que fais-tu ? ».

Démétria : « J'invoque un **SERVANT INVISIBLE** pour transporter le miroir hors d'ici. J'en ai toujours besoin pour sauver les miens... 7. Je choisis d'oublier ce sort une fois lancé ».

Marc : « OK. Rudiger et La Poisse, vous voyez le miroir flotter dans les airs et se diriger vers la sortie. La Poisse, il ne t'en faut pas plus pour deviner ce qui se trame. Que fais-tu ? ».

La Poisse : « Je rejoins le miroir et je félicite Phirosalle pour son exploit fort à propos ».

Marc : « Et toi Rudiger ? Tu ne vas pas abandonner Rurgosh quand même ? ».

Rudiger : « Non, je fais un tour rapide de notre ancienne cellule pour récupérer nos biens, je mets Rurgosh sur mon épaule et je suis La Poisse à quelques pas ».

Marc : « Vous vous dirigez, courbés ou marchant en canard vers la sortie de cette caverne basse de plafond. La lumière dehors est rouge et trahit une fin de journée. Vous arrivez devant une palissade faite de jeunes pousses tressées gardée par deux guerriers Gemmophages manifestement fort impressionnés par les derniers événements. Ils n'opposent pour ainsi dire aucune résistance quand vous franchissez les portes de leur refuge et que vous empruntez le chemin qui descend dans la vallée... ».



Marc : « Voilà, vous avez récupéré le Miroir des Âmes et traversé le Sanctuaire. Il est temps de faire les **ACTIONS DE FIN DE SESSION**. Il vous faut désigner chacun un Aventurier qui a passé du temps avec vous et a appris quelque chose sur vous ».

Marc note les réponses obtenues aux deux premiers **ENJEUX** du repaire, ce qui laisse le temps aux joueurs de réfléchir aux événements que viennent de

vivre leurs Aventuriers. Une fois ceci fait, il se tourne vers Mélissa.

Mélissa : « Je désigne Rurgosh qui a bien alléché Phirosalle avec son histoire de retraite spirituelle ».

Rudiger : « On ne l'a pas vraiment joué, Rudiger a pu mettre à profit le moment passé en détention pour discuter avec Rurgosh ».

Marc : « Comme tu le dis, vous ne l'avez pas joué. Je ne peux pas vraiment valider ».

Rurgosh : « Par contre, il y a eu ce moment où Rudiger m'a volé mon grimoire. C'était juste avant l'arrivée du fort parti de Gemmophages ».

Rudiger : « Oui, c'est ça. Ça va vraiment dans le sens de ce que je voudrais lui inculquer ».

Marc : « Dans ce cas, Rurgosh, tu peux marquer +1 dans ton **LIEN** avec Rudiger. D'autres ? (Les joueurs se regardent en chien de faïence.) OK, passons aux alignements. Vanessa, quand La Poisse se serait-elle jetée dans la gueule du loup sans réfléchir ? ».

Vincent : « À part le moment avec les scolopendres, je vois pas trop ».

Marc : « Elle était plutôt en éclairouse, là ».

Vanessa : « Oui, je ne l'ai pas vraiment jouée case-cou, c'est vrai ».

Marc : « Pas de **PX** pour ça, alors. Mélissa, Phirosalle a-t-elle percé un mystère magique ? »

Mélissa : « Il y a eu l'histoire avec la statue d'Eradesh et le miroir, bien sûr ».

Marc : « C'est un peu léger, mais je t'accorde quand même un **PX**. Gérald, Rudiger a-t-il défendu

les plus faibles ? ».

Gérald : « À l'entrée de la salle du trésor, j'ai défendu Rurgosh contre les Gemmophages ».

Marc : « Juste, tu as mérité ton PX. Et toi Charles, Rurgosh s'est-il mis en danger pour son dieu ? ».

Charles : « Oui, il y a un instant, quand Phirosalle a déclenché le miroir ».

Marc : « Tu l'avais même annoncé clairement, je m'en souviens. Prends ton PX. Bon. Est-ce que le groupe a appris quelque chose de nouveau et d'important sur le monde ? ».

Charles : « Oui, nous avons appris que le Sanctuaire est un ancien lieu de culte d'Eradesh et qu'il contient un puissant artefact sous la forme de ce gigantesque cristal que vénèrent les Gemmophages ».

Marc : « Et qu'est-ce qui rend cet artefact si puissant ? ».

Mélissa : « Il est capable de créer de puissantes illusions ».

Vanessa : « Oui, et il est capable de matérialiser l'objet de vos désirs ».

Marc : « Tout juste, prenez tous un PX. Est-ce que le groupe a vaincu un monstre ou un ennemi important et dangereux ? ».

Gérald : « Il y a bien eu ce gros guerrier gemmophage dans le temple... ».

Marc : « Il n'est pas assez important, désolé... ».

Mélissa : « Et la statue d'Eradesh ? C'était pas un monstre important et dangereux, ça ? ».

Marc : « Ah, là, oui ! Voilà qui correspond bien

à la description. Et comme vous l'avez vaincue par l'astuce plutôt que par la force brute, j'ai d'autant plus de plaisir de vous accorder 1 PX. Et pour finir... Est-ce que le groupe a trouvé un trésor mémorable ? C'était le but de cette expédition et vous sortez non seulement avec le miroir, mais avec de l'or, un livre de savoir et un objet magique. Je ne chipoterai pas, prenez 1 PX de plus. Vous avez fait moisson pleine, on dirait ».

« Bon, maintenant, vous allez tous passer vos LIENS en revue et me dire si vous sentez que certains ont été résolus. Cela peut vouloir dire qu'ils n'ont plus lieu d'être ou qu'ils ont évolué. Dans ce cas, dites-moi comment ».

Mélissa : « Vu qu'on a récupéré le miroir et que je me suis fait 300 PO, je peux retirer « Phirosalle et moi on est sur un gros coup » puis qu'on l'a réalisé. Et je propose de le remplacer par « Phirosalle va m'aider à me venger des Vampyres ».

Marc : « Super ! Tu marques 1 PX ».

Mélissa : « Je fais quoi, moi. Parce que les LIENS de Phirosalle ne sont pas ceux de Démétria ? ».

Marc : « Oui, mais tu as surtout joué Phirosalle. Par contre, tu pourrais remplacer les LIENS résolus par des LIENS du point de vue de Démétria ».

Mélissa : « D'accord. Je pense que La Poisse a joué un rôle important, ne fut-ce que parce qu'elle a bien pourri la tentative de rapprochement de Rurgosh avec les Gemmophages. Et puis, elle a bien aidé Phirosalle à sortir le miroir. Et je vais le remplacer

par La Poisse qui va me servir de guide dans ce monde inconnu ».

Marc : « Très bien. Je ne sais pas si tu as bien choisi, mais tu reçois 1 PX. Gérald ? ».

Gérald : « J'avais juré de protéger La Poisse et je l'ai fait avec les scolopendres. Je m'inquiétais quant aux chances de survie de Rurgosh et je lui ai sauvé la vie. Ces deux-là sont résolus, c'est sûr. À partir de maintenant, Rudiger considère que La Poisse l'a trahi et qu'elle mérite d'être punie. Quant à Rurgosh, je lui ai sauvé la vie et il va devoir me rendre la monnaie de ma pièce ».

Marc : « Je suis d'accord avec ces deux évolutions. Tu peux marquer 2 PX. Charles ? ».

Charles : « Je pense que je n'ai plus aucune raison de m'inquiéter des chances de survie de Rudiger. Et je pense que la retraite à laquelle Phirosalle a consenti à participer marque le premier pas vers sa conversion. J'aimerais faire évoluer ce LIEN vers : « Je veux montrer les bienfaits d'Erdagosh à Phirosalle ». Et j'ajouterais volontiers que « Je peux compter sur Rudiger pour me sortir des mauvais pas ».

Marc : « Très bien, tu peux marquer 2 PX de plus. Pour finir, je présume que certains ont accumulé assez de PX pour MONTER DE NIVEAU ? Il vous en faut 8 minimum ».

Mélissa, Vanessa et Charles : « Oui ! ».

Gérald : « Il ne m'en manque qu'un pour monter au niveau 3... ».

Marc : Pas de chance, Gérald... Les autres, vous

diminuez votre total de PX de 8 points et vous pouvez AUGMENTER UNE CARACTÉRISTIQUE DE 1 et vous CHOISIR UNE ACTION SPÉCIALE DE VOTRE CLASSE. Rurgosh, tu gagnes également un MIRA-CLE, et Démétria tu écris un SORT de plus dans ton grimoire ».

« Voilà, tout est dit. Si ce n'est merci d'être venus jouer et merci à tous pour cette agréable partie ».

Mélissa : « Que va-t-il advenir de Phirosalle et de Démétria ? ».

Marc : « Il faudra le jouer pour le savoir. Je crois que ce sera très intéressant de voir comment Démétria va s'en sortir vis-à-vis des autres. Et si ceux-ci vont la percer à jour... À condition, bien sûr, que cela te botte de le jouer. Sinon, on peut imaginer que Démétria retourne dans le miroir et que Phirosalle reprenne sa place légitime ».

Mélissa : « Ok, on verra bien. Il faut que j'y réfléchisse. En tout cas, merci pour la partie ! ».

Marc : « De rien. Il me reste une question. Voulez-vous continuer ? Voulez-vous connaître la suite des aventures de vos Personages ? ».

Gérald : « Oh que oui ! J'ai hâte de savoir comment va évoluer la relation entre Rudiger et La Poisse ».

Mélissa : « Moi aussi, je veux continuer ».

Charles : « Je suis partant ! J'ai déjà plein d'idées sur ce que Rurgosh va faire... ».

Vanessa : « Je ne sais pas. Je ne crois pas, non. C'est pas trop pour moi de prendre un rôle comme

ça. C'est pas ça, je me suis bien plu... Mais, je ne suis pas sûre de vouloir continuer. On verra ».

Marc : « Pas de problème pour moi, Vanessa. Si tu veux qu'on en discute, dis-le moi. Puisque vous voulez continuer, j'ai un dernier truc à vous demander... ».

Marc prend une feuille et dessine rapidement une chaîne de montagnes séparée en deux. D'un côté, il place deux signes, l'un pour l'entrée du Sanctuaire, l'autre pour la sortie du Refuge.

Marc : « J'aurais besoin que l'un d'entre vous me dise qu'elle est l'agglomération la plus proche du Refuge, lui donne un nom et la place sur la carte ».

Charles : « Ce sera Elodra, une bourgade agricole au pied des montagnes ».

Charles place un point sur la carte et Marc dessine quelques champs autour.

Marc : « Mélissa, pourrais-tu placer Port-Franc sur la carte, s'il te plaît ? ».

Mélissa : « Port-Franc est un port ».

Mélissa place un point sur la carte et Marc dessine une brève côte qui traverse le point.

Marc : « Gérald, quelle est la route commerciale qui relie Port-Franc à Elodra ? ».

Gérald : « C'est la Route des sables, qui mène au Sultanat de... El-Baweit ».

Marc : « Vanessa, tu voudrais ajouter un point à la carte, s'il te plaît ? ».

Vanessa : « Port-Franc est situé dans la Baie des Naufrageurs ».

Marc dessine une baie alentour avec assez de fa-

laises pour justifier la présence de Naufrageurs.

Marc : « Charles, tu avais parlé d'un temple d'Er-dagosh où tu voulais emmener Phirosalle, non ? Où est-il ? ».

Charles prend le crayon et dessine une croix sur la carte qu'il relie à la Route des sables. Marc prend sa gomme et remplace la croix par un torii (portique de temple shintoïste).

Marc : « Maintenant, j'aimerais que vous me donniez chacun une information intéressante sur un de ces lieux. Qui commence ? ».

Charles : « En plus d'être une bourgade agricole, Elora est aussi un important marché aux métaux grâce aux mines dans les montagnes alentours et elle possède une grande forge naine qui peut fondre n'importe quel minerai ».

Marc : « Très bien, c'est donc une bourgade qui ne manque pas d'attrait. Ensuite, qui ? ».

Mélissa : « Les naufrageurs de la baie sont en fait des feux-follet issus des centaines de marins morts lors d'une ancienne bataille navale qui a eu lieu dans la baie. Certains prétendent que le choix des navires qu'ils naufragent n'est pas innocent ».

Marc : « Excellent, je vois que tu te prépares déjà un autre mystère magique à investiguer, héhé... au suivant ? ».

Gérald : « Port-Franc est en fait un ancien repère de pirates qui est devenu un port commercial important suite à cette bataille navale ».

Marc : « Parfait, voilà qui donne de la couleur à

Port-Franc ! Vanessa, il ne reste plus que toi ? ».

Vanessa : « Euh... Il y a peu de caravanes sur la Route des sables ».

Marc : « Et ? ... ».

Vanessa : « Et... elles sont importantes et bien gardées car elles transportent quelque chose de rare ».

Marc : « Ok ! On déterminera quoi en jeu... Et bien, une fois encore merci à tous. Merci d'être venus et merci pour cette excellente partie ! Je vous contacte pour fixer une date ». [TA41]

Ici s'arrête la partie de jeu de rôle.

Trucs d'Acritarche [TA41]



N'oubliez jamais de remercier les joueurs. Surtout si vous vous êtes bien amusés !

LA POISSE SERAIT UNE FEMME ATTRAYANTE SI SA BEAUTE N'ETAIT PAS SI VENENEUSE ET SON REGARD SI FOURBE, SA COQUETTERIE SE MARQUE PAR UNE BELLE COUPE DE CHEVEUX ET UNE ARMURE DE CUIR ENTRETENUE QUI LAISSE VOIR SES MEMBRES GRACIEUX MAIS SOLIDES, LA CEINTURE A LARGE BOUCLE QUI TOMBE SUR SES FINES HANCHES RETIENT UNE RAPIERE LONGUE ET FINE DANS UN FOURREAU QUI NE S'AUTORISE QUE QUELQUES CHELURES AU NIVEAU DE LA GARDE, A L'OPPOSE DE LA RAPIERE UNE LARGE DAGUE DE LANCER S'ENCHASSE LATERALEMENT DANS UN FOURREAU INTEGRE A LA CEINTURE, SES DEUX SOEURS JUMELLES SONT CHACUNE FIXEE A UNE CUISSE POUR AUTORISER UN TIR AUSSI RAPIDE QUE MORTEL, LE SAC D'AVENTURIER DE LA POISSE EST FAIT D'UN CUIR EPAIS AUX COINGS RENFORCES DE METAL, IL SE FIXE DIRECTEMENT SUR L'ARMURE DE CUIR GRACE A DES BOUCLES PREVUES A CET EFFET.



CHRIS BAY

INFORMATIONS

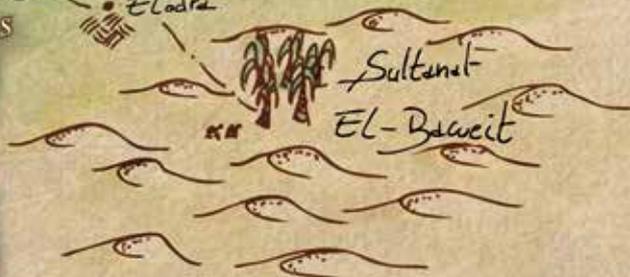
- > Elora: bourgade agricole avec un marché aux minerais et une forge naine.
- > Naufrageurs: feux-follets (bataille navale). Choisiraient leurs cibles.
- > Port-Franc: ancien repaire pirate devenu port commercial important affranchi après bataille navale.
- > Peu de caravanes sur la Route des sables, mais importantes et bien gardées (ressource rare).

LA REVANCHE DES ELVES NOIRS



Les Gemmophages rasant Elora et prennent le contrôle des mines.

- Gemmophages et Elfes noirs se disputent les minerais métalliques d'une caravane ;
- Les Gemmophages dénoncent l'alliance avec Elora ;
- Les Gemmophages pillent Elora ;
- Les Gemmophages abandonnent le Refuge et assiègent Elora ;
- Les Gemmophages massacrent les mineurs et s'installent dans les mines.



Handwritten signature and a small logo.

EXEMPLE DE SUIVI DE PARTIE

L'exemple continue avec le travail préparatoire que Marc va faire pour prévoir la suite des aventures.

La première chose à laquelle Marc s'attelle, c'est de lister les éléments de jeu intéressants et qui sont restés sans réponse. L'expérience conseille de les écrire sous forme de questions ouvertes. Vous pouvez ajouter des éléments de réponse, ou non.

> **Comment les Aventuriers vont-ils se débarrasser des vampires dimensionnels ?**

À voir en jeu. Ce sera le coeur, le Front principal, de la prochaine partie.

> **Comment s'approprier la puissance du colosse de pierre du temple ?**

Il faut d'abord remplacer le cristal brisé par Rudiger.

> **Comment maîtriser le pouvoir du cristal qui songe ?**

À voir en jeu.

> **Comment Tre-terr va-t-il prendre l'intervention de Phirosalle ? Quel impact aura cette « trahison » sur son autorité ?**

Tre-terr va perdre nombre de ses sympathisants au profit de Gra-indrr.

> **Comment Gra-indrr va-t-il en profiter ?**

Il va faire un putsch et instaurer son autorité unique.

> **Comment Rurgosh peut-il restaurer l'aura du temple d'Eradesh ?**

À voir en jeu.

> **Comment Phirosalle peut-elle être libérée du miroir ?**

En offrant une autre âme au miroir. Celle de Démétria ?

> **Comment les Elfes noirs pourraient-ils profiter d'un clan gemmophage affaibli ?**

En éliminant Tre-terr et en envoyant des forces douées de magie du froid contre les guerriers-lave.

Ce que nous aimerions vous montrer ici c'est comment bâtir un Front à partir des éléments d'une partie, la réponse à la première question, malgré son importance et sa pertinence pour les joueurs et leur Aventurier, ne nous permettrait pas d'atteindre notre objectif. Nous allons donc partir du principe que les Aventuriers ont débarrassé Port-Franc des Vampires et qu'ils sont renvoyés dans la région parce que la route commerciale entre Port-Franc et Elora est presque coupée à cause de nombreux raids. Marc va donc répondre à ces questions.

> **Quel impact les Aventuriers ont-ils eu sur le Songecristal et son culte ?**

La moindre influence de Tre-terr fait que le culte est moins présent qu'autrefois et donc le cristal aide moins ses fidèles.

> **Quel impact les négociations ont-elles eu sur la tribu des Gemmophages ?**

Déjà envisagé.

> **Comment les actions des Aventuriers ont-elles modifié l'équilibre au sein du Sanctuaire ?**

Déjà envisagé.

> **Quels nouveaux besoins sont nés chez les Gemmophages depuis la venue des Aventuriers ?**

Par fierté, Gra-indrr ne veut plus avoir recours aux largesses du cristal qui songe. Afin de pourvoir sa tribu avec des mets de choix, il attaque les convois de minerais au départ d'Elora.

> **Quel est l'impact de la quête des Aventuriers sur l'équilibre local ?**

Déjà évoqué. **Points importants :**

> **Tre-terr affaibli ;**

> **Cristal-dieu moins sollicité ;**

> **Raids pour les cristaux métalliques ;**

> **Émergence des Elfes noirs.**

Marc possède deux accroches pour ramener les Aventuriers dans la région du Sanctuaire :

> **Rurgosh doit rendre son faste au temple d'Eradesh ;**

> **les Gemmophages lancent des raids sur les caravanes de minerais.**

La première accroche est une accroche forte, mais trop personnelle pour la développer en Front princi-

pal. En effet, il vaut mieux que tous les Aventuriers se sentent concernés par celui-ci. Marc choisit donc les raids gemmophages.

> Comment cette situation peut-elle dégénérer au point que les Aventuriers soient forcés d'intervenir ?

Les raids privent Port-franc de ressources précieuses pour son économie. Et monter des caravanes devient de plus en plus risqué, donc cher, donc moins rentable.

Gra-indrr dénonce le pacte que les Gemmophages avaient avec Elora et lance la tribu dans une fré-

nésie guerrière qui culmine avec le pillage d'Elora, mettant à mal le commerce régional des métaux.

Les Elfes noirs profitent de l'affaiblissement du clan gemmophage pour le forcer à abandonner le Sanctuaire. Les Gemmophages rasent Elora et prennent le contrôle des mines.

Enfin, les Elfes noirs prennent le contrôle du Songecristal pour répandre une large zone de ténèbres sur la région. Ils transforment le Refuge en bastion pour leur servir de tête de pont avant de se lancer à la conquête la région.

Arrivé à ce point, Marc s'arrête et prend la peine de réfléchir quelques instants. En effet, il devrait écrire la **CATASTROPHE IMMINENTE** de son **FRONT**. Il se dit qu'il a le choix entre l'attaque des Gemmophages sur Elora et la conquête de la région par les Elfes noirs. Le premier a l'avantage d'être simple et direct, de proposer une opposition claire et facile à mettre en place. Le second a l'avantage du souffle épique, de la profondeur des enjeux et d'une belle cohérence. Le premier demandera à Marc de faire des efforts pour impliquer les Aventuriers. Le second risque très fort de prendre du temps et de «déraper» si Marc l'écrit de manière trop rigide.

Marc finit par choisir le premier pour deux bonnes raisons. D'abord, cela lui donnera moins de travail. Ce qui n'est pas un mal quand on écrit son premier **FRONT**. Ensuite, il ne veut pas trop prévoir ce qui risque d'arriver, surtout que Rurgosh a une motivation forte à prendre le contrôle, voire à nettoyer



le Sanctuaire. Et il n'a aucune envie de supputer sur les moyens que le Clerc va utiliser à cet effet...

Dès lors, Marc note comme **CATASTROPHE IMMINENTE** : Les Gemmophages rasant Elora et prennent le contrôle des mines. Marc peut passer à la suite.

> Quelles sont les sources de danger liées à, ou nourrissant, cette dégénérescence ?

L'agressivité de Gra-indrr ;

L'avènement des Elfes noirs.

Deux Dangers seulement. C'est un peu court. Marc en profite pour se poser la question d'autres sources de déstabilisation pour la région. Il réfléchit quelques instants et il en entrevoit quelques unes :

> des bandits de grands chemin attirés par les restes des raids gemmophages et les proies faciles que font les rescapés des attaques ;

> les mineurs qui ne verront pas d'un bon oeil la difficulté croissante qu'ils auront à écouler leurs productions ;

> des mercenaires, qui pourraient tenter de prendre le pouvoir à Elora par la force sous prétexte de « régler le problème gemmophage ».

La seconde est clairement à exploiter car elle rebondit sur un apport des joueurs. La première n'est en fait qu'une surenchère par rapport au problème existant. À moins de vouloir jouer la carte d'une fausse piste initiale ? Marc n'est guère séduit après réflexion. La troisième, par contre, pourrait se mon-

trer très utile pour contrecarrer les plans des joueurs, surtout si leurs Aventuriers sont « trop bien reçus à Elora ».

> Qui sont les individus derrière ces sources de danger ?

Gra-indrr, chef des Gemmophages ;

Leocrissa, maîtresse de guerre des Elfes noirs ;

Zlatko, chef des mineurs ;

Brin, maire indolent d'Elora.

> Quels sont les principaux lieux liés à ces dangers ?

Marc est à l'aise, il sait qu'il peut reprendre trois lieux. À savoir, le vieux temple, la salle du cristal et le Refuge. Il peut donc se permettre d'ajouter :

> la Passe des Arches de Verre (le lieu d'attaque privilégié des caravanes) ;

> Edora (le village) ;

> les mines voisines.

Marc se dit alors qu'il n'est pas très logique que les Gemmophages endiguent les Elfes noirs. Malgré leurs guerriers-lave, il ne les imagine pas assez puissants contre sa future grosse menace. Il se dit alors que les Gemmophages devraient y parvenir grâce au Songecristal et au labyrinthe. Même s'il aurait été plaisant d'élaborer une réponse, Marc trouve plus pertinent de noter ce point fort intéressant comme un **ENJEU** :

> Comment les Gemmophages utilisaient-ils le Songecristal et le labyrinthe pour endiguer la menace des Elfes noirs ?

Marc vient de poser son premier **ENJEU**. Quels autres **ENJEUX** a-t-il repérés jusqu'ici.

> Comment empêcher les Gemmophages de quitter le Refuge ?

Marc n'est pas très heureux de cette formule. Trop générale, elle manque d'impact sur l'histoire. elle n'indique pas quelle est la menace qui pèse sur les Gemmophages. Il reformule donc.

> Comment empêcher les Elfes noirs de chasser les Gemmophages du Refuge ?

Un autre **ENJEU** s'impose également :

> Comment restaurer l'aura du temple d'Eradesh ?

Ensuite, Marc retourne vers les questions qu'il avait écrites au tout début de ce travail. Il trouve un **ENJEU** tout cuit dans la liste :

> Comment maîtriser le pouvoir du cristal qui songe ?

Marc se rend compte qu'il n'a pas prévu ce qui motive les Gemmophages à attaquer les caravanes de minerais. Il a bien quelques bribes de réponses... À nouveau, il préfère museler son imagination et poser cette question sous forme d'**ENJEU** :

> Pourquoi les Gemmophages ont-ils tant besoin de minerais métalliques ?

Voici Marc avec cinq **ENJEUX** différents et qui lui permettent de couvrir les différentes facettes de son **FRONT**. C'est largement assez pour lancer la prochaine aventure.

Mais, avant, Marc veut codifier les grandes étapes

de son **FRONT**, les **SOMBRES PRÉSAGES** qui lui permettront de mesurer l'avancée de la menace. Marc relit le petit déroulé qu'il avait prévu. Il y trouve les étapes suivantes :

- > raid sur une caravane de minerai ;
- > dénonciation de l'alliance avec Elora ;
- > pillage d'Elora ;
- > abandon du Refuge et siège d'Elora ;
- > prise de contrôle des mines.

Pour chacune de ces étapes, Marc vérifie que les Aventuriers puissent y prendre un part active, voire l'empêcher. C'est le cas. Cependant, Marc n'est pas satisfait. Car, aucune de ces étapes ne traduit la présence et les motivations des Elfes noirs.

Il décide donc de ré-écrire le premier **SOMBRE PRÉSAGE** pour y inclure le jeu des Elfes noirs :

- > Gemmophages et Elfes noirs se disputent les minerais métalliques d'une caravane.

Marc est bien conscient que les joueurs et les Aventuriers ne pourront pas comprendre le pourquoi de cette interaction. Cela amènera donc un élément de mystère à ce **SOMBRE PRÉSAGE**. C'est un bonus non négligeable, surtout que ce sera la première à jouer ! Voici à quoi ressemble le **FRONT** de Marc jusqu'ici.

LA REVANCHE DES ELFES NOIRS

Catastrophe imminente :

Les Gemmophages rasant Elora et prennent le contrôle des mines.

Distibution :

Poussés par les **Elfes noirs** qui profitent de leur faiblesse, les **Gemmophages** se lancent dans une frénésie guerrière et pillent les caravanes de minerai dans la **Passé des Arches de Verre**. Leur situation devient finalement intenable et ils attaquent **Elora** pour prendre le contrôle des **mines voisines**.

Enjeux :

- > Pourquoi les Gemmophages ont-ils tant besoin de minerais métalliques ?
- > Comment les Gemmophages utilisaient-ils le Songecristal et le labyrinthe pour endiguer la menace des Elfes noirs ?
- > Comment empêcher les Elfes noirs de chasser les Gemmophages du Refuge ?
- > Comment maîtriser le pouvoir du cristal qui songe ?
- > Comment restaurer l'aura du temple d'Eradesh ?

Sombres présages :

- > Gemmophages et Elfes noirs se disputent les minerais métalliques d'une caravane ;
- > Les Gemmophages dénoncent l'alliance avec Elora ;
- > Les Gemmophages pillent Elora ;
- > Les Gemmophages abandonnent le Refuge et assiègent Elora ;
- > Les Gemmophages massacrent les mineurs et s'installent dans les mines.



Maintenant, Marc doit s'attaquer aux **DANGERS** :

- > l'agressivité de Gra-indrr (Danger)
- > l'avènement des Elfes noirs (Danger)
- > la colère des mineurs (Danger)

Marc complète les fiches de **DANGER** [TA42].

L'agressivité de Gra-indrr



Penchant :

Montrer la puissance des Gemmophages.

Catastrophe imminente :

Les Gemmophages deviennent une source de troubles durables

Actions :

- > Lancer un raid
- > Montrer la puissance des guerriers-lave
- > Répondre par la force à une provocation

L'avènement des Elfes noirs



Penchant :

Augmenter l'influence des Elfes noirs

Catastrophe imminente :

Les Elfes noirs prennent le contrôle du Sanctuaire

Actions :

- > Attaquer sans sommation
- > Déployer une tactique surprenante
- > Utiliser un rituel de magie noire contre un ennemi

Trucs d'Acritarche [TA42]



Si vous manquez d'inspiration pour les **ACTIONS** d'un **DANGER**, vérifiez que vous avez une **ACTION** pour :

- > assouvir le **PENCHANT** ;
- > avancer vers la **CATASTROPHE IMMINENTE** ;
- > mettre les Aventuriers en danger.

La colère des mineurs



Penchant : Passer leur frustration sur les autres

Catastrophe imminente : les mineurs mettent le feu à Elora

Actions :

- > Réclamer l'action des autorités
- > Déclencher une bagarre pour un motif quelconque
- > Bouter le feu à une infrastructure

Ensuite, Marc fait la liste des personnages et lieux qu'il doit créer :

- > **Leocrissa**, maîtresse de guerre des Elfes noirs ;
- > **Zlatko**, chef des mineurs ;
- > **Brin**, maire indolent d'Elora ;
- > **la Passe des arches de verre** (le lieu d'attaque privilégié des caravanes) ;
- > **Edora** (le village) ;
- > les **mines** voisines.

Marc commence par les personnages. Il ne veut pas du cliché des Elfes noirs sadiques et opte pour une capacité à disparaître dans leur ombre. Il lui suffit pour l'instant de détailler leur chef.

LEOCRISSA, MAÎTRESSE DE GUERRE DES
ELFES NOIRS

**12 PV, Armure 1, Cimenterre ouvragé b[d8]
(Proche)**

*Solitaire, Rusé, Discret, Intelligent, Organisé,
(Nyctalopie)*

*Leocrissa, est belle comme une nuit de pleine
lune et elle a l'âme aussi sombre qu'une nuit d'en-
cre. La pâleur opaline de sa peau tranche avec ses
yeux entièrement noirs. Ses habits témoignent des
goûts aussi étranges que raffinés de son peuple*

Penchant : Dominer en toute circonstance.

Enjeux

- > Qu'est-ce qui pousse Leocrissa à agir dans la précipitation ?
- > Qu'est-elle prête à sacrifier pour accaparer le pouvoir du Songecristal ?
- > De quelles forces dispose Leocrissa ?

Actions

- > **DRAPER SON OMBRE AUTOUR DE SOI (AR-
MURE +1)**
- > **COMMANDER AUX GUERRIERS ELFES
NOIRS**
- > **BRISER L'ESPRIT D'UN ÊTRE FAIBLE**
- > **RETOURNER LA TACTIQUE ADVERSE À
SON AVANTAGE**
- > **INFLIGER UNE SOUFFRANCE INTOLÉRABLE**
- > **BLESSER AVEC UN POISON DE CONTACT**

Trésor : 3d6 x100 PO

ZLATKO, CHEF DES MINEURS

**10 PV, Armure 0, Lourde masse d8 (Proche,
Allonge)**

Solitaire

*Zlatko a la gueule cassée des rudes ouvriers
bagarreurs et les yeux lourds de détermination.
Ses larges mains calleuses s'harmonisent avec sa
morphologie trapue.*

Penchant : Se battre pour la mine.

Enjeux

- > Pourquoi Zlatko a-t-il été nommé porte-pa-
role des mineurs ?
- > Comment les mineurs vont-ils faire enten-
dre leurs revendications ?
- > Jusqu'où sont-ils prêts à aller pour défendre
leurs intérêts ?

Actions

- > **CRACHER LA MISÈRE DES MINEURS**
- > **CRIER PLUS FORT QUE SON INTERLOCU-
TEUR**
- > **MENACER DE MILLE MAUX**
- > **FRACASSER AVEC SA MASSE**

*Trésor : quelques gemmes de peu de valeur
(2d6 x10 PO)*

BRIN, MAIRE INDOLENT D'ELORA

6 PV, Armure 0, Aucune d4 (Contact)

Solitaire, Organisé

*Brin a les yeux torves du lâche rompu au men-
songe et à la manipulation.*

Penchant : Ne pas s'impliquer.

Enjeux

- > De qui Brin a-t-il peur et pourquoi ?
- > En dehors de son petit confort personnel,
qu'est-ce qui le pousse vraiment à maintenir le
status quo ?
- > Quelle forme de courage montrera-t-il le
moment venu ?

Actions

- > **DIRE CE QU'ON VEUT ENTENDRE**
- > **MANIPULER LES NAÏFS**
- > **FAIRE APPEL À LA MILICE**
- > **EMPOISONNER SUBILEMENT**

*Trésor : plusieurs pièces d'or, à peu près 1d4
x10 PO.*

Marc passe alors à la description des lieux.

LA PASSE DES ARCHES DE VERRE

Cette passe est en fait une large grotte dont le toit s'est effondré en grande partie. Une route a été dégagée à travers les amas d'éboulis qui jonchent le sol. De nombreuses arches de silex la traversent de part en part.

Enjeux

- > Comment repousser l'attaque des Gemmophages ?
- > Combien d'entrées praticables donnent sur le Sanctuaire ?
- > Dans quelle(s) partie(s) du Sanctuaire mènent-elles ?
- > Que faudrait-il pour les condamner définitivement ?

Actions

- > **PROVOQUER UNE CHUTE D'ÉBOULIS TRANCHANTS**
- > **CONDAMNER LA ROUTE**
- > **ÉBLOUIR AVEC LES REFLÈTS DU SOLEIL**
- > **LANCER UNE ATTAQUE DEPUIS LES ARCHES**

LE VILLAGE D'EDORA

Le village d'Edora n'aurait rien de fort différent des dizaines de villages agricoles qui parsèment la Route des sables s'il n'y avait cet énorme bâtiment de pierre et son imposante cheminée qui crache continuellement une fumée noire et âcre. Autour de celle-ci s'accumulent les tas de minerais en provenance des montagnes voisines.

Enjeux

- > Comment vont réagir les forgerons nains face aux demandes des mineurs ?
- > Comment les Nains vont-ils assurer l'avenir de leur forge ?
- > Comment le village va-t-il réagir face aux menaces issues du Sanctuaire ?
- > Comment le village va-t-il se préparer au siège des Gemmophages ?
- > Que va-t-il rester du relais commercial à la fin ?

Actions

- > **PARTAGER GÉNÉREUSEMENT LES PRODUCTIONS LOCALES**
- > **PRÉSENTER UN MARCHAND ÉTRANGE COMME LE SONT SES MARCHANDISES**
- > **BRÛLER LES POUMONS AVEC UNE FUMÉE ÂCRE**

LES MINES VOISINES

Les mines sont aussi disparates que les filons exploités, tant en terme de qualité du minerai que de quantité exploitables. La richesse toute relative, et l'entretien des galeries, varie fortement de l'une à l'autre.

Enjeux

- > Comment se traduit la solidarité des mineurs ?
- > Comment aider au développement des mines ?
- > Comment protéger les mines contre les Gemmophages ?

Actions

- > **OFFRIR DES GEMMES DE GRANDE QUALITÉ**
- > **OFFRIR L'HOSPITALITÉ AUTOUR DE PEU DE CHOSE**
- > **MONTRER L'ENTRAIDE DES MINEURS**
- > **ENSEVELIR SOUS DES TONNES DE PIERRE**

Marc vérifie que les éléments de son Front sont connectés directement ou indirectement. C'est le cas.

[TA43]

Voilà, Marc a fini. Il est techniquement prêt pour lancer les prochaines aventures dans le monde qu'il est en train de construire et de peupler avec ses joueurs.

Trucs d'Acritarche [TA43]



Si vous avez le temps, laissez mûrir votre création quelques jours. Lorsque vous la relirez, ses faiblesses vous sauteront aux yeux et vous l'enrichirez des étranges connexions que vous aurez inconsciemment faites entretemps.



SANCTUAIRE

Bastien « Acritarche » Wauthoz

Dungeon World a apporté un grand bol d'air frais, voire une petite révolution, dans le monde du jeu de rôle héroïque fantastique.

Avec ce module, il n'a jamais été plus facile d'apprendre à maîtriser un jeu de rôle ou à franchir le pas vers **Dungeon World** et son système qui replace l'histoire au coeur de la pratique du jeu de rôle héroïque fantastique.

*Vous avez besoin de **Dungeon World** pour profiter pleinement de Sanctuaire.*

J'ai rarement vu une dissection aussi fine d'une partie. Tout y est ou presque et j'espère que de nombreux débutants pourront découvrir ce module. — Paul Cosset

[...] c'est clair et bien écrit. J'ai particulièrement aimé les « Trucs d'Acritarche » — Peggy Chassenet

[...] je trouve ça très très sympa. C'est très pédagogique et bien présenté.
[...] Tu m'as convaincu de l'utilité de la démarche alors que j'étais plutôt mitigé au départ — Magimax



Salle 1 : le gardien



L'entrée du donjon est une **petite salle vide** aux murs de **pierres soigneusement taillées** mais non sculptées. Seul le chambranle de la **grande arche** qui sert d'unique exutoire à la salle est sculpté de bas-reliefs et orné, sur sa clef de voûte, de la **tête grimaçante d'un monstre**. Au pied de l'arche, **deux cadavres de Gemmophages**...

Que faites-vous ?



Que s'est-il passé ici récemment ?

Une troupe de Gemmophages a pénétré en toute hâte dans le donjon.

Que va-t-il se passer ici bientôt ?

Des traces laissent présager de l'activation d'un piège.

A quel dois-je être attentif ?

La tête grimaçante de la statue est nimbée d'une aura magique.

Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?

On pourrait utiliser les cadavres comme bouclier, diversion, etc.

Qui est vraiment maître de la situation ici ?

L'idole de pierre et son pouvoir magique.

Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ?

Un des chambranles dissimule le cœur du mécanisme de l'idole, c'est-à-dire ce qui déclenche l'activation de la statue et de son piège.

DISCERNER LA VÉRITÉ



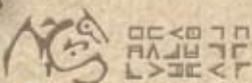
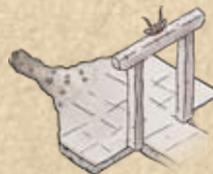
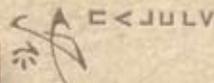
+ Montrer l'amorçage du piège

+ Déclencher le piège

+ Recharger le piège avec un bruit inquiétant

+ Révéler la nature du piège

ACTIONS



Quel avertissement donnent les signes discrets gravés dans une pierre à côté du chambranle ?

Comment se déclenche le piège ?

Comment les Aventuriers franchiront-ils le piège ?

ENJEUX

Salle 2 : le vieux temple



Le grand hall est une **immense salle creusée à même la roche** et divisée par de **robustes piliers de pierre** assez finement sculptés. Les murs sont décorés de fresques représentant les **légendes d'un culte oublié**. Le sol est couvert de larges dalles de pierre qui luisent de **reflets humides**. Au centre de la pièce s'élève, **immense, une statue décapitée**. La salle est plongée dans une **obscurité totale**, si ce n'est par les lueurs d'un **petit feu de camp** près de ce qui semble être l'**unique sortie** de cette salle.

Que faites-vous ?



Que s'est-il passé ici récemment ?

Des Gemmophages ont tenu une garde près du feu de camp.

Que va-t-il se passer ici bientôt ?

Les Gemmophages vont vous tendre une embuscade.

A quel dois-je être attentif ?

Le sol est glissant et il y a de nombreux coins d'ombre pour se cacher.

Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?

Les fresques devraient permettre d'en apprendre plus sur un culte oublié.

Qui est vraiment maître de la situation ici ?

Les Gemmophages tant que le dieu oublié ne se manifeste pas.

Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ?

Le trône de la salle est en fait un siège de prière qui permet d'entrer en contact avec le dieu oublié.

DISCERNER LA VÉRITÉ



+ Dévoiler la puissance d'un culte oublié

+ Dissimuler un guerrier dans l'ombre

+ Amener des renforts

+ Faire glisser un Aventurier

ACTIONS



Comment les Personnages se sortiraient-ils de l'affrontement avec les Gemmophages ?

Comment s'enfuira un Gemmophage ?

Quel dieu oublié était vénéré ici ?

Comment l'influence du dieu se fait-elle encore sentir ?

ENJEUX

Salle 3 : le labyrinthe



Le labyrinthe est composé de **couloirs assez larges**, souvent **convenablement maçonnés et dallés**. L'ambiance y est glauque avec son **obscurité totale** et son **importante humidité** qui ajoutent à l'**impression d'étouffement** qui y règne. À certains endroits, des **stalactites** se sont développés et l'atmosphère est remplie des **sons cristallins** de l'éclatement des gouttes d'eau sur une concrétion ou dans une flaque.

Que faites-vous ?

Posez des questions sur les moyens de progression : éclairage, ordre de marche, précautions prises, etc., pour **Rendre le monde vivace**.



Que s'est-il passé ici récemment ?

Les Gemmophages utilisent beaucoup le labyrinthe.

Que va-t-il se passer ici bientôt ?

Une procession de Gemmophages va traverser le labyrinthe pour aller à la salle du cristal qui songe.

À quel dois-je être attentif ?

De sombres pensées et des ombres volatiles hantent le labyrinthe.

Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?

Les Gemmophages peuvent conduire les Aventuriers à la salle du cristal (leur objectif) ou vers la sortie, via leur refuge.

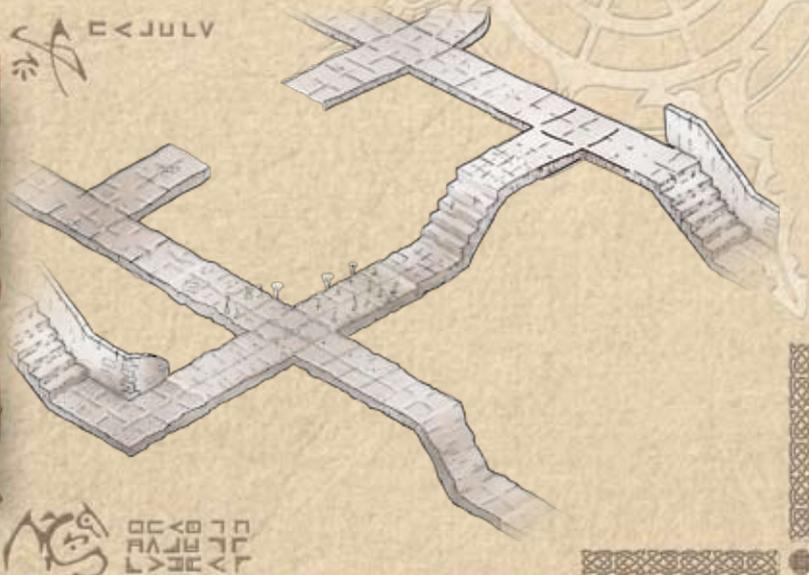
Qui est vraiment maître de la situation ici ?

Le cristal et ses serviteurs, Gemmophages ou Cauchemar.

Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ?

Le trône de la salle est en fait un siège de prière qui permet d'entrer en contact avec le dieu oublié.

DISCERNER LA VÉRITÉ



Quand vous cherchez à atteindre une destination choisie, lancez 2d6+SAG.

Sur 10+, vous atteignez votre destination.

Sur 7-9, choisissez 1.

+ Vous rencontrez des monstres ou un obstacle imprévu.

+ Vous perdez beaucoup de temps à chercher votre chemin.

Sur 6-, vous errez dans le labyrinthe, et le Meneur fait une Action méchante.

ACTIONS



Comment les Aventuriers éviteront-ils les Gemmophages lancés à leurs trousses ?

Comment les Aventuriers s'orientent-ils dans le labyrinthe ?

Les Aventuriers perdront-ils beaucoup de temps dans le labyrinthe ?

Que peut leur apprendre une confrontation avec un Fantôme ?

ENJEUX

Salle 4 : le sanctuaire du Songecristal



Quand il pénètre dans le sanctuaire, chaque Aventurier y trouve ce qu'il s'attend à y trouver. Rien de plus, rien de moins... Passez donc en revue chacun en lui demandant à quoi ressemble la pièce et en lui confirmant que c'est bien ce que voit son personnage.

Le sanctuaire du Songecristal est une **caverne grossièrement circulaire**, au centre de laquelle pend un **gigantesque cristal noir** qui semble **manger la lumière** autour de lui. Le socle à son pied présente de nombreuses et **menaçantes fissures**.

Que faites-vous ?



Que s'est-il passé ici récemment ?

Les Gemmophages ont apporté des offrandes.

Que va-t-il se passer ici bientôt ?

Les Gemmophages vont venir vénérer le cristal.

A quoi dois-je être attentif ?

À ne pas laisser ses craintes et ses peurs faire surface.

Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?

Le cristal matérialise les rêves importants de chacun. Ça ne coûte (presque) rien de demander...

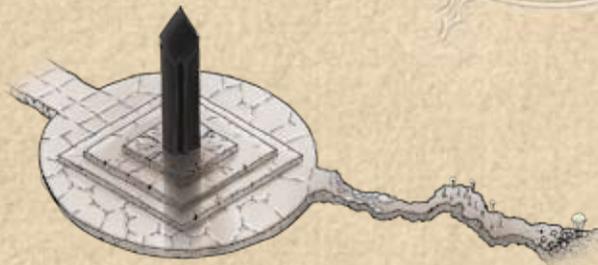
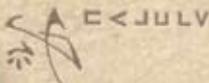
Qui est vraiment maître de la situation ici ?

Le Songecristal.

Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ?

Le cristal est un artefact antédiluvien issu d'un autre plan.

DISCERNER LA VÉRITÉ



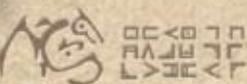
+ Présenter une épreuve au quémandeur

+ Montrer ce que l'on désire voir

+ Révéler des traces de culte

+ Faire apparaître une procession de Gemmophages

ACTIONS



Qui a créé le Songecristal et pourquoi ?

Que veut réellement le Songecristal ?

Pourquoi les Gemmophages lui vouent-ils un culte ?

ENJEUX

Salle 5 : le refuge des Gemmophages



Le passage entre la salle de l'épreuve et le refuge est un boyau récemment effondré. L'autre passage se fait via le labyrinthe que les Gemmophages connaissent comme leur poche. Cette entrée est gardée par deux solides guerriers et protégée par un petit bâtiment construit en même temps que le labyrinthe. Le refuge se compose d'une **large caverne** centrale un peu **basse de plafond (1m50)**. Elle est encombrée par d'**énormes stalactites et stalagmites** que les Gemmophages ont commencé à ronger. Cette large pièce s'ouvre sur **quatre alcôves** qui servent de chambre ou de réserve. La pièce centrale débouche sur une **seconde caverne** séparée de l'extérieur par une **barricade de fortune en bois tressé**.

Que faites-vous ?



Que s'est-il passé ici récemment ?

Les Gemmophages ont préparé un comité d'accueil pour les Aventuriers.

Que va-t-il se passer ici bientôt ?

Le Refuge sera trop petit pour accueillir tous les Gemmophages.

A quel dois-je être attentif ?

Les coins sombres sont nombreux. Un ermite vit avec les Gemmophages.

Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?

C'est l'occasion de diminuer les exactions des Gemmophages dans la région voisine.

Qui est vraiment maître de la situation ici ?

Le chef de guerre et le grand prêtre du Songecristal.

Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ?

Le chef de guerre et le grand prêtre sont à couteaux tirés.

DISCERNER LA VÉRITÉ



- + Montrer les conditions de vie des Gemmophages
- + Entraver les mouvements
- + Dissimuler un guerrier dans l'ombre
- + Cracher une troupe de Gemmophages

ACTIONS



Quel prix les Gemmophages demandent-ils pour la violation de leur sanctuaire ?

Et pour laisser sortir les Aventuriers ?

Pourquoi le Songecristal n'aide-t-il pas les Gemmophages ?

Pour quelles exactions sont connus les Gemmophages ?

ENJEUX

Les Dangers du Labyrinthe

Lancez



2-3 un Fantôme égaré cherchant à se nourrir des peurs d'autrui

Fantôme 16 0 d6 Touché éthéré (Proche, Allonge)

Penchant: Hanter quelqu'un ou quelque chose
Solitaire, Terrifiant, Fourbe, Éthéré

Actions

- > Révéler la terrifiante nature de la mort
- > Hanter un lieu symbolique
- > Donner une information de l'au-delà, à un prix

6 un couloir aux dalles marquetées déclenchant un piège à lames

Comment le piège se déclenche-t-il?
Comment traverser le couloir indemne?
Qui a installé le piège?

Actions

- > Changer le motif des dalles
- > Bloquer les lames à mi-course
- > Découper quelqu'un en morceaux

9 des galeries de Lithotalpes occupées par 1d4+1 propriétaires

Lithotalpes 6 2 d8? Griffes minérales (Proche, Ignore l'armure)

Penchant: Manger les sacs de chair
Groupe

Actions

- > Creuser la pierre avec aisance
- > Se repérer aux ultrasons
- > Déchirer avec ses griffes

4 un éboulis de blocs présentant des faces dressées et couvertes de runes énigmatiques

Comment les Aventuriers vont-ils franchir les éboulis?
Quelle civilisation a gravé les runes?
Quelle est la signification des runes?

Actions

- > Montrer des signes d'instabilité
- > Révéler le secret des runes
- > Déverser des rochers sur quelqu'un

7 un couloir infesté par 1d6+3 Scolopendres lumineuses

Scolopendres lumineuses 3 2 d6 Mandibules (Contact)

Penchant: chasser en groupe
Horde, Petit, Fourbe

Actions

- > Brillier pour attirer une proie
- > Grimper sur son adversaire
- > Hypnotiser une proie

10 un piège à bascule qui scelle une petite pièce circulaire et l'inonde d'eau croupie

Comment le piège se déclenche-t-il?
Où se trouve la sortie une fois la pièce inondée?
Qui a installé le piège?

Actions

- > Déclencher la fermeture des portes
- > Inonder la pièce d'eau croupie
- > Noyer quelqu'un

5 un Pseudoscorpion de lave protégeant ses oeufs en obsidienne

Pseudoscorpion de lave 12 2 d8 Pincés d'obsidienne (Proche, Allonge, Saissant)

Penchant: protéger les oeufs
Solitaire, Furtif, Cuirasse minérale

Actions

- > Prendre l'apparence d'un rocher
- > Agir avec une rapidité insoupçonnée
- > Découper un membre

8 une crevasse remplie d'énormes cocons blanchâtres aux formes inquiétantes

Que contiennent les cocons?
Qu'est-ce qui a produit les cocons?
Comment traverser sans déranger les cocons?

Actions

- > Révéler ce qui a créé les cocons
- > Projeter quelqu'un dans la crevasse
- > Écraser quelqu'un au fond de la crevasse

11-12 une procession de Gemmophages officiant un pèlerinage

En quoi consiste le pèlerinage?
Où le mène la procession?
Que contient la chasse sacrée qu'ils transportent?

Actions

- > Avancer en psalmodiant
- > Récolter des gemmes avec déférence
- > Protéger la chasse à tout prix

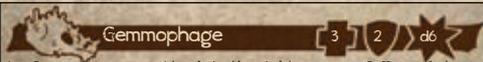
Il y a un père mémoire et 1d4+3 Gemmophages.■

Les Gemmophages



Rumeurs et informations

- > Les Gemmophages sont semi-nomades et se nourrissent de cristaux.
- > Certains clans nains les utilisent pour trouver des gemmes.
- > **Leur peau de pierre stoppe les armes tranchantes.**
- > **Leurs meilleurs guerriers sont faits de lave.**



Les Gemmophages ressemblent à des lézards à la peau de pierre. Ils se tiennent indifféremment en position quadrupède ou bipède.

Penchant : Manger des cristaux.

Horde, Peau de pierre

Griffes minérales
Contact, Proche
Trésor : 1a6x10 PO ou un objet utile (au choix)

ACTIONS

- > Se confondre avec la pierre
- > Trouver un filon de gemmes
- > Appeler des renforts
- > Fuir pour se rallier



Les guerriers gemmophages sont juste des membres plus brutaux ou plus costauds de la communauté.

Penchant : Protéger la communauté.

Horde, Peau de pierre

Griffes minérales, propulseur
Contact, Proche, Courte

Trésor : 1a6x10 PO ou un objet utile (au choix)

ACTIONS

- > Se confondre avec la pierre
- > Appeler des renforts
- > **Repousser un adversaire vers un danger**
- > **Submerger l'ennemi sous le nombre**
- > **Lancer un caillou avec force**



Les guerriers-lave ont accueilli l'esprit du feu en eux et ils peuvent en invoquer la puissance. Ils ont une stature impressionnante et quatre yeux.

Penchant : Assouvir son agressivité.

Groupe

Poings de lave
Contact, Proche

Trésor : aucun

ACTIONS

- > Se lancer au combat à corps perdu
- > Se transformer en élémentaire de feu
- > **Lancer un morceau de lave arraché à son corps**
- > **Repousser un adversaire vers un danger**
- > **Détruire une arme ou un obstacle**



Gra-indrr est un énorme Gemmophage, ses quatre yeux sont illuminés par le feu intérieur qui couve en lui. Ses gestes sont lents et mesurés, puissants et intimidants.

Penchant : Monter qui est le plus fort.

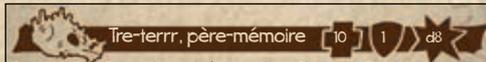
Solitaire, Large, Puissant, Organisé, Intelligent, Peau de pierre

Griffes minérales
Contact, Proche

Trésor : des gemmes pour 5a6x10 PO

ACTIONS

- > Mettre ses guerriers en ordre de bataille
- > Provoquer en duel rituel
- > Transformer une partie de son corps en lave
- > **Provoquer un éboulement**
- > **Briser ce qu'il tient en main**



Tre-terr est un Gemmophage plutôt petit et large. Il est entièrement couvert de formes géométriques dessinées par des gemmes serties à même sa peau.

Penchant : Faire preuve de bon sens.

Solitaire, Intelligent

Secousse tellurique
Proche, Allonge

Trésor : des gemmes pour 1a6x100 PO

ACTIONS

- > Parler aux esprits des pierres
- > Calmer un Gemmophage en colère
- > Protéger par un champ de force
- > **Invoquer un élémentaire minéral**
- > **Provoquer un tremblement de terre**



L'unité d'extermination

CATASTROPHE IMMINENTE

Massacrer les étrangers



PENCHANT

Traquer sans relâche



ACTEURS

Rak-aherr, disciple de Tre-terr, conduit des guerriers-lave pour arrêter les étrangers avant qu'ils ne trouvent le songecristal.



SOMBRES PRÉSAGES

- Le labyrinthe bruisse de la clameur de cris de guerre.
- Le bruit d'une troupe nombreuse se rapproche.
- Les Gemmophages profitent de leur connaissance du labyrinthe pour intercepter les Aventuriers.
- Les Gemmophages passent à l'attaque.



ACTIONS

- > Retrouver une piste par magie
- > Effrayer par des cris de guerre
- > Prendre un raccourcis
- > Lancer une action coordonnée
- > Prendre en embuscade



Rak-aher, disciple

10 | 1 | d8

Rak-aher est un Gemmophage de belle stature. Son corps est partiellement couvert de formes géométriques dessinées par des gemmes serties à même sa peau.

Pendant: Faire preuve de bon sens.

Solitaire. Intelligent

CONTACT Secousse tellurique
Contact. Proche

TRÉSOR Trésor : des gemmes pour 1d6x20 PO

ACTIONS

- > Parler aux esprits des pierres
- > Calmer un Gemmophage en colère
- > Protéger par un champ de force
- > **Invoker un élémentaire minéral**
- > **Provoquer un tremblement de terre**

PV ACTUELS
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PV 01
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PV 02
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PV 03
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PV 04
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combien de guerriers-lave?

Autant que d'Aventuriers + 1d4

PV 05
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Guerrier-lave

12 | 1 | d10

Les guerriers-lave ont accueilli l'esprit du feu en eux et ils peuvent en invoquer la puissance. Ils ont une stature impressionnante et quatre yeux.

Pendant: Assouvir son agressivité.

Groupe

CONTACT Poings de lave
Contact. Proche. Courte

TRÉSOR Trésor : aucun

ACTIONS

- > Se lancer au combat à corps perdu
- > Se transformer en élémentaire de feu
- > **Lancer un morceau de lave arraché à son corps**
- > **Repousser un adversaire vers un danger**
- > **Détruire une arme ou un obstacle**

PV ACTUELS
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PV 06
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PV 07
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PV 08
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

RURGOSH, CLERC NAIN D'ERDAGOSH

Les contrées de Dungeon World sont un foutoir oublié des dieux. Les vastes étendues séparant les temples et les villes sont remplies de morts-vivants et de bêtes de toutes sortes. Ce monde est impie. Et c'est pourquoi vous êtes là.

Apporter la gloire et la sagesse d'Erdagosh aux mécréants n'est pas seulement dans votre nature : c'est votre vocation. C'est votre devoir de répandre sa parole la masse et la magie. De creuser au plus profond des contrées sauvages et d'y semer les germes du savoir et de l'esprit. On dit qu'il vaut mieux garder son dieu près de son cœur. Vous savez que c'est faux. Erdagosh se trouve dans le poids de votre masse.

Montrez au monde qui en est le véritable Seigneur.



OLGHE ZKH

Texte adapté de la traduction de Dungeon World par Grégory Pogorszelsky.

RURGOSH, CLERC NAIN D'ERDAGOSH

CARACTÉRISTIQUES

FOR 13 [+1] INT 11 [0]
 DEX 8 [-1] SAG 17 [+2]
 CON 9 [0] CHA 15 [+1]

ALIGNEMENT

Loyal : vous vous êtes exposé au danger pour suivre les préceptes de votre divinité.

RACE

Nain : vous faites un avec la pierre. Quand vous communiquez, vous recevez également une version personnelle de la **PAROLE DES SANS VOIX** qui ne marche que sur la pierre, mais qui ne compte que comme une oraison.

Niveau : 1

PX ACTUELS : 4

Dégâts

D6

Armure

2

PV

17

PV actuels :

17

Regard triste, chauve, habit sobre physique malsain.

LIENS

- > **Rudiger** a insulté Erdagosh.
- > Je m'inquiète quant aux chances de survie de **Rudiger**.
- > **La Poisse** est quelqu'un de fervent ; il a toute ma confiance.
- > Je me consacre à convertir **Phirosalle** à ma foi.

La Poisse [+1]

Phirosalle [+1]

Rudiger [+2]

ÉQUIPEMENT

Matériel	Charge	Consommables	Charge
Grimoire	1	Rations de fer (10) ○○○○○○	1
Cotte de mailles (Armure 1)	1	Sac d'aventurier (5) ○○○○○○	1
Masse (Rapproché)	1	Herbes et cataplasmes (2) ○○○○○○	1
		○○○○○○○	
		○○○○○○○	
		○○○○○○○	
		○○○○○○○	

Pièces d'Or (PO) : 4

Charge max : 8 / actuelle : 6

ACTIONS DE BASE DU CLERC

Divinité

Vous servez et adorez **Erdagosh le Gardien des Tombes**, une divinité qui vous accorde des **MIRACLES**.

DOMAINE (CHOISISSEZ 1)

- Soins et Restauration
- Sang et Conquêtes
- La Civilisation
- Savoir et Secrets
- Les Opprimés et les Oubliés
- Ce qui Gît dans les Profondeurs.

PRÉCEPTES (CHOISISSEZ 2)

- Votre religion prêche la souffrance purificatrice. Recevez **PÉNITENCE** : **Souffrance**
- Votre religion est sectaire et renfermée. Recevez **PÉNITENCE** : **Percer les Secrets**.
- Votre religion requiert d'importants sacrifices. Recevez **PÉNITENCE** : **Offrandes**.
- Votre religion croit en l'ordalie et la guerre sainte. Recevez **PÉNITENCE** : **Victoire**

Inspiration Divine

Quand vous accomplissez une de vos **PÉNITENCES**, votre divinité vous accorde une inspiration ou une bénédiction qui peut vous être utile. Le MJ vous dira de quoi il s'agit (un +1 dans certaines conditions, par exemple).

Communier

Quand vous consacrez un long moment (au moins 1 heure) à communier avec votre divinité, vous perdez tous les **MIRACLES** que vous avez encore et votre divinité vous offre de nouveaux **MIRACLES** : choisissez-les, tant que le total de leur **NIVEAU** ne dépasse pas votre **NIVEAU+1**. Vous ne pouvez pas recevoir de **MIRACLES** d'un **NIVEAU** supérieur au vôtre.

Faire un Miracle

Quand vous exécutez un des **MIRACLES** que votre divinité vous a accordé, **ORAISONS** comprises, lancez 2d6+SAG. **Sur 10+** le **MIRACLE** se produit et votre divinité ne vous en prive pas : vous pouvez le faire à nouveau plus tard.

Sur 7-9, le **MIRACLE** se produit mais choisissez 1 :

- > Vous attirez une attention malveillante ou vous vous mettez dans l'embarras (le MJ vous décrira comment)
- > Produire ce **MIRACLE** vous éloigne de votre divinité : -1 **CONTINU** quand vous **FAITES UN MIRACLE** jusqu'à ce que vous **COMMUNIEZ**.
- > Une fois le **MIRACLE** produit, il est révoqué par votre divinité. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas **COMMUNIÉ** et reçu ce **MIRACLE** à nouveau.

Vade Retro / Vade Pro

Quand vous brandissez votre symbole sacré en faisant face aux morts-vivants, lancez 2D6+SAG. **Sur 10+** donnez-leur un ordre et le MJ choisit : ils l'exécutent ou vous répartissez 2D6+NIVEAU **DÉGÂTS** entre eux comme bon vous semble. **Sur 7-9**, ils peuvent choisir de fuir ou de se figer à la place.



ACTIONS AVANCÉES DU CLERC

Quand vous montez de *NIVEAU* entre 2-5, choisissez une des *ACTIONS* suivantes.

Conseil Divin

Quand vous sacrifiez quelque chose de valeur à votre divinité et que vous priez pour un conseil, votre divinité vous dit ce que vous devez faire. Si vous le faites, marquez 1 *PX*.

Élu

Choisissez un *MIRACLE*. Vous pouvez le recevoir comme s'il était d'un *NIVEAU* inférieur (e.g. si ce *MIRACLE* est de *NIVEAU* 3, vous pouvez le recevoir comme s'il était de *NIVEAU* 2).

Pénitent

Quand vous encaissez des *DÉGÂTS* et acceptez la douleur, vous pouvez subir +1*D4* *DÉGÂTS* (ignorez l'*ARMURE*). Si vous le faites, recevez +1 la prochaine fois que vous *FAITES UN MIRACLE*.

Pesée des Âmes

Quand quelqu'un pousse son *DERNIER SOUPIR* en votre présence, il ajoute +1 à son jet de dés.

Premiers Soins

Quand vous communiquez, vous recevez gratuitement *SOINS DES BLESSURES LÉGÈRES*.

Ce *MIRACLE* ne compte pas pour votre limite.

Protection Divine

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous recevez 2 *ARMURE*.

Revigorer

Quand vous soignez quelqu'un, il reçoit +2 à SON PROCHAIN JET DE DÉGÂT.

Savoir Céleste

Quand vous choisissez cette *ACTION*, désignez le nom d'une autre divinité. Quand vous *DISCERNEZ LA VÉRITÉ*, vous pouvez également demander 1 au choix :

- > Est-ce que [cette divinité] est vénérée ici ?
- > Est-ce que ces gens servent [cette divinité] ?

Sérénité

Vous pouvez diviser votre attention sans problème. Quand vous *FAITES UN MIRACLE*, vous ignorez la première pénalité de -1 pour les *MIRACLES* continus.

Surpuissance

Quand vous *FAITES UN MIRACLE*, sur un 10+ vous pouvez choisir une option sur la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez doubler l'*EFFET*, les *DÉGÂTS*, la *DURÉE* ou le *NOMBRE DE CIBLES* du *MIRACLE*.

ORAISONS

Les Oraisons ont ceci de particulier qu'elles ne comptent pas dans votre limite de Miracles.

Lumière

Touchez un objet. Il brille d'une lumière divine, aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible mais sinon se comporte comme une torche normale. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Ce **MIRACLE** dure tant que vous êtes en présence de l'objet.

Purification

Tenez de la nourriture ou de l'eau entre vos mains et lancez ce **MIRACLE** : cette nourriture

ou cette eau est consacrée par votre divinité. En plus d'être bénite ou maudite, la substance est purifiée de toute souillure naturelle.

Orientation

Le symbole sacré de votre divinité apparaît devant vous et vous indique le chemin ou l'**ACTION** que votre divinité aimerait vous voir entreprendre avant de disparaître. Ce message est purement non-verbal : votre divinité ne peut pas vous parler autrement que par gestes.

MIRACLES DE NIVEAU 1

Arme Magique

Brandissez une arme et lancez ce **MIRACLE** : cette arme inflige **+1D4 DÉGÂTS** jusqu'à ce que vous révoquiez ce **MIRACLE**. Jusqu'à ce que vous révoquiez ce **MIRACLE**, vous recevez **-1 CONTINU** pour **FAIRE UN MIRACLE. CONTINU.**

Bénédiction

Votre divinité porte assistance à votre cible en combat : celle-ci reçoit **+1 CONTINU** pour toute la durée du combat tant qu'elle y participe. Jusqu'à ce que vous révoquiez ce **MIRACLE**, vous recevez **-1 CONTINU** pour **FAIRE UN MIRACLE. CONTINU.**

Parler aux Morts

Vous pouvez parler brièvement avec un cadavre. Il répondra à 3 de vos questions du mieux qu'il peut, selon ce qu'il a appris de son vivant ou après sa mort.

Sanctuaire

Vous consacrez un lieu à votre divinité. Marchez autour de l'endroit que vous voulez sanctifier et lancez le **MIRACLE**. Tant que vous restez dans cette zone, vous savez quand quelqu'un agit dans votre sanctuaire avec de mauvaises intentions (comme, par exemple, celle de vous blesser vous et vos compagnons). De plus, lorsque vous récupérez de ses blessures dans le sanctuaire récupérez **+1D4 PV.**

Sentir les Alignements

Quand vous lancez ce **MIRACLE**, choisissez un **ALIGNEMENT** : Bon, Mauvais ou Neutre. Un de vos sens est brièvement capable de sentir cet **ALIGNEMENT**. Le **MENEUR** vous dira ce qui est lié à cet **ALIGNEMENT** dans les limites de ce sens.

Soins des Blessures Légères

Touchez votre **CIBLE**. Ses blessures se referment et ses douleurs s'apaisent. Votre **CIBLE** récupère **1D8 PV.**

• Oraisons et Miracles de Niveau 1

RUDIGER, GUERRIER DES COLLINES DE CENDRES

C'est un boulot ingrat : vivre au jour le jour par la force de votre bras, engoncé dans votre armure. Plonger tête la première au coeur du danger. Personne ne vous sonnera le cor pour avoir pris un coup de couteau dans les côtes à leur place dans cette taverne de Daimbourg. Pas une âme ne chantera vos louanges pour cette fois où vous les avez tirés du Puits de Démence, hurlant à la mort.

Peu importe.

Vous faites ça pour la gloire et l'ivresse. La rumeur des batailles et le sang chaud qui coule. Vous êtes une bête de fer. Vos amis portent des armes d'acier, mais vous, guerrier, c'est d'acier dont vous êtes fait. Alors que vos compagnons grimacent et bandent leurs blessures autour d'un feu de camp perdu dans les terres sauvages, vous portez vos cicatrices avec fierté. Vous êtes un mur sur lequel chaque danger s'écrase sans laisser de trace.

Au final, vous serez toujours le dernier debout.

Texte adapté de la traduction de *Dungeon World* par Grégory Pogorzelsky.



GILOSE 2K15

RUDIGER, GUERRIER DES COLLINES DE CENDRES

CARACTÉRISTIQUES

FOR 17 [+2] INT 9 [0]

DEX 11 [0] SAG 8 [-1]

CON 13 [+1] CHA 15 [+1]

ALIGNEMENT

Bon : vous avez défendu les plus faibles que vous.

RACE

Humain : une fois par partie vous pouvez relancer un jet de **DÉGÂTS**, le vôtre ou pas, **AVENTURIER** ou non.

Niveau : 1

PX ACTUELS : 4

Dégâts

D10
+1

Armure

2

PV

23

PV actuels :

23

Regard dur sous un casque défoncé. Physique solide à la peau tannée.

LIENS

- > **Phirosalle** me doit la vie, qu'il l'admette ou non.
- > J'ai juré de protéger **La Poisse**.
- > Je m'inquiète quant aux chances de survie de **Rurgosh**.
- > **Rurgosh** est un mou, mais je vais en faire un dur à cuire, comme moi.

La Poisse [+1]

Phirosalle [+1]

Rurgosh [+2]

ÉQUIPEMENT

Matériel	Charge
Armure d'écailles (ARMURE 2)	0
Fléau fétiche (rapproché, enjambée, puissant, salissant)	2
Arc rudimentaire (court)	2
Potion de soins (+10 PV)	1
_____	_____
_____	_____

Consommables	Charge
Flèches (3)	○○○○○ ○○○○○
Rations de fer (5)	○○○○○ 1 ○○○○○
Antitoxine (1)	○○○○○ ○○○○○
Herbes et cataplasmes (2)	○○○○○ 1 ○○○○○
_____	○○○○○ ○○○○○
_____	○○○○○ ○○○○○

Pièces d'Or (PO) : 7

Charge max : 11 / actuelle : 7

ACTIONS DE BASE DU GUERRIER

Ouverture de Portes et de Herses

Quand vous utilisez la force brute pour détruire un obstacle inanimé, lancez **2D6+FOR**.

Sur 10+ choisissez 3.

Sur 7-9 choisissez 2.

- > Ça ne prend pas longtemps.
- > Vous n'endommagez rien d'important.
- > Vous ne faites pas une quantité intolérable de bruit.
- > On peut réparer l'obstacle sans trop de temps ni d'effort.

Harnaché

Vous ignorez le **MOT-CLÉ ENCOMBRANT** des armures que vous portez. Les armures lourdes sont généralement **ENCOMBRANTES**, ce qui les rend difficiles à porter. Vous, vous savez comment les enfiler correctement.

Santé de Fer

Ajoutez votre niveau à votre total de **PV** maximum. Vous gagnez donc **1 PV** chaque fois que vous montez de **NIVEAU**.

Arme Fétiche

Il y en a beaucoup comme ça, mais celle-là, c'est la vôtre. Cette arme est votre meilleure amie. Vous lui devez la vie. Elle vous accompagne quoi qu'il arrive. Vous êtes indispensables l'un à l'autre.

CHOISISSEZ UNE ARME DE BASE — elles présentent toutes **2 POIDS**:

- Épée ✓ Fléau Hache
- Lance Masse Poings

CHOISISSEZ UNE PORTÉE:

- Corps-à-corps
- Rapproché
- Enjambée

CHOISISSEZ 2 OPTIONS:

- Acéré: +2 **PERFORANT**.
- Brille en présence d'un type de **CRÉATURE** de votre choix.
- Crochets et pointes: +1 **DÉGÂTS**, mais +1 **POIDS**.
- Dentelé. +1 **DÉGÂTS**.
- ✓ Enorme. +**SALISSANT**, +**PUISSANT**.
- Parfaitement équilibré. -1 **POIDS**.
- ✓ Versatile. Choisissez une **PORTÉE** supplémentaire.

CHOISISSEZ UNE APPARENCE:

- Ancien
- Comme neuf
- De faction étrange
- Ouvragé
- ✓ Sinistre
- Tâché de sang

ACTIONS AVANCÉES DU GUERRIER

Quand vous montez de NIVEAU entre 2-5, choisissez une des ACTIONS suivantes.

Arme Améliorée

Ajoutez une option à votre ARME FÉTICHE.

Blindé

Quand vous encaissez des DÉGÂTS, vous pouvez laisser l'armure prendre le plus gros de l'attaque. Vous ne perdez aucun PV mais votre armure (ou votre bouclier) a -1 ARMURE tant qu'un forgeron ne s'en est pas occupé.

Classes Multiples - Débutant

Recevez une ACTION d'une autre CLASSE. Dans ce cadre précis, le GRIMOIRE DU SORCIER, PRÉPARER LES SORTS et LANCER UN SORT comptent tous comme une seule et même ACTION DE CLASSE. Pareillement, COMMUNIER et FAIRE UN MIRACLE comptent tous les deux comme une seule ACTION DE CLASSE. Si l'ACTION dépend de votre niveau, considérez que vous êtes d'un NIVEAU INFÉRIEUR (e.g. si vous êtes NIVEAU 3, vous ne pouvez lancer que des sorts de NIVEAU 2 ou inférieur).

Cuir Tanné

Même nu, vous avez +1 ARMURE.

Destinée

Quand vous consultez les esprits qui habitent votre arme personnelle, lancez 2D6+CHA.

Ces esprits peuvent être ceux de vos ancêtres, un démon captif, l'écho des âmes de vos victimes ou n'importe quoi d'autre, à votre choix. Les esprits vous donneront un aperçu de la situation actuelle, et vous poserez peut-être une question en retour. Sur 10+ le MENEUR vous donnera cet aperçu en détail ; sur 7-9 le MENEUR vous donnera juste une impression.

Forgeron

Si vous avez le temps et le matériel pour, vous pouvez forger les propriétés magiques d'un objet dans votre ARME FÉTICHE. Le faire détruit l'objet magique et donne ses capacités à votre ARME FÉTICHE.

Interrogation

Quand vous êtes en POURPARLERS et que vous utilisez la violence comme moyen de pression, lancez avec +FOR au lieu de +CHA.

Odeur du Sang

Après être MONTÉ À L'ASSAUT d'un adversaire, vous infligez +1D4 DÉGÂTS à l'attaque suivante contre la même cible.

Sans Pitié

Quand vous infligez des Dégâts, infligez +1d4 Dégâts.

Voir Rouge : quand vous Discernez la Vérité en plein combat, prenez +1.

PHIROSALLE, SORCIÈRE DES MONTS NOIRS

Ce monde a des lois. Pas celles d'un quelconque tyran. De plus grandes lois, de meilleures lois. Si vous lâchez quelque chose, ça tombe. Rien ne se perd, rien ne se crée. Les morts ne reviennent pas à la vie. Pas vrai ?

C'est incroyable ce qu'on peut se raconter pour arriver à dormir les longues nuits d'hiver !

Vous avez passé pas mal de temps à éplucher ces vieux grimoires que vous traînez partout. A faire des expériences qui vous ont presque rendu fou, à parier votre âme à chaque invocation. Pour quoi ? Pour le pouvoir, quoi d'autre ? Et pas le simple pouvoir d'un Roi ou d'une Nation mais le pouvoir de faire brûler le sang d'un homme dans ses veines. Le pouvoir d'appeler la foudre et de déplacer la roche. Le pouvoir d'ignorer ces lois si chères à tous.

Ils peuvent bien vous regarder de travers. Vous appeler " la possédée " ou " la nécromant " Qui parmi eux peut lancer une boule de feu d'un simple regard ? Nous sommes bien d'accord.



PHIROSALLE, SORCIÈRE DES MONTS NOIRS

CARACTÉRISTIQUES

FOR 9 [0] INT 17 [+2]
 DEX 13 [+1] SAG 15 [+1]
 CON 11 [0] CHA 8 [-1]

ALIGNEMENT

Neutre: vous avez percé le secret derrière un mystère magique.

RACE

Elfe : la magie est quelque chose de naturel pour vous. Vous préparez *SENTIR LA MAGIE* comme si c'était un *TOUR MINEUR*.

Niveau : 1

PX ACTUELS : 4

Dégâts

04

Armure

0

PV

15

PV actuels :

15

**Regard hanté, et cheveux fous.
 Robe étrange et physique affiné.**

LIENS

- > **La Poisse** va jouer un rôle important dans les événements à venir.
- > **La Poisse** n'a aucune idée de la vraie nature du monde ; je vais lui enseigner ce que je sais.
- > **Rurgosh** me cache un secret important.

La Poisse [+2]

Rurgosh [+1]

ÉQUIPEMENT

Matériel	Charge	Consommables	Charge
Grimoire	1	Rations de fer (5)	1
Dague (<i>CORPS À CORPS</i>)	1	Sac de livres (5)	2
		Potions de soins (3)	0
		Antitoxines (3)	0

Pièces d'Or (PO) : 4

Charge max : 5 / actuelle : 5

ACTIONS DE BASE DU SORCIER

Grimoire

Vous maîtrisez plusieurs **SORTS** et les avez inscrits dans votre grimoire. Vous commencez avec 3 **SORTS** de **NIVEAU 1** et tous vos **TOURS MINEURS**. Quand vous **MONTEZ DE NIVEAU**, vous ajoutez un nouveau **SORT** de votre niveau ou moins à votre grimoire. Votre grimoire pèse 1 **POIDS**.

Préparation de Sorts

Quand vous consacrez du temps (au moins une heure) à l'étude concentrée de votre grimoire, vous perdez tous les **SORTS** que vous aviez préparés et préparez de nouveaux **SORTS** choisis dans votre grimoire. Le total du **NIVEAU** de ces **SORTS** ne peut pas dépasser votre propre **NIVEAU+1**. Vous préparez aussi tous vos **TOURS MINEURS**: ils ne comptent pas pour la limite de **SORTS**.

Lancer un Sort

Quand vous lancez un des **SORTS** que vous avez préparé, **TOURS MINEURS** compris, lancez **2D6+INT**. **Sur 10+**, vous lancez le **SORT** avec succès et vous ne l'oubliez pas — vous pouvez le lancer à nouveau plus tard. **Sur 7-9**, le **SORT** est lancé mais choisissez 1 option:

- > Vous attirez une attention malveillante ou vous vous mettez dans l'embarras (le **MENEUR** décrira comment)
- > Le **SORT** malmène le tissu de la réalité — prenez **-1 CONTINU POUR LANCER UN SORT** tant que vous n'avez pas **PRÉPARÉ DE SORTS** à nouveau.
- > Vous oubliez le **SORT** une fois lancé. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas **PRÉPARÉ DE SORTS** à nouveau.

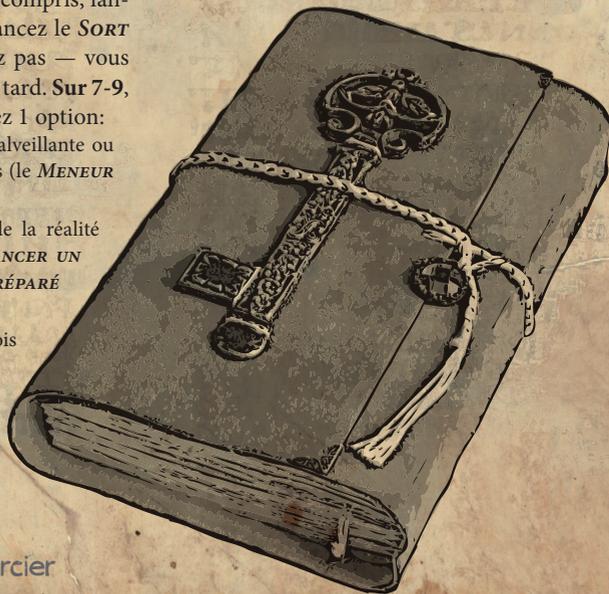
Parade Magique

Quand vous maintenez un **SORT CONTINU** et que vous subissez une attaque, vous pouvez annuler le **SORT** et utiliser son énergie pour vous protéger: retirez son **NIVEAU** des **DÉGÂTS** subis.

Rituel

Quand vous passez au moins une heure à faire des expériences magiques, annoncez au MJ ce que vous voulez accomplir. Le MJ vous répondra: « Tu peux le faire, mais... », et ajoutera 1 à 4 des options suivantes :

- > Ça va prendre des jours/semaines/mois.?
- > Pour ça tu vas devoir...
- > Tu auras besoin de l'aide de...
- > Ça va coûter cher en composants magiques.
- > Il faudra revoir tes ambitions à la baisse et le résultat sera peu fiable.
- > Tes alliés et toi-même risquez de...
- > Tu vas devoir désenchanter... pour le faire.



ACTIONS AVANCÉES DU SORCIER

Quand vous montez de *NIVEAU* entre 2-5, choisissez une des *ACTIONS* suivantes.

Contremagie

Quand vous êtes touché par un effet magique, vous pouvez le contrer. Pariez un des *SORTS* que vous avez préparé et lancez $2D6+INT$. **Sur 10+**, l'effet est contré et vous gardez votre *SORT*. **Sur 7-9**, l'effet est contré et vous oubliez votre *SORT*. Le contresort ne protège que vous.

Enchanteur

Quand vous avez du temps devant vous et que vous étudiez un objet magique, demandez au MJ ce que fait cet objet, et il vous répondra sincèrement.

Grimoire Augmenté

Ajoutez un nouveau *SORT* ou *MIRACLE* de n'importe quelle *CLASSE* à votre grimoire. Vous le lancez comme un *SORT* normal.

Je-Sais-Tout

Quand l'*AVENTURIER* d'un autre joueur vous demande un conseil important et que vous prenez le temps d'y réfléchir sérieusement et de lui donner ce qui est selon vous la meilleure marche à suivre, il prend **+1** à

L'AVENIR quand il suit votre conseil et vous marquez **1 PX** s'il le suit.

Logique

Quand vous utilisez la raison pure pour analyser vos alentours, vous pouvez *DISCERNER LA VÉRITÉ* avec *INT* au lieu de *SAG*.

Parma Magica

Tant que vous avez au moins encore un *SORT* préparé, vous avez **+2 ARMURE**.

Prodiges

Choisissez un *SORT*. Vous préparez ce *SORT* comme s'il était d'un *NIVEAU* inférieur (si le *Sort* est de *NIVEAU* 3, vous le préparez comme s'il était de *NIVEAU* 2).

Puits de Savoir

Quand vous vous remémorez les *CONTES ET LÉGENDES* à propos de quelque chose que personne ne connaît, **PRENEZ +1**.

Surcharge Magique

Quand vous *LANCEZ UN SORT*, **sur 10+** vous pouvez si vous le désirez choisir une option sur la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez doubler l'*EFFET*, les *DÉGÂTS*, la *DURÉE* ou le nombre de *CIBLES* du *SORT*.

TOURS MINEURS

Les Tours Mineurs ont ceci de particulier qu'ils ne comptent pas dans votre limite de sorts.

Lumière

Touchez un objet. Il brille d'une lumière magique, aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible mais sinon se comporte comme une torche normale. Vous

décidez librement de la couleur de cette lumière. Ce sort dure tant que vous êtes en présence de l'objet.

Servant Invisible

Vous invoquez un automate magique et invisible qui ne peut faire qu'une chose : porter vos affaires. Il a une *CHARGE DE 2* et porte tout ce que vous lui confiez. Il ne peut rien ramasser tout seul, juste recevoir des objets.

Actions avancées du Sorcier et Tours mineurs

Les objets portés par votre servant invisible semblent flotter dans les airs quelques pas derrière vous. Un servant invisible est immédiatement révoqué dès qu'il subit le moindre **DÉGÂT** ou qu'il n'est plus en votre présence.

Prestidigitation

Vous faites un petit tour de vraie magie. Si vous touchez un objet pendant que vous

lancez ce sort, vous pouvez le changer de façon superficielle: le nettoyer ou le souiller, le réchauffer ou le refroidir, changer son goût, son odeur ou sa couleur. Si vous lancez ce sort sans toucher d'objet, vous pouvez créer une petite illusion, pas plus grande que vous-même. Cette illusion est faiblarde et ne trompera personne, mais ça peut en amuser certains.

SORTS DE NIVEAU 1

Alarme (dans le grimoire)

Marchez le long d'un cercle. Tant que vous ne préparez pas de nouveaux **SORTS**, vous êtes prévenu magiquement dès qu'une **CRÉATURE** franchit ce cercle. Si vous êtes endormi, le sort vous réveille.

Charme-Personne (dans le grimoire)

Touchez votre **CIBLE**. Elle vous considère comme son ami jusqu'à ce qu'elle subisse des **DÉGÂTS** ou que vous lui prouviez clairement que vous n'avez pas ses meilleurs intérêts en vue. Tant que ça dure, vous pouvez utiliser votre amitié comme moyen de pression pour **POURPARLER**. **ENCHANTEMENT**.

Invisibilité (dans le grimoire)

Touchez quelqu'un et lancez ce **SORT**. Votre **CIBLE** devient invisible! Le **SORT** se maintient tant que la **CIBLE** n'attaque personne et tant que vous ne le révoquez pas. Tant que vous maintenez ce sort, vous ne pouvez pas lancer d'autres sorts. **ILLUSION**, **CONTINU**.

Parler aux Esprits (dans le grimoire)

Vous conjurez la présence de **CRÉATURES** d'un autre plan, suffisamment près pour entendre leur voix. Désignez l'esprit que vous voulez contacter (ou laissez le choix au **Meneur**). Il est contraint de répondre à 1 question du mieux qu'il peut avant d'être révoqué. **INVOCATION**.

Projectile Magique (dans le grimoire)

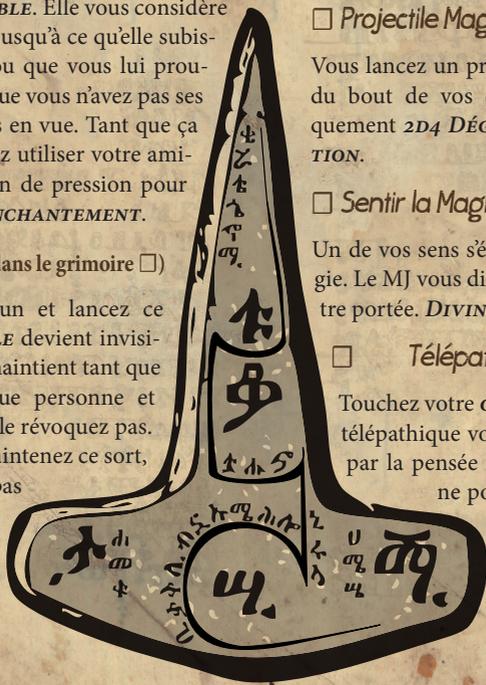
Vous lancez un projectile fait de magie pure du bout de vos doigts. Infligez automatiquement **2D4 DÉGÂTS** à une **CIBLE**. **EVOCATION**.

Sentir la Magie (dans le grimoire)

Un de vos sens s'éveille brièvement à la magie. Le MJ vous dira ce qui est magique à votre portée. **DIVINATION**.

Télépathie (dans le grimoire)

Touchez votre **CIBLE**. Vous formez un lien télépathique vous permettant de discuter par la pensée avec cette personne. Vous ne pouvez avoir qu'un seul lien télépathique à la fois. **DIVINATION**, **CONTINU**.



LA POISSE, VOLEUSE DE LA CITÉ DE L'AUBE

Vous les entendez sans cesse pendant ces longues veillées autour du feu. À ressasser la bataille de truc ou machin. À prêcher que tel ou tel dieu veille sur votre joyeuse compagnie. Vous, vous comptez vos pièces et vous souriez dans votre coin – ça, c'est la vraie vie. Vous seul savez ce qui fait tourner le monde : la cupidité pure et simple.

Bien sûr, ils vous font la grimace chaque fois que vous vous esquiviez toute seule mais sans vous, lequel d'entre eux aurait été coupé en deux par une guillotine dissimulée ou serait mort empoisonné par un dard giclant d'un mur ? Laissez-les dire. Quand vous prendrez votre retraite, vous lèverez votre verre en l'honneur de feu vos compagnons.

Assise sur votre trône. Dans votre château. Bourré de trésors. Espèce de vaurienne...



LA POISSE, VOLEUSE DE LA CITÉ DE L'AUBE

CARACTÉRISTIQUES

FOR 15 [+2] INT 9 [0]
 DEX 17 [+2] SAG 11 [0]
 CON 8 [-1] CHA 13 [+1]

ALIGNEMENT

Chaotique: vous vous êtes jeté au coeur de l'action sans réfléchir.

RACE

Humain: vous êtes un professionnel. Quand vous vous remémorez des *CONTES ET LÉGENDES* ou que vous *DISCERNEZ LA VÉRITÉ* à propos d'activités criminelles, *PRENEZ +1 AU PROCHAIN JET.*

Niveau : 1

PX ACTUELS : 4

Dégâts

D8

Armure

1

PV

14

PV actuels :

14

Regard fourbe et cheveux libres. Habit passe-partout et physique noueux.

LIENS

- > J'ai volé quelque chose à **Rurgosh**.
- > **Phirosalle** est toujours là pour m'aider quand ça tourne mal.
- > **Phirosalle** et moi, on est sur un gros coup.
- > **Rudiger** en sait beaucoup trop à mon propos.

Phirosalle [+2]

Rudiger [+1]

Rurgosh [+1]

ÉQUIPEMENT

Matériel	Charge	Consommables	Charge
Armure de cuir (<i>ARMURE 1</i>)	1	Dagues (<i>PROCHE</i>) (3)	1
Rapière (<i>RAPPROCHÉ, PRÉCIS</i>)	1	Rations de fer (5)	1
		Sac d'aventurier (5)	1
		Larmes de serpent (3)	0
		Huile de Tagit (1)	0

Pièces d'Or (PO) : 18

Charge max : 8 / actuelle : 5

ACTIONS DE BASE DU VOLEUR

Expertise des Pièges

Quand vous prenez le temps d'étudier une zone dangereuse, lancez $2D6+DEX$. **Sur 10+**, retenez 3; **sur 7-9**, retenez 1. Pendant que vous vous déplacez dans cette zone, dépensez 1 pour poser une des questions suivantes:

- > Est-ce qu'il y a un piège ici et si oui, comment se déclenche-t-il?
- > Que fait ce piège quand on le déclenche?
- > Qu'est-ce qu'il y a d'autre de caché ici?

Carrière Criminelle

Quand vous crochetez une serrure, faites les poches à quelqu'un ou désactivez un piège, lancez $2D6+DEX$. **Sur 10+**, tous les 3. **Sur 7-9**, choisissez 2 :

- > Vous n'attirez pas d'attention malvenue.
- > Vous ne jouez pas avec votre santé.
- > Vous arrivez à vos fins.

Empoisonneur

Vous maîtrisez l'usage d'un poison. Choisissez un poison sur la liste d'équipement :

ce poison n'est désormais plus **DANGEREUX** pour vous. Vous commencez le jeu avec 3 doses de ce poison. Si vous avez le temps et les composants, vous pouvez distiller 3 nouvelles doses de ce poison.

Morale Elastique

Quand quelqu'un essaie de déterminer votre **ALIGNEMENT**, vous pouvez répondre par l'**ALIGNEMENT** qui vous chante.

Attaque dans le Dos

Quand vous attaquez quelqu'un sans défense ou par surprise, choisissez : soit vous infligez vos **DÉGÂTS**, soit vous lancez $2D6+DEX$. Si vous lancez les dés, **sur 10+**, choisissez 2 options. **Sur 7-9**, choisissez-en 1 :

- > Vous ne finissez pas au corps-à-corps avec votre victime.
- > Vous infligez vos Dégâts +1d6.
- > Vous ouvrez une faille, +1 à l'avenir pour un allié ou vous-même si vous en tenez compte.
- > Vous réduisez son Armure de 1 jusqu'à ce qu'il la répare.

POISONS

Herbe de Sang

DANGEREUX, APPLIQUÉ, 2 Po, 0 Poids

La cible inflige -2 **DÉGÂTS CONTINU** jusqu'à ce qu'elle soit soignée.

Racines d'Or

DANGEREUX, APPLIQUÉ, 10 Po, 0 Poids

La cible traite la prochaine **CRÉATURE** qu'elle voit comme une personne de confiance, jusqu'à ce qu'on lui prouve le contraire.

Huile de Tagit

DANGEREUX, APPLIQUÉ, 3 Po, 0 Poids

La cible s'endort d'un sommeil léger.

Larmes de Serpent

DANGEREUX, APPLIQUÉ, 2 Po, 0 Poids

La cible subit 5 **DÉGÂTS** de suite et 3 **DÉGÂTS** quelques instants plus tard. Ces **DÉGÂTS** ne peuvent être soignés tant que le poison n'est pas purgé.

ACTIONS AVANCÉES DU VOLEUR

Quand vous montez de **NIVEAU** entre 2-5, choisissez une des **ACTIONS** suivantes.

À l'Affût

On ne vous prend jamais par surprise. Quand l'ennemi devrait vous prendre de vitesse, vous pouvez quand même réagir avant lui.

Contacts

Quand vous faites savoir au milieu local que vous cherchez quelque chose dont vous avez besoin, lancez **2D6+CHA**. **Sur 10+**, quelqu'un vous l'apporte. **Sur 7-9**, vous devez vous contenter de quelque chose d'approchant ou vous allez devoir rendre la pareille plus tard, au choix.

En Passant

Quand vous maniez une arme **PRÉCISE**, votre **ATTAQUE DANS LE DOS** fait **+1D6 DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES**.

Maître Empoisonneur

Une fois que vous avez utilisé un poison une fois avec succès, il n'est plus jamais **DANGEREUX** pour vous.

Opulence et Bon Goût

Quand vous exhibez votre plus précieuse possession sous le nez de tout le monde, désignez un **FIGURANT** présent. Il fera tout pour obtenir cet objet, ou quelque chose qui s'en approche. Cette obsession dure tant que vous lui brandissez l'objet sous le nez.

Prudent

Quand vous obtenez un échec avec votre **EXPERTISE DES PIÈGES**, vous retenez toujours au moins 1 (mais le **MENEUR** fait son **ACTION** malgré tout).

Seul Contre Tous

Quand vous combattez en sous-nombre, **+2 ARMURE**.

Tambouille Mortelle

Quand vous avez du temps devant vous, les ingrédients nécessaires et un endroit calme où faire votre tambouille, vous pouvez préparer 3 doses d'un poison qui n'est pas **DANGEREUX** pour vous.

Venimeux

Quand vous appliquez sur votre arme un poison qui n'est pas **DANGEREUX** pour vous, remplacez le mot-clé **APPLIQUÉ** par le mot-clé **TOUCHER**.



Actions avancées du Sorcier