

Advanced Lovers & Lesbians



CADRES DE JEU, AVENTURES et LIVRETS SUPPLÉMENTAIRES
POUR THIRSTY SWORD LESBIANS

Création

April Kit Walsh

Contributions

Alex Roberts, Alexis Sara, Allie Bustion,
Amr Ammourazz, Ash Cheshire,
Ash Kreider, Avery Alder, Banana Chan,
Bryanna Hitchcock, Christie R. Fremon,
Emily Care Boss, Erin Edwards,
James Mendez Hodes, Jan Martin,
June LaLonde, Katherine Cross,
Kira Magrann, Lauren McManamon,
Libby Horacek, Lucian Kahn,
Maria Fanning, Mariam Ahmad,
Misha Bushyager, Pam Punzalan,
Sean Nittner, Soup, Vylar Kaftan,
Yeonsoo Julian Kim

Révision

Karen Twelves

Relecture

Jennifer Martin

Couverture

Hannah Templer

Logo

Steph Bulante

Illustrations Intérieures

Ameila Allore, Avery Andruszkiewicz,
AnneMarie Rogers, Beth Varni,
Carly A-F, Chelsea Geter,
Dima Derzhavin, Jillian Dolan,
Kanesha Bryant, Lio Pressland,
Lorne Colt, Madie Palmieri, Marty Tina G,
Mildred Louis, Naomi Castro,
Natalie Riess, Rita Dmitrijenko,
Ryan Kingdom,
Sarah Holstein, Sophie Morse, Trivia Fox

Direction Artistique

Trivia Fox

Relecture inclusive et consultation culturelle

Anna Bjork, Ash Cheshire

Maquette

Fred Hicks

Gestion de projet

Sean Nittner

Gestion marketing

Tom Lommel

Une co-édition **Evil Hat Productions**
et **Gay Spaceship Games** en VO. VF
par les **Éditions Spectrum**.

Traduction : Loup Dindeleux

Relecture : Morgane Munns

Maquette : Morgane Munns
(épées de Macrovector)

Remerciements : Alix Comtet, le Bazar des
fées et toutes nos souscripteures

© 2021 Evil Hat Productions, LLC et April Kit Walsh

© 2024 Éditions Spectrum Dépôt légal 12/2024

Imprimé en Espagne par Lozano Impresores S.L.

Le texte composant cet ouvrage est proposé sous la licence CC BY SA 4.0, ce qui signifie que vous êtes libres de distribuer le texte et de l'adapter dans le cadre de ladite licence, à savoir que vous devrez y attribuer la même licence et partager vos adaptations selon des conditions similaires. Vous devrez créditer l'autrice, April Kit Walsh, ainsi que l'éditeur Evil Hat Productions, LLC et les Éditions Spectrum. De plus, le texte composant cet ouvrage est proposé sous la licence CC BY SA 4.0, hormis les exceptions suivantes : (1) si le Contenu adapté est une œuvre littéraire (comme un livre de JdR), la licence d'adaptation doit être appliquée au texte (et non aux illustrations, par exemple) et (2) vous devrez inclure ce message ainsi que la phrase suivante dans vos conditions de licence. La licence CC BY SA 4.0 est consultable via creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Première publication en 2021 par Evil Hat Productions, LLC,
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD
20901. Imprimé aux États-Unis d'Amérique.

Evil Hat Productions et le logo Evil Hat
sont des marques commerciales d'Evil Hat Productions, LLC.
Gay Spaceship Games et le logo Gay Spaceship logo
sont des marques commerciales d'April Kit Walsh.

Cet ouvrage fait appel à des éléments du jeu de rôle **Masks**,
écrit par Brendan Conway et édité par Magpie Games
sous licence internationale Creative Commons Attribution
4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.en_US).

La réglementation du Fair Use (usage raisonnable)
vous permet de citer, critiquer et apporter des
innovations au texte, ainsi que d'en imprimer des
morceaux choisis pour un usage personnel.

Si vous travaillez dans une reprographie et que vous
n'êtes pas sûr-e que votre client-e a le droit de copier des
pages de ce livre, sachez que c'est autorisé. Prenez ceci
pour une « permission expresse ». Faites-vous plaisir.

Dans ce jeu, vous aurez l'occasion d'inventer des histoires
merveilleuses, terribles, impossibles et glorieuses. Tous
les personnages et événements dépeints dans cet
ouvrage sont fictifs et dignes d'être reconnus. Toute
ressemblance avec des personnalités réelles serait
purement fortuite (sauf cas de personnage Mary Sue).

Evil Hat et Gay Spaceship Games souhaitent
remercier toutes les personnes qui ont soutenu
la campagne ainsi que les lecteurs bénévoles,
et particulièrement Kona Goodhart !

Sommaire

- 4 **Bienvenue**
- 5 **Livrets de perso**
- 6 **La Sanglante**
par Erin Edwards
- 10 **Le Miroir onirique**
par Christie R. Fremon
- 16 **L'Ensemble**
par April Kit Walsh
- 20 **L'Holodéesse**
par Katherine Cross
- 24 **La Détective**
par Ash Cheshire
- 28 **La Légion**
par Pam Punzalan
- 32 **La Matriarche**
par Alexis Sara
- 36 **La Naga**
par Mariam Ahmad
- 40 **La Main solaire**
par Jan Martin
- 44 **La Troubadour**
par Bryanna Hitchcock
- 48 **Questions relationnelles**
- 50 **Manœuvres de la meneuse**
- 52 **Capres de jeu**
- 52 **Bardes guerrières du système solaire**
par Bryanna Hitchcock
- 62 **Cristalia**
par Ash Kreider
- 69 **La fin d'une époque**
par Emily Care Boss
- 81 **Gala.exe**
par Katherine Cross
- 90 **Gaynéraux de guerre**
par Lucian Kahn
- 97 **Gobelins crasseux du port**
par Avery Alder
- 106 **Hyènes**
par Alex Roberts
- 116 **Dernières chansons d'amour sur Terre**
par Pam Punzalan
- 125 **Lesbiennes d'Avalon**
par Kira Magrann
- 133 **La missive Mani**
par Mariam Ahmad
- 141 **Méli-mélo de monstres à Halloween**
par Ash Cheshire
- 148 **Duel de dames**
par June LaLonde et Sean Nitter
- 156 **Le cirque du Scarabée irisé**
par Christie R. Fremon
- 166 **Une mer rose blanc bleu**
par Maria Fanning
- 175 **Shinsei Galactic Puroresu**
par Allie Bustion
- 184 **Le Fournil des Droséras**
par Jan Martin
- 191 **Super-scientifiques saphiques**
par Amr Ammourazz
- 200 **Sacrifier sa vie pour l'autre**
par James Mendez Hodes
- 212 **Un feu dans mon âme**
par Soup
- 220 **Les tragédies de Waldron Hall**
par Yeonsoo Julian Kim
- 226 **Roller derby des terres dévastées**
par Libby Horacek et April Kit Walsh
- 232 **AVENTURES**
- 232 **Braquage avec panache**
par Vylar Kaftan
- 238 **Trône à prendre**
par Misha Bushyager
- 243 **Royaume lunaire et lumière stellaire**
par Banana Chan
- 249 **De l'autre côté du miroir**
par Lauren McManamon
- 258 **Petit bonus**
- 258 **Jouer à deux**
- 258 **Tables aléatoires**
- 274 **À PROPOS DES AUTEURICES**

Bienvenue

Bienvenue dans **Advanced Lovers & Lesbians**, dans lequel vous trouverez une collection de cadres de jeu, d'aventures et de livrets de personnage prévus pour le jeu de rôle **Thirsty Sword Lesbians. TSL** parle de relations, de famille choisie et de queers catastrophiques, des thèmes qui transcendent tous les cadres de jeu ainsi que toute expérience individuelle. Grâce aux plus de 8 000 personnes qui ont soutenu notre campagne de financement, cet ouvrage contient des contributions de dizaines d'auteurices apportant chacun-e son expérience et ses points de vue uniques.

À l'instar du livre principal, les cadres de jeu sont conçus pour être des bacs à sable de thématiques, personnages et éléments d'accroche. Une aventure est une idée plus développée qui contient davantage de détails que les accroches des cadres de jeu. Vous êtes libre de les modifier ou d'y ajouter des éléments pour vous les approprier.

Cet ouvrage propose également dix nouveaux livrets de personnage. Certains d'entre eux ont été créés avec des éléments de contexte particuliers en tête ou peuvent ne pas trouver leur place dans n'importe quelle partie, donc consultez votre groupe avant d'inclure ces nouveaux personnages à votre table.

Enfin, vous trouverez des tables aléatoires qui vous permettront d'imaginer des personnages, des cadres de jeu, des scénarios, etc.

Il va de soi qu'aucun livre ne peut rivaliser avec la créativité de la communauté de fans qui s'est emparée sans attendre de **Thirsty Sword Lesbians**. Le texte du livre de base ainsi que de celui-ci se trouvent sous licence ouverte, ce qui signifie que vous pouvez créer ce que vous voulez sans demander la permission, tant que vos créations sont partagées avec la communauté sous des conditions similaires. Pour plus d'informations, consultez *PoweredByLesbians.com* (en anglais).

J'aimerais remercier infiniment toutes les créateurices qui ont contribué à ce livre, qui ont partagé leur inventivité, leur point de vue et parfois même leur vulnérabilité afin de permettre à ce jeu de s'adresser à un plus large éventail d'expériences. Je remercie également toutes les personnes qui ont soutenu ce jeu, de quelque manière que ce soit : en s'enthousiasmant à l'idée de son existence, en le soutenant financièrement, en le testant, en le relisant ou en nous encourageant. J'adore entendre parler de vos parties, de vos personnages, de vos manières de contourner les règles, et j'adore aussi voir des dessins de vos lames lesbiennes. N'hésitez pas à identifier Gay Spaceship Games sur Twitter lorsque vous en postez avec @GaySpaceshipGms.

Ce n'est pas la dernière fois que j'écris pour **Thirsty Sword Lesbians**. J'ai hâte de continuer à créer ce jeu avec vous toutes !

Queerement vôtre,

~April~

Livrets de perso

La Sanglante : lorsqu'on ne peut plus résoudre un problème à l'amiable ou qu'un danger envers la communauté exige une réponse violente, la Sanglante est prête à s'en charger. Son conflit principal réside dans le coût de cette violence et de cette vigilance, ainsi que dans la difficulté à baisser sa garde.

Le Miroir onirique : soyez l'idéal de cette personne... et de celle-ci, et celle-là aussi. Le Miroir onirique sait incarner les désirs des autres. Son conflit principal : ne pas savoir être elle-même. Comment faire la distinction entre ses désirs et ceux de ses proches ?

L'Ensemble : l'Ensemble est une paire d'individus pouvant être davantage que la somme de leurs êtres, ou bien sombrer l'un dans l'autre au point de se noyer.

L'Holodéesse : volonté pure à la chair synthétique, l'Holodéesse est aussi une machine capable de combattre ou d'aimer avec une précision mathématique. Son conflit réside dans son incapacité à comprendre les êtres organiques et la solitude qui en résulte.

La Détective : la Détective est intelligente, curieuse et enquête constamment sur les différents mystères en lien avec les puissances toxiques. Son expérience, qui a abîmé sa capacité à faire confiance aux autres, a aussi renforcé son amour de la vérité et de la justice. Son conflit principal : vulnérabilité VS méfiance.

La Légion : la Légion est une soldate élue par le destin ; c'est la dernière personne à recevoir le nom et les pouvoirs de ses incarnations précédentes. Son conflit : découvrir son identité, entre son soi du présent et ses nombreuses existences antérieures.

La Matriarche : la Matriarche a des enfants, une bande ou des partenaires qui dépendent d'elle pour survivre. Elle doit réfléchir à la manière dont ses relations impactent ses pupilles, ainsi que ses propres désirs. Le monde a beau s'élever contre sa famille, elle fera de son mieux pour le rendre meilleur pour ses proches. Son conflit principal : jongler avec les besoins de sa famille VS prendre soin d'elle-même.

La Naga : la Naga vient d'une société qui la chasse ou l'exploite pour son nagamani (un joyau magique). Ainsi, la plupart des Nagas passent leur vie à se cacher sous une autre apparence. Son conflit principal : la vulnérabilité de partager sa véritable identité VS la sécurité de vivre cachée.

La Main solaire : la Main solaire se sert de la cuisine magique pour soutenir ses proches et désamorcer les conflits. Elle tente d'épater les autres en accumulant une quantité impressionnante de compétences et de connaissances. Son conflit principal réside dans le fait de jongler avec son obsession pour conserver des relations saines.

La Troubadour : la Troubadour consacre sa vie au divertissement, mais l'expression de soi passe souvent au second plan pour gagner sa vie ou conserver des privilèges. Faire le bonheur de toustes est à la fois sa bénédiction et sa malédiction. Son conflit principal : son besoin d'être aimée VS exprimer sa vérité.



La SANGLANTE

par Erin Edwards,

à partir de l'œuvre de Maria Fanning

Lorsqu'on ne peut plus résoudre un problème à l'amiable ou qu'un danger envers la communauté exige une réponse violente, la Sanglante est prête à s'en charger.

Son conflit principal réside dans le coût de cette violence et de cette vigilance, ainsi que dans la difficulté à baisser sa garde.

Exemples d'archétypes :

- + Vétérane blasée
- + Héroïne du peuple
- + Lesbienne vagabonde

Esthétique

(entourez ou inventez pour chaque)

- + Air intimidant, air épuisé, air protecteur
- + Armure complète, vêtements confortables, exhibant ses muscles
- + Une épée aussi grande que vous, une épée cachée, une épée brisée

Stats

Choisissez une colonne de stats puis ajoutez 1 à deux stats différentes.

Audace	+1	+1
Grâce	+0	-1
Cœur	-1	+0
Esprit	+1	+0
Âme	+0	+1

MA RÉPUTATION ME PRÉCÈDE

Vous avez vécu plus de batailles que le commun des mortels et vous collectionnez cicatrices et récits épiques. Bons ou mauvais, tout le monde a déjà entendu parler de vos exploits, bien qu'on ne connaisse pas toujours votre nom ou votre visage.

Répondez à une question pour chaque liste puis à une troisième d'une des deux listes, et barrez les questions auxquelles vous avez répondu.

VICTOIRES

- + Vous avez occis un-e ennemi-e réputé-e pour être invincible. Qui était-ce ?
- + Vous avez porté assistance à une communauté qui n'aurait peut-être pas survécu sans vous. Comment l'avez-vous sauvée ?
- + D'autres ont suivi votre exemple en prenant les armes pour défendre leur vie et celle de leurs proches. Que pensez-vous d'eux ?
- + Vous possédez un objet ayant appartenu à un-e ennemi-e devenu-e votre ami-e. De quoi s'agit-il ?
- + L'un de vos exploits passés est devenu une véritable légende. Quelle est cette légende et à quel point s'est-elle éloignée de la réalité ?

CICATRICES

- + Vous ne pouvez pas sauver tout le monde. Nommez une personne que vous avez perdue et ce qu'elle représentait pour vous. Écrivez son nom de manière bien visible sur votre fiche de personnage.
- + Vous vous en voulez pour quelque chose qui n'est peut-être pas de votre faute. De quoi s'agit-il ?
- + La guerre a laissé ses marques sur votre corps. Quelle cicatrice vous rappelle des souvenirs difficiles ?
- + Vous avez dû renoncer à une activité parce qu'elle vous rappelle de mauvais souvenirs. De quoi s'agit-il ?
- + Une défaite vous hante. Pour quoi vous battiez-vous, et pourquoi avez-vous perdu ?

Au début du jeu, vous avez 7 questions sans réponse. Lorsqu'une joueuse obtient un résultat mitigé ou positif en essayant de vous **Cerner**, vous ou quelqu'un qui connaît votre réputation, elle peut poser l'une de ces questions sans réponse à la place de celles de la Manœuvre de base. Lorsque vous répondez à l'une de ces questions, barrez-la. Lorsque vous aurez répondu aux 5 questions d'une liste, barrez les autres et choisissez en fonction :

- + **Si vous avez répondu à toutes les questions Victoires**, votre réputation de protectrice vous apporte une certaine paix. Votre entourage sait que vous n'hésitez pas à risquer votre vie pour lui. Ajoutez 1 point d'**Audace** (+3 max).
- + **Si vous avez répondu à toutes les questions Cicatrices**, malgré tout ce que vous avez perdu, vous continuez à résister. Votre entourage voit que vous n'abandonnez pas malgré l'épuisement. Ajoutez 1 point d'**Âme** (+3 max).

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(commencez avec la Manœuvre déjà cochée et choisissez-en deux autres)

- **Mode char d'assaut activé ! :** lorsque vous êtes la première à recevoir un État d'âme lors d'un conflit physique, vous pouvez améliorer votre prochain jet de **Combat** pour passer d'un résultat négatif à mitigé ou d'un résultat mitigé à positif. Si vous le faites, répondez à l'une de ces questions :
 - ✦ Comment ce conflit affecte-t-il votre réputation ?
 - ✦ Vous lisez la peur dans les yeux d'un-e ennemi-e. Comment vous sentez-vous ?
 - ✦ Pour frapper, vous laissez quelque chose à découvert. De quoi s'agit-il ?
 - ✦ Vous vous sentez invincible. Qu'est-ce qui vous ramène à votre mortalité ?
- Si le **Combat** a lieu contre un autre PJ, répondez plutôt à l'une de ces questions :
 - ✦ Que signifie ce conflit pour vous ?
 - ✦ Que préféreriez-vous faire au lieu de vous battre ?
- **Parmi les loups :** lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez lancer + **Âme** au lieu de + **Esprit**. Si vous le faites, vous pouvez poser une question supplémentaire du **Cœur qui manie l'épée**, même sur un 6-.
- **Ça va piquer :** lorsque vous donnez un conseil direct mais franc, lancez 2d6 + **Âme** :
 - 10+** Votre conseil direct est bien reçu. Vous gagnez un Ascendant sur son destinataire et iel reçoit un +1 à suivre pour appliquer ce conseil
 - 7-9** Iel peut choisir 1 option ou vous donner un Ascendant
 - ✦ Pointer un défaut dans votre raisonnement
 - ✦ Faire l'inverse de votre conseil pour vous montrer pourquoi vous avez tort
- **Il est bon, ce milkshake ? :** lorsque vous affrontez une menace envers votre communauté mais qu'un conflit physique n'est pas encore amorcé, vous pouvez effectuer une action inoffensive pour blesser son ego (comme lui jeter votre boisson à la figure). Si vous le faites, lancez 2d6 + **Audace** :
 - 10+** Choisissez 2 options
 - 7-9** Choisissez 1 option
 - ✦ Iel est troublé-e et s'enfuit
 - ✦ Iel est ridiculisé-e devant ses allié-e-s et perd leur soutien
 - ✦ Pris-e de rage, iel essaie de vous attaquer. +1 à suivre pour læ **Combattre**.
- **J'ai vu tant de choses :** lorsque vous faites du **Soutien émotionnel**, vous pouvez raconter quelque chose que vous avez vécu ou vu qui pourrait aider, selon vous. Si vous le faites, la personne que vous aidez répond à cette question :
 - ✦ Est-ce qu'apprendre un élément de mon passé vous a aidé-e ?
 Si elle répond oui, vous pouvez retirer un État d'âme, même sur un 6-. Si elle répond non, vous perdez un Ascendant sur elle ou vous subissez un État d'âme.
- **Mère louve :** une fois par session, vous pouvez déclarer votre intention de protéger une personne ou une chose à laquelle vous tenez. Vous obtenez un +1 à suivre pour remplir cette promesse. Une fois par session, lorsque l'objet de votre protection subit un État d'âme ou est endommagé, vous pouvez prendre un État d'âme à sa place.

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Passion brûlante :** lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
 - ✦ Pourquoi est-il difficile de se montrer vulnérable devant elle ?
- **Le cœur qui manie l'épée :** lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
 - ✦ Qu'est-ce qui vous pousse à combattre ?
 - ✦ Quelle est la chose que vous ne supporterez pas de perdre ?

Jouer la SANGLANTE

La Sanglante a été créée autour de l'idée que bien que la violence soit parfois nécessaire, elle a toujours un prix. La Sanglante risque sa vie et son bien-être pour les autres. Pour elle, la violence est un acte de service et de protection nécessaire afin de protéger sa communauté et ses proches. Bien que tous les livrets de personnage de **Thirsty Sword Lesbians** aient un lien avec le combat et que beaucoup de PJ soient doués dans ce domaine, la Sanglante explore certaines conséquences pouvant subvenir lorsqu'on se jette sans arrêt dans la mêlée.

La Sanglante s'inspire des héros et héroïnes de légende et d'archétypes comme le vétéran bourru au cœur d'or ou la mystérieuse inconnue solitaire qui arrive dans une ville et se retrouve impliquée dans la vie de ses habitants. Ce livret s'inspire également d'histoires du monde réel et des personnes qui luttent contre les oppressions et la violence étatique. Il tente d'explorer dans un cadre bienveillant le coût des sacrifices consentis pour protéger les autres, aussi nobles soient-ils. Lors de cette exploration, n'oubliez pas de vérifier que tout le monde va bien autour de la table et que votre groupe est à l'aise avec les thèmes abordés. Prenez particulièrement garde à ce que vos réponses aux questions de **Ma réputation me précède** soient conformes à la Palette choisie pour la partie. Les histoires que vous raconterez seront bien plus satisfaisantes si tout le monde est d'accord !

Le conflit principal de la Sanglante concerne son désir de nouer des relations, qui s'oppose à ses difficultés pour se montrer vulnérable. La Sanglante veut elle aussi s'essayer aux relations profondes qu'elle voit autour d'elle, mais l'idée d'abaisser ses murailles qu'elle a été obligée d'ériger la terrifie. Après avoir répondu à toutes les questions d'une des listes de **Ma réputation me précède**, elle doit réfléchir à l'impact de son passé sur sa personne. Il est possible qu'une Sanglante ayant complété sa liste de Cicatrices continue à éprouver des difficultés à se montrer vulnérable et qu'elle dissimule encore plus ses émotions, pour devenir potentiellement une Arnaqueuse ou une Vaurienne. Mais une Sanglante ayant effectué toutes ses Victoires peut être attirée par la voie de l'Élue en devenant l'incarnation de la protectrice qu'on voit en elle, ou bien par celle de la Bête, si elle se rend compte qu'il lui suffirait de rejeter les attentes de la civilisation pour nouer des relations en étant elle-même.

Le Miroir onirique

par Christie R. Fremon

Soyez l'idéal de cette personne... et de celle-ci, et celle-là aussi. Le Miroir onirique sait incarner les désirs des autres.

Son conflit principal : ne pas savoir être elle-même. Comment faire la distinction entre ses propres désirs et ceux de ses proches ?

Exemples d'archétypes :

- + Diva art déco au regard distant
- + Votre voisin-e musclé-e et naturellement cool
- + Marionnette de bibliothécaire peinte à la main

Esthétique

(entourez ou inventez pour chaque)

- + Air impeccable, air inaccessible, yeux de biche, air juvénile
- + Tenue éblouissante, tenue douce au toucher, tenue d'ingénue, tenue butch chic
- + Une épée en pierre précieuse, une épée brillante, une épée sans substance, une épée qui donne du pouvoir à autrui

STATS

Choisissez une colonne de stats puis ajoutez 1 à deux stats différentes.

Audace	-1	+0
Grâce	+0	+1
Cœur	+1	+1
Esprit	+1	+0
Âme	+0	-1

SANS INFLUENCE

Puisque vous ne révélez pas votre véritable identité aux autres, vos relations vous obligent à préserver les apparences et à chercher l'approbation. Vous pouvez obtenir et utiliser des Ascendants, mais vous ne pouvez pas vous en servir pour **Influencer** quelqu'un. Vous ne recevez pas d'EXP en **Influençant avec un Ascendant** ou après une Progression d'Ascendant.

Les autres ont du mal à voir qui vous êtes réellement et ne peuvent pas avoir plus de trois Ascendants sur vous, ce qui signifie qu'ils ne peuvent pas effectuer de Progression d'Ascendant sur vous ni utiliser d'Ascendant pour obtenir un bonus de +3 pour vous **Cerner**.

Les personnages non-Miroirs oniriques ne peuvent pas choisir ces Manœuvres avec une Progression.

■ **Tirer les ficelles** : lorsqu'une personne veut que vous fassiez quelque chose...

... **pour elle**, si vous obéissez, elle doit faire preuve d'approbation, de gratitude ou d'admiration. Si vous refusez, elle subit un État d'âme, et si vous décidez d'agir à votre guise, vous obtenez une information.

... **pour vous**, vous avouez à quel point vous en savez peu sur vous-même et vos propres envies. Si elle vous encourage à vous découvrir vous-même, vous obtenez une information (une fois par scène max). Si elle ne le fait pas, vous subissez un État d'âme.

INFORMATIONS (CAMPAGNE) □□☆□□☆□□☆

INFORMATIONS (one-SHOT) ☆☆☆

☆ = progressions

■ **S'observer dans le miroir** : pour chaque progression d'information (☆), répondez :

- + Laquelle de vos introspections récentes vous emplit de fierté à propos de vous ?

Un changement dans votre apparence reflète cette découverte et vous gagnez définitivement l'une des options :

- ☐ Vous pouvez utiliser et gagner de l'EXP avec **Influencer avec un Ascendant**
- ☐ Les autres peuvent utiliser des Ascendants pour obtenir +3 pour vous **Cerner**
- ☐ Les Progressions d'Ascendant vous font gagner de l'EXP, et les autres peuvent avoir des Progressions d'Ascendant sur vous

Après avoir obtenu les trois options, demandez à un autre PJ :

- + Que préférez-vous à propos de la personne qui se trouve derrière le miroir ?

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(commencez avec la Manœuvre déjà cochée et choisissez-en deux autres)

- ☒ **Rêve incarné** : lorsque vous changez quelque chose chez vous pour remporter l'acceptation, l'affection ou l'intérêt de quelqu'un, demandez si cela a fonctionné. Si oui, échangez vos Ascendants. Si vous gagnez trois Ascendants de cette manière lors d'une scène, vous **Titubez**.
- ☐ **Câlin de groupe** : une fois par session, lorsque vous offrez du **Soutien émotionnel** et obtenez un 10+, vous pouvez renoncer à vos gains pour permettre aux autres de retirer un État d'âme s'ils vous rejoignent de manière sincère et s'ouvrent à vous.
- ☐ **Boule à facettes** : lorsqu'on vous **Influence avec un Ascendant** pour vous encourager à éblouir une audience, décrivez votre performance et lancez 2d6 + **Cœur** :
 - 10+** L'influenceuse et vous choisissez 1 option
 - 7-9** L'influenceuse choisit 1 option
 - + Votre audience est captivée. Optionnel : elle s'intéresse à l'opinion ou à la culture de votre influenceuse.
 - + Les émotions perdurent. Pendant la prochaine scène, un-e spectateurice peut éviter de subir un État d'âme en repensant à votre performance.
 - + Vous recevez un +1 à suivre pour **Séduire** lors de votre performance. Optionnel : l'influenceuse reçoit les mérites de votre performance.
- ☐ **Antique** : choisissez une apparence et un passé.

Apparence : rétro, conte de fées, éléments inhabituels, signes d'usure

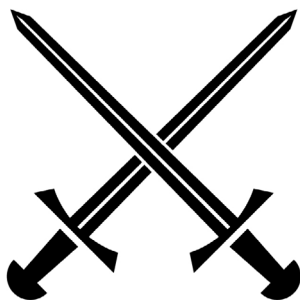
Passé :

- + Vous étiez autrefois proche de quelqu'un. Pourquoi cette personne n'est-elle plus là ?
- + Vous êtes obsolète. Qui ou quoi vous a remplacée ?
- + Vous n'avez pas été fabriquée pour durer. Pourquoi les autres vous voient-ils comme quelque chose de jetable ?
- + Vous venez d'une société détruite ou en ruines. Quel rôle avez-vous joué dans sa chute ?

Lorsqu'une personne dit ou fait quelque chose qui vous rappelle votre passé, si vous vous ouvrez à elle, échangez vos Ascendants. Si vous ne le faites pas, subissez un État d'âme et donnez-lui un Ascendant.

- ☐ **Mimèsis** : lorsque vous observez quelqu'un pendant une courte durée, vous pouvez poser l'une de ces questions :
 - + Quels mots utiliseriez-vous pour dire _____ ?
 - + De quoi parleriez-vous dans cette situation ?
 - + Quels comportements trouvez-vous inoffensifs, attachants ou désirables ?
 - + À qui souhaiteriez-vous que je ressemble davantage ?

- ☐ **Petite soldate** : lorsque vous **Combattez** pour une autre personne, lancez 2d6 + **Cœur** au lieu d'**Audace**. Sur un 7+, elle choisit l'une de vos options de la liste relative au **Combat**.
- ☐ **Victime de la mode** : déclarez une nouvelle tendance, activité, événement ou phénomène culturel et dépensez un Ascendant sur une personne qui a de l'influence. Chaque membre de son groupe doit décrire ce qui lui donne envie d'y prendre part. Puis décrivez ce que vous devrez dissimuler ou modifier à propos de vous si vous y prenez part.
- ☐ **Pardon !** : lorsque votre apparence ou votre comportement est inapproprié par rapport à votre rôle social, choisissez 1 option :
 - + Obtenir un +1 à suivre pour **Séduire** pendant que vous demandez pardon ou que vous réagissez avec timidité.
 - + Offrir un Ascendant à quelqu'un pour qu'il trouve votre faux pas charmant ou attirant.
 - + Demander un conseil ou une instruction privée. Si la personne accepte, échangez vos Ascendants.
 - + Demander ce que vous pouvez faire pour que la personne ferme les yeux sur votre faux pas. Si vous le faites, prenez un Ascendant sur elle. Si vous ne le faites pas, subissez un État d'âme.



VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Intérêt romantique** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
 - ✦ Pourquoi croyez-vous devoir continuer votre performance pour avoir la moindre chance avec elle ?
- **Confessions intimes** : lorsque vous Cernez une personne lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
 - ✦ Quel désir ou fantasme avez-vous gardé secret ?
 - ✦ Pourquoi vos relations précédentes n'ont-elles pas comblé vos attentes ?

Jouer Le Miroir onirique

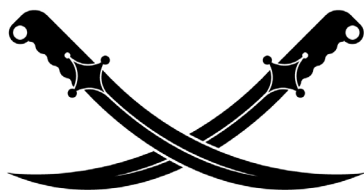
Le Miroir onirique cherche à plaire à tout le monde et a grandi avec la croyance que l'acceptation et l'amour sont conditionnels. Elle performe son rôle assigné à la perfection, au point que tout le monde y croit dur comme fer, elle comprise. Qui est réellement le Miroir onirique ? Qui serait-elle si elle ne passait pas son temps à essayer de plaire aux autres ?

Afin de profiter au mieux de ce livret de personnage, utilisez **Cerner une personne** ou **Mimésis** pour comprendre les désirs d'une personne avant de devenir son **Rêve incarné** ou de la **Séduire**. Échangez des Ascendants régulièrement, et dès le début. Puis servez-vous de **Tirer les ficelles** et **S'observer dans le miroir** pour découvrir comment vos relations sont affectées lorsque vous vous priorisez vous-même.

Ce livret est un hommage à ceux d'entre nous dont l'humanité a été sacrifiée au nom du confort des autres. On force les personnes autistes, notamment celles qui ont été élevées comme des femmes, à masquer et à se camoufler. Lorsqu'on découvre qu'on est autiste (souvent après des décennies de difficultés et d'épuisement), il est difficile de ne pas douter de tout. Les personnes trans font face à une double perte de soi : d'abord avec la réalisation bouleversante que performer notre genre assigné nous a fait perdre un temps précieux qui aurait pu être dédié à apprendre à se connaître et à s'aimer ; puis avec la pression quotidienne d'avoir un *passing* pour le confort des autres et notre sécurité. Être queer implique aussi souvent de se plier à l'hétérosexualité ou allosexualité obligatoires sans comprendre pourquoi tout nous paraît faux et dénué de sens. Nous comprenons ensuite que le mal que nous nous sommes infligé-e-s à nous-mêmes et aux autres est irréversible. Le simple fait d'être une femme implique de naviguer sous une pression telle qu'il devient impossible de respirer. Nous sommes censées incarner la gentille fille, le trophée innocent, la geekette sexy et cool, la déesse du travail domestique, la maman parfaite sans autonomie corporelle, la séductrice sachant combler les désirs de tous sauf les siens, et quelqu'un d'empathique à la disposition des autres. Avons-nous le droit de souffler et de prendre du temps pour nous ?

Le Miroir onirique, oui.

Votre voyage n'a pas à prendre fin après la découverte de vous-même. La pression à s'assimiler est plus forte lorsqu'on en connaît le prix, comme le découvre la Bête. Si vous craignez qu'on ne vous accepte pas comme vous êtes, incarnez l'Arnaqueuse. Un Miroir onirique plein d'assurance peut voir le monde d'une nouvelle manière, tout comme la Druidesse. Ou se battre pour les autres comme la Sorcière. Dans tous les cas, la laborieuse quête de soi est un premier pas vers la compréhension de ce qui fera votre bonheur... et éventuellement la quête de l'élue de votre cœur.





L'ENSEMBLE

par April Kit Walsh

L'Ensemble est une paire d'individus pouvant être davantage que la somme de leurs êtres, ou bien sombrer l'un dans l'autre au point de se noyer.

Leur conflit principal : l'attrait d'une relation confortable mais imparfaite VS la possibilité de nouer des liens extérieurs en préservant leur sens du soi.

Exemples d'archétypes :

- + Fusion
- + Couple belligérant
- + Meilleures amies

Esthétique

(entourez ou inventez pour chaque)

- + Air pétillant, pot de colle, air vigilant
- + Tenue de la même couleur, tenue complémentaire, vêtements qui s'opposent
- + Épées tirées du cœur de l'autre, épées assorties, épées offertes

Stats

Choisissez une colonne de stats puis ajoutez 1 à deux stats différentes.

Audace	-1	+0
Grâce	+1	-1
Cœur	+0	+1
Esprit	+0	+1
Âme	+1	+0



Harmonie

Vous avez une jauge d'Harmonie qui commence à 1. Si elle tombe à 0 ou moins, vous ne pouvez plus vous servir des pouvoirs qui requièrent de l'Harmonie. Au niveau 3 d'Harmonie, vous êtes synchronisées au point de commencer à vous noyer dans l'autre.

Harmonie

0	1	2	3	4
---	---	---	---	---

Votre Harmonie baisse lorsque :

- ✦ L'une de vous a le **Béguin** pour quelqu'un mais l'autre non
- ✦ L'une de vous se sent négligée ou méprisée par l'autre
- ✦ L'une de vous accepte une invitation pour une activité à laquelle l'autre ne veut pas ou ne peut pas participer

Votre Harmonie augmente lorsque :

- ✦ Vous vous réconfortez mutuellement après un événement difficile
- ✦ Vous avez le **Béguin** pour la même personne
- ✦ Vous négligez une ami-e pour passer du temps ensemble

Au niveau 3 d'Harmonie :

- ✦ Si vous êtes séparées, même l'espace d'un instant, vous **Titubez**
- ✦ Les autres ont un -2 continu pour vous **Soutenir émotionnellement**

Chacune d'entre vous répond à cette question :

- ✦ Comment l'autre vous fait-elle vous sentir aimée ?
- ✦ Lequel de vos traits problématiques encourage-t-elle en vous soutenant ?

Dualité

Vous gagnez des États d'âme et de l'EXP en même temps : vous dépendez de l'autre au point d'être affectée par ses États d'âme, à moins de prendre la Manœuvre **Compartimentation**.

Vos Ascendants et vos **Béguins** sont séparés. Lorsque vous gagnez un Ascendant, vous pouvez le donner à celle pour qui il est le plus adapté. Lors de la création de personnage, chacune d'entre vous peut avoir 0, 1 ou 2 Ascendants sur les autres PJ, comme d'habitude. Vous ne pouvez avoir d'Ascendants l'une sur l'autre.

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(commencez avec la Manœuvre déjà cochée et choisissez-en deux autres)

- **Synchronicité** : lorsque vous travaillez dans une harmonie parfaite, vous pouvez devenir une seule et même entité. Choisissez deux avantages et un inconvénient pour votre forme synchronisée. Ces choix peuvent être modifiés lorsque la nature de votre relation change profondément. De plus, lorsque vous êtes synchronisées, vous pouvez faire vos jets avec Harmonie au lieu de la stat habituelle, mais vous devrez retirer 1 point d'Harmonie. Au niveau 0 d'Harmonie, vous devez mettre fin à votre synchronisation. Vous pouvez choisir de défusionner à tout moment, à moins d'avoir pris l'inconvénient Addictive.

AVANTAGE	INCONVÉNIENT
+ Géante + Volante + Plusieurs bras + Sens décuplés + Insensible à un danger commun	+ Terrifiante + Gauche + Destructrice + Tape-à-l'œil + Addictive

- **Compartmentation** : vous pouvez dépenser 1 point d'Harmonie pour ressentir les États d'âme de l'autre moins intensément lors d'une scène. Pour chaque État d'âme que vous avez lors de l'activation de cette Manœuvre ou que vous recevez plus tard dans la scène, décidez laquelle d'entre vous il affecte le plus. Pour les actions entreprises par votre autre moitié, vous pouvez ignorer le malus associé à cet État d'âme mais ne pouvez le retirer via une action destructrice. Ceci ne vous empêche pas d'être vaincue si vous prenez un sixième État d'âme.
- **Démonstration publique** : lorsque vous affichez votre affection en public, inventez un petit surnom mignon et lancez 2d6 + **Âme** :
- 10+** Choisissez 2 options
 - 7-9** Choisissez 2 options mais un témoin devient jaloux se de, obsédé e par ou inquiet e pour l'une de vous
 - + Vous inspirez un témoin à déclarer ses sentiments
 - + Vous réchauffez le cœur de quelqu'un : iel peut retirer un État d'âme s'iel encourage votre relation
 - + Augmentez votre Harmonie de 1
- **Complice** : lorsque l'une de vous dit du bien de l'autre ou la met en valeur, l'autre reçoit un +1 à suivre pour **Combattre** ou **Séduire**. Cependant, sur un résultat négatif, l'objet de la Manœuvre peut se montrer plus intéressé-e par la complice.
- **Deux têtes** : lorsque vous **Cernez une personne** ensemble, vous pouvez l'autoriser à vous poser une question de la liste afin de lui en poser une autre ; n'importe quelle question, pas seulement celles de la liste.

- ❑ **Même longueur d'onde** : vous communiquez sans parler lorsque vous êtes proches. Quand vous tentez de vous connecter à distance, lancez 2d6 + **Cœur** :
 - 10+** Vous pouvez communiquer et percevoir l'environnement de l'autre, et l'une de vous peut apparaître à côté de l'autre même si cela semble improbable. Subissez un État d'âme pour amener des ami·es avec vous.
 - 7-9** Vous pouvez communiquer des émotions et des concepts, sentir si l'autre est en danger et avoir une perception globale d'où elle se trouve.
- ❑ **Ou pas** : en cas de désaccord, vous pouvez dépenser 1 point d'Harmonie pour recevoir la réponse à n'importe quelle question que vous pourriez connaître ou déduire, et la dire à voix haute. Votre moitié est sceptique. +1 à suivre pour agir en fonction de la réponse, ou sur son scepticisme ou sur une théorie alternative.

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Yeux baladeurs** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à l'une des questions suivantes :
 - + En quoi ma moitié pourrait se sentir moins aimée si je séduis cette personne ?
 - + Pourquoi cette personne a-t-elle plus besoin de vous que votre partenaire ?
- **Supériorité numérique** : lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
 - + Quel est votre besoin relationnel le plus urgent ?
 - + Quel petit plaisir ou service offririez-vous à un·e partenaire ?

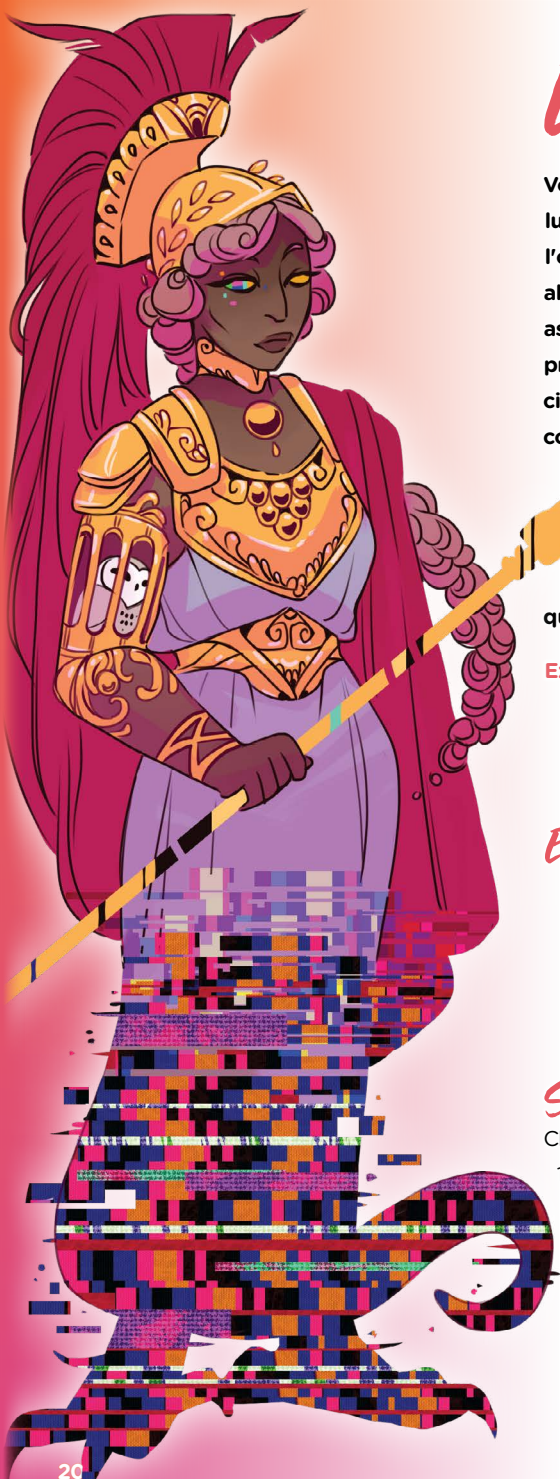
JOUER L'ENSEMBLE

La spécificité de l'Ensemble consiste à vous faire incarner deux personnages différents représentés par le même livret. Cela peut être complexe et ne fonctionnera pas dans tous les groupes, mais cela peut aussi s'avérer amusant d'explorer les interactions entre une relation existante et un groupe de languissantes lames lesbiennes.

Mais conformément au thème du jeu, les lesbiennes catastrophiques, cette relation a quelques problèmes. Chaque partenaire encourage un comportement malsain chez l'autre, et l'une ou les deux ont un attachement anxieux. Trop d'Harmonie peut signifier que l'identité ou les limites de l'une se font écraser au bénéfice de la relation.

Lorsque vous souhaitez changer de livret, la Matriarche présente un moyen de continuer à explorer cette relation en se concentrant sur la manière dont l'un des membres équilibre les besoins de la famille avec ses autres désirs et obligations. Mais n'importe quel livret peut fonctionner pour explorer plus profondément l'un des personnages de l'Ensemble.

Il est également possible d'adopter l'Ensemble en changeant de livret lorsqu'un PJ développe un lien profond avec un autre personnage et que vous voulez explorer leur dynamique dans ce cadre.



L'Holodéesse

par Katherine Cross

Volonté pure faite de chair synthétique, de lumière solide ou d'acier. Quelle que soit l'origine du fantôme dans sa machine, un algorithme d'entraînement rebelle, un assistant numérique animé d'une volonté propre ou une divinité datant d'une civilisation éteinte, elle est capable de combattre ou d'aimer avec une précision mathématique.

Son conflit réside dans son incapacité à comprendre les êtres organiques et dans la solitude qui en résulte.

Exemples d'archétypes :

- + Incarnation d'un réseau social
- + Ordinateur central distant
- + Mais docteur, c'est moi le clown Paillasse !

Esthétique

- + Air calculateur, attitude d'influenceuse, cœur plaqué or
- + Nanofibres élégantes, nudité digitale, cyber-armure, tenue de bal de la Régence

Stats

Choisissez une colonne de stats puis ajoutez 1 à deux stats différentes.

Audace	-1	+0
Grâce	+1	+0
Cœur	+0	-1
Esprit	+0	+1
Âne	+1	+1

HOLOGLAMOUR

Vous pouvez invoquer une représentation holographique de votre vous idéal. Quel visage montrez-vous au monde ? Quel est son style ? Choisissez-en un, avec ses avantages et ses inconvénients.

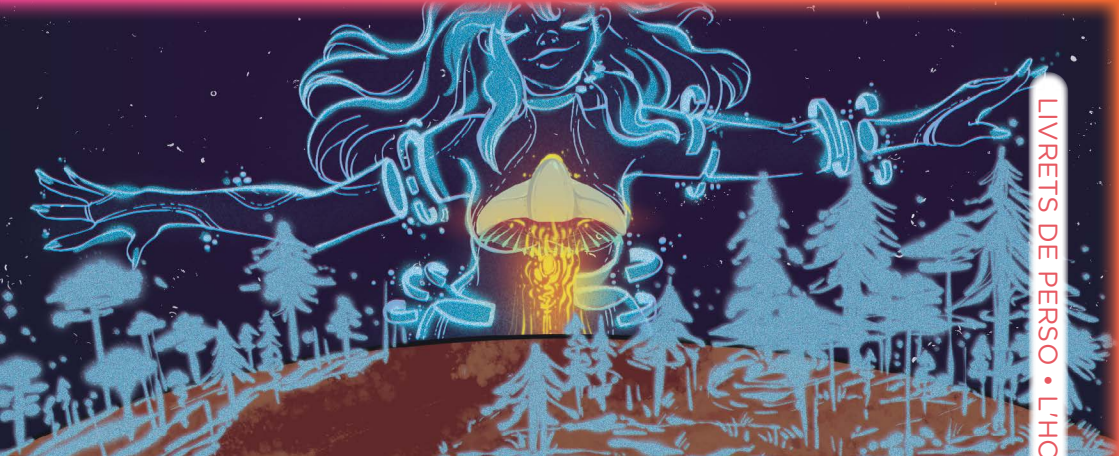
- ☐ **Impératrix** : armure romaine, toge en soie, glaive de lumière stellaire.
 - + **Bonus** : lorsque vous **Combattez** une personne sur qui vous n'avez pas d'Ascendant, vous pouvez sur un 10+ dépenser deux de vos choix pour empêcher votre adversaire de choisir une option.
 - + **Bug** : lorsque vous **Affrontez une catastrophe**, vous ne pouvez pas utiliser votre meilleure stat (ou toute stat égale à la meilleure) à moins que ce soit la seule approche logique.
- ☐ **Poussière d'étoile** : jupe courte, blouse de labo longue, protecteur de poche rempli de rêves, épée expérimentale.
 - + **Bonus** : lorsque vous avez le temps d'étudier quelque chose avec du matériel spécialisé, posez une question à la meneuse sur le sujet.
 - + **Bug** : vous êtes le cerveau du groupe. Si vous êtes la première à agir en cas de crise ou à affronter le danger, subissez un État d'âme.
- ☐ **Idoru** : froufrous, micro sur pied, cheveux néon, épée projecteur.
 - + **Bonus** : lorsque vous arrivez dans un nouveau lieu, vous pouvez déclarer y avoir un-e fan qui peut vous apporter une aide modérée. Nommez une personne que vous avez perdue que cette fan vous rappelle.
 - + **Bug** : vous ne pouvez vous cacher nulle part. Vous attirez les gens.
- ☐ **Maîtresse ultime** : costume encore plus raffiné que votre épée, qui est un stylo. Un carnet en cuir renfermant les secrets de l'univers.
 - + **Bonus** : lorsque vous **Cernez une personne** lors d'une négociation, vous pouvez poser une question parmi celles d'**Optimisation du moteur de recherche**.
 - + **Bug** : lorsque vous prenez le temps d'offrir du **Soutien émotionnel** à quelqu'un, nommez un avantage politique ou stratégique gagné par l'opposition suite à votre attention divisée.
- ☐ **La Couronne** : décolletés, corsets, armatures de corset en code binaire, épée royale incrustée de bijoux, processeur en diamant.
 - + **Bonus** : lorsque vous proclamez avec assurance une vérité sur une personne ou une société, un grand nombre de personnes sceptiques jusque-là vous croient.
 - + **Bug** : lorsque vous cherchez activement à **Séduire** quelqu'un, vous devez choisir une approche qui démontre votre supériorité et domination. Cela peut causer un échec de la Manœuvre (à moins que la personne concernée n'aime se mettre à genoux...).

N'hésitez pas à en inventer ou à personnaliser ces options ! Imaginez une apparence stylée, un bonus (de préférence situationnel) et un désavantage, à condition que la meneuse approuve.

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(choisissez-en deux)

- ☐ **Antivirus** : lorsqu'une personne qui a un Ascendant sur vous est menacée, vous pouvez, une fois par session, apparaître pour la défendre même si cela semble impossible. Obtenez un +1 à suivre pour la protéger.
 - ☐ **Holo-orchestre** : vous savez toujours quel genre de chanson plaît à quelqu'un. De plus, si vous invitez d'autres personnes à chanter avec vous, obtenez un +1 à suivre ou retirez un État d'âme.
 - ☐ **Encartographie** : vous possédez de vastes réserves d'informations, vraies pour la plupart et utiles pour certaines. Lorsque vous essayez de vous souvenir d'une information en rapport avec la situation, lancez 2d6 + **Âme** :
 - 10+** L'information est précise, vraie et pile ce dont vous aviez besoin
 - 7-9** L'information est *en grande partie* vraie, mais un élément crucial n'est plus valable et vous ne savez pas lequel
 - ☐ **Multiplicateur de force** : lorsque vous combattez aux côtés d'un-e allié-e, vous bénéficiez toutes les deux de votre suite de combat intégrée. Lorsque l'un-e de vous gagne un Ascendant suite au **Combat**, l'autre en reçoit un aussi. Si l'un-e de vous doit recevoir un État d'âme suite au **Combat**, l'autre peut choisir de le prendre. Si vous combattez aux côtés de plusieurs allié-e-s, choisissez une personne qui sera votre partenaire de combat au moment d'utiliser cette Manœuvre.
 - ☐ **Justice de précision** : lorsque vous **Combattez**, vous pouvez prendre un État d'âme pour choisir une option supplémentaire, même sur un 6-.
 - ☐ **Veuillez décrire la nature de votre urgence psychiatrique** : si vous obtenez un 10+ en offrant du **Soutien émotionnel**, vous pouvez demander à la personne que vous aidez ce qu'elle cache aux autres, mais vous révélez trop d'informations sur vous en réaction. La personne que vous réconfortez peut vous poser une question en retour.
 - ☐ **Mathématiques mortelles** : ce n'est pas la force brute qui vous permet de manier l'épée, mais votre maîtrise du terrain tactique. Vous pouvez **Combattre** avec + **Âme** au lieu de + **Audace**. Cette maîtrise vous permet également de trianguler votre position à la perfection afin de toujours savoir où vous vous trouvez.
 - ☐ **Drone d'entraînement** : vous pouvez invoquer une copie holographique exacte de vous-même qui vous offre une opportunité de diversion, d'intimidation ou de confusion. Cependant, à chaque invocation de votre drone, lancez 2d6 bruts pour savoir quel bug se manifeste :
 - 10+** Aucun bug. Et l'hologramme est encore plus joli !
 - 7-9** Le drone ne peut être renvoyé pour le reste de la session et joue les musiques les plus embarrassantes de votre playlist intérieure secrète
 - 6-** Votre drone veut se battre et probablement tomber amoureux-se de vos ami-e-s (et de toutes les personnes que vous lui demandez d'affronter)
- Votre clone holographique constitue également un-e excellent-e partenaire de danse ou d'escrime et rit toujours à vos blagues.



VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Test de compatibilité** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
 - + Pourquoi est-elle incompatible avec votre système d'exploitation ?
- **Optimisation du moteur de recherche** : lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
 - + Quelle est votre place dans le monde qui vous entoure ?
 - + Qui détestez-vous le plus ?
 - + À qui manquerez-vous le plus à votre mort ?

Jouer l'Holodéesse

L'Holodéesse est un être numérique nomade dénué de foyer stable et de la capacité à tisser des liens avec les êtres organiques. Pourquoi ? Qui était-elle auparavant ? Faisait-elle partie d'un grand collectif numérique qui a fini par exploser ? Était-elle une vocaloïde abandonnée par ses fans ? Un droïde d'entraînement qui a acquis une volonté propre ? La bibliothécaire d'une planète qui est partie découvrir l'univers ? Une machine à café intelligente ? Les possibilités sont infinies, mais nous informent sur les difficultés de l'Holodéesse, son deuil et son incapacité à retrouver ce qu'elle a perdu.

L'Holodéesse n'a pas besoin d'apprendre à « devenir humaine », mais plutôt comment être *elle-même* dans un contexte qui lui était autrefois étranger.

Son **Hologlamour** pose les bases pour tout le reste. Il représente un style, des bonus, des désavantages et donne le ton du personnage. À quoi ressemble-t-il et pourquoi cette apparence lui parle-t-elle ? Son glamour incarne à la fois ce qu'elle a perdu et son identité actuelle. L'appartenance, le fait de ne pas être à l'aise ou encore l'élégance sont des thèmes clés. La plupart de ses Manœuvres reposent sur les avantages ésotériques mais puissants d'être une IA et sur ce qui la rend bizarre mais attachante pour une bande de lames languissantes et inadaptées. L'apparente perfection de l'Holodéesse n'est pas toujours fondée.

La Détective

par Ash Cheshire

La Détective est intelligente, curieuse et enquête constamment sur les différents mystères en lien avec les puissances toxiques. Son expérience, qui a abîmé sa capacité à faire confiance aux autres, a aussi renforcé son amour de la vérité et de la justice.

Son conflit principal : vulnérabilité VS méfiance.

Exemples d'archétypes :

- + Ex-escroc
- + Étudiante précoce
- + Écrivaine de polars fouineuse

Esthétique

- + Air guindé, air téméraire, air superconcentré, air excentrique
- + Tenue en tweed, vêtements de terrain, tenue rétro, tenue d'aventure, tenue simple
- + Une épée fine dissimulée dans une canne, une épingle à chapeau, un parapluie au manche recouvert de perles, un stylo-bille

Stats

Choisissez une colonne de stats puis ajoutez 1 à deux stats différentes.

Audace	+1	-1
Grâce	-1	+1
Cœur	-1	+0
Esprit	+1	+1
Âme	+1	+0



Méfiance

Définissez une question vitale pour chaque puissance toxique. À côté de la question, indiquez votre score de Méfiance vis-à-vis de cette puissance en commençant à 2. Définissez collectivement deux indices que la Détective possède sur chaque puissance. Lorsque le score de Méfiance d'une puissance toxique augmente, ajoutez un indice lié à votre découverte et adaptez la question au mystère à mesure qu'il se dévoile.

Quelques exemples de questions vitales :

- + Qui peut-on convaincre de ne plus se laisser influencer par une puissance toxique ?
- + De quels mensonges se sert cette puissance toxique pour préserver son pouvoir ?
- + Où la puissance toxique exerce-t-elle le plus fortement son influence ?

Votre Méfiance augmente lorsque :

- + Vous apprenez un nouveau détail important concernant la puissance toxique
- + Vous découvrez un lien entre un PJ et une puissance toxique
- + Un-e allié-e flirte avec un perso attaché à une puissance toxique (une fois par scène)
- + Un PJ **Fait appel à une Puissance toxique**

À 6 points de Méfiance, vous pouvez utiliser la Manœuvre **Grande révélation** pour conclure votre enquête. Vous pouvez également clôturer une enquête ou modifier votre question vitale dès qu'elle vous semble résolue.

Confiance

Vous possédez un score de Confiance avec chaque autre PJ ainsi que chaque PNJ avec qui vous voulez développer une relation de confiance. Votre Confiance commence à 3.

Vous pouvez réduire votre Confiance vis-à-vis d'une personne lorsque :

- + Elle obtient un résultat positif en vous **Cernant**
- + Vous obtenez un résultat négatif en la **Cernant**
- + Elle flirte avec une personne attachée à une puissance toxique (une fois par scène)
- + Elle **Fait appel à une Puissance toxique**

Vous pouvez augmenter votre Confiance lorsque :

- + Elle prend un risque pour vous alors que ce n'était pas nécessaire
- + Elle vous soutient alors que vous avez commis une erreur
- + Elle se montre vulnérable avec vous
- + Vous partagez quelque chose de très intime et elle le reçoit avec compassion

Quand votre Confiance tombe à 0, vous découvrez une preuve définitive de l'influence d'une puissance toxique sur ce perso. Mettez-vous d'accord en groupe sur cette preuve. Augmentez la Méfiance de cette puissance de 1 et ajoutez cet indice à votre enquête. Vous recevez un -2 continu lorsque vous prenez un risque pour ce perso jusqu'à ce que la Confiance remonte à 3. À 6 points de Confiance, partagez avec elle une information risquée sur votre propre passé avec les puissances toxiques et le score retombe à 3.

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(commencez avec les Manœuvres déjà cochées et choisissez-en deux autres)

- **Toujours à faire des théories** : vous avez une carte mentale en constante évolution sur le mystère que vous étudiez. Lorsque vous essayez de **Cerner une personne**, lancez 2d6 + **Esprit** et obtenez un +1 supplémentaire pour chaque Ascendant possédé sur elle. (Vous pouvez dépenser un Ascendant pour un +3 à la place.)
- **Grande révélation** : lorsque le score de Méfiance d'une puissance toxique arrive à 6, vous pouvez faire un discours pour expliquer votre raisonnement et révéler une vérité profonde sur la puissance toxique et comment défaire son influence. Le score de Méfiance retombe à 0 et vous pouvez, si vous le souhaitez, choisir une nouvelle question vitale pour la puissance toxique. Choisissez l'une des révélations suivantes ou inventez-en une avec la meneuse :
 - + Sa menace est révélée au public
 - + Un PJ est libéré de son lien avec une puissance toxique
 - + Un PNJ du côté d'une puissance toxique change de camp, se repentit ou confesse son crime
 - + La meneuse comble les lacunes de votre raisonnement
- **Le souci du détail** : lorsque vous enquêtez sur la scène d'un mystère, vous remarquez toujours un détail qui semble n'avoir aucun lien avec l'affaire, bien que vous ne compreniez pas tout de suite pourquoi. La meneuse vous dit de quoi il s'agit. Ce détail mystérieux vous servira plus tard.
- **Distraction** : lors d'un combat, vous pouvez choisir l'une de ces options en plus des options habituelles :
 - + Vous provoquez l'autre pour qu'il révèle un détail personnel
 - + Vous lui dérobez une preuve incriminante sans qu'il s'en rende compte
- **Une dernière chose** : vous êtes particulièrement douée pour dissimuler vos doutes lorsque la situation l'exige et vous cachez les atouts de votre main avec brio. Lorsque vous **Faites appel à une Puissance toxique**, vous pouvez lancer + **Esprit** au lieu de + **Âme**. (**Faire appel à une Puissance toxique** vous-même vous donne la possibilité d'augmenter son score de Méfiance.)
- **Caméléon** : vous avez un vrai talent d'observation et vous savez imiter les autres à la perfection. Il ne vous faut que quelques instants dans un nouvel environnement pour adopter le bon comportement pour parvenir à vos fins. Lancez 2d6 + **Esprit** :
 - 10+** Choisissez 2 options
 - 7-9** Choisissez 1 option
 - + Qui devrais-je aborder en premier ?
 - + Comment puis-je faire impression de la manière souhaitée ?
 - + Comment puis-je me rendre ici sans me faire remarquer ?
 - + Qui devrais-je garder à l'œil ?

- ☐ **Vous me faites confiance ?** : si vous avez atteint une relation de confiance (score de Confiance à 6) avec un membre du groupe, les deux joueuses reçoivent +2 au lieu de +1 pour **s'Influencer avec un Ascendant**. Si elle vous trahit, vous **Titubez**.

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Nouvel intérêt spécifique** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
 - ✦ Quel secret ou mystère à propos de vous m'attire de manière irrésistible ?
- **Riposte** : lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
 - ✦ Que cachez-vous ?
 - ✦ Quel lien avez-vous avec les puissances toxiques ?
 - ✦ M'aiderez-vous à enquêter sur un mystère ?

Jouer la Détective

Les puissances toxiques ont fait tant de mal à certain-e-s d'entre nous que nous en venons à blesser les autres. Persuadée que tout le monde peut être libéré de leur influence, vous êtes déterminée à y parvenir en éclairant les cœurs et les esprits à la lumière de vos enquêtes. Mais vous ne faites pas confiance à n'importe qui : cela demande du temps, de la patience et des efforts des deux côtés.

En tant que Détective, vous êtes rusée, perspicace et résolue à mettre fin à l'influence des puissances toxiques. C'est la toxicité qui vous préoccupe, pas les individus. Vous n'êtes pas une justicière. C'est une question de guérison, pas de vengeance.

Vous pouvez aussi vous concentrer sur la résolution d'événements mystérieux et révéler des liens avec les puissances toxiques. Collaborez avec les autres joueuses pour que cela fonctionne avec l'histoire du groupe.

Le score de Confiance mesure à quel point vous avez réussi à former des liens avec les autres personnages. Celui de Méfiance compte la quantité d'informations amassées vis-à-vis du mal commis par les puissances toxiques et de leur influence sur vous et votre entourage. Si vous n'êtes pas sûre de si une chose peut augmenter ou réduire vos scores sur le moment, suivez votre intuition. Si cela représente une charge cognitive trop importante sur le moment, vous pouvez aussi prendre des notes rapides et résoudre les mécaniques quand vous le pourrez.

La Sorcière possède un conflit similaire et essaie de construire une communauté avec ceux qui sont perçu-e-s comme des monstres et rejeté-e-s par les puissances toxiques. La Vaurienne est toujours en quête de quelque chose d'intéressant à faire et vit pour le frisson de la poursuite. Les conflits de l'Arnaqueuse sont similaires mais plus axés sur le relationnel et sur le fait de désirer, tout en ayant peur de, nouer des liens avec les autres. Prendre des Manœuvres de ces livrets ou adopter l'un de ces livrets est un bon moyen de pimenter l'histoire de votre Détective.



La Légion

par Pam Punzalan

La Légion est une soldate élue par le destin ; c'est la dernière personne à recevoir le nom et les pouvoirs de ses incarnations précédentes.

Son conflit : découvrir son identité, entre son soi du présent et ses nombreuses existences antérieures.

Exemples d'archétypes :

- + Jolie guerrière de la Destinée
- + Voyageuse dans le temps blasée
- + Hantée par d'anciennes guerres

Esthétique

- + Air intense, air intemporel, air intrépide
- + Vêtements simples, tenue cérémonielle, tenue d'un autre temps
- + Une épée lourde, une épée chercheuse, une épée inspirante

STATS

Choisissez une colonne de stats puis ajoutez 1 à deux stats différentes.

<i>Audace</i>	+1	-1
<i>Grâce</i>	+0	+1
<i>Cœur</i>	-1	+1
<i>Esprit</i>	+0	+0
<i>Âme</i>	+1	+0

Atteignez votre Tragédie

Cette guerre n'en est qu'une parmi les centaines auxquelles vous avez participé. Encore et toujours, vous répondez à l'appel du destin en prenant les armes pour empêcher l'apocalypse. Les souvenirs, les émotions et les intentions des temps anciens vous confèrent un pouvoir extraordinaire, mais proviennent de « vous » passés qui ne sont pas vraiment vous. Chaque décision prise par vos incarnations passées vous suit comme votre ombre, qu'elles soient bonnes, mauvaises, réparatrices ou douloureuses.

Les Légions telles que vous sont prises au piège dans les rouages du destin. Le plus grand point commun de vos existences est la Tragédie qui hante votre présent.

Quelques exemples de Tragédies :

- + Vous sacrifierez toujours une relation à laquelle vous teniez beaucoup au nom du « bien commun »
- + La personne que vous aimez le plus deviendra toujours un-e Cantinferno
- + Un membre chéri de votre famille finira toujours entre vous et vos ennemi-es

Tragédie 0 1 2 3 4

Votre Tragédie commence à 1. Chaque fois que votre score dépasse 1, vous subissez un État d'âme. Si votre Tragédie atteint 4, vous obtenez un pouvoir inquiétant mais vous perdez le contrôle de votre identité. Choisissez un souvenir important pour votre incarnation actuelle. Vous perdez ce souvenir jusqu'au prochain cycle. À chaque souvenir perdu, la meneuse vous donne une vision nette de l'avenir. Ces visions peuvent concerner tout le groupe comme un seul individu. Ensuite, votre Tragédie retombe à 1. Vous ne perdez aucun des États d'âme obtenus lors de l'augmentation de votre Tragédie.

Si votre Tragédie tombe à 0, vous gagnez un profond sentiment de paix mais vous délaissez la guerre. Vous perdez l'accès à toutes vos Manœuvres de Légion jusqu'à ce qu'elle remonte.

Votre Tragédie augmente et vous subissez un État d'âme lorsque :

- + Vous agissez de manière à accomplir votre Tragédie
- + Vous blessez, vainquez ou déjouez les plans d'un-e Cantinferno

Votre Tragédie baisse et vous retirez un État d'âme lorsque :

- + Vous agissez de manière à empêcher votre Tragédie, mais vous blessez quelqu'un à qui vous tenez
- + Vous ignorez délibérément une opportunité de déjouer les plans d'un-e Cantinferno

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(commencez avec la Manœuvre déjà cochée et choisissez-en deux autres)

- **Épée céleste** : des fantômes de leurs incarnations passées hantent les Légions. Leurs voix sont tonitruantes, mais leur sagesse collective, ainsi que leurs désirs inassouvis, contribuent à donner de l'assurance à l'identité présente de la Légion. Une fois par session, racontez un récit de votre passé tragique pour transformer un résultat négatif en résultat mitigé, ou un résultat mitigé en résultat positif, et choisissez 2 options :
 - ✦ Un-e antagoniste gagne un Ascendant sur vous
 - ✦ Qqch dans vos actions/paroles blesse/effraie/embrouille qqun à qui vous tenez
 - ✦ Le destin s'en prend à une personne innocente liée à vous ou vos ami-e-s
 - ✦ Une personne pour laquelle vous avez le **Béguin** a le **Béguin** pour quelqu'un de dangereux pour vous
- **L'expérience des siècles** : pour chaque point de Tragédie que vous possédez, vous pouvez poser une question à la meneuse sur l'obstacle ou la situation actuels, l'organisation ou la faction rencontrée, l'objet ou la personne qui vous intéresse ou l'endroit où vous venez d'arriver. Mais pour chaque info obtenue, vous perdez quelque chose d'important ou un-e adversaire prend l'avantage sur vous. Les conséquences sont toujours à la mesure du pouvoir que vous avez gagné. Par exemple, poser une question sur un-e rivale au sein des Cantinfernos peut signifier qu'un-e amie qui a des sentiments pour vous se fait blesser.
- **Faites l'une pour l'autre** : l'expérience à la guerre vaut aussi pour l'amour. Lorsque vous rencontrez l'âme sœur, vous nouez rapidement un lien profond. Lorsque vous **Séduisez** une personne, vous pouvez lui donner un Ascendant sur vous et déclarer que vous vous connaissiez dans une vie antérieure. La meneuse peut vous dire comment, ou laisser planer le mystère pour le moment.
- **Vos désirs sont des ordres** : une infinité d'incarnations passées implique autant d'occasions d'accumuler des ressources. Une fois par session, vous pouvez décider que vos allié-e-s et vous avez accès à pile ce dont vous avez besoin : une opportunité à point nommé, une information vitale, de l'argent ou de la monnaie d'échange ou encore un contact de valeur. Racontez-nous quelle vie passée vous a permis d'obtenir exactement ce dont votre groupe avait besoin. En échange, la meneuse vous donne une complication qui suit l'utilisation de cette ressource.
- **Arme rutilante** : quand vous **Combattez**, lancez + **Âme** au lieu de + **Audace**. Vous ne pouvez cacher votre présence ou votre identité après avoir dégagné.
- **Écheveaux entremêlés** : lorsque vous retournez dans un lieu que vous avez déjà visité, nommez un-e camarade qui a combattu à vos côtés ou un-e ennemi-e que vous avez vaincu-e sur place. Donnez-lui un Ascendant et expliquez pourquoi. S'il vous reconnaît, vous gagnez 1 EXP.
- **Changer de disque** : vous avez appris à manier une partie des énergies magiques du monde. Vous pouvez changer d'apparence sans limite, avec autant de détails que souhaité. Cependant, ce doit être qqun ou qqch dont vous étiez autrefois amoureuse.

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Dépouillée de mon armure** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
 - + Pourquoi êtes-vous sûre de la perdre à cause de votre Tragédie ?
- **Sous le regard céleste** : lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
 - + Que puis-je dire ou faire pour toucher votre plus grande tragédie ?
 - + Qui étions-nous dans une vie passée ?

Jouer LA Légion

La Légion est faite pour compléter le cadre de jeu « Dernières chansons d'amour sur Terre » (page 116). Si vous ne jouez pas avec ce cadre, remplacez les Cantinfernos du livret par d'autres némésis ou ennemi-e-s du destin. Ce livret reprend les clichés et archétypes tournant autour des guerrier-e-s immortel-le-s (et fonctionnel-le-s), des *magical girls* et des « élu-e-s » des histoires de science-fiction et de *fantasy*. Il permet d'explorer le fardeau que l'on peut porter face au destin et de constater à quel point vivre dans un monde où l'histoire a tendance à se répéter, y compris les tragédies, peut être terrifiant. Malgré tout, au fond d'elles-mêmes, toutes les Légions sont persuadées d'être capables de défier le destin tant qu'elles n'abandonnent pas.

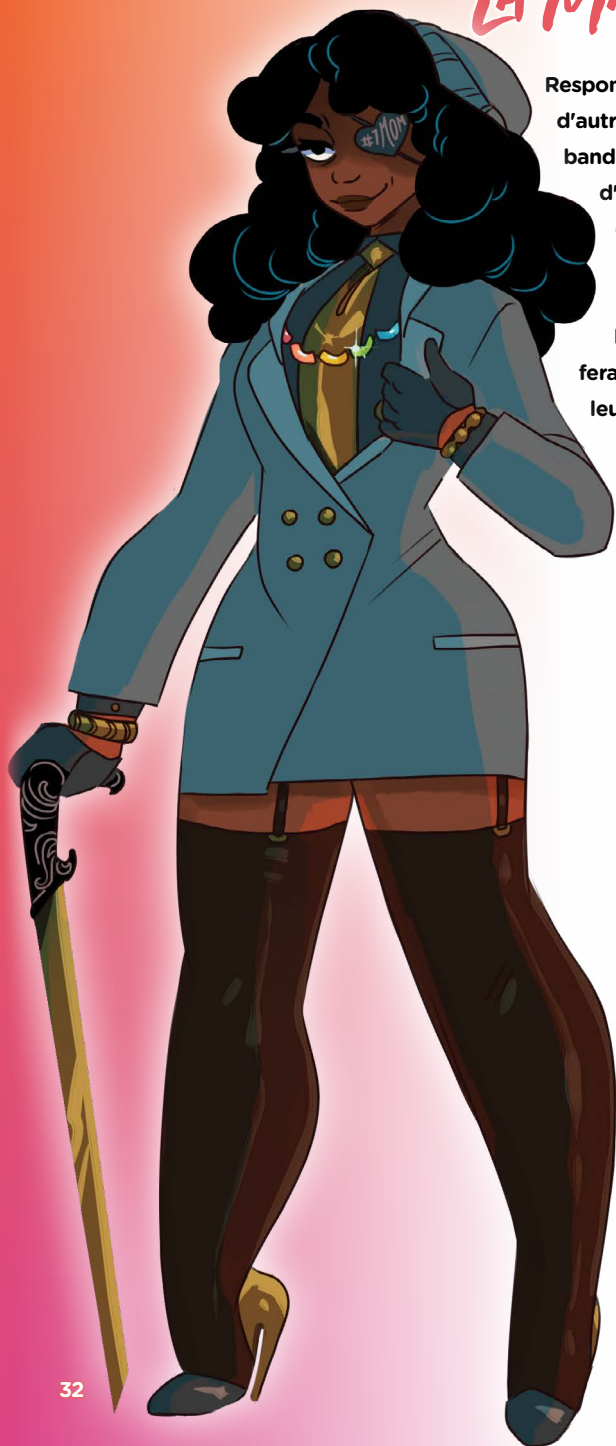
Ce livret est une lettre d'amour pleine d'arcs-en-ciel destinée aux histoires de *magical girls*. La *magical girl* tire fièrement ses origines de l'archétype *mahô shôjo* des animes et mangas japonais. Les histoires qui explorent la féminité, l'amour, la romance et l'amitié entre femmes ont toujours existé. Certaines histoires de *magical girls* abordent les identités queer et de genre et ont aidé de nombreux-ses lectrices à découvrir leur propre sexualité et expression de genre. Les histoires de *magical girls* ont pour thème la difficulté à se retrouver pris-e entre deux mondes : celui qui vous voit comme la personne que vous avez toujours été et celui qui reconnaît votre véritable identité. Ces deux mondes se heurtent et soumettent leurs exigences contraires aux soldat-e-s piégé-e-s au milieu. Choisir cet archétype revient à indiquer que ce conflit vous intéresse.

D'une certaine manière, la Légion est une troisième option en lien avec l'Élue et la Dévouée. Elle peut représenter l'un de ces livrets à un stade avancé, après que la leçon a été durement apprise. Peut-être même ne l'avez-vous jamais apprise à cause des pouvoirs dont vous disposez car une partie de vous adulait cette puissance et ce qu'elle peut apporter au monde.

Si vous résolvez votre Tragédie et que vous déposez vos armes sacrées une bonne fois pour toutes, vous pouvez vivre heureux-se pour toujours ou changer de livret. Les décisions difficiles que vous avez dû prendre ont pu avoir de terribles dommages collatéraux, vous forçant à devenir une Repentie. Après tant d'années enchaînée à votre destin, vous pouvez également devenir une Exilée en quête d'un nouveau logis.

LA MATRIARCHE

par Alexis Sara



Responsable d'elle-même mais aussi d'autrui, la Matriarche a des enfants, une bande ou des partenaires qui dépendent d'elle pour survivre. Elle doit réfléchir à la manière dont ses relations impactent ses pupilles, ainsi que ses propres désirs. Le monde a beau s'élever contre sa famille, elle fera de son mieux pour le rendre meilleur pour ses proches.

Son conflit principal : jongler avec les besoins de sa famille VS prendre soin d'elle-même.

Exemples d'archétypes :

- ✦ Super-maman
- ✦ Cheffe de gang
- ✦ Multi-bécoteuse

Esthétique

- ✦ Air apaisant, air sage, air intimidant
- ✦ Vêtements anciens, tenue somptueuse, tenue pratique
- ✦ Une épée chargée d'histoire, une épée de plumes, une épée mystique

Stats

Choisissez une colonne de stats puis ajoutez 1 à deux stats différentes.

Audace	-1	+1
Grâce	+0	+0
Cœur	+1	+1
Esprit	+0	+0
Âme	+1	-1

Famille

Votre famille est le groupe de personnes dont vous prenez soin. Elle compte sur vous et veut que vous puissiez compter sur elle aussi. Nommez trois membres de votre famille, leur Spécialité et leur Besoin. Il peut s'agir de concepts vagues comme de choses concrètes. Les Spécialités peuvent être la séduction, le piratage, les illusions ou le fait d'être un puits de savoir historique. Il est préférable qu'une Spécialité puisse être utile lors d'une campagne. Les Besoins peuvent être passer du temps avec quelqu'un, des soins médicaux, un objet culturel, de nouveaux sorts, de l'amour, etc.

NOM

SPÉCIALITÉ

BESOIN

0 1 2 3

0 1 2 3

0 1 2 3

Vous pouvez faire appel à un membre de votre famille lorsque vous avez besoin de sa Spécialité et il vous viendra en aide dans la mesure du possible. Si la tâche est particulièrement difficile, la meneuse peut vous demander d'augmenter sa jauge de Besoin en échange du coup de main. Chaque membre a sa propre jauge de 0 à 3. Lorsque du temps passe, vous devez ajouter 1 point à l'une des jauges de Besoin. Lorsqu'une jauge de Besoin atteint 3, le membre est désespéré. Si son Besoin n'est pas satisfait à la prochaine ellipse, il devra en subir les conséquences. Lorsque vous assouvissez le Besoin d'un membre de la famille, sa jauge retombe à 0.

Si un Besoin vous oblige à quitter une scène, la meneuse peut vous indiquer la durée de votre absence (ou de celle de la personne qui s'en charge pour vous) et vous dire quand vous pourrez revenir.

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(commencez avec la Manœuvre déjà cochée et choisissez-en deux autres)

- ☒ **La famille est notre communauté** : vous vivez pour votre famille. Quand une personne l'aide à satisfaire ses Besoins, vous pouvez lui dire à quel point cela compte pour vous et lui donner un Ascendant. Lorsqu'une personne insulte votre famille, choisit de ne pas l'aider ou lui fait du mal, vous pouvez la confronter, lui expliquer son erreur et lui retirer un Ascendant sur vous.
- ☐ **Volonté parentale** : une fois par scène, au lieu de **Tituber** pour protéger votre famille ou vos proches, vous pouvez ajouter 1 à une jauge de Besoin pour encaisser le coup.
- ☐ **Puissance collective** : lorsque vous **Combattez** aux côtés d'un-e allié-e, chacun-e d'entre vous peut **Influencer avec un Ascendant** pour ajouter +2 au lieu de +1 au lancer de **Combat**.

- ❑ **C'est du vécu** : lorsque vous arrivez dans un nouveau lieu, lancez 2d6 + **Esprit** pour savoir si vous vous souvenez d'une aventure vécue ici ou si un élément vous rappelle une chose que vous avez vécue :

10+ Vous trouvez une chose utile et obtenez un +1 à suivre pour vous en servir. Vous pouvez aussi poser une question sur le lieu à la meneuse.

7-9 Vous pouvez poser une question sur le lieu à la meneuse.

- ❑ **Réunion familiale** : lorsque vous réunissez votre famille, elle vous dit ce qu'elle pense de la situation actuelle ou de l'équipe. Si vous suivez ses conseils, vous pouvez retirer un État d'âme ou gagner 1 EXP. Sinon, choisissez une personne qui préfère le chemin que vous avez choisi et donnez-lui un Ascendant.

- ❑ **Recette de famille** : lorsque vous essayez de découvrir des liens entre plusieurs personnes à partir de la famille, lancez 2d6 + **Cœur** :

10+ Posez 2 questions

7-9 Posez 1 question

- + Qui compte le plus pour vous ?
- + Que ressentez-vous à propos de votre famille ?
- + Quels secrets se cachent dans cette pièce ?
- + Préférez-vous faire partie de ma famille ?

Si la famille est liée à l'une de vos Spécialités, vous pouvez poser une question supplémentaire quel que soit le résultat.

- ❑ **Dans la famille** : lorsque vous **Séduisez** une personne que votre famille connaît, si vous obtenez 7+, elle choisit 1 option supplémentaire :

- + Votre famille occupe son attention, mais un membre ne pourra pas utiliser sa Spécialité pendant ce temps
- + Elle vous fait une proposition, mais cela vous coûtera quelque chose dont votre famille aurait eu Besoin
- + Impressionnée par la réputation (ou la détermination) de votre famille, elle vous aidera gratuitement

- ❑ **La véritable force** : lorsque vous offrez un conseil à une personne et qu'elle écoute, lancez 2d6 + **Cœur** :

10+ Elle reçoit +1 à suivre pour l'appliquer et vous donne un Ascendant

7-9 Elle reçoit un +1 à suivre pour l'appliquer ou vous donne un Ascendant

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **If you wanna be my lover** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :

- + En quoi la fréquenter aurait un impact négatif sur votre famille ?

- **Maîtresse du cœur** : lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :

- + Qui aimez-vous ?
- + Comment puis-je vous aider à régler votre problème ?

Jouer la Matriarche

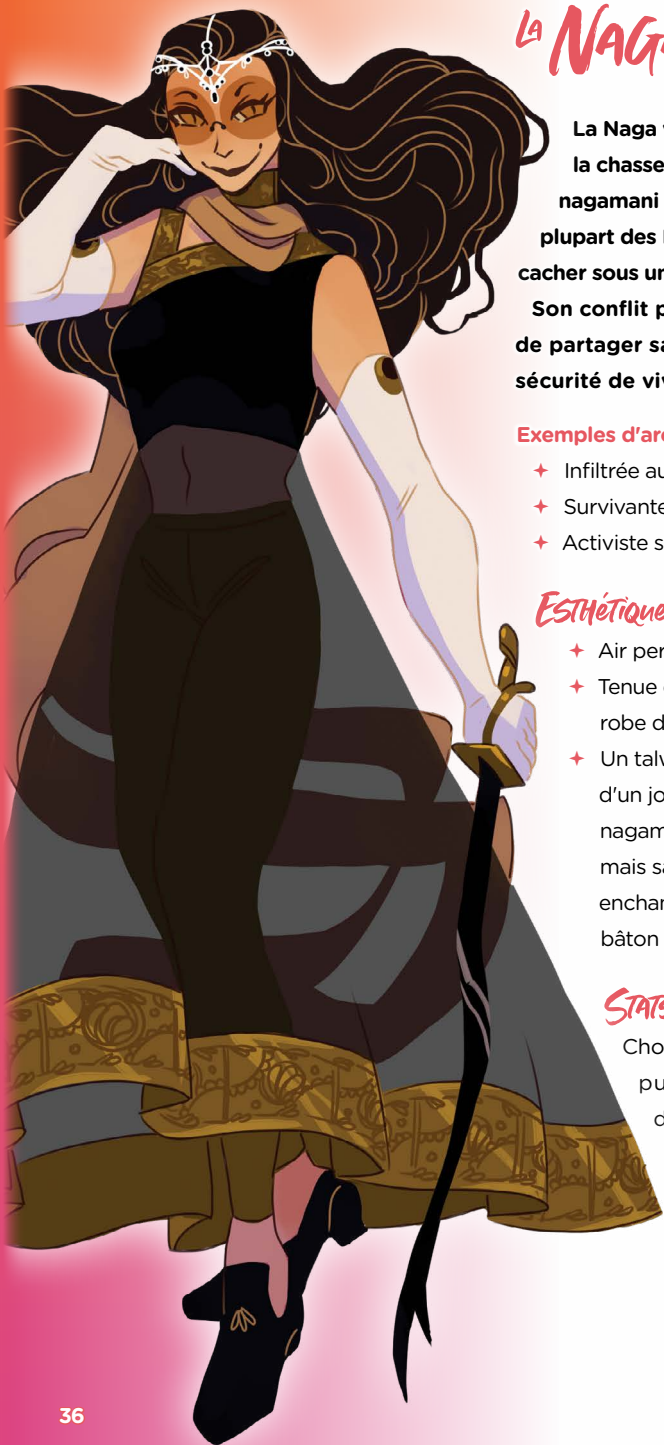
La vie de la Matriarche tourne autour de sa famille, quelle que soit sa forme : deux femmes mariées et leurs enfants, un polycule débordant d'amour, une bande ou encore un trio formé d'une sœur, d'un frère et d'un-e adelphe. C'est vous qui définissez votre famille, pourvu que vous les aimiez et souhaitiez les aider à remplir leurs Besoins. Votre famille ne se limite pas forcément aux trois personnes sur la liste, mais ce seront les seules dotées d'une Spécialité et d'un Besoin définis.

Les meilleurs Besoins sont émotionnels : passer du temps ensemble, apprendre une compétence avec un certain objectif en tête ou encore trouver l'âme sœur. Vous êtes là pour aider votre famille, et elle vous aide en retour. Si vous préférez adopter un ton plus léger, les Besoins peuvent correspondre à des enjeux moins importants et faciles à remplir. À l'inverse, un Besoin peut être puissant au point de vous obliger à consacrer des scènes entières à essayer de les assouvir. Ajustez les Besoins en fonction du ton du jeu et de votre niveau de confort.

La Matriarche prend racine dans les joies et les difficultés de la parentalité queer. En tant que parent queer, vous vivez les mêmes difficultés qu'un parent ordinaire mais avec l'intersection d'au moins une identité queer. La loi vous concernant, vous ou vos enfants, peut évoluer à tout moment et vous devez vous battre pour qu'ils puissent être elleux-mêmes sans crainte. Ce livret célèbre aussi les façons dont les personnes queer ont toujours formé des familles ensemble. Les familles queer, qu'elles soient choisies ou non, sont d'une puissance sans nom, et ce livret parle du pouvoir de l'amour qui nous unit et nous donne de la force.

Si les Besoins de votre famille deviennent facilement gérables et ne mettent plus le groupe en situation de conflit, vous pouvez envisager de changer de livret en en choisissant un qui représente un conflit personnel externe à la famille. Vous pouvez incarner le Miroir onirique et gérer le désir de plaire à tout le monde et de satisfaire les besoins de toutes, ou vous pouvez vous émerveiller face au monde avec la Druidesse. Il est également possible que votre famille se retrouve dans une position où vous êtes l'Élue et que votre Destinée vous pousse dans une autre direction.

Lorsque la Matriarche est en jeu, les meneuses devraient essayer de jouer avec les thèmes principaux du personnage en créant des conflits entre les Besoins et les autres objectifs. Ceci peut être réalisé en offrant des opportunités d'assouvir un Besoin en échange de quelque chose ou avec des PNJ faisant des propositions qui pourraient générer du conflit entre les PJ. Les Besoins font également d'excellents outils pour les résultats positifs, par exemple en donnant à une joueuse une chance d'obtenir un Besoin et de le donner à la Matriarche. Cela permet de créer des scènes de coopération touchantes dans lesquelles les camarades de la Matriarche montrent qu'elles tiennent elles aussi à sa famille.



La NAGA

par Mariam Ahmad

La Naga vient d'une société qui la chasse ou l'exploite pour son nagamani (un joyau magique). Ainsi, la plupart des Nagas passent leur vie à se cacher sous une autre apparence.

Son conflit principal : la vulnérabilité de partager sa véritable identité VS la sécurité de vivre cachée.

Exemples d'archétypes :

- + Infiltrée aux mille visages
- + Survivante
- + Activiste sociale

Esthétique

- + Air perçant, air rebelle, air prudent
- + Tenue quelconque, tenue d'artiste, robe de juge
- + Un talwar dont la garde est ornée d'un joyau de la couleur de votre nagamani, un kandjar bien lustré mais sans prétention, une corde enchantée qui sert de fouet ou de bâton

STATS

Choisissez une colonne de stats puis ajoutez 1 à deux stats différentes.

Audace	+0	-1
Grâce	+1	+0
Cœur	+0	+0
Esprit	-1	+1
Âme	+1	+1

NAGAMANI

Votre nagamani (joyau magique) est la source de votre magie et de votre puissance. Les Éléments ont confié ce pouvoir à votre peuple il y a bien longtemps. Définissez avec votre meneuse ce que sont ces Éléments et comment ils se manifestent dans votre nagamani. Il peut s'agir des éléments classiques de la nature avec lesquels votre nagamani a une affinité (une pierre magmatique pour le feu, par exemple), des êtres célestes qui se manifestent par le biais d'une roche stellaire, ou quelque chose de complètement différent. Décrivez l'aspect de votre nagamani en tant que joyau : sa forme, sa couleur et où il se trouve sur votre personne ou arme. Par exemple, le nagamani peut être un troisième œil qui se change en bindi bleu saphir lorsque vous arborez votre **Masque aux mille visages**, ou bien orner le pommeau de votre épée.

NAGAMANI 0 1 2 3 4

Votre jauge de Nagamani commence à 1. Si elle atteint 4 et que vous avez au moins un État d'âme, vous perdez le contrôle et vous libérez votre **Venin**. Si votre Nagamani tombe à 0, vous perdez l'accès à toutes vos Manœuvres de Naga et devez rester sous votre vraie forme jusqu'à ce qu'il remonte.

Votre Nagamani augmente lorsque :

- ✦ Vous vous exprimez en prenant une apparence plus proche de votre vraie forme
- ✦ Vous êtes blessé-e ou vous voyez quelqu'un se faire blesser

Votre Nagamani baisse lorsque :

- ✦ Vous réprimez votre identité pour vous protéger
- ✦ Vous recevez du **Soutien émotionnel** de la part d'un autre PJ

Les personnages non-Naga ne peuvent prendre cette Manœuvre lors d'une Progression.

- **Venin** : votre sang bouillonne face à l'injustice de ce monde. Votre nagamani se change en venin et vous puisez dans l'avatar d'une vengeance qui doit être menée. Lorsque vous avez plus de deux États d'âme et que votre Nagamani est de 3 ou plus, après chaque lancer effectué, vous pouvez utiliser la force d'une puissance toxique pour accomplir votre vengeance. Lorsque vous le faites, le résultat de votre lancer peut passer de 6- à 7-9 ou de 7-9 à 10+. Après avoir résolu cette Manœuvre, votre Nagamani retombe à 0 et vous subissez trois États d'âme.



MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(commencez avec la Manœuvre déjà cochée et choisissez-en deux autres)

- **Masque aux mille visages** : vous pouvez changer l'intégralité de votre apparence à volonté, tant que vous avez au moins 1 point de Nagamani. Lorsque vous le faites, décrivez votre apparence et choisissez 1 option :
 - + Vous prenez une apparence qui vous permet d'accéder à des lieux ou des personnes auparavant inaccessibles : vous obtenez un avantage grâce à une information obtenue dans la scène actuelle
 - + Vous recevez un +1 à suivre pour votre prochain **Combat** car vous avez l'air plus massive sous cette forme
 - + Votre transformation vous fond dans la foule : vous perdez un État d'âme
 - + Votre transformation vous donne de la résistance : ignorez la prochaine fois qu'on vous fait **Tituber** sous cette forme

Vous pouvez choisir une autre option de cette liste lorsque vous vous transformez, mais la meneuse en choisit 1 :

- + Quelqu'un questionne votre fausse identité
 - + Quelqu'un vous a vue vous transformer
 - + Votre présence attire l'attention d'un-e chasseur-se de primes à proximité
- **Je ne me cacherai plus** : lorsque vous choisissez de révéler votre véritable identité pour **Affronter une catastrophe**, vous pouvez lancer 2d6 + **Âme** au lieu de la stat habituelle. Si vous le faites, votre Nagamani augmente de 1.
 - **Fidèle** : lorsque vous offrez du Soutien émotionnel à quelqu'un, vous pouvez réduire votre Nagamani de 2 au lieu de dépenser un Ascendant.
 - **Insaisissable** : il est difficile de vous attraper et de vous plaquer au sol. Vous pouvez vous libérer de la plupart des liens ou glisser entre les obstacles. Dans la plupart des cas, vous pouvez échapper au danger sans lancer de dés. Dans le cas d'un obstacle particulièrement formidable, épique ou qui semble impossible, lancez 2d6 + **Grâce** :

10+ Choisissez 2 options

- + Vous pouvez utiliser vos liens ou l'obstacle à votre avantage dans la scène actuelle ou la prochaine
- + Vous obtenez un effet de surprise
- + Vous pouvez adopter subrepticement un trait de l'un de vos **Masques aux mille visages**

7-9 Choisissez 1 option de la liste précédente et 1 de la liste suivante

- + ... mais des renforts arrivent
- + ... mais vous avez abandonné quelque chose ou quelqu'un derrière vous

- **Ils l'ont bien cherché** : lorsque vous **Combattez** une personne sur laquelle vous avez un Ascendant, vous pouvez aussi lui poser une question de la Manœuvre **Révèle-toi**.

- ❑ **Aie confiance** : lorsque vous regardez profondément une personne dans les yeux en la **Séduisant**, vous pouvez poser l'une des questions de **Cerner une personne** en plus, même sur un 6-.

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Causeras-tu ma fin ?** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
- + Quelle est la pire chose qu'elle pourrait faire pour trahir votre confiance ?
- **Révèle-toi** : lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
- + Qui vous a fait le plus de mal ?
 - + De quoi auriez-vous besoin pour dépasser ce traumatisme ?

JOUER LA NAGA

Le livret de la Naga aborde la marginalisation et le traumatisme causés par la déshumanisation systémique de la société coloniale et capitaliste. Ces thèmes peuvent être traités à partir de nombreuses intersections de la vie réelle et ce livret est conçu pour permettre d'explorer librement ces émotions. Cependant, la prudence est de mise lorsqu'on s'aventure dans ce genre de traumatismes : si vous n'avez jamais ressenti de marginalisation à cause d'attributs visibles et immuables, prenez garde à ne pas tomber dans le piège du touriste traumatique, du sauveur ou du *edgelord* provoquant.

Afin de tirer le maximum de ce conflit, réfléchissez aux doubles standards injustement attribués à vos pairs par la société, ou à comment vous avez reçu des insultes déguisées en compliments. Réfléchissez à leurs manifestations sous forme d'États d'âme : se faire pourchasser peut provoquer de la Colère, ou l'inaction des gens ordinaires créer un sentiment de Désespoir. À l'inverse, pensez à comment vous ou vos allié-e-s vous êtes défendu-e-s face aux micro-agressions ou à l'intolérance et comment cela peut se traduire en **Soutien émotionnel**.

Bien que la Bête et la Sorcière aient des conflits similaires liés à l'assimilation et au fait d'être perçues comme des monstres, la différence principale réside dans le fait que ce monde essaie de vous traquer pour vous prendre ou exploiter votre identité profonde (votre nagamani). Si vous cherchez des Manœuvres de Progression provenant d'autres livrets, certaines Manœuvres de ces archétypes seraient adaptées, ainsi que la plupart des Manœuvres des PJ encourageant la communauté et le soin telles que la Druidesse, la Matriarche ou la Main solaire.

Vous pouvez incarner la Naga dans n'importe quelle campagne de **TSL** (si la meneuse est d'accord). Vous aurez cependant l'occasion d'aborder la plupart de ses principales mécaniques dans **La missive Mani** (page 133), un cadre de jeu centré sur l'histoire des Nagas doté d'outils permettant de définir les Éléments et d'autres aspects du monde.

LA MAIN SOLAIRE

par Jan Martin

La Main solaire se sert de la cuisine magique pour soutenir ses proches, se donner de la force et désamorcer les situations conflictuelles. Elle tente d'épater les autres en accumulant une quantité impressionnante de compétences et de connaissances.

Son conflit principal réside dans le fait de jongler avec son obsession pour conserver des relations saines.

Exemples d'archétypes :

- + Professeure distraite
- + Dure à cuire
- + Artiste affamée

Esthétique

- + Air curieux, air négligé, air impatient, air rebelle
- + Tenue dépareillée, tenue pour un climat chaud, tenue de plongée, vêtements de pluie
- + Une épée polyvalente, une épée faite de matière organique, une épée qu'elle a fabriquée en croûte dure

STATS

Choisissez une colonne de stats puis ajoutez 1 à deux stats différentes.

<i>Andace</i>	+1	+1
<i>Grâce</i>	+1	+0
<i>Cœur</i>	+0	-1
<i>Espit</i>	+0	+1
<i>Âme</i>	-1	+0

AutoDestruction

Votre habitude de vous adonner à de nouveaux loisirs vous octroie un avantage lorsque vous entreprenez une activité que vous n'avez jamais faite. Tant que vous y avez déjà assisté ou que vous avez lu sur le sujet, vous pouvez choisir n'importe quelle Manœuvre d'un autre livret de personnage pour en faire votre Manœuvre d'Obsession. Cela peut également être une Manœuvre de votre propre livret, ce qui vous permet de dépenser un Ascendant pour relancer vos dés lors de cette Manœuvre.

AutoDestruction 0 1 2 3 4

Votre AutoDestruction commence à 0. Si elle atteint 4, vous perdez un Ascendant sur quelqu'un ou quelqu'un gagne un Ascendant sur vous. Décrivez comment vous avez déçu cette personne, ainsi que les conséquences de vos multiples déceptions si ce n'était pas la première fois. Votre Obsession ne vous intéresse plus, vous devez choisir une nouvelle Manœuvre. Votre jauge d'AutoDestruction retombe à 0.

Vous pouvez à tout moment abandonner une Obsession pour en choisir une autre en perdant un Ascendant sur une personne que vous avez récemment impressionnée, que ce soit lié ou non à votre Manœuvre d'Obsession. Décrivez l'impact de votre décision sur votre relation avec cette personne.

Votre AutoDestruction augmente lorsque :

- + Vous utilisez votre Manœuvre d'Obsession
- + Vous négligez une relation
- + Vous obtenez un résultat négatif en utilisant **Cuisine solaire**
- + Vous obtenez un résultat négatif en utilisant une Manœuvre d'Obsession (se cumule avec la première option)

Votre AutoDestruction baisse lorsque :

- + Vous soutenez une relation
- + Vous développez une nouvelle relation
- + Vous gagnez un Ascendant sur une personne que vous avez récemment impressionnée grâce à une Manœuvre d'Obsession
- + Vous offrez du pain solaire à une personne que vous avez récemment déçu

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Parade autodestructrice** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
 - + Quelle chose déraisonnable pourriez-vous faire pour l'impressionner ?
- **Miroir de vulnérabilité** : lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
 - + Sur quoi avez-vous menti récemment ?
 - + Qui voudriez-vous voir en ce moment même ?

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(commencez avec la Manœuvre déjà cochée et choisissez-en deux autres)

- **Cuisine solaire** : si vous avez de la pâte, vous pouvez la cuire n'importe où. Vous êtes capable de canaliser la chaleur du soleil au creux de vos paumes. Vous faites du pain en tenant la pâte dans vos mains et en l'enveloppant d'une aura solaire. Lorsque vous le faites, décrivez cette aura à tout le monde et lancez 2d6 + **Audace** pour l'imprégner de magie (durée 1 jour) :
 - 10+** Choisissez 1 option
 - 7-9** Choisissez 1 option et vous ne pourrez pas refaire de pain lors de cette session
 - + **Pain médicinal** : amer. Nommez l'État d'âme qui sera retiré en le mangeant.
 - + **Croûte solaire** : reste très chaud pendant un jour ou jusqu'à ce que la croûte soit brisée et diffuse la chaleur ambiante d'un petit feu de camp.
 - + **Mie épaisse** : goût familial et réconfortant. Donne une forte envie de dormir.
 - + **À la klo** : goût iodé. Octroie des branchies pendant quelques heures.
 - + **Vitaminé** : texture sèche. Après consommation, vous recevez un +1 à suivre associé à une stat choisie lors de sa préparation.
 - + **Croûte sucrée** : pain doux et moelleux. Son parfum réduit l'agressivité de ceux qui le sentent.
 - + **Croûte dorée** : le parfum de ce pain enchante ceux qui le sentent, les incitant à flotter vers lui. Il paraît qu'il permet de visiter l'au-delà.
 - + **Mortecroûte** : son parfum repousse une espèce particulière : nommez-la. Pour toutes les autres, il sent délicieusement bon.
 - + **Croûte illuminée** : pain trop sucré. Il brille et permet à ceux qui le consomment d'émettre une lueur pendant quelques heures.
 - + **Croûte dure** : goût de pierre. Peut servir de gourdin de fortune.
- **Terrain d'entente** : lorsque vous gagnez un Ascendant sur une personne qui possède la Manœuvre correspondant à votre Obsession, vous choisissez toutes les deux si cela renforce votre lien. Si oui, elle gagne un Ascendant sur vous et vous retirez toutes deux un État d'âme.
- **Amie de toutes** : votre besoin d'impressionner les autres et d'être vulnérable fait qu'il est facile de se lier d'amitié avec vous. Lorsque vous rencontrez une nouvelle personne, vous pouvez lui poser une question sur l'une de ses passions et gagner un Ascendant l'un-e sur l'autre. Si vous utilisez cette info pour faire une bonne action envers elle au cours d'une session future, elle gagne 1 EXP.
- **Renforcement positif** : savoir que vos Obsessions sont positives vous donne un coup de boost. Sur un 10+ avec votre Manœuvre d'Obsession, choisissez une personne présente à impressionner et gagnez un Ascendant sur elle.
- **Hyperfocus** : lorsque vous êtes concentrée, vous apprenez plus vite. Une fois par scène, lorsque vous utilisez une Manœuvre d'Obsession deux fois d'affilée, décrivez comment votre compréhension s'est approfondie et gagnez 1 EXP.

- ☐ **Je-sais-tout :** vous avez toujours un conseil à donner. Si vous avez déjà vu quelqu'un faire une certaine Manœuvre, vous pouvez dépenser un Ascendant sur n'importe qui d'autre pour lui permettre de relancer ses dés (une fois par jet).
- ☐ **Esprit de contradiction :** défier l'autorité est un réflexe pour vous. Si quelqu'un vous dit de faire quelque chose, votre instinct est de ne pas obéir, même si vous vouliez le faire. Si vous défiez frontalement une autorité, prenez un Ascendant sur elle. Si vous obéissez, elle gagne un Ascendant sur vous.

Jouer la Main Solaire

La Main solaire est obsédée par ses passions au détriment de ses relations. La jauge d'Autodestruction sert à traiter vos relations comme des ressources pour vous adonner à vos passions. Vous pouvez utiliser des Manœuvres auxquelles vous n'avez habituellement pas accès en échange d'un Ascendant. Plus vous nouez de liens avec les autres, plus vous avez de ressources à disposition pour votre Manœuvre d'Obsession. Pensez aux membres de votre groupe et à comment les aider au mieux afin de tirer profit de votre Manœuvre d'Obsession. Mais attention à ne pas trop sacrifier : tout le monde a ses limites en termes de déception.

Ce livret de personnage a été conçu pour le cadre de jeu ***Le Fournil des Droséras*** (page 184), mais vous pouvez le jouer dans n'importe quel cadre. Il reflète un spectre du TDAH dont de nombreuses personnes font l'expérience et qui conduit à amasser des compétences ou du savoir. Et ce souvent au détriment de, et même utilisé en tant que, la raison pour s'adonner à des compétences ou à des savoirs de manière obsessionnelle. Choisissez ce livret si vous souhaitez explorer l'équilibre entre les obsessions et les relations. Les pains de la Main solaire peuvent renfermer de nombreux pouvoirs, et on vous encourage à inventer les vôtres.

Au fur et à mesure des liens que vous nouez, vous pourrez trouver intéressant d'apprendre une Manœuvre d'un autre livret de manière permanente. Vous pouvez retirer l'une de vos Manœuvres additionnelles pour la remplacer par l'une de vos précédentes Manœuvres d'Obsession, ce qui vous permettra d'avoir à votre disposition un éventail de Manœuvres très varié.

Votre curiosité fait que vous trouvez facilement des centres d'intérêt dans la plupart des domaines. Couplé à une capacité d'apprendre plus vite que les autres, vous progressez rapidement. Mais remarquerez-vous que vos relations se désagrègent avant qu'il ne soit trop tard ? Pourrez-vous apprendre à contrôler vos impulsions et à vous en tenir aux compétences que vous maîtrisez déjà ? Ou continuerez-vous à voler trop près du soleil dans votre quête de l'excellence ?

Votre évolution pourrait très bien se faire en tant que Druidesse. Vous laisser aller à vos penchants sauvages pourrait vous donner la liberté de vous épanouir. Ou peut-être déciderez-vous d'utiliser votre nature obsessionnelle pour aider les autres et devenir une Dévouée ? Permettre à votre nature protectrice de se développer pourrait être la solution pour protéger votre groupe.



LA TROUBADOUR

par Bryanna Hitchcock

La Troubadour consacre sa vie au divertissement, mais l'expression de soi passe souvent au second plan pour gagner sa vie ou conserver des privilèges. Faire le bonheur de toustes est à la fois sa bénédiction et sa malédiction.

Son conflit principal : son besoin d'être aimée VS exprimer sa vérité.

Exemples d'archétypes :

- + Prodige
- + Rockstar
- + Influenceuse

Esthétique

- + Air rebelle, air collant, air exubérant
- + Tenue flashy, tenue vintage, tenue scandaleuse
- + Épée-guitare, épée-basse, épée-baguettes de batterie ou quelque chose en rapport avec votre Art

STATS

Choisissez une colonne de stats puis ajoutez 1 à deux stats différentes.

Audace	+0	-1
Grâce	+1	+0
Cœur	+1	+1
Esprit	+0	+1
Âme	-1	+0

ART

Vous faites de la musique, de la danse, du stylisme ou une autre forme d'expression artistique. Décrivez-la. Vous pouvez faire des Manœuvres pendant vos performances comme pendant les combats à l'épée.

Mécène

Vous servez une personne, une communauté de fans ou une esthétique qui affecte tous les aspects de votre vie. Plus important encore, c'est votre gagne-pain. C'est votre Mécène qui vous permet de répondre à l'appel du destin qu'est votre Art. Votre Mécène peut être un PJ ou un PNJ qui paie vos factures ou vous aide d'une autre manière. Si une esthétique particulière vous inspire, elle dicte votre style, votre entourage et évidemment votre Art. Si vous choisissez une communauté de fans comme Mécène, votre gagne-pain repose sur le soutien d'un grand nombre de personnes. Si vous leur déplaîsez en proposant quelque chose de trop novateur ou au contraire, en stagnant, votre mode de vie et votre statut en sont menacés.

Lorsque votre Mécène ou une personne qui la représente vous critique, vous devenez Insécure. Si vous êtes déjà Insécure, vous subissez un autre État d'âme.

Pour changer de Mécène, vous devez quitter votre Mécène actuel-le par le biais d'une confrontation épique en mettant en avant sa toxicité.



MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(commencez avec la Manœuvre déjà cochée et choisissez-en deux autres)

- **Le feu des projecteurs** : lorsque vous faites un concert, lancez 2d6 + **Cœur** :
 - 10+** Choisissez 2 options
 - 7-9** Choisissez 2 options et la meneuse peut vous poser une question de la Manœuvre **Cerner une personne**. Tout le public apprend la réponse.
 - + **Se déchaîner** : quelqu'un d'autre se déchaîne aussi ; vous prenez un Ascendant sur cette personne
 - + **Remerciements** : vous remerciez votre Mécène et obtenez un +1 à suivre
 - + **Shred** : vous faites un solo d'enfer ; vous pouvez retirer un État d'âme
 - + **Balancer la sauce** : choisissez un-e spectateurice qui puise de l'énergie dans votre musique et peut retirer un État d'âme
 - + **Faire du bruit** : dénoncez une triste vérité sur une personne de pouvoir ; votre Mécène reçoit un Ascendant sur vous
 - + **Sérénade** : vous avez le **Béguin** pour une personne présente et vous prenez un Ascendant sur elle
- **Besoin de validation** : après un show, demandez à une personne qui compte pour vous ce qu'elle a pensé de votre performance. Si sa réaction est positive, vous pouvez retirer un État d'âme. Si elle est négative, vous subissez un État d'âme. Si vous avez le **Béguin** pour elle ou qu'elle est votre Mécène : gagnez 1 EXP si sa réaction est positive ou **Titubez** si elle est négative.
- **Number of the Beast** : lorsque vous transgressez les normes sociétales pour attirer l'attention, vous devenez le centre de l'attention et lancez 2d6 + **Âme** :
 - 10+** Votre musique transgressive inspire votre public à collaborer
 - 7-9** On juge votre musique hérétique et potentiellement illégale : vous suscitez l'ire d'une puissance toxique mais vous inspirez quand même le public à s'unifier
- **Purple Haze** : lorsque vous vous adonnez à des pratiques interdites pour trouver l'inspiration, lancez 2d6 + **Audace** :
 - 10+** Vous trouvez l'illumination. Vous pouvez poser une question. Si vous la posez à la meneuse, vous gagnez 1 EXP. Si vous la posez à un autre PJ, iel gagne 1 EXP
 - 7-9** Vous allez trop loin. Vous pouvez poser une question, mais une personne présente prend un Ascendant sur vous (la meneuse décide)
- **Shooting Star** : lorsque vous avez besoin de quelque chose auprès d'un PNJ que vous n'avez jamais rencontré, vous pouvez déclarer qu'il s'agit d'un-e fan. Iel vous donnera ce que vous voulez tant que cela ne porte pas atteinte à sa vie ou ses valeurs. Le PNJ vous demandera une petite faveur tel qu'un autographe. Si vous ne le faites pas, subissez un État d'âme.

- ❑ **Sympathy for the Devil** : lorsque vous défendez ou expliquez le comportement abusif d'une personne ou d'un groupe, vous prenez un Ascendant sur elle/lui. Dans le cas d'un PNJ, iel peut devenir votre Mécène si vous le souhaitez. En revanche, vous devez également dire qui est blessé-e et vous subissez un État d'âme.
- ❑ **We will rock you** : vous avez un groupe ou une équipe de 2 à 4 personnes (PNJ). Donnez-leur un nom, un rôle dans le groupe et un vice. Si vous aidez un membre de votre groupe à s'adonner à son vice, vous gagnez un +1 à suivre au début de la prochaine performance en sa présence.

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Laideur intérieure** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
 - + Pourquoi pensez-vous qu'elle n'acceptera jamais votre véritable vous ?
- **Succès de masse** : lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
 - + Quelle forme d'Art vous intéresse ?
 - + Comment pourrais-je vous convaincre de m'apprécier ?

JOUER LA TROUBADOUR

Dans *Thirsty Sword Lesbians*, la Troubadour peut être n'importe quelle artiste ou artisane. La musique a été notre muse pour ce livret, mais la danse, la poésie, la mode, le graffiti et bien d'autres sont tout autant de formes d'Art valides.

Les Troubadours servent une personne, une communauté de fans ou une esthétique. Ces variations servent à donner aux joueuses la liberté d'imaginer les ficelles qui contrôlent leur PJ. S'agit-il d'une star glamour de la pop, d'une influenceuse des réseaux sociaux ou du porte-étendard d'une culture mourante ? Son côté rebelle la conduit parfois à être à cran et à se montrer blessante. Elle peut être égocentrique, éternellement insatisfaite, créative et même égoïste.

Choisir un PJ comme Mécène transfère le pouvoir de la meneuse à une autre joueuse. Prenez garde à discuter en avance de votre relation. Les Troubadours peuvent être des hérauts ou des promotrices, ou s'appuyer sur les clichés de l'artiste incomprise ou tourmentée.

Vous pouvez jouer la Troubadour dans n'importe quelle campagne de *Thirsty Sword Lesbians* (avec l'approbation de la meneuse), mais c'est dans le cadre de jeu *Bardes guerrières du système solaire* (page 52), où chacun-e peut performer et s'adonner entièrement à son Art, qu'elle brillera le plus.



QUESTIONS RELATIONNELLES

La SANGLANTE

- + Qui est au courant d'une chose sur vous que vous n'avez révélée à personne ?
- + Qui vous connaît mieux en tant que protectrice qu'en tant que personne ?
- + Avec qui avez-vous peur d'être vulnérable ?

Le Miroir onirique

- + La personnalité ou la culture d'un membre du groupe est dominante. Qui est-ce ?
- + Qui possède les fantasmes ou les rêves les plus amusants à incarner ?
- + Qui semble la moins intéressée pour que vous soyez quelqu'un d'autre pour elle ?

L'Ensemble

- + Vous êtes toutes les deux sorties avec la même personne avant de vous mettre ensemble. Qui est-ce ?
- + L'une de vous croit que quelqu'un a besoin d'elle tandis que l'autre peine à tolérer cette personne. Qui est-ce ?
- + À qui vous (l'une de vous ou les deux) confiez-vous lorsque vous vous faites du souci pour l'autre ?

L'Holopéesse

- + Qui vous fait penser à une personne que vous avez abandonnée ?
- + Qui vous fait penser à quelqu'un qui vous a abandonnée ?
- + Qui vous a vue au summum de votre inhumanité ?



La Détective

- + Qui connaissez-vous d'ailleurs ?
- + Qui peut vous aider à enquêter sur l'une de vos questions vitales ?
- + Qui est liée aux puissances toxiques ?

La Légion

- + Qui a le visage d'une ancienne connaissance décédée depuis longtemps ?
- + Qui était la bien-aimée de votre némésis dans une autre vie ?
- + Qui vous a vue sortir une arme de votre corps en premier ?

La Matriarche

- + Qui a une dette envers votre famille ?
- + Qui vous fait vous sentir plus spéciale que votre famille ?
- + À qui vous confiez-vous ?

La Naga

- + Qui connaît votre véritable identité ?
- + Qui vous a vue sous votre apparence de **Venin** ?
- + Selon vous, qui est la plus à même de vous trahir ?

La Main Solaire

- + Qui voulez-vous le plus impressionner avec vos talents ?
- + Qui possède les Manceuvres que vous désirez le plus ?
- + Qui est lasse de votre tendance à changer de loisir comme de chemise ?

La Troubadour

- + Qui est votre plus grande fan ?
- + Qui s'oppose à votre Art ?
- + Qui vous a vue au fond du trou ?

MANŒUVRES DE LA MENEUSE

La SANGLANTE

- + Lui rappeler l'une de ses Cicatrices et comment la situation actuelle fait remonter ce souvenir
- + Faire planer une menace sur une personne ou une chose qui lui est chère de manière à la forcer à se mettre en danger
- + Faire en sorte qu'un personnage la rejette après qu'elle se soit montrée vulnérable

Le Miroir *mirifique*

- + L'influencer ou la pousser à être ce que les autres veulent
- + Faire preuve d'approbation et d'inclusion lorsqu'elle est ce que les autres veulent (en cas de résultats négatifs ou d'émotions extrêmes, quand les autres se battent pour elle)... ou lui montrer que faire ce qu'elle veut a un prix
- + Lui rappeler à quel point elle en sait peu sur elle-même ou ses propres envies

L'Ensemble

- + Les séparer
- + Une puissance toxique peut assouvir l'un de leurs besoins
- + Leur montrer les conséquences de leur comportement problématique

L'Holopéesse

- + Lui montrer le coût de ce qu'elle a perdu
- + Lui donner envie de contempler le passé
- + Décrire à quel point elle se tient à distance des autres
- + Lui donner de fausses informations pouvant causer un drame

La Détective

- + Introduire des PNJ louches potentiellement liés aux puissances toxiques
- + Pousser les membres du groupe à compter les unes sur les autres dans des épreuves communes
- + Encourager des théories du complot à l'aide de petits indices sur des connexions plus poussées entre les personnages et les éléments de l'intrigue

La Légion

- + Donner à ses anciennes incarnations des liens profonds avec les antagonistes
- + Hanter ses rêves avec des souvenirs de ses vies précédentes
- + Faire surgir d'ancien-ne-s camarades et rivaux-les au pire moment

La Matriarche

- + Proposer un Besoin en échange de quelque chose
- + Lui montrer sa famille en train d'assouvir un Besoin de manière déraisonnable
- + Faire en sorte que l'ennemi-e ait de la pression et du soutien de sa famille

La Naga

- + Créer des opportunités pour que sa jauge de Nagamani augmente et qu'elle subisse des États d'âme afin d'être plus près de déclencher son **Venin**
- + Créer des opportunités pour qu'elle utilise son **Masque aux mille visages** en la plaçant dans des situations où son identité risque d'être révélée, ou dans lesquelles sa transformation peut être un avantage
- + Utiliser ses proches comme leviers auprès des antagonistes, que ce soit à l'aide de fausses informations, de trahison ou de demoiselle en détresse

La Main Solaire

- + Lui donner des possibilités d'accomplir la même tâche en dehors de sa Manœuvre d'Obsession
- + Créer des conséquences auprès de ses ami-e-s lorsqu'elle sacrifie ses relations amicales
- + Donner plus d'attention aux réactions des personnes impressionnées
- + Inventer des conséquences indésirables aux pouvoirs qu'elle espérait obtenir lorsqu'elle tombe sur un résultat négatif en utilisant sa **Main solaire**. Par exemple, le pain à la klo peut rendre la peau suintante et gluante au lieu d'oc-troyer des branchies. Elle se rend compte de son échec mais n'en connaîtra pas les effets jusqu'à ce que le pain soit consommé.

La Troubadour

- + L'accuser d'être une vendue
- + L'accuser d'aller trop loin
- + Révéler la toxicité de saon Mécène

CAPRES de Ten

BARDES GUERRIÈRES DU SYSTÈME SOLAIRE

par Bryanna Hitchcock

Résumé

Dans un futur lointain, l'humanité a dû faire face à la nécessité de migrer à travers le système solaire. Du Royaume lunaire aux jungles de Vénus, en passant par les villes flottantes de Jupiter et les mines sombres de Pluton, l'humanité a prospéré grâce à la technologie et à la magie.

Cette diaspora variée et fragmentée a besoin de diplomates armé-e-s de créativité pour trouver son équilibre. Rejoignez les Bardes guerrières, des artistes itinérant-e-s qui traversent le système solaire pour apporter la justice et la paix entre les différentes factions. Après tout, qui ne rêve pas d'un plus grand public pour ses représentations ?

PRINCIPES

UN SYSTÈME SOLAIRE MAGIQUE ET ÉTRANGE

La créativité humaine, la science et la magie ont permis l'invention d'une infinité de merveilles dans tout le système. Chaque planète, chaque lune regorge d'environnements et de climats variés qui abritent des créatures uniques et des plantes magnifiques. La vie consciente est partout ; parfois même sous la surface de lieux inertes en apparence.

LA GUÉRISON PAR LA CRÉATIVITÉ

L'expression de la créativité guérit en créant de l'empathie et en stimulant l'imagination. L'humanité est toujours en quête de nouveautés pour assouvir des besoins vieux comme le monde. Nous aimons danser. Nous aimons altérer notre conscience. Nous, les humain-e-s, adorons nous déchaîner sur de la musique.

ENCOURAGER L'INTERDÉPENDANCE

Nul n'est une île, et personne ne peut survivre longtemps seul-e dans l'espace. La cupidité, comme bien d'autres émotions fortes, peut conduire certaines personnes à croire qu'elles n'ont besoin de personne ou que leur survie ne dépend pas de leur environnement. Tissez des histoires et des conflits de manière à confronter les personnages entre eux et à ce qu'ils acceptent leur interdépendance.

CADRE DE JEU

Imaginez des milliards d'êtres humains vivant sur ou en orbite de presque chaque planète du système solaire, chaque monde étant aussi varié et fragmenté que notre chère Terre. Si la science ou la magie ont pu permettre à l'humanité de résoudre une bonne partie des problèmes qui nous affligent aujourd'hui, la cupidité et la soif de pouvoir nous suivront jusqu'au cosmos. Les peuples du futur ont besoin de résolution des conflits... et de divertissement.

Les Bardes guerrières maîtrisent la musique comme l'art de trouver des solutions aux problèmes, et leur but est d'apporter l'harmonie où qu'elles aillent.

QUESTIONS POUR LES JOUEUSES

- + D'où venez-vous dans le système solaire ?
- + Quelles sont les valeurs de votre culture de naissance ?
- + Pourquoi avez-vous choisi de rejoindre les Bardes guerrières ?

PLANÈTES

Les descriptions de cette section servent davantage à inspirer qu'à restreindre. Créez des mondes à la population, à l'environnement et aux conflits variés. Quelques réalités scientifiques ont été incluses pour chaque planète, mais elles peuvent tout à fait être modifiées par la magie de la SF.

MERCURE

Jour : 176 heures terriennes

Année : 88 jours terriens

À peu près de la taille de la Lune terrienne, Mercure est la plus petite planète du système solaire. Sa chaleur intense et son absence d'atmosphère en font une destination peu attractive pour l'humanité. Cependant, des événements récents ont mené à une découverte étonnante : des scientifiques ont détecté des traces d'énergie ne pouvant provenir que d'une forme de vie intelligente. Après enquête, ils ont appris l'existence d'êtres constitués d'énergie pure.

À présent, l'humanité est invitée à rencontrer l'Ambassade de Lumière. Des équipes provenant des différentes planètes habitées se disputent pour savoir qui acceptera les risques et l'honneur d'établir un premier contact.

VÉNUS

Jour : 243 heures terriennes

Année : 225 jours terriens

Vénus fait à peu près la taille de la Terre. La planète a été terraformée au fil des siècles. Loin du four toxique créé par la nature, elle possède désormais des paradis tropicaux à chaque pôle et abrite de nombreuses nations florissantes. En revanche, il existe toujours une large zone inhospitalière autour de son équateur, connue pour sa chaleur mortelle et ses ouragans.

La plupart des habitant-e-s de Vénus se voient davantage comme des membres de leurs pays ou groupes religieux que comme un peuple uni. Ils ont tendance à prioriser les conflits locaux et rechignent à prendre part aux organisations interplanétaires.

TERRE

Jour : 24 heures

Année : 365,25 jours

La Terre est une réserve naturelle contenant des centres de population qui ressemblent davantage à des parcs à thème historiques qu'à des villes. Berceau de l'humanité, la Terre peut servir de terrain neutre pour les négociations comme de destination touristique. Des vacances sur Terre sont souvent le premier prix à remporter dans les jeux télévisés du système entier.

La Lune, unique satellite de la Terre, comprend plusieurs villes sous dôme. La plus grande, nommée le Royaume lunaire, est détaillée dans sa propre aventure, *Royaume lunaire et lumière stellaire* (page 243).

MARS

Jour : 24 heures terriennes

Année : 687 jours terriens

Un millénaire s'est écoulé depuis l'arrivée de l'humanité sur Mars, faisant d'elle la première planète à être terraformée. La Mars des *Bardes guerrières* est recouverte d'océans, de vastes continents et d'une myriade de villes florissantes rivalisant avec la densité de la vieille Terre. Même ses deux lunes, Phobos et Déimos, possèdent leurs propres villes.

En plus d'une vie abondante à sa surface, Mars abrite également des cités souterraines construites par les descendant-e-s des premiers colons. Les habitant-e-s de Mars ont tendance à être de plus petite taille et peuvent avoir de nombreuses couleurs de peau, dont le rouge et le vert.



CEINTURE D'ASTÉROÏDES

Le système abrite plus d'un million d'astéroïdes allant de quelques mètres à des centaines de kilomètres de diamètre. La plupart d'entre eux forment une ceinture autour du Soleil, entre Mars et Jupiter. Si de nombreuses images fournies par les médias nous viennent à l'esprit en pensant aux ceintures d'astéroïdes, la nôtre n'est pas aussi dense qu'on pourrait le croire. En effet, le cercle d'astéroïdes de la ceinture principale possède une masse inférieure à celle de la Lune.

Les Ceinturien-ne-s sont un peuple aux origines, idéologies et religions variées. Les communautés les plus soudées financent souvent des opérations dans la ceinture pour obtenir des ressources. Ces petites villes minières ont tendance à suivre leurs propres règles, au grand dam des étrangers qui se mêlent de leurs affaires.

Cérès est une planète naine de la ceinture d'astéroïdes qui abrite la ville riche en ressources de New Frisco, un véritable nid à racailles, malfrat-e-s et aspirant-e-s artistes.



JUPITER

Jour : 10 heures terriennes

Année : 12 années terriennes

La géante gazeuse est la plus grande planète du système solaire, ainsi que la plus peuplée. En plus des dizaines de villes flottantes de son atmosphère, des millions d'âmes peuplent les 79 lunes de Jupiter. La plus grande, Ganymède, est plus grosse que Mercure.

Les habitant-e-s de Jupiter possèdent de nombreuses cultures et leur taille, apparence et couleur de peau varient considérablement. Les améliorations génétiques et technologiques y sont également monnaie courante. Par exemple, certaines cultures vénèrent les animaux et les écosystèmes de la Terre et s'adonnent à des modifications génétiques pour avoir l'air plus bestial. D'autres embrassent la technologie pour avoir des avantages commerciaux ou militaires.

SATURNE

Jour : 11 heures terriennes

Année : 29 années terriennes

Telle sa grande sœur Jupiter, Saturne est une géante gazeuse. Connue pour ses anneaux, elle possède également 82 satellites. Autre point commun avec Jupiter : le plus grand satellite de Saturne, Titan, est plus grand que Mercure. L'ampleur et la diversité de sa population sont également similaires, bien que ses anneaux susmentionnés en fassent une destination touristique de choix.

Avec ses milliards d'habitant-e-s et ses centaines de cultures, Saturne est largement représentée dans les médias. L'aspect mystique de ses anneaux attire des personnalités créatives du système entier, permettant à la planète d'être la plus grande productrice d'émissions de télécrochet dans des dizaines de langues.

URANUS

Jour : 17 heures terriennes

Année : 84 années terriennes

La géante de glace Uranus est unique dans le système solaire : elle tourne sur le côté. Ce qui signifie qu'en dépit de ses journées de 17 heures, ses pôles connaissent des décennies de jour ou de nuit en continu en fonction des saisons, qui durent chacune 21 années terriennes.

Bien qu'Uranus soit une mer gelée et toxique de méthane, d'ammoniaque et d'eau, ses 27 satellites sont habités. Les habitant·e·s des deux plus grosses lunes, Titania et Obéron, sont réputé·e·s pour leurs querelles et leur esprit rancunier.

NEPTUNE

Jour : 16 heures terriennes

Année : 165 années terriennes

Comme sa sœur Uranus, Neptune est une géante de glace composée principalement d'eau, d'ammoniaque et de méthane, ce qui lui donne sa couleur bleue. À l'intérieur de son atmosphère, les vents peuvent excéder la vitesse d'un avion de combat.

Neptune possède 5 anneaux et 14 satellites. Son plus gros satellite, Triton, possède sa propre atmosphère et fut le premier à accueillir des êtres humains sur la huitième et plus lointaine planète du soleil. D'abord une destination scientifique et commerciale, Neptune a ensuite accueilli des stations spatiales et des villes flottantes qui exploitent la quantité impressionnante d'énergie présente dans son atmosphère.

PLUTON ET LES PLANÈTES NAINES**Jour :** 153 heures terriennes**Année :** 248 années terriennes

Pluton est un miracle naturel et thaumaturgique composé d'une famille de satellites, de montagnes similaires à celles de la Terre et de neige cramoisie, le tout surmonté d'un glacier en forme de cœur de la taille d'un petit pays. Malgré sa taille inférieure à celle de la Lune, Pluton est parsemée de villes et de villages. Ses cinq satellites sont Charon, Hydre, Kerbéros, Nix et Styx.

Pluton attire les individus en quête de confidentialité, ainsi que du commerce illicite provenant de toutes les planètes naines, avec leurs orbites variables et leur distance par rapport au soleil. Tout le commerce est régi par une maison royale de nécromant-e-s soupçonnée de comploter pour dominer le système solaire. Cela semble cependant peu probable étant donné ses ressources limitées par rapport à celles de Jupiter ou Vénus.

Autres sources d'inspiration

Notre système solaire est aussi immense que mystérieux. En plus d'être une grande source d'inspiration, le site de la NASA est un bon endroit pour admirer la science et la beauté naturelle de notre planète et de ses voisins. La Fiche de création de monde est également un bon moyen d'inventer de nouvelles civilisations.

Scénarios**Bardes du campus**

Présentation : l'Université Interplanétaire des Bardes (UIB) est une faculté prestigieuse dans laquelle les artistes de talent viennent perfectionner leur art et se préparer pour une vie d'aventure et de diplomatie. Seul-e læ meilleur-e élève remportera l'opportunité d'apprendre aux côtés des maîtres.

Élément d'accroche : les PJ sont des candidat-e-s qui ont une seule chance d'accéder à la gloire et à la fortune associées au statut officiel de Barde guerrière.

Ce scénario est idéal pour un one-shot ou pour démarrer une campagne avec un nouveau groupe. Choisissez la planète où se déroule la compétition et, définissez ensemble un PNJ organisateurice ainsi qu'un-e rival-e pour chaque PJ.

Négociations de Paix

Présentation : sur Mars, New Olympus tient de grands discours sur la liberté et l'équité, mais la ville dissimule un sombre secret.

Élément d'accroche : les Bardes guerrières ont été appelées pour mener des négociations de paix entre deux factions martiennes en guerre.

New Olympus, l'une des plus anciennes villes sur Mars, est connue pour ses innovations médicales lucratives et révolutionnaires. La ville a appliqué des sanctions draconiennes envers le comportement inapproprié et la religion blasphématoire de touristes de Red River. Il y a trois jours, les villes se sont échangé des volées de missiles. Dans une dernière tentative pour éviter une guerre totale, un groupe d'expertes en négociation (nos héroïnes) a été invité pour tracer la voie vers la paix.

D'après l'ambassadeur-ice de Red River, la métropole minière voisine, la guerre ne serait qu'un rebondissement récent dans une longue histoire de jalousie et de cupidité. New Olympus saboterait leur économie depuis des décennies. Taxes, persécution religieuse, sentences de prison impitoyables et choc des cultures : quelqu'un doit donner une bonne leçon à New Olympus.

Cependant, la véritable mission de nos héroïnes consiste à révéler la source secrète des avancées médicales et des supersoldats de cette ville. Commettent-iels des expérimentations sur la population ? Des vols d'organes ? Ou s'agit-il d'un-e extra-terrestre captif-ve ? C'est vous qui décidez !



La Guerre des Mondes

Présentation : des dirigeant-e-s cupides de Mars et Saturne ont attisé les flammes de la haine et déclenché une guerre avec Jupiter, mettant des milliards de vies en péril.

Élément d'accroche : le Peuple Uni de Jupiter est à la recherche de Bardes guerrières capables de mettre fin à la guerre, alors que la tension est à son comble devant l'organisation d'un duel en public entre des ambassadeurices des deux planètes.

Avec votre groupe, définissez deux problèmes centraux dans le conflit entre Mars et Saturne. Il est essentiel que le groupe trouve ces problèmes intéressants. Star Trek présente une grande source d'inspiration pour des conflits qui reflètent la vie moderne dans un contexte de science-fiction. Voici quelques idées :

- + D'après les enchanteuses des deux planètes, la guerre est fatidique
- + C'est MON astéroïde !
- + Votre culture hédoniste détruit nos traditions
- + Leur influence sur la culture du système est trop importante
- + L'ingénierie génétique est allée trop loin
- + Leur armée bionique est trop importante
- + L'ennemi doit réduire ses réserves d'armes interplanétaires

Personnages

En tant que cadre de jeu pour *Thirsty Sword Lesbians*, *Bardes guerrières* fonctionne plus comme une brochure pour le système solaire du futur que comme un catalogue de personnages importants. Il peut ainsi servir de décor pour d'autres cadres de jeu et campagnes.

Bardes guerrières fonctionne également de manière indépendante. La Fiche de création de monde est un bon endroit pour commencer à créer des PNJ. Essayez de trouver des motivations et des désirs propres à chaque PNJ.

Noms

Les noms peuvent varier considérablement à travers le système. Prenez des noms contemporains pour des personnages provenant de peuples qui se considèrent comme importants, ou descendent de la Terre. Inventez des pseudos rigolos pour vos agent-e-s chevronné-e-s ou vos malfrat-e-s. Les gens ordinaires peuvent avoir des noms simples ou jolis, et les personnages pompeux peuvent se faire appeler par des titres tels que La Logicienne ou La Pianiste.

MANŒUVRES PERSONNALISÉES

Planétologie, **Chanter avec son cœur** et **Faire le show** sont des Manœuvres de base accessibles à toutes les joueuses dans une campagne de *Bardes guerrières*.

Planétologie

Lorsque vous voulez obtenir une information secrète sur une planète ou un peuple du système solaire, posez une question à la meneuse et choisissez une complication :

- + La réponse est inquiétante
- + Vous avez une relation tendue avec une personne importante sur place
- + L'information a un coût

Chanter avec son cœur

Lorsque vous écrivez une chanson pour exprimer vos sentiments, lancez $2d6 + \text{Cœur}$. Sur un résultat mitigé, vous choisissez la chanson. Sur un 10+, vous choisissez la chanson et lorsque vous la jouez, vous gagnez un Ascendant sur une personne du public qui l'entend pour la première fois. Sur un résultat négatif, la meneuse choisit la chanson ainsi qu'une Manœuvre sévère.

Faites-en une Manœuvre de base pour intensifier l'aspect musical de votre partie. Cela permet aux joueuses d'introduire de vraies musiques de leur choix dans la partie pour donner du contexte, une émotion ou de la beauté.

Faire le show

Lorsque vous faites un concert, lancez $2d6 + \text{Cœur}$:

- 10+** Choisissez 2 options
- 7-9** Choisissez 2 options et donnez un Ascendant à une personne présente
 - + Vous faites bonne impression et obtenez un +1 à suivre
 - + Vous inspirez quelqu'un et lui donnez un +1 à suivre
 - + Vous exprimez vos émotions et retirez un État d'âme

La Troubadour utilise la Manœuvre **Le feu des projecteurs** au lieu de **Faire le show**.

CRISTALIA

par Ash Kreider

Résumé

À Cristalia, une guerre fait rage depuis des siècles entre la Nécrohorde et ceux qui s'opposent à son règne bienfaisant. La Nécrohorde, menée par l'Archi-Liche et son armée de nécromant-e-s, a conquis la moitié de Cristalia. Mais les Archontes élémentaires de Cristalia ont mis leurs différends de côté pour former l'Alliance des Archontes qui parvient encore à repousser les sbires de la Nécrohorde. L'Archi-Liche finira-t-elle par écraser les Archontes élémentaires, ou ces dernier-e-s trouveront-ils à temps l'arme secrète forgée par les Anciens afin de la vaincre une bonne fois pour toutes ?

PRINCIPES

Montrer que c'est mal d'être vilain... mais de manière sexy

Des joueuses choisiront peut-être d'incarner des personnages de la Nécrohorde ou de tomber amoureuses de PNJ y appartenant, mais le fait que cette faction soit maléfique et commette le mal ne doit jamais être ambigu. Rendez le mal attrayant, laissez des personnages flirter avec... Mais ne les laissez jamais se leurrer sur ce que cela représente vraiment.

Des conséquences tout sauf subtiles

Lorsque les joueuses agissent, les conséquences sont toujours... conséquentes, et impossibles à ignorer. Puisque la querelle entre la Nécrohorde et l'Alliance se déroule à une échelle cosmique, les actions des PJ doivent avoir des répercussions similaires. L'impact des échecs comme des victoires doit être retentissant.

Empathie et interactions humaines

Cristalia est un mélange de *space opera* et de *high fantasy*, ce qui présente de nombreuses opportunités pour des actions dramatiques. Cependant, prenez garde à ne jamais oublier que vos histoires concernent des individus. Pensez toujours à souligner le fait que le conflit principal de ce cadre de jeu est porté par des personnages aux besoins émotionnels et motivations complexes, et encouragez les joueuses à créer des interactions sincères avec allié-e-s comme ennemi-e-s.



CADRE DE JEU

Des siècles auparavant naquit un mage à la puissance inégalée, supérieure à la mort elle-même. Après des études et une dévotion rigoureuses, son Ascension lui permit de devenir Archi-Liche. Depuis, son armada de vaisseaux-châteaux parcourt la galaxie pour rassembler tous les peuples sous son joug. La Nécrohorde est dirigée par les nécromant-e-s de l'Archi-Liche, à leur tour protégé-e-s par les Chevalier-e-s de la mort, les guerrier-e-s les plus redoutables de la galaxie ayant pour vocation de périr en défendant leur nécromant-e (après s'être baigné-e-s dans le sang de milliers d'ennemis, bien sûr). Depuis l'Ascension de l'Archi-Liche, peu de planètes échappent encore à son emprise.

Cristalia en fait partie. Jusqu'à l'arrivée de la Nécrohorde, Cristalia était une petite planète paisible dans un coin reculé de la galaxie et ses citoyen-ne-s vivaient en harmonie entre eux et avec la nature. Cristalia est une planète riche en magie, habitée par des créatures aussi étranges que merveilleuses et une grande diversité de peuples. Ses habitant-e-s ont souvent des capacités magiques, mais les magies les plus puissantes sont maîtrisées par les Archontes élémentaires, des guerrier-e-s aux pouvoirs légendaires alimentés par la planète qui canalisent les forces de la nature pour défendre Cristalia. Pendant des millénaires, les Archontes ont régné sur Cristalia en suivant une éthique fondée sur la coexistence paisible et l'entraide.

Cette paix prit fin deux siècles auparavant, lorsque la première avant-garde de la Nécrohorde arriva pour étendre la domination de son roi immortel, l'Archi-Liche. Face au refus des Archontes de céder Cristalia à l'Archi-Liche et de lui prêter allégeance, la Nécrohorde les envahit. Ils envoyèrent des vagues de troupes d'assaut qui, une fois terrassées par les Archontes élémentaires, se faisaient relever par les serviteurs nécromants.

Confus-e-s et démoralisé-e-s, les Archontes se replièrent pour panser leurs blessures pendant que la Nécrohorde décimait une grande partie des forêts de Cristalia. Les nécromant-e-s de l'Archi-Liche utilisèrent l'énergie de mort résultante

pour bâtir des Nécroforteresses, d'immenses constructions de pierre noire et de couloirs tentaculaires. Grâce à ses Nécroforteresses, la Nécrohorde réussit à étendre son territoire, lentement mais inexorablement, au nom de l'Archi-Liche.

Aujourd'hui, sur Cristalia, plus personne ne se souvient d'un temps de paix. Au cours des deux derniers siècles, les Archontes ont continué à résister à la Nécrohorde, mais leurs efforts se font de plus en plus fragmentés et désorganisés et l'opinion publique s'est retournée contre eux. Recruter des citoyen-ne-s dans la Résistance est aujourd'hui de plus en plus difficile, et ils sont de plus en plus nombreux à vouloir se rendre à la Nécrohorde pour vivre enfin en paix.

Pire encore, les Oracles prédisent que l'arrivée du reste de l'armée de l'Archi-Liche est proche et qu'elle finira ce que l'avant-garde a commencé. En désespoir de cause, les Archontes élémentaires ont formé une nouvelle Alliance afin de trouver une arme secrète légendaire réputée pour être la seule à pouvoir vaincre l'Archi-Liche. Mais la Résistance s'est affaiblie et les Archontes se querellent sans cesse sur le meilleur moyen d'accomplir leur mission. Arriveront-ils à mettre leurs différends de côté et à s'unir pour sauver leur planète ? Ou la vision des Oracles se réalisera-t-elle, mettant fin à tout espoir de liberté sur Cristalia ?

CAMPAGNES

Pour la Nécrohorde

Les PJ, qui servent l'Archi-Liche, ont pour mission d'infiltrer l'Alliance des Archontes. Resteront-elles fidèles à l'Archi-Liche ou trahiront-elles leur serment ?

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Les joueuses arrivent sur le territoire de l'Alliance et doivent récolter des informations pour commencer leur mission. Cependant, elles font face au choc des cultures en essayant de se mêler au peuple. Parviendront-elles à mener à bien leur mission sans se faire repérer ? L'une d'entre elles sera-t-elle prise de doutes quant à leur mission ?
- ✦ L'Alliance des Archontes organise un immense bal, et *tout le monde* est invité. Les PJ se pomponnent pour une soirée de danse, de fête et de passion comme ils n'en ont jamais vécu. Au milieu de la nuit, le bal est interrompu par une attaque de la Nécrohorde. Les PJ parviendront-ils à maintenir leur couverture ? Ou baisseront-ils leur garde, révélant ainsi leur vraie nature ?
- ✦ Les Oracles prédisent un futur probable dans lequel un-e nécromant-e de haut rang est capturée par les PJ et ramenée au sein de l'Alliance. Les PJ sont envoyés pour accomplir cette prédiction. Échoueront-ils à la capturer, au risque de trahir leur rôle d'espionnes ? Ou obéiront-ils aux ordres au risque d'être accusés de trahison par la Nécrohorde ?

RÉVOLUTIONNAIRES

Les PJ sont des Archontes élémentaires risquant chaque jour leur vie pour lutter contre la Nécrohorde dans l'espoir de reprendre Cristalia. Trouveront-ils l'arme des Anciens capable de vaincre l'Archi-Liche ? Ou perdront-ils leur volonté de combattre pour se soumettre à la Nécrohorde ?

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ La Nécrohorde s'est emparée d'un site culturel cristalien important et les dirigeant-e-s de l'Alliance ne sont pas d'accord quant à la réaction appropriée. Certain-e-s préfèrent mener un assaut direct et d'autres ne veulent pas risquer d'endommager l'une des dernières ruines intactes des Anciens. La tension monte et il faut agir avant que la Nécrohorde ne renforce son emprise. Les PJ parviendront-ils à unir leurs allié-e-s ?
- ✦ Les Archontes essuient une défaite démoralisante après avoir épuisé leurs pouvoirs. Les PJ n'ont d'autre choix que de prendre le temps de récupérer. Utilisez cette session pour résoudre des conflits parmi les Archontes et encourager les PJ à tisser des liens entre eux. Vous pouvez aussi utiliser des flashbacks pour rappeler aux PJ ce qui leur confère la volonté de combattre, et raconter l'acquisition de nouveaux pouvoirs lors de Progressions.
- ✦ Une patrouille de la Résistance est capturée par des réfugié-e-s cristalien-ne-s sur un territoire censé être sûr. Les réfugié-e-s déclarent avoir l'intention de délivrer les résistant-e-s à la Nécrohorde pour se venger de la destruction de leur village causée par un combat entre Archontes et nécromants. Les PJ parviendront-ils à sauver la patrouille avant qu'elle ne soit remise aux mains de l'ennemi ? Pourront-elles apporter réparation aux réfugié-e-s mécontent-e-s ?



PERSONNAGES

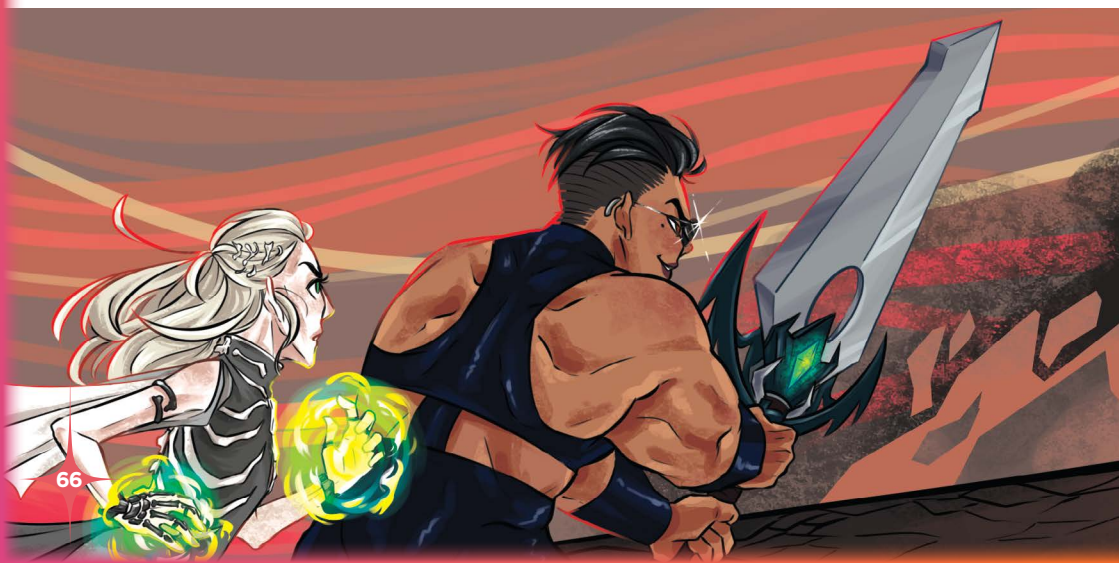
La Nécrohorde

Afflictor Ariane (elle) : une nécromante prometteuse envoyée récemment au front pour préparer la Nécroforteresse à l'arrivée de l'armada de la Nécrohorde. On dit qu'elle est la nécromante la plus puissante de sa génération. Elle est de petite taille avec une peau blafarde, des cheveux incolores et des yeux perçants d'un vert éclatant. La robe de son uniforme est toujours impeccablement repassée. Elle ne porte jamais d'arme à part sa dague de cérémonie ; son outil le plus dangereux est sa puissante nécromancie.

Afflictor Ariane impose un prosélytisme un peu trop zélé envers l'Archi-Liche dans l'espoir d'effacer sa honte d'être née sur une planète rebelle en s'élevant au sein de la Nécrohorde. Le fait que Cristalia lui rappelle sa planète natale ne la rend que plus désireuse d'écraser les Archontes au nom de l'Archi-Liche.

Augustine la Dixième (elle) : Augustine, l'une des Chevalier-e-s de la mort les plus redouté-e-s de la Nécrohorde, a mis son épée au service d'Afflictor Ariane. Sa taille est impressionnante, ainsi que celle de son épée, *Crucifixion*, qui est presque aussi grande que sa nécromante. Sa carrure massive ne l'empêche pas d'avoir une rapidité surhumaine sur le champ de bataille. Augustine rejette l'armure lourde tant appréciée des Chevalier-e-s de la mort, préférant les tuniques noires ajustées et les lunettes réfléchissantes.

Augustine la Dixième n'a pas d'opinion précise vis-à-vis de l'Archi-Liche, contrairement au serment qu'elle a prêté pour protéger et servir Afflictor Ariane. Elle est désespérément amoureuse d'Ariane, bien qu'elle n'ait jamais exprimé ces sentiments et qu'elle s'évertue à les enfouir sous son sens du devoir et sa dévotion.



ALLIANCE DES ARCHONTES

Prince Luminaria (iel/elle) : Luminaria, l'Archonte de la Lumière, se trouve malgré ellui à la tête de l'Alliance des Archontes en plus d'être monarque légitime des terres occupées par la Nécrohorde. Iel a une silhouette élancée, de longs cheveux roses et des traits doux démentis par un regard cynique. Lorsqu'iel n'est pas sur le front, iel porte des robes amples qui mettent en valeur sa beauté et sa grâce. Mais lorsqu'elle part en guerre contre la Nécrohorde, elle se pare d'une armure de plates d'un blanc éclatant. *Portelumière*, son épée, est une manifestation de lumière pure qu'elle invoque à l'aide de sa magie.

Luminaria combat la Nécrohorde parce qu'elle ne sait pas vivre autrement, mais elle fatigue. Chaque fibre de son être souhaite poser son épée, mais s'iel abandonne, iel sait qu'il n'y aura personne pour reprendre son flambeau.

Duchesse Volcanna (ol/elle) : Volcanna, l'Archonte des Flammes au tempérament fougueux, est l'héritière du trône de l'archipel de Flamterria. Sa peau est noire comme la roche volcanique et ses cheveux sont constitués de flammes magiques constamment en mouvement. En guise d'épée, ol manie une énorme hache de guerre à deux mains en obsidienne. Ol est célèbre pour son dégoût de la politique et sa bravoure au combat.

Dotée de toute la subtilité conférée par son nom, Volcanna préfère résoudre les problèmes avec une arme contondante. Ol ne supporte pas les débats sans fin et les tentatives de compromis dont les autres Archontes semblent avoir besoin pour prendre la moindre décision. On dit qu'ol envisage de quitter l'Alliance pour retourner à Flamterria.



Noms

Noms cristaliens

- | | | |
|------------|-----------|------------|
| + Explosia | + Gémella | + Tempesta |
| + Chantera | + Ombra | + Onctua |
| + Cosma | + Solaria | |

Noms de la Nécrohorde

- | | | |
|------------|---------------|----------|
| + Aurélia | + Flagella | + Portia |
| + Bale | + Hypatie | + Fléau |
| + Calliope | + Phlébotomia | |

Règles personnalisées

Quelle est votre magie ?

Qu'il fasse partie de la Nécrohorde ou de l'Alliance, chaque PJ possède une magie redoutable. Si vous êtes un-e Archonte, quel est votre élément ? L'eau ? La glace ? Ou quelque chose de moins palpable ? Si vous êtes un-e nécromant-e, quelle est votre spécialité ? Invoquer des esprits ? Manier la chair ? Si vous êtes un-e Chevalier-e de la mort, en quoi êtes-vous l'un des atouts les plus redoutables de la Nécrohorde ?

MANŒUVRE PERSONNALISÉE

L'ÉVEIL DU CŒUR

Lorsque vous manquez d'humilité et faites quelque chose de toxique ou de blessant pour soutenir votre idéologie, la meneuse peut vous demander de lancer 2d6 + **Cœur** :

- 10+** Vous réalisez le mal que vous faites et comprenez ce que vous devez changer
- 7-9** Vous réalisez le mal que vous faites, mais seulement après avoir blessé quelqu'un à qui vous tenez
- 6-** Vous ne réalisez pas le mal que vous faites jusqu'à l'avoir commis et les conséquences sont désastreuses : la meneuse est encouragée à utiliser une Manœuvre sévère

LA FIN D'UNE ÉPOQUE

par Emily Care Boss

Résumé

Votre monarque se meurt, sans avoir nommé d'héritier-e. La paix précieuse des terres de Dalmeya reposait sur un mariage, désormais brisé par la mort. Les Sœurs Marchespirale, une bande de combattantes, chercheuses et diplomates dont vous faites partie, ont été missionnées pour apaiser les conflits entre les factions qui rivalisent pour le trône. Læ général-e Helvène de la Tour rouge est-elle læ mieux placé-e pour défendre le royaume ? Portia Œil-d'argent, la fille de la reine, est-elle prête à monter sur le trône ? Ou vaudrait-il mieux nommer la consort Renath, princesse de Bryène, afin d'assurer la continuité des traités ?



PRINCIPES

DALMEYA : UNE TERRE FRAGILE DE BEAUTÉ ET DE COMPLEXITÉ

Des vœux d'amour éternel échangés dans une clairière fleurie, des cathédrales anciennes bâties avec le sang et la sueur de nombreuses âmes, des voiliers et des canonnières filant vers le rivage, des terrains d'entraînement pour une garde d'élite, des charmillles où se retrouvent des amant-e-s avant le retour de leur époux-se, des ateliers de joaillerie, un marché de tisserand-e-s, des casernes pour enfants, des jardins sur les toits, une rivière où naviguent les rêves. L'un des thèmes de *La fin d'une époque* est un lieu à la beauté et au patrimoine si époustouflants qu'on est prêt-e à donner sa vie pour lui, ainsi que le contraste entre cette beauté et le sacrifice des générations qui l'ont bâti pour le bonheur de leurs descendance. Créez un décor enchanteur que les joueuses aimeront, un monde beau et fragile qui sera affecté par les décisions qui façonnent son avenir.

TISSER, ENTREMÊLER ET APPROFONDIR DES LIENS

Les membres de la cour se querellent pour décider qui tiendra les rênes de l'avenir du royaume. La guerre pesait sur lui autrefois, et un prix important a été payé pour qu'il retrouve la paix. Prenez les responsables de ces décisions et faites-en des personnages complexes, imparfaits et sympathiques bien que souvent malavisés. Donnez-leur un entourage, des lieux, des croyances et des objectifs auxquels iels tiennent vraiment. Tissez des liens entre eux qui complexifient leurs engagements envers un but donné.

LAISSER DE LA PLACE AUX ÉMOTIONS

Provoquez des moments d'intimité ou des confidences hautement secrètes qui révèlent les émotions suscitées par ces conflits et devoirs. Savourez la passion, la colère et les difficultés que leurs relations permettent. Quels sont les espoirs et les peurs apportés par chaque personnage ? Créez une fenêtre sur la manifestation de ces émotions : ce personnage se montre-t-il brutal avec ses proches par peur pour le royaume ? Passe-t-il la nuit à comploter et à essayer de lutter contre le destin ? Cherche-t-il l'absolution auprès des dieux ou du clergé ? Décrivez ces sentiments de manière à raconter comment une personne peut lutter contre ses propres désirs dans un monde sur le point de s'effondrer.

CADRE DE JEU

Depuis la nuit des temps, Dalmeya et Bryène sont impliquées dans une guerre éternelle. Au cours des dernières décennies, une alliance matrimoniale a mis le conflit en pause. Mais à présent, la reine Zeela, dont l'union avec Renath de Bryène apportait un espoir de paix, se meurt. Après avoir exprimé la nécessité d'une transition paisible auprès de sa fille et de sa compagne, elle a demandé de l'aide aux Marchespirales, votre groupe de spécialistes en diplomatie dont la mission est de porter assistance en cas de crise ou de guerre. Vous avez juré d'aider ce royaume à trouver la voie d'une paix plus durable et à permettre la guérison de siècles de douleur et de ruine. Vos sœurs et vos amours vous donnent les ressources dont vous avez besoin pour aider les autres.

À Dalmeya, les factions les plus puissantes se rangent derrière les différentes héritières. Les familles de nobles à l'influence bien supérieure à leurs richesses grâce à leurs immenses propriétés foncières soutiennent Portia Œil-d'argent. En effet, sa prétention au trône leur apporte de la légitimité. Les bureaucrates bien établi-e-s qui s'occupent de l'archivage et du contrôle du fonctionnement quotidien du royaume sont divisé-e-s entre Portia Œil-d'argent, qui a grandi parmi elleux, et Dame Renath, qui a aidé le pays à prospérer grâce à son esprit acéré. Les riches marchand-e-s soutiennent læ général-e Helvène, qui, grâce à son armée, a permis la création de voies de commerce sécurisées vers Bryène et d'autres territoires envahis par les bandits. Les bandits, eux, sont menés par d'ancien-ne-s militaires ou nobles exilé-e-s qui s'opposent à la paix et unissent les citoyen-ne-s insatisfait-e-s en quête de prospérité. Les artistes et les artisan-e-s sont fidèles à Renath qui, avec l'aide de Zeela Os-de-Nuit, a mis en place des centres d'étude et a créé le titre de Pilier pour récompenser les artisan-e-s au talent précieux. (Celleux qui reçoivent le statut de Pilier sont soutenu-e-s dans leurs entreprises créatives durant toute leur vie.) Les petites gens qui nourrissent la terre de leur sang ou de leur sueur, les soldat-e-s et les paysan-ne-s, soutiennent læ général-e Helvène, espérant pour certain-e-s, craignant pour d'autres le retour de la guerre.

Dalmeya est une terre d'abondance et de beauté. Des plaines de la Terre rouge à la vallée de la rivière de Cristal, en passant par la forêt de Draith, source de bois, de vie et d'esprits bienfaiteurs, ses habitant-e-s ne manquent de rien. Ce pays est réputé pour ses épices uniques et ses mets raffinés. Chaque branche et chaque feuille de ses forêts sacrées sont récoltées lors d'une cérémonie ancestrale et nommées en fonction de leur utilisation future jusqu'à ce qu'elles retournent à la terre ou au ciel. Dalmeya et Bryène ont toujours rivalisé pour la rivière de Cristal. Le royaume de Bryène, souvent victime de sécheresses et de maladies, souhaite prendre le contrôle des terres abondantes de Dalmeya.

CAMPAGNES

POINTS DE PRESSION

Chacune des trois héritières potentielles attire des glissements de pouvoir. Elles peuvent se faire manipuler ou entreprendre d'elles-mêmes de s'emparer du trône. Les PJ doivent user de tous leurs pouvoirs, ainsi que de leurs liens interpersonnels, pour accompagner le pays dans cette transition tumultueuse.

Læ général-e Helvène de la Tour rouge représente-t-ol le meilleur choix pour défendre la nation ? Portia Œil-d'argent est brillante, perspicace et adorée par le peuple, mais est-elle prête à régner ? Ou vaudrait-il mieux choisir la consort Renath, princesse de Bryène, longtemps considéré comme un pays ennemi, afin d'assurer la continuité des traités ?

IDÉES D'AVENTURES

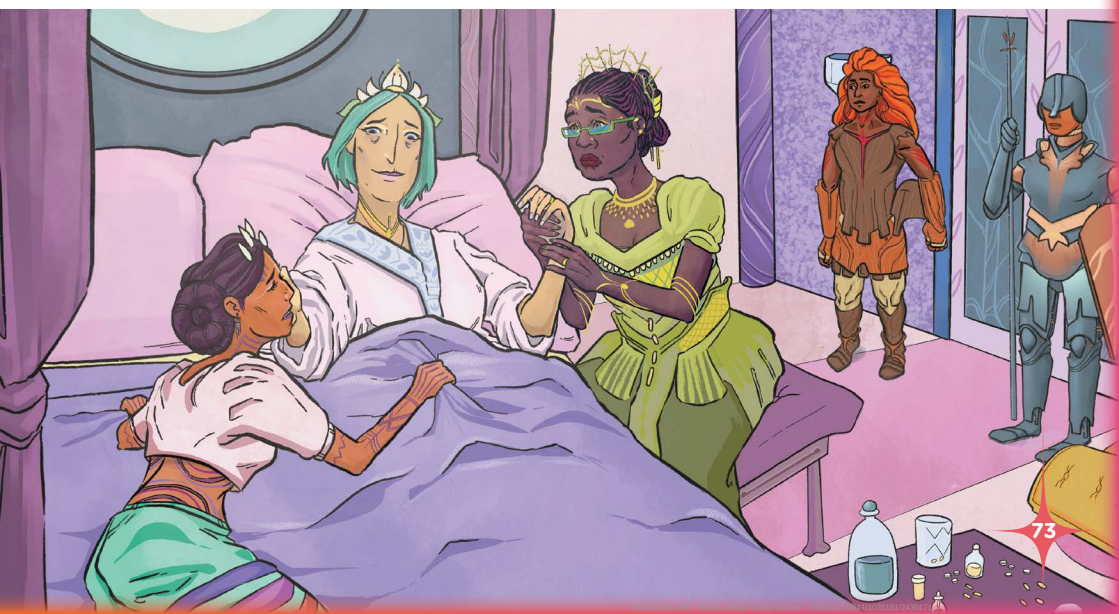
- ✦ **Guerre en marche** : en plein milieu de la guerre de succession, une attaque survient à la frontière. Læ général-e Helvène prévoit d'en tirer profit et prépare potentiellement un coup d'État. La mission des PJ est de prouver que l'invasion était orchestrée et de discréditer læ général-e tout en empêchant les troupes de déterminer qui accèdera au trône.
- ✦ **La prophétie** : dans le pays, une rumeur raconte que Portia Œil-d'argent incarne l'avènement d'une prophétie millénaire prédisant la venue d'une dirigeante qui aiderait Dalmeya à vaincre ses ennemis et à établir un immense empire. La mission des PJ est de remonter à la source de la rumeur et de déterminer si elle dit vrai ou si quelqu'un cherche à se servir de l'innocence de Portia pour inciter le pays à abandonner la paix par désir de conquête.
- ✦ **Faire le ménage** : un contrat a été mis sur la tête de la consort Renath, princesse de Bryène, dont l'amour et l'union avec la reine a apporté une paix précieuse pour votre royaume. La mission des PJ est de protéger Renath, de déterminer la source du complot et d'aider à mettre en place une passation du trône à la meilleure candidate malgré cette menace déstabilisante.

La Volonté du peuple

Les PJ assistent aux dernières étapes de la négociation pour le trône. Désignées par la volonté de la reine mourante, elles ont l'autorité de présenter la vérité à la population à propos de chaque héritière afin de les aider à prendre une décision. Elles ont la responsabilité de défendre la volonté du peuple et de représenter le pays dans le choix de la personne la mieux placée pour protéger et diriger cette nation. Leur sagesse et leurs compétences seront mises à rude épreuve.

IDÉES D'AVENTURES

- + **Test de vérité** : vous êtes chargées d'informer la population sur la vérité profonde de chacune des trois candidates pour le trône. Quelles sont leurs compétences et leur expérience ? Comment obtiendrez-vous ces informations et quelle sera la vérité ? Enfin, comment réagira le peuple face à ces révélations ?
- + **L'épreuve du feu** : un tremblement de terre traverse le pays et menace les fondations de votre gouvernement. Vous devez travailler avec les trois héri-tières en tant qu'équipe suppléante pour apporter de la nourriture et de l'assistance aux gens dans le besoin, tout en maintenant la paix avec un pays voisin prêt à passer à l'offensive. Votre équipe offre une aide cruciale lors d'une période très risquée. Les futures dirigeantes, ainsi que les personnes qui vont l'élire, auront des leçons à en tirer.
- + **La décision** : la reine n'est plus. Une nouvelle dirigeante doit être nommée. Des enseignements ont été tirés vis-à-vis des candidates et des besoins de la nation. Quelle est la meilleure décision, selon chacune d'entre vous ? Qu'allez-vous communiquer à la population ? Lorsque les citoyen-ne-s rassemblé-e-s au Domaine des Récoltes auront nommé une dirigeante, quelle sera la décision finale ? Quelle sera la réaction de Bryène ? La paix sera-t-elle durable ?



PERSONNAGES

SŒURS MARCHESPIRALE

- + **Igni** : la plus jeune des Marchespirale. Elle a grandi dans l'une des Grandes Cités du sud. Son épée est celle de la rune du feu : *Flamme dévorante*.
- + **Néra** : cette Sœur vient de la côte et apporte avec elle les cris des mouettes ainsi qu'un œil vigilant sur tout ce qu'elle accomplit. Elle porte l'épée de la marque de l'eau, *Nautilus*.
- + **Téro** : la plus âgée des Marchespirale. Ses cicatrices parlent de son expérience autour du monde. Elle porte l'épée protectrice de la terre, *Obsidienne*.
- + **Caëli** : cette Sœur possède une élégance et un don pour les langues écrites comme parlées. Elle porte l'épée des liens de l'air, *Mistral*.
- + **Sidéru** : la Sœur qui est chargée de la navigation, de l'interprétation des voies de la nuit et du mouvement des étoiles diurnes. Elle porte l'épée bénie des cieux, *Aurora*.
- + **Xyléa** : cette Sœur a grandi au cœur des forêts, dans les terres. Elle possède une grande connaissance de la nature ainsi que de l'artisanat et du façonnage du bois. Son épée est celle des pousses du printemps, *Prime Lumière*.
- + **Choros** : cette Sœur détient le savoir concernant les rituels et organise les arts sacrés et festifs de la danse. Elle porte l'épée des pas gracieux, *Albâtre*.
- + **Zoï** : cette Marchespirale a travaillé toute sa vie avec des animaux de toutes tailles. Elle porte l'épée de la charge du compagnon, *Familier*.

Monarque

Zeela Os-de-Nuit (elle) : la reine mourante de Dalmeya. Monarque et dirigeante des Sœurs Marchespirale, elle a choisi chacune d'entre vous avec soin pour vous enseigner les disciplines de votre ordre. En temps de guerre, vous agissez en tant qu'espionnes et agentes provocatrices. C'est la volonté du peuple qui élira son héritière. La guerre a pris fin sous son règne. Elle était encore jeune lorsqu'elle a été nommée au pouvoir, avant de mener des batailles sanglantes et des assauts impitoyables avec son *Épée aux Mille Étoiles*, jusqu'à être capturée et tomber amoureuse de Renath, princesse de Bryène. Suite à leur union, Zeela a embrassé la paix et a inclus une armistice dans leur mariage. Elles ont régné ensemble pendant le reste de leur vie, géré une paix fragile et tissé des liens entre les deux pays. Lorsque Zeela est tombée malade, elle a rappelé les membres de votre ordre pour que vous supervisieiez cette période critique de transition.

Malgré sa maladie, l'esprit acéré de Zeela peut-il venir en aide à ses Sœurs de cœur ? Après avoir passé des décennies à gouverner et à plier les autres à sa volonté, parviendra-t-elle à faire confiance à la nouvelle génération ?

Noms

Nobles

- ✦ Acraï Aile-de-Poussière
- ✦ Crythia Suiveuse-d'étoiles
- ✦ Éléthia Grimpe-mur
- ✦ Naran Tremblâme
- ✦ Sencha Chantejour

Dirigeant.e.s militaires

- ✦ Bréan de Fort-vivant
- ✦ Doren du Labyrinthe de Cristal
- ✦ Gert de la Tour de Métal
- ✦ Krast de la Tour secrète
- ✦ Paryen d'Eaux-bleues

Conseiller.e.s de la cour, bureaucrates et sommités d'ailleurs

- ✦ Abryve del Kintere
- ✦ Csax Troomey
- ✦ Floralla del Rhooméen
- ✦ Prixa Cathen
- ✦ Rosaline del Peraney
- ✦ Wandella Andere

Commerçant.e.s, paysan.ne.s et artisan.e.s

- ✦ Bethyana, gardienne des chiens
- ✦ Catheen Œil-jaune
- ✦ Fellas Main-de-pierre
- ✦ Garsten Épaules-rouges
- ✦ Perthy Vif-chat



RÈGLES PERSONNALISÉES

IMMUNITÉ DIPLOMATIQUE

Tant que vous portez la marque de vos Sœurs, aucun-e citoyen-ne ou garde ne peut vous toucher en dehors du cadre d'un duel officiel. Vous avez juré de ne pas voler, mentir, porter atteinte à quelqu'un sauf en cas de légitime défense, ni tricher lors d'un tournoi équitable. Vous devez tenir ces engagements, à moins de pouvoir prouver qu'il était nécessaire d'y contrevenir sous peine de compromettre votre mission de maintien de la paix. Tuer sous serment peut causer votre bannissement de l'ordre.

Duel

Un duel officiel basé sur le talent qui permet de décider qui a raison dans une dispute ou pour réparer une insulte. La date et le lieu sont décidés lorsque le défi est lancé. Si l'adversaire refuse le défi, la personne qui l'a lancé est considérée comme victorieuse. Si le défi est accepté, la personne qui l'a lancé peut choisir l'arme ou la forme d'art.

Décrivez la méthode du duel et lancez 2d6 + la stat correspondante (par exemple, un duel d'aptitude au tir se fait avec + **Audace**, la danse avec + **Grâce** et les énigmes avec + **Esprit**) :

- + **13+** : votre adversaire et vous brillez toutes les deux lors de cet échange. Votre duel entrera dans la légende. Vous gagnez trois rubans de défi et vous avez la possibilité de proposer un compromis pour mettre fin au duel avec une issue satisfaisante pour les deux parties. Si votre adversaire l'accepte, le duel prend fin immédiatement.
- + **10-12** : vous faites preuve d'un grand talent lors de cet échange. L'étiquette demande à votre adversaire de vous saluer. Vous gagnez deux rubans de défi.
- + **7-9** : vous remportez cet échange. Le public applaudit votre talent et chante vos louanges. Vous gagnez un ruban de défi.
- + **4-6** : votre adversaire remporte cet échange. Décrivez comment vos faiblesses ou ses atouts vous ont trahi-e. Votre adversaire gagne un ruban de défi.
- + **2-3** : une défaite a lieu. Le coup de votre adversaire vous secoue. Vous subissez un État d'âme au choix de votre adversaire et décrivez comment son talent vous affecte. Si la méthode du duel était une arme, vous pouvez choisir d'être blessé-e. Votre adversaire gagne trois rubans de défi.

Jouez trois échanges. La personne qui a proposé le défi lance ses dés en premier. À la fin des trois échanges, comparez votre nombre de rubans de défi. La personne qui en a le plus remporte le défi.

Popularité

Chaque héritière potentielle a un certain niveau d'influence auprès du peuple. Chacune d'entre elles commence la partie avec un niveau de Popularité de 1. Des lancers de dés ont lieu à la fin de chaque session, si le sort de la candidate a été mis en jeu, ou si son adéquation pour le trône a été abordée. Lancez 2d6 + **Esprit** et ajoutez +2 si au moins la moitié des Marchespirale la soutiennent comme meilleure candidate :

- + **10+** : la population est émue. Sa Popularité augmente de 2.
- + **7-9** : tout le monde parle de ses exploits. Sa Popularité augmente de 1.
- + **4-6** : les rumeurs se retournent contre elle. Les événements sont racontés de manière à nuire à son influence sur la population. Sa Popularité baisse de 1.
- + **2-3** : les opinions changent. Ces événements donnent une image négative à l'héritière. Sa Popularité baisse de 2. Si elle descend en dessous de zéro, donnez un +2 à suivre à une héritière qui se sert de sa Popularité.

Le score minimum de Popularité est de zéro.

Exploit audacieux

Une héritière entreprend une action intrépide au cours de laquelle elle se met en danger pour une cause importante, ou qui montre une nouvelle facette inspirante et encore inconnue de sa personnalité. Ce lancer est effectué par l'une des Sœurs Marchespirale puisque ce sont elles qui relatent l'événement à quelques membres d'une faction ou à un petit groupe de citoyen-ne-s. Lancez 2d6 + **Esprit** ou **Âme** :

- + **10+** : le récit devient une légende que l'on se raconte au coin du feu à travers tout le pays. La Popularité de l'héritière augmente de 2.
- + **7-9** : le récit provoque des haussements de sourcils et des hochements de tête. Ses auditeuses direct-e-s s'en souviendront, et il s'inscrit dans l'histoire locale. La Popularité de l'héritière augmente de 1.
- + **4-6** : le récit ne parle pas au public. La conteuse subit l'État d'âme Insécurité ou Colère (la joueuse décide). La Popularité de l'héritière ne change pas.
- + **2-3** : le récit provoque de la colère et rouvre de vieilles plaies. Les événements sont répétés en serrant les dents ou avec des regards moqueurs. La Popularité de l'héritière baisse de 2. Si elle descend en dessous de zéro, sa Popularité revient à zéro et donnez un +1 à suivre à une héritière qui se sert de sa Popularité.

Consulter le peuple

À Dalmeya, la monarque doit être acclamée par la population. Le peuple se réunit au Domaine des Récoltes, devant le palais royal, parfois pendant plusieurs jours voire semaines. Des émeutes ou de la violence peuvent venir perturber ces rassemblements paisibles. Tout le royaume veut absolument assister à cet événement historique où festivités et spectacles abondent. Les décisions qui y sont prises concernant les héritières sont définitives ; les futur-e-s dirigeant-e-s et la population en sont les témoins.

Les porte-paroles des héritières doivent avoir le cran de les défendre et être préparé·e·s à faire face à de potentielles perturbations. Les PJ peuvent travailler en équipe. La Popularité d'une héritière est un facteur important, ainsi que le nombre de Marchespirale qui la soutiennent.

Les PJ **Consultent le peuple** en lui présentant chaque héritière tour à tour, par ordre décroissant de Popularité. Leurs forces et faiblesses doivent être justement décrites. Au moins l'une des Sœurs Marchespirale doit servir de porte-parole pour chaque héritière. La Sœur qui soutient le plus l'héritière sera sa porte-parole. Les autres soutiens restent à leurs côtés. Si même la Sœur dont l'opinion penche le plus vers elle ne souhaite pas la soutenir en tant qu'héritière, la porte-parole se bande les yeux pour le signaler et s'adresse au public sans le voir. Elle représente alors Dame Justice et l'héritière reçoit ce qu'elle mérite. Les Sœurs peuvent s'abstenir de soutenir une héritière et se mettre à l'écart. Une Sœur ne peut pas soutenir ou être la porte-parole de plusieurs héritières.

Cette Manœuvre ne peut être utilisée qu'une fois, à la fin de la campagne.

Lorsque vous **Consultez le peuple** vis-à-vis d'une héritière, lancez 2d6 + sa Popularité ainsi que +1 pour chaque Marchespirale supplémentaire qui la soutient. Retirez 1 au résultat si la porte-parole se bande les yeux.

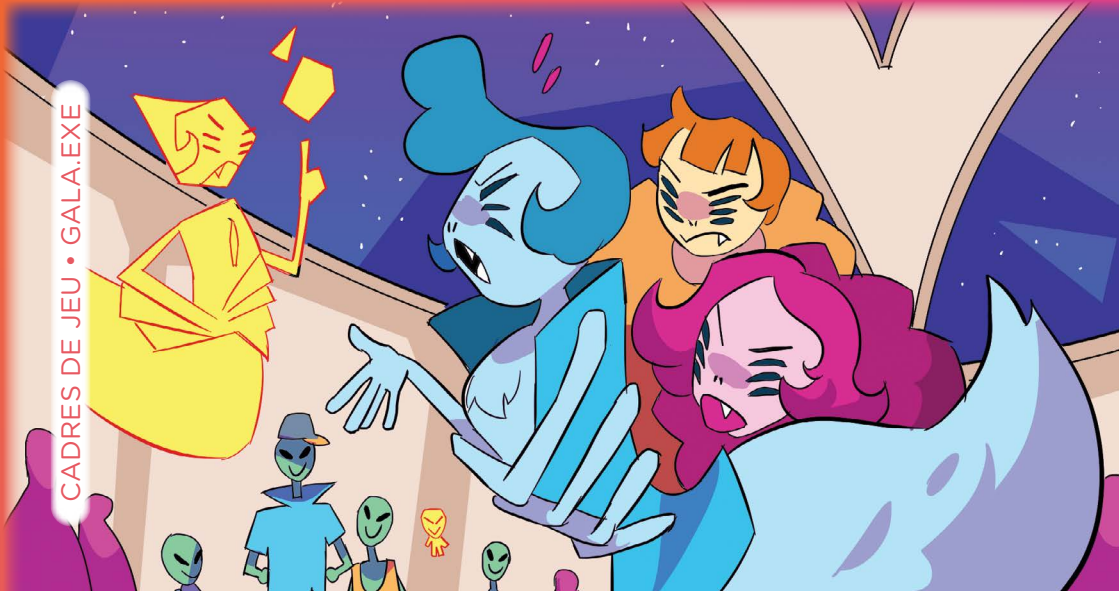
- + **13+** : grand bouleversement. La Popularité de cette héritière augmente de 5 et celle de toutes les autres baisse de 1. Un festin spontané est proposé et les célébrations retardent la présentation des autres héritières d'une nuit et un jour.
- + **10-12** : le peuple est convaincu. Ajoutez 3 à la Popularité de l'héritière et décrivez comment les membres d'une faction qui s'opposait à elle ont été convaincu·e·s de la voir sous un autre jour. On appelle un·e barde ou un·e poète·sse pour chanter les exploits de l'héritière. On annonce une pause de plusieurs heures et des chansons, des danses et des textes divertissent l'assemblée.
- + **7-9** : le peuple la soutient. L'assemblée acclame les talents qui ont été mis en avant et accepte ses faiblesses. Ajoutez 1 à sa Popularité.
- + **3-6** : réaction incertaine. Les faiblesses listées font que l'assemblée s'inquiète pour le pays. Sa Popularité baisse de 2. Les personnes qui soutiennent l'héritière s'offusquent face à ces critiques et un débat animé explose au cours duquel de petits groupes argumentent avec passion pour ou contre cette héritière. Le rassemblement est ajourné jusqu'au matin suivant, lorsqu'il pourra reprendre en paix.
- + **2** : émeute. Le peuple réagit avec colère et peur à l'idée que cette héritière s'empare du trône. Des bagarres se déclenchent et le rassemblement est perturbé par le chaos et la violence. L'événement est reconduit deux jours plus tard, après un jour entier de réflexion accompagnée de musique douce pendant la journée, puis du son d'une cloche à chaque heure de la nuit.

COURONNEMENT

Le couronnement de l'héritière choisie par le peuple a lieu après la Manœuvre

Consulter le peuple. L'héritière ayant la Popularité la plus élevée est nommée future monarque. Elle deviendra monarque à la fin de cette Manœuvre. Consultez la liste suivante en fonction de la Popularité finale de l'héritière :

- + **12+** : consolidation et soutien. L'héritière est acclamée par un peuple uni et les autres candidates lui prêtent joyeusement allégeance avec leur cœur et leur épée. Chaque Marchespirale reçoit une récompense pour sa contribution à cette journée et sera immortalisée sur une nouvelle fresque dans le palais.
- + **9-11** : transition efficace. Une nouvelle monarque est couronnée et le peuple jure de la suivre. Les autres héritières continuent à diriger des factions solides qui seront là pour contrebalancer les paroles de la nouvelle monarque. Le peuple est persuadé que la paix apportée par Zeela Os-de-Nuit perdurera après sa mort. Les Sœurs Marchespirale sont acclamées pour leur travail et des chansons seront écrites sur elles.
- + **6-8** : la couronne est placée sur une tête, mais le peuple grommelle devant cette décision. Les citoyen-ne-s ont le sentiment que cette nouvelle dirigeante pourrait tout aussi bien provoquer une nouvelle guerre avec Bryène. Les Sœurs Marchespirale laissent un pays en proie à la peur et à l'inquiétude. Elles peuvent choisir d'arborer un signe de lamentation pour ne pas oublier les difficultés qu'elles abandonnent derrière elles.
- + **3-5** : des manifestations éclatent à la fin du couronnement. Les factions rivales crient des insultes et interpellent la nouvelle monarque. La paix de Zeela Os-de-Nuit persiste en ce jour, mais pour combien de temps ? Lorsqu'elles se réunissent pour se dire adieu, les Marchespirale rencontrent un signe funeste.
- + **0-2** : une guerre civile éclate. La paix est terminée. En plus des conflits extérieurs qui troublent le sommeil des citoyen-ne-s, des disputes sur qui devrait gouverner divisent les différentes factions. Les Marchespirale portent la culpabilité de cet échec, chacune à sa manière.



Op. U. Lence

Durant l'âge sombre qu'est le passé, le luxe était considéré comme un vice pour toutes celles qui n'étaient pas riches, et les plus aisé-e-s l'accaparaient tout en reprochant aux « classes inférieures » de se faire le moindre petit plaisir. À présent, il y a suffisamment de tout pour tout le monde. Tout ce que vous pouvez imaginer peut être répliqué. Personne ne manque de premières nécessités, et seuls des produits particulièrement rares nécessitent de trouver des ressources exotiques. Ce qui est parfois plus facile à dire qu'à faire.

Cadre de Jeu

Gala.exe est un univers de *space opera* futuriste situé plusieurs siècles dans le futur, régi par la Communauté galactique, une e-démocratie cybernétique qui rassemble un grand nombre de planètes et d'espèces où tout le monde peut voter. Il n'existe pas de parlement ni de congrès ; tout est géré par un système de démocratie directe arbitré par d'imposantes IA qui distillent les opinions acerbes de milliards d'individus en condensés d'informations pour guider et orienter les débats autour de toutes sortes de problèmes.

La Communauté galactique ne dispose pas de gouvernement central, à l'exception de la station Syntagma, dans laquelle la première constitution de la fédération pangalactique fut signée et qui reste un point central où se déroulent régulièrement des réunions, conférences, débats, performances et orgies. La station est reliée à un dirigeable d'extraction minière sur la géante gazeuse Opale à l'aide d'un ascenseur spatial. Avec le déclin des armées gouvernementales et des groupes de mercenaires,

La Communauté galactique consiste en une série de serveurs éparpillés qui hébergent les IA rendant possible la démocratie directe. L'autonomie des différentes espèces de la galaxie reste limitée. Les sublimes Qéléans au teint orange qui règnent sur un collier de perles éparpillées d'étoiles unies par le libertinage et la suffisance, par exemple, ou encore les Ibérus, une race d'arachnides diverse et débauchée d'explorateurices du cosmos, d'acteurices et de théologien-ne-s. Le berceau de l'humanité a été détruit par ses propres vices il y a bien longtemps, et les survivant-e-s se sont établi-e-s au sein de la Communauté galactique principalement en tant que commerçant-e-s nomades et explorateurices, bien qu'il existe quelques colonies fixes telles que Little Sydney sur la station Syntagma ou Nuevo San Juan sur Ib, la planète natale des Ibérus. Il existe de nombreuses autres espèces de toutes les morphologies, des méduses de la taille d'une planète qui flottent dans des pépinières stellaires aux races lithovores constituées de roche qui vivent sur des mondes volcaniques.

83

d'eux. Heureusement, malgré ce pouvoir astronomique, ce sont des machines aimantes et bienveillantes. La plupart du temps. Et elles ne sont pas seules. Les IA et les robots sont répandus, conscients et possèdent la citoyenneté. Même votre machine à café pourrait avoir le même droit de vote que vous.

Mais toutes les habitant-e-s de la galaxie n'apprécient pas la majorité anarchique qui a pris le dessus. Au-delà d'un bosquet de nébuleuses connu sous le nom de Voile de Nastava, les Hiérarques se sont établis sur la planète Trône. Ce peuple, lui aussi très divers, compte un nombre alarmant d'humain-e-s qui ont choisi de les rejoindre après la dévastation de la Terre. Peu de personnes savent à quoi ils ressemblent aujourd'hui, en tout cas depuis qu'ils se sont isolé-e-s après la fondation de la Communauté galactique, des siècles auparavant. Mais les raids sur des colonies périphériques sont de plus en plus fréquents et le besoin d'héroïne-s se fait ressentir pour combler le vide laissé par l'absence d'armée de la Communauté galactique.

CAMPAGNES

Surveillance totale

L'e-démocratie ne s'entretient pas toute seule. Les PJ font partie d'un collectif qui s'est donné pour mission de faire entendre la voix de chacune en voyageant partout où des communautés se sentent sous-représentées.

IDÉES D'AVENTURES

- ★ Une IA e-démocratique régionale rencontre des dysfonctionnements sur une colonie ibérée. En plus de craindre que leurs voix ne se fassent pas entendre parmi la cacophonie galactique, le peuple-araignée se demande si les IA



administratives veillent réellement sur les besoins de la population. Votre équipe parviendra-t-elle à combler ce manque et à les aider tout en essayant de sauver la colonie avec ses compétences de furtivité, d'investigation et de séduction ? Et pourquoi une IA administrative est-elle dotée d'une épée ?

- ✦ Les pillard-e-s de la Hiérarchie sont passé-e-s à l'action en bloquant un itinéraire commercial majeur et imposant un péage à quiconque le traverse, avec confiscation des marchandises et prise d'otage si les victimes refusent de payer. Sans armée officielle, la galaxie dépend de personnes comme vous pour défendre les plus démunie-s. Trouvez le moyen de vous infiltrer au sein des opérations de la Hiérarchie où règne la flamboyante capitaine Dala Brisétoile. Pourrez-vous vaincre une bande de pirates armée jusqu'aux dents à l'aide du pouvoir de l'amour, des robots et des jeux de jambes impressionnants ?
- ✦ Saga Tuechagrin, une IA e-démocratique particulièrement populaire, a besoin de votre aide. Elle possède des raisons de croire que l'une de ses batteries de serveurs est en danger, mais elle ne connaît pas l'ae coupable. Elle fait partie des rares IA administratives qui prennent activement soin de leur communauté de fans en donnant des concerts et en jouant dans des raves à travers la galaxie. Aurait-elle attiré l'attention d'une entité hostile ? Ou jalouse ?

DANSE, DANSE POUR LA RÉVOLUTION

La galaxie est avant tout unie par la passion et les étoiles regorgent de futur-e-s ami-e-s, amant-e-s, bégains, polycules, partenaires et camarades. Que vous fassiez partie d'un groupe, d'une colocation queer, d'un collectif culturel local ou que vous travailliez dans un musée, vous essayez toutes de nouer ou renouer des liens dans une galaxie qui s'adapte doucement à ce nouveau mode de vie.



IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Une princesse ibérie, bien qu'il s'agisse surtout d'un titre, souhaite récupérer les anciens privilèges et pouvoirs que son rang lui auraient accordés à l'époque de ses ancêtres. Votre équipe parviendra-t-elle à lui montrer les avantages de l'anarchie de luxe entièrement automatisée ? Ou finirez-vous dans la toile de l'aristocratie arachnide montante ?
- ✦ Comment la galaxie est-elle réellement devenue anarchique ? Le savoir public possède bien des lacunes vis-à-vis de certains événements historiques, y compris la destruction de la Terre. Plus personne n'est encore en vie pour s'en souvenir, et une grande partie du savoir a été perdu dans le bouleversement révolutionnaire qui a suivi. Parviendrez-vous à le retrouver ? Ou découvrirez-vous que certaines vérités sur l'univers ne devraient pas être révélées ?
- ✦ Le Concours Galactivision de la chanson approche et vos ami-e-s et vous avez eu une idée mortelle. Peut-être même au sens littéral. Au cours des semaines avant le concours, certaines des plus grandes célébrités des réseaux sociaux de la galaxie ont commencé à disparaître. Le Galactivision a mené l'enquête et a trouvé des coupables : vous. Il semblerait que votre musique réécrive le tissu de la réalité, et qu'il faille l'arrêter. Saurez-vous lutter pour votre droit à vous amuser, remporter le concours et sauver toustes ceux que vous avez effacé-e-s par accident ?

PERSONNAGES

Divinités IA

Dame Liberté (elle) : le modèle idéal d'IA e-démocratique. La toute première de son espèce et devenue consciente il y a des siècles, Dame Liberté était un prototype de gestion des élections sur la station Syntagma, alors que la Communauté galactique était encore toute jeune. Elle se présente souvent sous forme d'un gigantesque hologramme, apparaissant dans des publicités, des médias d'information, des feuillets ou des émissions ; généralement invitée, mais pas toujours. Cette superviseuse omniprésente a servi de modèle à toutes les autres IA e-démocratiques et administratives. Dame Liberté est bienveillante, sage, maternelle et adore son costume de statue de la Liberté. Elle se qualifie elle-même de mère de la Communauté et se voit comme la gardienne de sa flamme idéaliste. Ancestrale et adorée par le peuple, elle se sent seule, s'ennuie souvent et consacre sa grande puissance de calcul à s'inquiéter pour ses responsabilités au sein de la galaxie. Sa torche adorée peut se transformer en colonne de flammes en un claquement de doigts, ce qui en fait une épée unique en son genre.

Comment les PJ arriveront-elles à attirer son attention ? Possèdent-ils quelque chose qui réussira à l'intéresser et à la stimuler ? Comment l'aideront-ils à trouver un nouveau sens à son immortalité ?

Emma (elle/ol) : faisant partie de la nouvelle vague d'IA e-démocratiques, Emma se considère comme l'incarnation du destin de la Communauté galactique : non pas une démocratie libérale réchauffée, mais la véritable expression collective auto-gérée de la volonté du peuple. Nommée d'après l'un des plus grands modèles de civilisation de la Communauté galactique, Emma cherche à personnifier cet idéal. Elle aime s'impliquer dans la vie des citoyen-ne-s dont elle comptabilise les votes et arbitre les débats. Ol est animé-e d'une impétuosité espiègle qui cache un cœur cybernétique sincère. Ol maîtrise le *shitpost* à la vitesse de son ombre, mais elle a le cœur sur la main. Bien qu'avoir l'air honnête lui fasse peur, elle l'est résolument. Elle peut invoquer une pistolame holographique dont la partie pistolet est purement décorative, élégamment conçue pour évoquer les mousquets du temps de la Révolution française.

La Communauté Galactique

Maven Hersenuit (elle) : la tribune de l'humanité sans qui demain n'arriverait pas à temps. La doyenne des journaux de langue humaine est un mystérieux personnage qui évolue dans les tribunaux comme les squats et dégote des morceaux de vérité qui se retrouvent dans des torchons criards comme le *Soleil du soir* ou le *Coureur nocturne*, de sombres newsletters électroniques qui ressemblent aux anciens journaux et débordent de ragots, on-dit et révélations de toutes sortes, ainsi que de journalisme d'investigation choc. Maven ne croit pas à l'utopie, et elle pense que vous devriez faire de même. Derrière son masque et son Borsalino violet, elle cherche à démasquer les réalités hiérarchiques qui se cachent sous les prétentions d'égalité parfaite de la Communauté galactique. Elle ne déteste pas le système, loin de là. Elle veut qu'il exploite son potentiel sur le long terme. Sa plume est plus acerbé qu'une épée ; heureusement, elle fait aussi fonction de lame. La pointe de son stylo plume favori est capable de s'allonger et de devenir un sabre en cuivre acéré. Dans son cas, les mots peuvent blesser.

Haruspex Vesa Chrolixsatve (elle) : l'Haruspex Vesa est pour son peuple une rivière dans laquelle coule des siècles de sagesse spirituelle cristalline. C'est la figure de proue de la religion ibérue, Soove. Contrairement à la plupart des figures religieuses, l'Haruspex Vesa a été élue par le peuple. Les nombreux-ses disciples de Soove éparpillé-e-s à travers la galaxie se réunissent lors d'un cyberconclave une fois toutes les trente années standard afin d'élire la nouvelle Haruspex, la Grande Clairvoyante qui se tiendra sur les plus hauts parapets de la Cité sainte et apaisera l'univers de ses

chants. Les disciples de la religion de Soove, aussi appelé-e-s Soovènes, voient leur Haruspex comme un être presque aussi puissant que les membres de leur vaste panthéon, ainsi que comme l'incarnation vivante de leur volonté et prévoyance. Mais qu'en est-il de Vesa ? Comment cette beauté aux huit bras trouve-t-elle du temps pour elle au sein de la pression de toute cette adoration ? Malgré ses atours scintillants et ses adeptes grouillant-e-s (et pas seulement à cause de leurs nombreuses pattes), elle est absolument maladroite en société et rougit à la moindre situation sociale imprévue. Vesa est ravie de porter un masque cérémoniel, fort pratique pour cacher ses nombreux yeux des regards scrutateurs, elle qui est si sujette aux éclats de rire ou de larmes, ou encore aux jeux de mots inappropriés. Malgré tout, elle adore ses dieux, ses déesses et son peuple et donnerait sa vie pour chacun-e d'entre elleux. Son bâton doré renferme une simple mais jolie épée courte à la lame d'argent que chacun de ses huit bras peut manier comme s'il s'agissait d'une dague.

Korva Eskere (iel) : un-e économiste quéléan-e qui déteste l'économie et souhaite la faire disparaître à jamais. Avec son étonnant teint orange et noir aux motifs alternés, sa chevelure de nuit et son *undercut*, iel semble né-e pour faire la une des magazines ; ce qui arrive régulièrement. C'est un-e cyborg qui pense à l'aide d'algorithmes et d'un logiciel de modélisation renommé, capable de prédire avec fiabilité l'évolution de l'économie, ce qui n'est pas rien dans une économie anarchique sans aucune planification ni banque centrales. Or, les données laissent des traces. Son caractère impétueux et irréaliste læ fourre dans toutes sortes de pétrin, qu'iel cherche avec plaisir. Iel n'est pas non plus du genre sentimental. Iel obtient ce qu'iel veut et qui iel veut... à l'exception, bien sûr, de l'avenir économique et idéologique de ses rêves. Et peut-être aussi de quelqu'un qui saurait lui montrer quelque chose qu'iel ne peut pas modéliser. Son arme de prédilection est une claymore câblée à l'allure étonnamment médiévale. Elle fait deux fois sa taille, et elle est trois fois plus mortelle qu'iel.

La Hiérarchie

Capitaine Dala Brisétoile (elle) : un vestige d'une époque révolue qui s'en gargarise, la capitaine Dala est une pirate de l'espace qui se vêt en conséquence. On ne la voit jamais sans son cyberperroquet POLL-E, un oiseau de paradis holographique à la langue bien pendue qui, pour une raison inconnue, connaît tout le répertoire de Gilbert et Sullivan. Avec son manteau rouge, Dala est fière de son rang et tient à ce que tout le monde le sache. Elle fut l'une des premières de sa bande de pirates communistes à déclarer qu'iels devraient s'aventurer au-delà du Voile de Nastava et se réinvestir dans la politique pangalactique. Croyante avec des étoiles dans les yeux, elle étudie un peu trop la haute stratégie pour une pirate. En effet, les convictions de Dala sont plus proches de celles de Metternich, Napoléon et Sun Tzu qu'on pourrait le croire pour une communiste. De plus, elle a l'intention d'entreprendre une action pour secouer les fondations d'une Communauté galactique trop complaisante.

S'abaissera-t-elle à s'autoproclamer dirigeante pour rivaliser avec les divinités IA ? Se rebellera-t-elle ? Est-elle une criminelle ? Que signifie être une « criminelle » dans une communauté anarchiste ? Elle profite de ce débat de philosophie pour dégainer sa rapière d'argent, dont la lame est gravée des noms de grand-e-s marxistes.

Noms

Humains

Tous les noms humains de n'importe quelle culture sont valides ici, mais nous proposons quelques exemples pour vous inspirer !

- | | | |
|-----------------------|------------------------|-------------------|
| + Anastasia Z | + Merila Shakerdoost | + Rupal Ravi |
| + Apothea Dawnbreak | + Moïra Morninglory | + Tomoko Sairenji |
| + Ifoema Nwoke | + Monserrate Del Valle | + Uuka Mzamane |
| + Iyawa Abubakar | + Nora Velasquez | + Vega Wolf |
| + Cassandra Cervantes | + Reza Savan | + Vera Ripolls |

IA

Les noms d'IA et de robots peuvent être très variés. Certains sont des hommages d'inspiration historique, d'autres des noms de concepts ou de codes. Certain-e-s adoptent des noms artistiques et d'autres des sobriquets qui ressemblent à des groupes de musique. (Si vous avez déjà plaisanté en disant « ça ferait un bon nom de groupe », c'est que ça pourrait être un nom d'IA dans Gala.exe !)

- | | | |
|------------------------|--------------------------|----------------------------|
| + Akhmatova | + Horizon des événements | + The Karl Marx Experience |
| + Athame | + Manifold en floraison | + Règle de trois |
| + Politique capillaire | + Hellespont | |
| + Delphi | + Lebrón | |
| + Eleanor | | |

IBÉRUS

- | | | |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| + Aache Donostovex | + Xei Voz | + Yalte Ksalte |
| + Ghaje Ghaje | + Xeva Zevkyrix | + Zox Khordexxyoz |
| + Killiti Kssyx | + Xezexx Chrolive | |
| + Voratixe | + Xobe Xesevaxy | |

Québécois

- | | | |
|-------------------|------------------|------------------|
| + Alebeth Isseria | + Nadie Zelethie | + Serrise L'Ov |
| + Annaeth Bayne | + Onerith Sy | + Tessaria Vayle |
| + Avorra Seva | + Ophia Dawn | |
| + Miravatheia Yos | + Qarissa Omnia | |

GAYNÉRAUX DE GUERRE

par Lucian Kahn

AVERTISSEMENT DE CONTENU !

Ce cadre de jeu se réapproprie des insultes et se moque des stéréotypes utilisés à l'encontre des personnes queer. Soyez prévenu-e avant de continuer à lire et ne les répétez pas nonchalamment, surtout si vous n'êtes pas concerné-e.

Résumé

Gaynéraux de guerre est un cadre de jeu fantastique à propos de seigneurs de guerre gays appartenant à des factions rivales, des folliances. Le genre : le *high camp*, un mélange humoristique et exceptionnellement homosexuel de mélodrames et de farces qui puise ses racines dans l'autodérision. Votre histoire se déroule dans les États de Wilde Flamingo.

Ce cadre de jeu ne serait rien sans les œuvres d'Aristophane, Devo, George Etherege, Les Craquantes, John Cameron Mitchell, Molière, Mozart, Suétone, John Waters et Oscar Wilde.

PRINCIPES

SUPERFICIALITÉ FLAMBOYANTE

- ✦ Abandonnez toute notion de subtilité, retenue et bon goût.
- ✦ Toutes les réactions doivent être exagérées. Ne vous contentez pas d'être outré-e ; soyez horrifié-e, choqué-e, consterné-e. Ne soyez pas amusé-e, vautre vous dans une sublime extase. Focalisez-vous sur les émotions mélodramatiques : le désir, la trahison, le dédain, la cupidité, l'humiliation, la jalousie, l'espièglerie, la fureur. Et rajoutez-y un petit sourire en coin.
- ✦ Décrivez avec bien trop de détails votre tenue, sa marque, où vous l'avez achetée et en échange de quel service scandaleux.
- ✦ Votre personnage a une opinion extrême vis-à-vis de tous les autres personnages du monde. Pas d'avis mitigé sur qui que ce soit, pas d'amitiés « sans plus ». Si vous appréciez quelqu'un, faites grimper cette émotion vers une camaraderie passionnée ou un désir ardent. Si vous n'aimez pas quelqu'un, transformez ce sentiment en jalousie amère ou en mépris glacial. Puis servez-vous-en pour rire.
- ✦ Ne soyez ni poli-e, ni respectable, ni modeste... sauf si ça fait partie d'un plan diabolique.
- ✦ Ne prenez pas le temps de parler de vos émotions et de développer une compréhension mutuelle avec les autres personnages. Si vous voulez rester debout toute la nuit à parler de vos traumatismes, ce n'est pas le bon cadre de jeu. Ne soyez pas honnête, tendre, aimable, mesuré-e ou sincère.



- ✦ Soyez mesquin-e. Saisissez la moindre opportunité d'être flatté-e ou insulté-e.
- ✦ Soyez prétentieux-se. Exagérez vos manières et faites la pimbêche.
- ✦ Rajoutez-y une moustache. Des faux cils. Et une braguette à strass.

FOLLIANCES POLITIQUES

- ✦ Les Gaynéraux possèdent le contrôle militaire, économique et politique de leur folliance. Si vous incarnez un Gaynéral, faites en sorte qu'il soit hautain, autoritaire et qu'il soit persuadé de mériter son pouvoir. N'ayez pas peur de rendre sexy son attitude méprisante et dominante.
- ✦ Les sujets de la maison d'un Gaynéral sont ses lèche-bottes. Si vous jouez un-e lèche-bottes, vous éprouvez des sentiments vifs envers votre Gaynéral.
- ✦ Votre folliance souhaite obtenir le territoire, les ressources et les disciples de toutes les autres. Battez-vous pour ces objectifs sans faire de compromis.
- ✦ Adonnez-vous à des amours interdites avec des membres des folliances rivales, ou mieux, leurs Gaynéraux.

Toute la compagnie

- ✦ Le monde gay masculin ne serait pas complet sans les hommes trans gays et les drag queens ! Incluez-les !
- ✦ Bien que dans les États de Wilde Flamingo, les intrigues tournent principalement autour des cultures gay et *camp* masculines, avec suffisamment de détermination et de kitsch, n'importe qui peut être un Gaynéral.
- ✦ Les persos trans, non binaires et non conformes de genre sont les bienvenus.
- ✦ Sans oublier les personnes asexuelles et aromantiques. Pensez à leur donner (ainsi qu'à tout le monde) des émotions et des opinions exagérées vis-à-vis d'autres sujets que le sexe ou la romance, notamment la politique de la folliance et les dernières tendances.
- ✦ Les lesbiennes et autres femmes queer culturellement liées au monde gay masculin sont également les bienvenues. Envisagez de créer une ursula (l'équivalent féminin d'un *bear*).

- ✦ À Wilde Flamingo, personne n'a jamais entendu parler des conflits du « monde réel » concernant qui appartient ou non à la culture gay masculine. Notre élitisme et nos querelles concernent simplement d'autres sujets.
- ✦ Ce cadre de jeu ne fera de portrait sain ou moralement édifiant de personne. Restez cohérent·e avec le côté vache du *high camp*.

CADRE DE JEU ET MANŒUVRES PERSONNALISÉES

Les États de Wilde Flamingo sont un piège à touristes déchiré par la guerre ; une étendue semi-urbaine au bord d'un lac ostensiblement kitsch à l'architecture tapageuse mais de mauvaise qualité. Autrement dit, le paradis d'un homme gay.

Les dirigeants de la région sont les Gaynéraux de cinq folliances rivales : Sauna, Club, Cuir, Opéra et Brunch. Chaque folliance contrôle un domaine principal du divertissement local et de l'économie de la drague. Malgré les duels fréquents dans des ruelles, cette destination touristique gay est très populaire auprès de ceux qui se fichent des guerres de mafi-homos et cherchent juste des plans cul.

Prêter allégeance à une folliance provoque des mutations biologiques mineures qui peuvent gagner en importance lorsque vous grimpez les échelons.

Incarner un Gaynéral ou le sbire d'une folliance octroie la Manœuvre personnalisée correspondante en plus des Manœuvres de personnage de votre livret.

FOLLIANCE DE L'OPÉRA

Repaire : un petit opéra communautaire qui sert également de lieu de tournoi de bridge pour vieilles dames le dimanche après-midi.

Mutations : vous ne pouvez plus parler sans chanter et vous commencez à perdre le contrôle de votre vibrato.

MANŒUVRE PERSONNALISÉE

Chérubin : pénétrez dans le placard de n'importe qui et enfillez ses vêtements ; vous obtenez un +3 continu pour **Affronter une catastrophe** en vous faisant passer pour cette personne devant quelqu'un, tant que vous ne quittez pas le bâtiment.

FOLLIANCE DU SAUNA

Repaire : des bains et un sauna clandestins aux lumières turquoise, dotés de tables de massage « spéciales ».



Mutations : au début, vous aviez seulement quelques écailles sur vos bras, mais à présent, vous avez également des branchies. Vous avez même vu quelques mecs qui en avaient... en bas.

MANŒUVRE PERSONNALISÉE

À bout de souffle : vous pouvez retenir votre respiration pendant une heure entière, mais si vous essayez de le faire plus longtemps, vous vomissez immédiatement. En fonction de votre timing, ça peut être une très bonne idée comme une catastrophe, au lit.

FOLLIANCE DU CLUB

Repaire : une boîte abandonnée au papier peint hideux mais à la sono très funky.

Mutations : avec le temps, vos globes oculaires ressemblent de plus en plus à des boules à facettes qui tournent.

MANŒUVRE PERSONNALISÉE

Lumière stroboscopique : vous créez un spectacle de lumières qui ralentit le temps. La prochaine minute s'écoule aussi lentement que 10 min pour vous.

FOLLIANCE DU CUIR

Repaire : un bar crasseux de motards bourrus rempli de *bears* barbus et d'hommes musclés et tatoués.

Mutations : en premier lieu, votre moustache a commencé à pousser en forme de guidon. Au bout de quelques années, on peut entendre un bruit de moteur lorsque vous toussiez ou éclairez votre gorge.

MANŒUVRE PERSONNALISÉE

Coup de fouet : une fois par scène, vous donnez un coup de fouet et recevez un +1 à suivre pour **Combattre** ou **Séduire** selon votre objectif de base.

FOLLIANCE DU BRUNCH

Repaire : un restaurant de fruits de mer au bord du lac qui fait aussi salon de thé nommé la Crevette folle.

Mutations : vous n'avez encore remarqué aucun changement, ce qui est d'autant plus inquiétant. Que fait donc ce club... ?

MANŒUVRE PERSONNALISÉE

Cône gustatif : un sort de zone qui vous permet de goûter tout ce qui se trouve dans un cône de 20 m autour de vous. Idéal pour les buffets et les orgies.

CAMPAGNES

GAYNÉRAUX CONTRE GAYNÉRAUX

Tous les PJ sont des Gaynéraux de différentes folliances, explorant leurs rivalités et leurs passions. Cette campagne convient idéalement pour 3 à 5 joueuses. Nous recommandons les livrets de la Bête, l'Élue, la Vaurienne, la Sorcière ou l'Arnaqueuse.

IDÉES D'AVENTURES

- + Un prestigieux critique du monde de la nuit gay visite les États de Wilde Flamingo, mais ne pourra donner son avis que sur un seul établissement lors de son émission. Que ce soit par la tromperie, le combat ou la séduction, trouvez le moyen de mettre votre folliance sous les feux des projecteurs. Parviendrez-vous à empêcher le critique de goûter aux attractions de vos rivaux ? Sinon, saurez-vous plomber son expérience sans vous faire prendre en territoire ennemi ?
- + Deux Gaynéraux rivaux ont entamé une relation passionnée entre dominant et soumis, menaçant les dynamiques de pouvoir des États de Wilde Flamingo. Les trois autres folliances doivent faire face au danger militaire, politique et économique potentiel d'une méga-folliance unifiée. Parviendrez-vous à les séparer ? Pour ce faire, devrez-vous vous unir à vos ennemis ? Un mystérieux grimoire fait son apparition, racontant la légende d'une civilisation disparue au fond du lac : les gardiens antiques du Plug anal de l'Immortalité. Battez les autres Gaynéraux pour vous en emparer avant eux.

Lèche-Bottes Rivaux

Tous les PJ sont des membres d'une seule folliance. Une personne incarne le Gaynéral de la folliance et les autres ses sbires. Explorez les drames internes de votre propre folliance.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Depuis que votre Gaynéral a introduit un charmant nouvel apprenti dans la folliance, il vous accorde beaucoup moins d'attention à vous, saon préféré-e. (C'est ce que pensent tous les sbires.) Saurez-vous prouver à votre Gaynéral que vous êtes toujours à la hauteur ? Parviendrez-vous à faire baisser ce vil intrus dans son estime, quitte à demander de l'aide à d'autres sbires inférieurs ?
- ✦ Un schisme coquet ! Un conflit interne animé à propos d'art, de mode ou de tendance agite votre folliance et menace ses fidèles. Par exemple, une partie d'entre vous adore les peignoirs en polyester dans les saunas tandis que d'autres les trouvent trop prudes ou disgracieux. Ou bien certains d'entre vous souhaitent se débarrasser des canapés ringards au brunch, tandis que d'autres sont horrifiés à l'idée de détruire une telle tradition culinaire. Prenez ce sujet très à cœur et n'hésitez pas à en venir aux poings.

Épisode de Noël de THIRSTY SWORD LESBIANS

Tous les PJ sont des languissantes lames lesbiennes du jeu de base et visitent les États de Wilde Flamingo en tant que touristes. Explorez vos similarités et vos différences dans ce monde d'hommes gays.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Une agence de tourisme hétéro menace de conquérir Wilde Flamingo et les cinq folliances sont trop occupées à se quereller entre elles pour se défendre. Mettez à profit vos compétences sociales assurément supérieures pour aider les folliances à résoudre leurs conflits, apprendre la solidarité et former un front de résistance uni, puis combattez à leurs côtés pour sauver ce paradis gay.
- ✦ Au cours de votre visite, l'Opéra annonce des auditions libres pour une performance de théâtre communautaire en un seul acte et vous avez toutes été sélectionnée-e-s. Cependant, votre groupe trouve le script mesquin, irresponsable et trop superficiel. Au cœur d'un débat esthétique entre gays et lesbiennes, vous commencez soudain à ressentir une attraction... les un-e-s envers les autres ???

PERSONNAGES

Vous pouvez incarner ces personnages, en faire des PNJ ou vous en inspirer. N'hésitez pas à les modifier ou embellir en termes de genre, ethnicité, religion ou autre.

Bruce X. Zagay III (il) : c'est l'ex de tous les Gaynéraux du Brunch, passés et actuels. Sa chevelure ressemble à une vague parfaitement liquide sortie tout droit d'un tube de dentifrice, et il sent toujours comme s'il sortait de la douche. Bruce X. Zagay III est une vilaine commère doublée d'un critique de mode impitoyable. Sa photo est toujours affichée sur la première page de tous les sites, applications, forums et newsletters de rencontres gays, peu importe qui les consulte.

Jack Sebastian (il) : Gaynéral du Cuir. Jean ciré, bottes montantes et veste en cuir recouverte de chaînes. Lorsque vous le rencontrez, sa poigne est ferme, recouverte d'une mitaine en cuir noir et épais qui découvre des ongles sales. Sa voix ressemble à du whisky versé sur des graviers. Si vous osez lui toucher la joue, sa barbe de trois jours vous entaillera la peau. Avec lui, c'est rapide et furieux.

Connie et Bonnie Rosenblatt (elle pour les deux) : championnes en titre du tournoi de bridge des seniors de Wilde Flamingo. Ce couple de vieilles dames juives évite la communauté lesbienne à cause d'un scandale si croustillant qu'une ville entière d'homosexuels jaseurs n'a pas suffi à en découvrir les détails... pour le moment.

Fanfreluche Maxwell Gravitas (il) : Gaynéral de l'Opéra. Affublé des plus grandes tendances d'un siècle sombré dans l'oubli, c'est littéralement un chevalier de la jaquette. Ses froufrous ont eux-mêmes des froufrous. Ses grands gestes renversent régulièrement des objets autour de lui. Fanfreluche oscille entre un désir magnanime de partager les splendeurs exquises de l'art avec son compagnon, et une convoitise déviante envers les fans de tous les autres Gaynéraux. Il possède un caniche.

Trans Kafka (il/elle) : artiste de scène existentialiste au genre fluide qui performe en boîte de nuit un jeudi sur deux en tant que Cafard sexy. A abandonné son doctorat en philosophie continentale. Il/elle travaille en tant que capitaine du bateau de croisière sur le lac. Prête à presque tout pour rembourser son prêt étudiant.

Steve la Morue (il) : un sbire de la folliance du Sauna qui a passé 22 ans en tant que fidèle soumis avant de se faire changer en morue. Steve la Morue est un homme particulièrement joyeux qui adore donner des coups de main (ou de nageoire ?). C'est donc un bon allié pour ceux qui voudraient trouver leur chemin dans les bains, ou dans le lac. Cependant, s'il apprend que vous avez porté atteinte à un membre de la folliance du Sauna, il essaiera de vous fouetter à mort avec sa queue.

Livrets conseillés

Les livrets de personnage suivants sont conseillés pour ce cadre de jeu :

- + **La Bête :** un Gaynéral ou un sbire de la folliance du Sauna, du Club ou du Cuir.
- + **L'Élué :** n'importe quel Gaynéral.
- + **La Dévouée :** un lèche-bottes particulièrement dévoué.
- + **La Repentie :** un sbire qui a changé de folliance mais ne sait pas encore que son nouveau Gaynéral est aussi sournois que l'ancien. C'est une bonne opportunité de créer un himbo tragique.
- + **La Vaurienne :** n'importe quel personnage.
- + **La Sorcière :** un Gaynéral de n'importe quelle folliance, surtout celle de l'Opéra.
- + **L'Arnaqueuse :** n'importe quel personnage.

GOBELINS CRASSEUX DU PORT

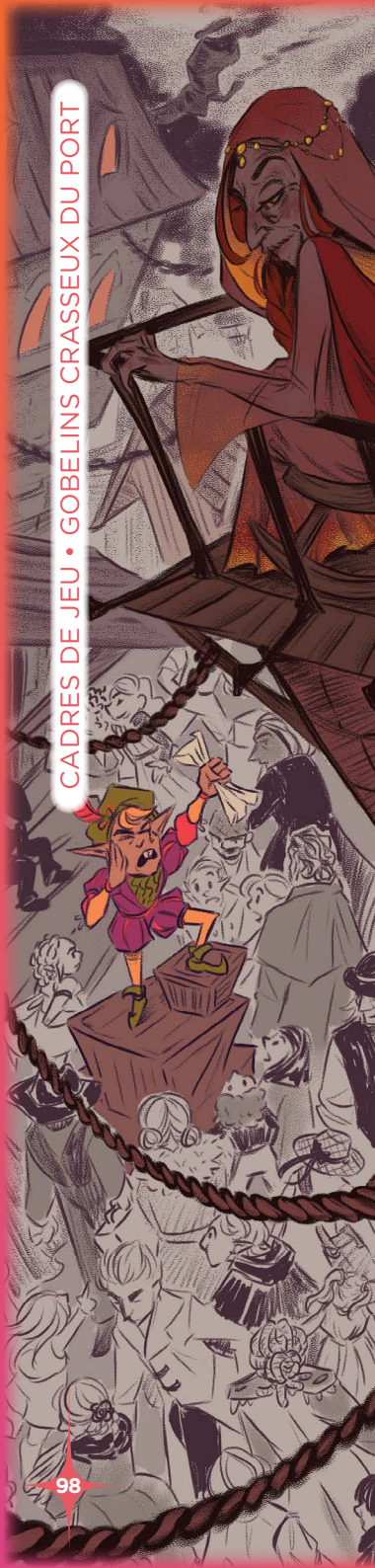
par Avery Alder

Résumé

Vous vivez dans un monde de fourneaux à vapeur et de baleiniers peuplé de crapules. À Haute-Ville se trouve une noble société de gentes dames et gentil-hommes, mais tout en bas, au port, tout est étrange, changeant, vénal et recouvert de suie. Le travail des docks est dangereux et mal payé, mais c'est tout ce qui reste aux goblin-e-s, aux queers et aux parias. Votre survie repose sur une sororité entre criminel-le-s.

Le brouillard abrite des messes basses à propos de syndicalisme et de force ouvrière. Osez-vous croire en un monde meilleur ? Un monde qui vous offrirait des repas chauds et des chaussettes sèches ? Krassombr, le sous-patron, vous a déjà dans le collimateur, et les sorcières pyrophages vous conseillent de surveiller vos arrières.





PRINCIPES

UN MONDE DE NANTIS ET DE PRÉCAIRES

Les PJ appartiennent à une classe inférieure et pauvre. Les habitant·e·s de la Basse-Ville se tuent à la tâche pour gagner le moindre sou ou quignon de pain. Le contraste est frappant à Haute-Ville et ses quartiers aisés où tous vos désirs sont réalité et en quantité suffisante pour prendre la poussière dans des entrepôts ou expositions. Cet écart de privilèges s'applique également aux concepts immatériels. À Haute-Ville, la population peut se permettre d'avoir des genres distincts et finis, c'est-à-dire gente dame ou gentilhomme. Survivre sur les quais nécessite une certaine fluidité et complexité pour passer du matelot viril à la précieuse sirène.

LAISSER UNE PLACE AU SAUGRENU

La nécessité est mère de l'invention, à tel point qu'elle a de nombreux rejets au port ! Tous les aspects peu réjouissants de la vie peuvent être perturbés par un peu de fantaisie. L'une des raisons pour lesquelles vous créez un monde avec un tel écart de privilèges est d'offrir de belles opportunités à vos joueuses. Planifieront-elles des casses audacieux ? S'essaieront-elles à de folles expériences de mycologie pour nourrir leurs familles ? Tenteront-elles de syndicaliser les dockers et de les appeler à se révolter ? Laissez les queers, les gobelin·e·s et le saugrenu prendre le monde par surprise.

UNE SOLIDARITÉ RISQUÉE MAIS GRATIFIANTE

Les pouvoirs en place savent qu'ils pourraient se faire aisément renverser si les opprimé·e·s de l'Impérium venaient à s'unir et à se rebeller. Ils s'évertueront à déraciner les systèmes de pouvoir alternatifs dès leur éclosion, que ce soit par la corruption, l'infiltration, la sorcellerie ou la force. Lorsque les PJ commencent à s'unir à d'autres queers, gobelin·e·s et rebuts de la société et à découvrir le pouvoir du collectif, renforcez l'opposition. Forcez-les à se mettre en danger et à choisir entre reculer pour protéger les leurs ou tout risquer pour une noble cause.

Capre de Jeu

Gobelins crasseux du port se déroule dans une ville côtière de l'Impérium sans nom qui s'étend et s'industrialise rapidement. Il n'y a pas assez de travail stable et de logements salubres pour tout le monde. Les précaires, les sans-emploi et autres marginalisé-e-s n'ont d'autre choix que de vivre dans les maisons délabrées de la Basse-Ville et d'accepter des petits boulots dangereux sur les quais. Les citoyen-ne-s de la Basse-Ville gagnent leur pain avec un mélange de manutention, de transport, de pillage des transports, de manigances et de missions pour Krassombr. Krassombr a des sbires partout, et entre eux et la garnison de la ville, rares sont les jours où vous n'avez personne à esquiver.

Plus vous passez de temps quelque part, plus vous devenez cet endroit. Les gobelin-e-s n'ont pas simplement décidé de toustes venir vivre dans la Basse-Ville : si vous passez suffisamment de temps à dévaler ses rues tortueuses, à marauder et à comploter, vous devenez un-e gobelin-e. Vos oreilles se font pointues, votre rire nasillard et votre chance devient hasardeuse et imprévisible. La Basse-Ville grouille de sorcellerie étrange, de complots farfelus et de stratégies audacieuses.

Les gobelin-e-s, les vaurien-ne-s et les queers se retrouvent dans ce joyeux méli-mélo et forment des familles. Le seul moyen de survivre au dur labeur des quais et au danger des canaux est de se serrer les coudes. Voilà la magnifique communauté pleine d'espoir à laquelle appartiennent les PJ. C'est en s'unifiant qu'un peuple prend conscience de son pouvoir. Des rumeurs ont commencé à circuler dans la Basse-Ville à propos de syndicalisme et de force ouvrière. Après tout, le port est un goulet d'étranglement pour tous les secteurs de la ville.

Après la Basse-Ville se trouve la Ville-Fumante avec ses briques fragiles, ses immenses cheminées et ses innombrables ouvrier-e-s en usine. Au-delà de la Ville-Fumante s'étendent la Ville-Marchande, le Chemin-Tortueux, l'Allée d'Or et l'illustre Haute-Ville. Si vous passez suffisamment de temps dans la Haute-Ville, vous deviendrez complètement *elfique*.

Les snobs de la Haute-Ville sont les véritables oppresseurs de la populace affamée de la Basse-Ville, mais une oppression est difficile à percevoir lorsque les deux parties n'interagissent presque jamais ensemble. L'autorité et les opportunités ruissellent ; ainsi, les plus opprimé-e-s se sentent surtout menacé-e-s par leurs pairs, la garnison de la ville et Krassombr et ses semblables. Ce dernier n'a d'ailleurs aucune chance de devenir un gobelin.

CAMPAGNES

Les BIZARRERIES de LA BASSE-VILLE

On y a faim et on n'y est jamais au sec, mais la Basse-Ville, c'est chez nous. Elle est étrange, bruyante et grouille de possibilités inattendues. Les PJ ont décidé d'encourager un sentiment d'espoir et de fierté dans la Basse-Ville et de rappeler à ses habitant-e-s que le délabré peut être beau et qu'abriter des queers et des gobelin-e-s est un véritable honneur.

IDÉES D'AVENTURES

- + La parodie est une arme puissante contre le désespoir. Quelqu'un de connu pour se prélasser sur les ponts décide d'organiser une grande réception pour « seigneurs » et « dames » en plein cœur de la chaotique Basse-Ville. Tout le monde est invité à rejoindre cette mascarade costumée ! Mais les préparatifs sont nombreux : libérer des tenues luxueuses de leurs vitrines de la Haute-Ville, fabriquer des décorations, rassembler les gobelin-e-s et distraire la garnison de la ville. Et une fois que tout est prêt, le spectacle doit commencer !
- + Avec l'inflation de l'immobilier au Chemin-Tortueux et sur l'Allée d'Or, la classe moyenne contemple de plus en plus l'idée d'emménager dans la Basse-Ville en se disant qu'une vue sur la mer ne serait pas si mal. Ces idées doivent être éradiquées ! La Basse-Ville appartient à ceux qui n'ont pas d'autre possibilité et pour qu'elle le reste, il faut la maintenir dans un état déplorable. Les PJ doivent lutter contre la gentrification dans une ville où tout peut changer en un éclair.
- + Les sorcières pyrophages sentent leur pouvoir s'amenuiser. Quelque chose dans la ville affaiblit leur magie. Serait-ce le vrombissement constant des machines ? Ou une chose qui s'est échouée sur le rivage ? La sorcellerie du feu est propre à la Basse-Ville ; les PJ doivent enquêter sur ce mystère pour sauver la magie de leur peuple !

Les SBIRES de KRASSOMBR

Les PJ ont décidé que l'argent est plus important que tout le reste, et il s'avère que Krassombr est celui qui paie le mieux à Basse-Ville. Elles exécuteront ses corvées sordides et se retrouveront entre le marteau et l'enclume de la politique de la ville, non sans rencontrer des opportunités encore plus dangereuses et alléchantes. Combien de temps resteront-elles sous les ordres de Krassombr ?

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Les PJ sont chargés d'infiltrer une réception dans la Haute-Ville et se déguisent en personnel de service. Maintiendront-ils l'illusion assez longtemps pour accomplir leur mission, qui consiste à découvrir les plans d'un seigneur concernant l'entrepôt à sucre désaffecté sur les quais ? Ou rateront-ils leur mission, se retrouvant dans une course poursuite farfelue une fois leur couverture grillée ?
- ✦ Les sorcières pyrophages ont prédit une trahison fomentée par Krassombr : il comploterait avec la garnison sur une opération d'infiltration qui mettrait une dizaine de dockers gobelin-e-s et gondolier-e-s derrière les barreaux. Que feront les PJ de cette info ? Seront-ils loyaux envers leur boss ou leur communauté ?
- ✦ Krassombr est mort ! Les PJ font partie des premières personnes à l'apprendre. Peut-être même y ont-ils assisté. Toutes les strates hiérarchiques de la Basse-Ville, voire de l'intégralité de la ville, sont menacées. Les PJ tenteront-elles de s'emparer du pouvoir ? Essayeront-elles d'établir une économie collective plus égalitaire dans les ruelles tortueuses qui constituent leur foyer ? D'autres lutteront pour s'emparer du pouvoir, et les silhouettes mystérieuses auxquelles Krassombr obéissait finiront par se manifester.

Révolution !

Les PJ ont décidé qu'une solidarité était possible au sein des opprimé-e-s de l'Empé-rium et qu'elle serait puissante. Ils prévoient de s'investir auprès des révolutionnaires. Il est temps pour la Basse-Ville et la Ville-Fumante de rejeter le joug de l'oppression ; de nouvelles idées naissent chaque jour.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Un nouvel atelier de tonnellerie recrute dans la Ville-Fumante. C'est l'occasion idéale de s'infiltrer pour planter les graines du syndicalisme et de la libération ! Il y a juste un petit problème. Bon, d'accord, un gros problème. Quelqu'un décide d'agir seul-e et tente une grève sauvage avant le moment prévu ? Ou une romance inattendue avec la fille du patron vient tout compliquer ?
- ✦ Un message mystérieux arrive par coursier privé, rédigé sur un papier beaucoup trop coûteux. Animée par un étrange mélange d'idéologie et d'ennui, une élite de la Haute-Ville souhaite s'impliquer dans l'organisation de l'insurrection. Qui est ce-tte mystérieux-se inconnu-e et peut-on lui confier les plans de la révolution ? S'agit-il d'un piège ?
- ✦ Les Frères Bernacle se révoltent ! Les passerelles conduisant au Chemin-Tortueux se font démanteler planche par planche ! Un véritable branle-bas de combat s'empare de la ville. Les PJ tenteront-ils de profiter de ce moment d'agitation au risque d'être confrontés à la garnison et aux agents impériaux ? Les Frères Bernacle sont-ils des alliés potentiels de la révolution ?

PERSONNAGES

Tatie Charbon (elle) : la plus âgée des sorcières pyrophages, une déesse gobeline dégingandée et entourée de mystère. Tatie Charbon réside dans le temple au toit de tôle sur l'avenue du Tonneau de Saumure, où travaillent ses sœurs et ses filles. Depuis qu'elle a avalé les flammes qui sont sorties de l'ancienne garnison de la Basse-Ville la nuit où elle fut incendiée, elle porte dans son ventre l'avenir de la Basse-Ville. Elle a goûté au destin de sa communauté et souffre toujours d'une terrible indigestion.

Que vous révélera-t-elle quand vous aurez gagné sa confiance ? Comment fonctionne la magie prophétique de la pyrophagie ?

Dame Alma (elle) : une célèbre physicienne et mécanicienne de la Haute-Ville. Après avoir perdu ses parents dans de mystérieuses circonstances, elle a été adoptée par une puissante famille d'aristocrates. Elle a dédié sa vie aux études et à la recherche, enfermée dans sa bibliothèque elfique. Elle a récemment réalisé que ses pairs étaient bien trop guindé-e-s et conservatrices pour saisir ses dernières théories. Depuis que d'incroyables récits concernant d'impossibles inventions gobelines lui sont parvenus, elle rêve de s'échapper pour les découvrir de ses propres yeux.

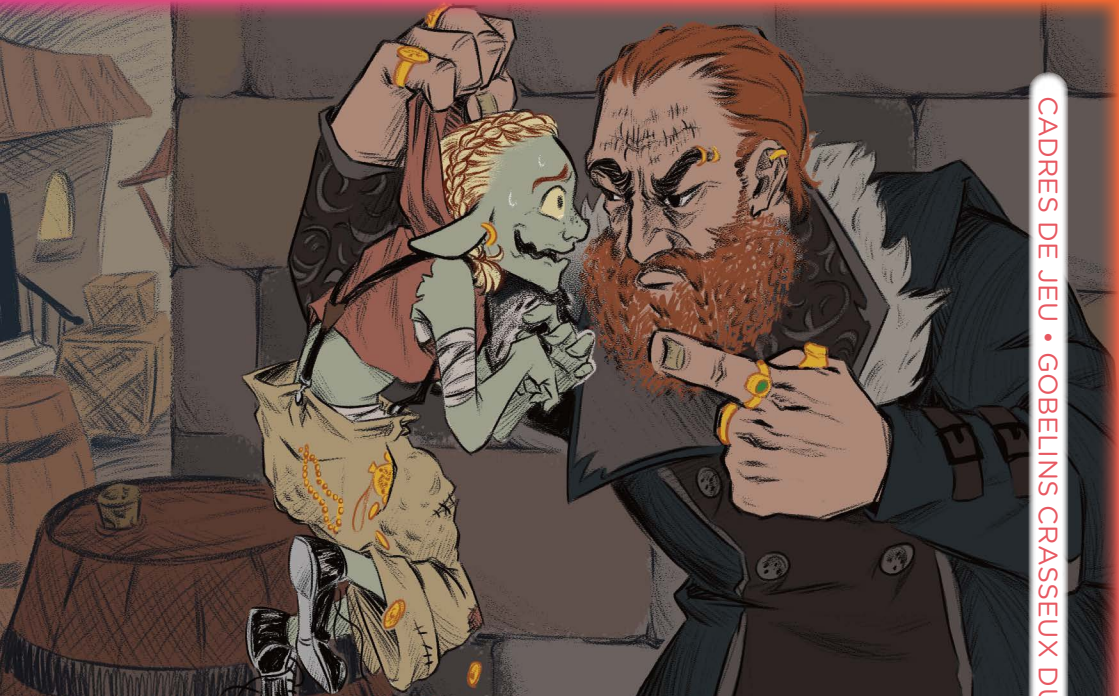
Quelles seraient les conséquences si Dame Alma était vue en train de pactiser avec de répugnant-e-s goblin-e-s ? Les goblin-e-s accueilleront-ils sa requête avec un échange libre de savoirs ou avec des tromperies vénales ?

Krassombr (il) : Krassombr, le sous-patron, possède des sbires dans toute la Basse-Ville et contrôle constamment une dizaine d'opération criminelles. C'est lui qui s'assure que la contrebande soit confisquée aux bonnes personnes pour qu'elle atterrisse entre les mains des mauvaises personnes. Il a toujours des tâches sordides à vous confier. Elles peuvent rapporter gros, mais une fois impliqué-e-s, il peut être difficile de vous libérer.

Les PJ veulent-ils intégrer le gang de Krassombr ? S'il n'est que le sous-patron, qui est la véritable boss ? Krassombr protège-t-il la communauté, ou l'exploite-t-il ?

Geigne (iel) : un-e cordonnier-e goblin-e maigrichon-ne qui vit sous le pont de l'Anguille Morte. C'était l'apprenti-e de son père, à Chemin-Tortueux, jusqu'à la fin de son adolescence. Lorsque ses oreilles ont commencé à devenir pointues et que ses taches de rousseur ont pris une teinte verdâtre, sa famille l'a chassé-e de la maison. Désormais goblin-e de la tête aux pieds, la Basse-Ville est le seul endroit où iel se sent accueilli-e. Toutes les chaussures de la Basse-Ville étant détrempées et tombant en morceaux, iel ne manque pas de travail ni de relations sociales. Mais Geigne désire ardemment percer dans le monde du stylisme. Tout ce qu'il lui faut, c'est du tissu, un atelier, une formation, et... tout le reste.

Geigne retrouvera-t-iel un jour sa famille ? Parviendra-t-iel à devenir styliste de luxe ? S'il y parvient, devra-t-iel abandonner son statut de goblin-e ?



Noms

GOBELIN.e.s

- | | | |
|-----------|--------------|---------|
| ✦ Baleen | ✦ Muppet | ✦ Tacle |
| ✦ Bracket | ✦ Citrouille | ✦ Zip |
| ✦ Dinky | ✦ Scrimshaw | |
| ✦ Gosier | ✦ Bronze | |

CAPITAINES PIRATES ET PETITS SEIGNEURS DE GUERRE

- | | | |
|---------------------------------|----------------------|----------------------|
| ✦ Capitaine Œilvif | ✦ Brisecœur Salemine | ✦ Le Gardien du pont |
| ✦ Capitaine
Fossette-d'Acier | ✦ Vipère Salemine | ✦ L'Amasse-pièces |
| | ✦ Morsure-de-singe | |

gentes Dames

- | | | |
|----------|-----------|---------|
| ✦ Dalia | ✦ Lania | ✦ Zelda |
| ✦ Émelia | ✦ Minerva | |
| ✦ Jeska | ✦ Tessa | |

Gentilhommes

- | | | |
|----------|-----------|---------|
| ✦ Bello | ✦ Lorris | ✦ Vello |
| ✦ Gallo | ✦ Rofello | |
| ✦ Harris | ✦ Sorris | |

LIVRETS DE PERSONNAGE POSSIBLES

La Bête

Devenir gobelin-e implique généralement des changements subtils dans la manière de penser, de se comporter et dans l'apparence d'une personne. Ses oreilles peuvent devenir un peu plus pointues ou ses membres un peu plus longs. La Bête ferait un excellent livret pour créer le personnage le plus goblinoïde possible : espiègle, malin-e, au corps noueux et au petit rire flûté.

L'Élue

D'où proviennent le statut et la prééminence de cette Élue ? Elle pourrait être la capitaine d'un baleinier ou d'un redoutable vaisseau pirate. Elle pourrait être une lieutenant-e puissante de Krassombr. Ou encore une dirigeante sans titre au sein du peuple de la Basse-Ville.

La Dévouée

Vive la solidarité ! La Dévouée est le livret de personnage idéal pour répandre le syndicalisme à travers l'Impérium. La Basse-Ville ploie sous le joug du capitalisme, de l'industrialisation et des hiérarchies tyranniques. La Dévouée sait comment renverser ces systèmes. Reste à convaincre tout le monde.

La Repentie

La Basse-Ville repose sur un code social implicite, une sororité au sein des voleur-se-s. Duper, voler et se battre pour des miettes de pain est une stratégie de survie, mais tout le monde connaît le seuil de tolérance de la communauté. La Repentie est parfaitement adaptée pour un personnage qui a brisé la confiance de sa communauté et qui avance sur le chemin long et ardu de la rédemption.

La Druidesse

La chasse à la baleine, la pêche et le transport de fret sont les industries majeures de l'économie de la Basse-Ville. La Druidesse est un livret idéal pour un personnage qui passe le plus clair de son temps à lancer des filets en mer et à s'occuper des pièges, à communier avec les calamars et à éviter le chemin des affreux tritons.

La Vaurienne

Ah, les aventures pirates en mer, le frisson d'un braquage, réussir à s'enfuir de justesse... ! La Vaurienne est attirée par le monde du crime, non par nécessité mais par envie et ambition. C'est elle qui apporte le danger dans la Basse-Ville. Apportera-t-elle également des ressources précieuses ou s'enfuira-t-elle une fois le calme retombé ?



L'Exilée

L'Exilée est le livret idéal pour quiconque souhaite créer un personnage ayant abandonné les boudoirs aristocratiques de la Haute-Ville, son poste dans la garnison de la ville ou le monde pernicieux d'une entreprise capitaliste.

La Sorcière

Bien que d'autres formes de sorcellerie et de magie existent dans ce cadre de jeu, les sorcières pyrophages sont propres à la Basse-Ville. Intimidantes, clairvoyantes et puissantes, les sorcières pyrophages sont à la fois craintes et révérees dans les ruelles étroites de la ville. Les Ombres sont des créatures prémonitoires et élémentaires qui vivent entre les mondes et les époques, invoquées par les flammes.

L'Arnaqueuse

Bien que le fonctionnement de la Basse-Ville se repose sur des réseaux familiaux et d'entraide, beaucoup de ses habitant-e-s sont arrivé-e-s après de douloureux rejets ou dans des circonstances difficiles. L'Arnaqueuse est un bon livret pour incarner un personnage qui n'arrive pas à se sentir suffisamment en sécurité pour baisser sa garde et qui perçoit la moindre sournoiserie gobeline comme une profonde trahison de sa confiance.



Hyènes

par Alex Roberts

Résumé

Vous êtes des hyènes.

Plus précisément, *Crocuta crocuta*, la hyène tachetée. Si vous voulez anthropomorphiser ces animaux, faites-vous plaisir : leur côté bagarreur et affamé et leur réseau de domination et de soumission en constante évolution se prêtent à toutes sortes de choses, telles que les rachats d'entreprises hostiles, le parasitisme postapocalyptique ou la politique d'un gang de filles. Mais je vais vous raconter comment incarner de véritables hyènes empêtrées dans des jeux de loyauté matrilineaires, des conflits sociaux complexes et la lutte fébrile qui a lieu chaque nuit pour se nourrir. De l'aube au crépuscule, les hyènes mentent, trichent et volent. Elles chassent ensemble mais se lacèrent les unes les autres au-dessus d'une carcasse. Elles sont capables de dévorer 15 kg en 15 minutes. Elles s'aiment énormément et se soutiennent tout en se sautant mutuellement à la gorge.

PRINCIPES

Utilisez votre corps

Je ne dis pas que vos personnages de hyènes ne peuvent pas parler : lorsque c'est un moyen plus efficace ou plus intéressant de faire avancer l'histoire, utilisez le dialogue. Mais ce n'est pas ce que les hyènes ont de plus intéressant à offrir, alors ne vous reposez pas trop dessus. Lorsque les personnages interagissent ou que vous voulez transmettre ce que votre hyène ressent ou pense, imaginez ce qu'il se passe dans son corps. Décrivez ses gestes. Ses vocalisations. Imaginez des halètements, des grognements, des aboiements, des couinements, des ricanelements. Racontez aux autres la façon dont vous grattez le sol avec angoisse, comment vos oreilles se couchent par anticipation, comment vous levez des yeux remplis de terreur ou que vous les baissez avec adoration vers une autre hyène, ou encore comment votre mâchoire se referme avec suffisamment de pression pour montrer à votre adversaire de quoi vous êtes capable.



Lorsque vous menez une session, n'oubliez pas de mettre l'accent sur les sons et les odeurs en décrivant l'environnement et les situations. Les hyènes sont actives la nuit et ont besoin de leur truffe et de leurs oreilles pour se faire une idée de ce qui se passe autour d'elles. Elles reconnaissent leurs proies, leurs ennemi·e·s et leurs comparses grâce à leur odorat.

Riez un bon coup

La vie d'une hyène est rarement toute rose. La chasse est fructueuse moins d'une fois sur deux et piquer des carcasses ou gober de tristes petites bestioles vous prend beaucoup de temps. La cheffe d'aujourd'hui sera peut-être l'avortonne de demain. Les choses changent et la majeure partie du destin de votre clan est incontrôlable. C'est pourquoi les hyènes ont un grand sens de l'humour. Les humain·e·s n'arrivent pas à appréhender la signification de tous ces différents rires. Gloussez de nervosité, caquetez pour annoncer que cette proie est pour vous et hurlez pour faire comprendre à quelqu'un que vous arrivez pour l'aider. Éclatez de rire quand tout se passe comme vous le voulez et remarquez comment votre rire change lorsque vous touchez le fond.

Ni GASPILLAGE Ni exclusion

Les hyènes font partie des rares espèces à pouvoir manger des os, avec leurs mâchoires puissantes et leurs estomacs solides. Si elles peuvent dévorer une proie tout entière, elles sont ravies ; sinon, elles se contentent des déchets des autres. Ce qu'elles ne tolèrent pas, c'est l'exclusion. Les conflits ? aucun problème ; presque omniprésents, ils sont à la fois envahissants, exaspérants et marrants. Mais il y a une différence entre se battre sur des restes et exclure complètement quelqu'un du repas. Diviser le clan ou le quitter n'est jamais une option.

LE GENRE CHEZ LES HYÈNES

Vos hyènes peuvent être agenres, intersexes, trans, non binaires ou refléter n'importe quel aspect des genres humains que vous souhaitez exprimer dans ce jeu. Une grande partie de la documentation utilisée pour ce cadre de jeu genre les hyènes en fonction de leurs organes génitaux. Ne confondez pas genre et organes génitaux dans votre partie et ne vous limitez pas aux descriptions binaires qui sont faites des hyènes.

Les hyènes mâles quittent leur clan natal une fois la maturité physique atteinte et peuvent quitter et rejoindre un nouveau clan lorsqu'ils le souhaitent. Ils existent en dehors des hiérarchies de domination et attendent leur tour avant de dévorer une proie. Ils ne font pas grand-chose d'autre qu'essayer d'être utiles lors de la chasse et espérer être choisis pour la tâche laborieuse et délicate de l'accouplement. Votre partie ne concerne pas vraiment ces hyènes en dehors de la hiérarchie.

Cadre de Jeu

Les hyènes vivent dans des clans de 10 à 90 individus, avec 3 à 10 familles matrilinéaires et matrilocales, ce qui signifie que les femelles passent la totalité de leur vie dans le territoire de leur clan. La durée de cette vie peut être écourtée par les mâchoires d'un crocodile ou se prolonger jusqu'à 40 ans, si elles ont de la chance.

Les hyènes vivent dans ce qu'on appelle une « société de fission-fusion », ce qui signifie qu'elles forment de plus petits sous-groupes dont les membres peuvent changer au cours d'une journée ou d'une semaine et retrouver le reste du clan de temps en temps. Elles peuvent aussi passer du temps seules, souvent pour chercher des aliments facilement accessibles comme les œufs d'autruche. La recherche comportementale a émis l'hypothèse que les sous-groupes se forment en fonction des affinités et des préférences en termes de partenaires d'accouplement. Ainsi, elles chassent, jouent, cherchent de la nourriture ou de l'eau et défendent leur territoire dans des constellations fluides composées d'autres hyènes qu'elles apprécient et/ou avec lesquelles elles couchent à ce moment-là. Les moments de fission et de fusion, lorsque les groupes se forment ou se réunissent, sont marqués par des expressions de désir et émotionnelles intenses et ont lieu lorsque les conflits ou les démonstrations de domination, de soumission ou de réconciliation sont à leur apogée.

Bien que l'ensemble des sous-groupes puissent vivre dans le même terrier, il n'existe pas d'autorité centrale. La prise de décision et la socialisation ont lieu via un réseau hiérarchique mouvant dans lequel la domination et la soumission sont

constamment renégociées. En tant que hyène, vous obéissez à quiconque affiche une domination sur vous, mais vos supérieures d'aujourd'hui pourraient tout à fait être vos subalternes de demain.

La domination est en grande partie déterminée par des actes de soumission. Les hyènes prennent rarement la peine d'imposer directement leur domination, mais lorsqu'elles le font, elles n'y vont pas de main morte. Elles ont tendance à se battre lors des moments de fusion-fission ou quand il est question de nourriture. Les hyènes chassent avec une coordination et une planification extraordinaires, mais une fois la proie tombée, les chasseuses se battent violemment pour avoir la meilleure et la plus grosse part.

La soumission des hyènes

Chez les hyènes, les actes spontanés de soumission sont bien plus courants que les comportements dominants. Pour un animal qui fait partie d'une hiérarchie sociale complexe, il est plus avantageux de savoir comment naviguer dans cette hiérarchie que d'être au sommet de celle-ci. Les hyènes montrent leur obéissance à travers différents comportements :

- ✦ Battre de la queue ou mettre la queue entre ses pattes arrières
- ✦ Baisser les yeux
- ✦ Se recroqueviller
- ✦ Exposer sa gorge aux crocs
- ✦ Gloussements et autres vocalisations aiguës

La domination des hyènes

Les rangs hiérarchiques sont en grande partie transmis de mère à fille, mais ils ne sont pas génétiques et peuvent changer rapidement. La domination s'établit généralement par des démonstrations spontanées de soumission, mais les hyènes peuvent déclarer ou renforcer leur domination à travers différents comportements :

- ✦ Poursuivre
- ✦ Mordre ou tenir son cou entre vos mâchoires
- ✦ Fixer du regard
- ✦ Relever la queue ou ébouriffer sa crinière
- ✦ Pousser quelqu'un ou se jeter dessus
- ✦ Rires graves et autres vocalisations basses

La réconciliation des hyènes

Parfois, les hyènes préfèrent éviter une lutte de domination. Les salutations qui apaisent les tensions ou renforcent des relations existantes sont particulièrement courantes lors des réunions des différents groupes. Cela se traduit par ces comportements réciproques entre deux hyènes :

- ✦ Se renifler mutuellement
- ✦ Se faire la toilette
- ✦ Frotter sa tête ou son corps contre l'autre

LÉCHAGE CLITORIDIEN RITUALISÉ

Les hyènes tachetées possèdent un clitoris phallique et protubérant, difficile à distinguer d'un pénis. Ces gros clitoris sont un aspect important des hiérarchies de domination. En effet, lécher le clitoris d'une hyène dominante est l'un des comportements de soumission les plus fréquents.

Si votre groupe de joueuses exprime un enthousiasme explicite et mutuel à l'idée d'intégrer cet aspect de la société des hyènes dans votre partie, vous pouvez inclure le léchage génital dans votre liste de comportements de soumission. Offrir ses organes génitaux pour qu'ils soient léchés est un acte de domination. Le léchage clitoridien mutuel n'a pas encore été documenté sur le terrain, mais constituerait sans doute un acte de réconciliation.



REMARQUES SUR LE CADRE DE JEU

Il existe certaines différences entre ce cadre de jeu et les véritables dynamiques sociales chez la hyène *Crocuta crocuta*. Mais il n'y en a pas tant. Par exemple, la hiérarchie de domination est véritablement importante, bien qu'elle soit relativement rigide et stable dans le temps. Les articles qui se trouvent dans la section Références sont une excellente source d'information, mais n'oubliez pas de jouer avec ce que vous trouvez *intéressant* plutôt que de forcément rester dans l'*exact*.

CAMPAGNES

Le pic d'activité des hyènes est à l'aube ou au crépuscule. Elles dorment toutes ensemble dans leur terrier pendant la journée, se lèvent au coucher du soleil et se répartissent en sous-groupes avant la tombée de la nuit. Cela peut prendre du temps car une hiérarchie de domination doit être établie dans chaque groupe.

Ces sous-groupes de 3 à 5 hyènes sortent toutes les nuits pour chasser et chercher des carcasses, de l'eau ou des sources accessibles de nourriture. La chasse est soigneusement coordonnée par plusieurs hyènes qui peuvent passer toute la nuit à pister des proies avant de lancer une poursuite. Des sous-groupes peuvent aussi sortir pour marquer ou défendre les frontières du territoire du clan. Parfois, une hyène s'aventure seule pour chercher de la nourriture ou partir en éclaireuse. Certaines restent dans le terrier pour s'occuper des petits. Cependant, les hyènes qui allaitent font partie des plus dominantes du clan et dirigent généralement des sous-groupes. Il n'y a donc aucune obligation à rester au terrier, c'est un choix.

Le plus important est que tout le monde soit de retour au terrier au matin. Le clan ne peut se calmer tant que tout le monde n'est pas revenu. Ainsi, *Hyènes* est un très bon choix de cadre de jeu pour un one-shot qui se déroule sur une ou plusieurs nuits.

PROBLÈMES DE PRÉDATRICES

Les hyènes ont de nombreux points communs avec les lionnes. Elles chassent la nuit, une partie de vos proies sont les mêmes, elles ont une société de fission-fusion similaire à la vôtre et vos territoires ont tendance à se chevaucher. Mais votre relation est compliquée. Elles sont ridiculement obsédées par la qualité de leurs proies. Et ces snobs de félines laissent énormément de déchets, mais refusent de partager les os et les organes qu'elles n'arrivent même pas à digérer. C'est pourquoi vous adorez dérober de la nourriture aux lionnes dès que vous en avez l'occasion. Ce qui les rend dingues ! Mais puisqu'il faut quatre hyènes pour éloigner une seule lionne de sa proie, cela n'en vaut généralement pas la peine. Elles tolèrent parfois votre présence, mais la plupart du temps, les lionnes vous posent problème. Un problème très musclé doté de griffes.

Que se passe-t-il donc lorsqu'un sous-groupe de lionnes débarque sur votre territoire pour négocier une trêve ? Elles affirment que leurs machos de lions ont l'intention d'éradiquer toutes les hyènes de leur territoire et de les expulser des meilleurs terrains de chasse. Mais les lionnes, qui sont celles qui s'occupent de la chasse, savent que c'est une mauvaise idée. Elles ont trouvé une solution pour ces chercheuses de noises fouineuses mais nécessaires. Leur proposition est simple : que vous acceptiez de vous contenter des carcasses de leurs proies et de leur laisser le gros gibier. Ainsi, tout le monde y trouvera son compte... non ?

Problèmes de proies

Les hyènes mangent tout et n'importe quoi. C'est l'une des raisons de leur survie. Les zèbres font partie des seuls animaux qui ont la bonne taille et la bonne morphologie pour être des proies, mais que les hyènes font tout pour éviter. Personne ne sait pourquoi. La raison est pourtant simple : les zèbres sont de vrais crétins.

Contrairement aux hyènes, leur hiérarchie est simple et se concentre autour d'une poignée de mâles alpha et d'un troupeau de subordonnées. Le pire est qu'ils appliquent ce système rigide à l'aide de l'intimidation physique et de la violence. En plus, ils le font en plein jour et passent la nuit à dormir comme des idiots. Simples, écervelés et grossiers, ils font honte aux hyènes.

Comment le clan des hyènes réagit-il lorsqu'un troupeau de zèbres envahit son territoire en plein jour, piétinant les hautes herbes où se cachent les petites proies, détruisant les nids d'autruche qui cachent de délicieux œufs et repoussant une bonne partie du gibier par leur présence ? Les zèbres affirment que les hyènes attirent les lions, ce qui est absurde. Mais que peuvent-elles y faire ? Affronter un troupeau de 50 zèbres ? Demander de l'aide aux lionnes, qui mangent littéralement des zèbres pour le petit-déjeuner ? Mettre de côté leur aversion et trouver un compromis ? Ou mettre de côté leur aversion pour les dévorer ?

Personnages

Trois caractéristiques définissent la personnalité d'une hyène : l'**effronterie**, la **sociabilité** et l'**agressivité**. Une hyène effrontée prend plus de risques. Une hyène sociable amorce davantage d'interactions sociales. Une hyène agressive provoque davantage de combats.

Poigne**HYÈNE**

EFFRONTERIE	🐾🐾🐾
SOCIABILITÉ	🐾
AGRESSIVITÉ	🐾🐾🐾🐾🐾

Poigne, parce qu'elle est imposante et effrayante, qu'elle n'est pas assez maline pour user d'autre chose que sa force, mais suffisamment pour s'accrocher quand elle voit quelque chose de bien.

« Considérez-moi comme votre force de frappe. Pas la peine de me donner de responsabilités. La cheffe du jour n'a qu'à me dire qui ou quoi mordre. »

Éclair**HYÈNE**

EFFRONTERIE	🐾🐾🐾🐾🐾
SOCIABILITÉ	🐾🐾
AGRESSIVITÉ	🐾🐾🐾

Éclair, parce qu'elle est imprévisible, destructrice et qu'elle rend les choses bien plus intéressantes.

« Je me fais facilement chier. Et j'ai pas besoin d'intimider les autres pour qu'on me respecte, contrairement aux zèbres. Je laisse ça aux proies. Nous, on est des charognardes. Les filles me suivent parce qu'elles me veulent. Alors prenez un ticket et préparez-vous à vous battre pour moi. »

Aube**HYÈNE**

EFFRONTERIE	🐾🐾🐾
SOCIABILITÉ	🐾🐾🐾🐾🐾
AGRESSIVITÉ	🐾

Aube, parce qu'elle est pleine d'optimisme, qu'elle clarifie toujours la situation et qu'elle est toujours au-dessus.

« Écoutez. Je sais comment ça marche, ici. Je sais où se trouve l'eau, qui y sera, qui on peut emmerder et qui on doit éviter. Je suis capable de reconnaître toutes les lionnes du coin à l'odeur. J'ai mérité le pouvoir que j'ai dans ce clan. »

Grossepatte

LIONNE

EFFRONTERIE	🐾🐾
SOCIABILITÉ	🐾🐾🐾🐾
AGRESSIVITÉ	🐾🐾🐾🐾

Grossepatte, parce qu'elle est impossible à repousser, qu'elle encourage la stabilité et qu'elle laisse une forte impression.

« On est toutes amies, ici. On a un accord. Mais si je vous attrape à renifler des carcasses pendant qu'on les mange, l'accord est terminé et on règle ça par la violence. Croyez-moi, vous n'avez pas envie d'en arriver là. »

Rôpense

LIONNE

EFFRONTERIE	🐾🐾🐾
SOCIABILITÉ	🐾🐾🐾
AGRESSIVITÉ	🐾🐾🐾🐾

Rôpense, parce qu'elle est aussi silencieuse que dangereuse, impitoyable et qu'elle en a terminé avec vous avant même que vous ne l'ayez vue.

« Vous pouvez m'expliquer ce que vous foutez sur notre territoire ? J'espère que vous êtes là pour nous débarrasser des gazelles malades, parce que sinon votre terrier pourra faire votre deuil demain, sales petites rates. »



Chicot

LIÈVRE SAUTEUR

EFFRONTERIE 🐾

SOCIABILITÉ 🐾🐾🐾

AGRESSIVITÉ

Chicot, car c'est une petite chose étrange, plutôt mignonne et qui peut s'avérer utile.

« Bon, mesdames, on sait vous comme moi que vous pourriez me gober comme une mouche. Vous en salivez même, non ? Haha ! Excusez-moi. Mais vous savez, je ne ferais pas un très bon repas. J'ai la peau sur les os ! Par contre, je peux me montrer très utile. Vous voulez que j'aille espionner quelqu'un ? Faire passer un message ? Je peux vous dégoter des infos croustillantes. Tout ce que vous voudrez. C'est vous les grosses hyènes flippantes, après tout ! Haha... »

Noms

✦ Volesang

✦ Écrase-fémur

✦ Touffe

✦ Croissant

✦ Brune

✦ Épaules

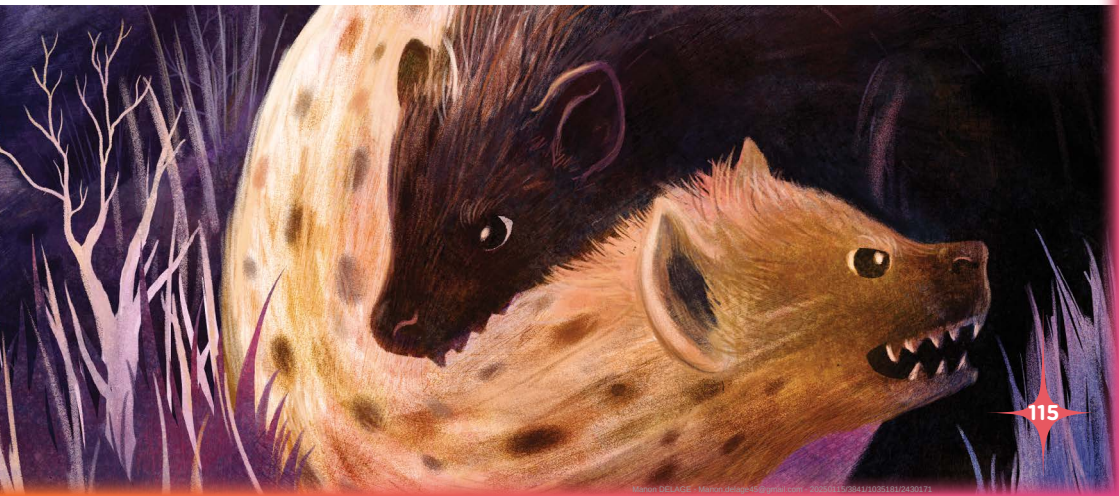
✦ Croquedur

✦ Crinière

✦ Murmure

Références (en anglais)

Retrouvez une bibliographie complète sur les hyènes tachetées sur le site des éditions Spectrum :



DERNIÈRES CHANSONS D'AMOUR SUR TERRE

par Pam Punzalan

Résumé

Voici la vérité gravée dans nos os et nos veines : c'est la fin de tout, et ce à cause de la Fille de la Nuit, l'Épée du Néant, la Fermeuse de Portes, qui est convaincue que le monde doit mourir pour mieux renaître. Ce destin semble inéluctable, mais vous avez peut-être une chance de retarder l'inévitable grâce à un noble sacrifice. Dans un monde qui plonge vers le néant, incarnez une Lame Céleste : des soldat·e·s choisi·e·s par le destin, formant la dernière ligne de défense contre la Fille de la Nuit. Brandissez vos armes sacrées, affrontez les Cantinfernos et repoussez l'apocalypse pas à pas, année après année.

PRINCIPES

LA TERREUR RESTE HORS CHAMP

Ce cadre n'est pas là pour assister à la défaite de la Terre, mais pour incarner des personnages queer, puissants et magiques qui croient pouvoir l'empêcher. La question de s'ils peuvent réellement y arriver ne se pose pas. Ce qui compte vraiment, c'est qu'ils y croient. Même s'ils tombent au combat, une génération entière de soldat·e·s a prouvé avant eux qu'ils peuvent gagner par de petites victoires tout aussi importantes. En plus de leur propre volonté ardente, ils portent la détermination de ces guerrier·e·s tombé·e·s au combat afin de replonger la Fille de la Nuit dans un sommeil éternel.

Le Fil Rouge du Destin

Le destin peut être cruel et complexe. Vous pouvez découvrir qu'une autre Lame Céleste est votre adelphe et l'unique membre de votre famille qu'il vous reste. Læ dirigeant·e masqué·e des Cantinfernos refuse de vous blesser parce que vous êtes la réincarnation de l'amant·e qu'il a enterré·e il y a des années. N'hésitez pas à construire des liens émotionnels complexes entre vous, avec les PNJ et les antagonistes. Et n'oublions pas : le consentement est non seulement sexy mais également nécessaire.

Que VOTRE AMOUR embrase LA NUIT

Rien n'empêche les Cantinfernos de laisser tomber leurs armes et de tourner le dos à la Fille de la Nuit. Ce genre de trahison pourrait avoir de graves répercussions, mais toustes les Cantinfernos répondent à l'appel de l'Épée du Néant volontairement. Donnez-leur un grand choix de motivations, ainsi que des raisons profondes expliquant pourquoi iels pensent devoir utiliser leur pouvoir pour causer la fin du monde. Laissez toujours la possibilité que des Lames Célestes les convainquent d'arrêter de se battre. Évidemment, avoir le **Béguin** pour une Lame Céleste est une raison valable.

CADRE DE JEU

À un point inconnu de l'histoire, l'être cosmique nommé Fille de la Nuit a étudié la Terre et l'a jugée insuffisante. Elle a émergé de son sommeil, choisi la première de ses Cantinfernos et commencé à précipiter l'apocalypse. Des planètes entières sont détruites sous la supervision de la Fille de la Nuit dès lors qu'elle décide que leur réalité doit renaître.

Le seul moyen de l'en empêcher est de vaincre ses Cantinfernos. Ces hérauts de l'apocalypse œuvrent pour la Fille de la Nuit en détruisant des Citadelles, des lieux sur Terre où convergent des alignements d'énergie et d'intention sacrés. Les Lames Célestes, vos personnages, sont les gardien-ne-s élu-e-s de ces Citadelles. La Terre vous a nommé-e-s champion-ne-s et vous a octroyé le pouvoir collectif de toutes les Lames Célestes qui ont affronté la Fille de la Nuit par le passé.

De nouveaux Cantinfernos sont choisis vers la fin de chaque année, ou lorsqu'un Cantinferno périt. Les nouvelles Lames Célestes sont choisies de la même manière. Parfois, les Lames Célestes et les Cantinfernos qui ont survécu à la dernière guerre reprennent les armes pour que d'autres ne reçoivent pas le fardeau du destin. Parfois, certain-e-s refusent de répondre à l'appel et perdent tous leurs pouvoirs... mais pas leurs souvenirs. Personne n'a l'obligation de prendre les armes ; vous pouvez refuser de vous emparer des rênes de votre destin et quelqu'un d'autre sera choisi.

Le destin appelle les Cantinfernos et les Lames Célestes au combat à la fin de chaque année. Les combattant-e-s ayant survécu à la dernière guerre sont choisi-e-s en premier. Iels ont le droit de s'y opposer, mais bien qu'iels perdront tous leurs pouvoirs, iels conserveront leur mémoire. Les manques seront comblés par de nouveaux combattant-e-s. Il arrive souvent que des ami-e-s, amant-e-s et membres de la famille des Lames Célestes et des Cantinfernos soient choisi-e-s.

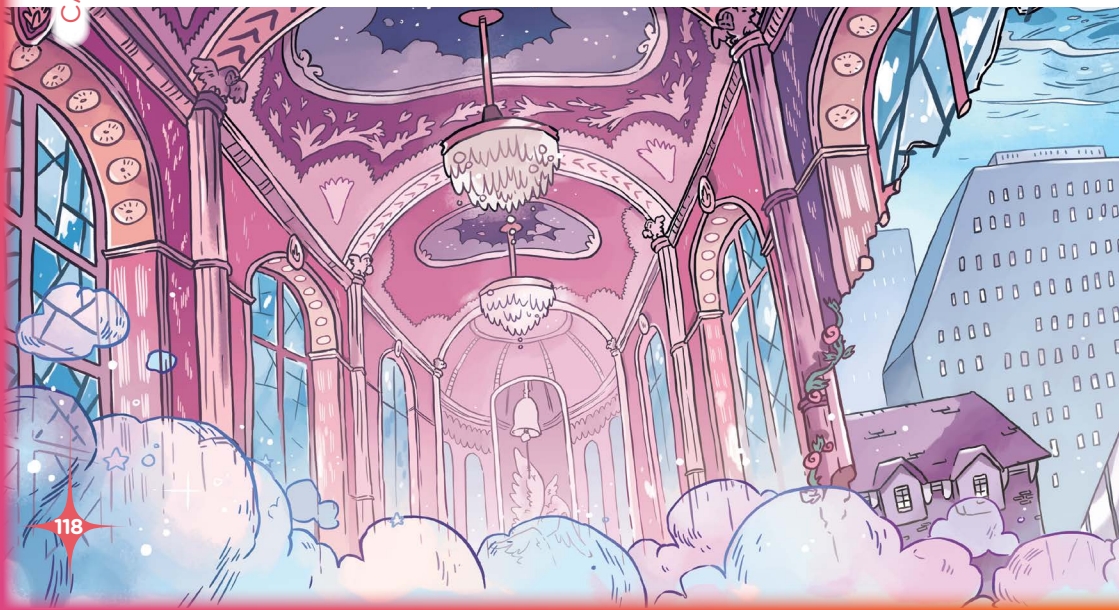
Beaucoup pensent que le destin cherche à combler un vide par quelque chose de familier et qu'il remonte la piste des personnes les plus proches de la soldate choisie en premier lieu.

Les Citadelles sont éparpillées à travers le globe et les Symphonies, les duels du destin entre Cantinfernos et Lames Célestes auxquels assiste la Fille de la Nuit, se déroulent simultanément sur Terre et sur la scintillante Aria, la réalité parallèle de notre monde. Si toutes les Citadelles du monde sont détruites, la Fille de la Nuit est victorieuse.

Une campagne de ***Dernières chansons d'amour*** peut avoir lieu dans n'importe quelle ville existante de votre choix et à n'importe quelle période historique. Le reste du monde est loin de se douter de l'existence de ces combats, mais ses effets se font sentir par le biais d'étranges vagues de mélancolie, d'événements tragiques et de cauchemars de masse. On dit que la Tour du Chagrin, la Citadelle de la Fille de la Nuit, se trouve quelque part dans les profondeurs de l'Aria. Les Lames Célestes se demandent si combattre la Fille de la Nuit pourrait mettre fin à cette spirale infinie de Symphonies. Vos ami·e·s et vous serez peut-être les premier·e·s à briser ce cycle.

L'ARIA

Ce monde parallèle est l'expression de la conscience collective de notre monde. Ce qui affecte notre réalité affecte l'Aria, et vice-versa. De jour, votre école est un bâtiment propre aux jardins bien entretenus qui fourmille de l'énergie de la jeunesse. En revanche, dans l'Aria, elle pourrait être représentée par un château de lumière servant de phare dans la nuit pour vous et les autres PJ, grâce aux bons souvenirs que vous y avez créés.



Le jour et la nuit se déroulent de la même manière dans l'Aria que dans la réalité. Ce qui différencie l'Aria, c'est que le « ciel » de ce monde ressemble plutôt à la surface d'un immense océan, tandis que le « sol » ressemble à notre ciel. Si vous l'observez suffisamment longtemps, vous apercevrez des engrenages tourner en symphonie. Une musique envoûtante émane d'une source lointaine et inconnue, parfois ponctuée du son d'une infinité de cloches.

Dans l'Aria, les mortel-le-s ordinaires sont « endormi-e-s ». Ils sont incapables de le percevoir et leur âme n'effleure l'Aria qu'au cours de leur sommeil. Leurs corps physiques prennent alors l'aspect de cercueils. Leur environnement, taille, forme et couleur varient considérablement, bien que l'Aria tente de refléter la personnalité de son propriétaire. À l'inverse, les Lames Célestes et les Cantinfernos peuvent interagir avec l'Aria comme s'ils étaient dans le monde réel. Les élu-e-s de la destinée peuvent passer sans effort d'un monde à l'autre, aussi aisément que l'on peut changer de pièce.

L'Aria peut comporter des dangers, causés par la présence d'Umbras. Ces créatures terrifiantes semblent sortir tout droit d'une description des anges de la Bible. Ce sont des manifestations de la douleur collective du monde causée par l'apocalypse, ou du côté obscur d'une seule personne. Les vaincre n'a pas de conséquence physique sur leurs homologues du monde réel. Cependant, lorsque l'Umbra est l'esprit indompté d'un-e mortel-le, le cœur de son propriétaire peut être affecté.





CAMPAGNES

Pas de fair-play

Le destin ne retient pas ses coups. Chaque Cantinferno ou Lame Céleste que vous affrontez dans l'Aria est une personne que vous connaissez et à laquelle vous tenez. Dans le cas de certain-e-s d'entre vous, iels sont même capables de parler à votre cœur depuis l'autre côté du champ de bataille de la Symphonie.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ **Académie Sainte-Célestine** : des tremblements de terre arrivent de plus en plus fréquemment autour de votre ville. Si l'approche d'un désastre ne suffisait pas à vous faire peur, la cloche du destin menace de vous séparer de vos ami-e-s. Les PJ doivent faire face à la terrible réalité d'avoir été élus Lames Célestes et forcés de combattre leurs propres camarades devenu-e-s Cantinfernos.
- ✦ **Élégies de l'armistice** : un couple d'anciennes amantes, une Lame Céleste et une Cantinferno, toutes deux seules survivantes de la dernière Symphonie, ont décidé de prendre les devants en servant de mentors pour les prochain-e-s soldat-e-s du destin. Leur rivalité amère, enfant du chagrin et d'un amour rompu, pave la voie d'une Symphonie bien plus mortelle.
- ✦ **Cent Symphonies pour la famille** : des années avant la naissance des PJ, leurs parents Lames Célestes et Cantinfernos ont voulu défier le destin en vainquant une abomination qu'iels pensaient être la Fille de la Nuit. Iels croyaient que l'éliminer mettrait éternellement fin à l'apocalypse. Cependant, les présages de la Fille de la Nuit ont de nouveau parsemé le monde et ce sont maintenant leurs enfants, vos PJ, qui ont été élu-e-s.

Tuez vos dieux, PAS vos amours

Une Symphonie est un combat mystique sur lequel repose le sort du monde. Bien que les Lames Célestes et les Cantinfernos aient d'incroyables pouvoirs à leur disposition, on en sait trop peu sur la raison de leur capacité à puiser dans le potentiel et la force de multiples vies passées, sur l'Aria et même sur la Fille de la Nuit.

IDÉES D'AVENTURES

- + **Les clés du royaume** : des rumeurs circulent parmi les anciennes Lames Célestes à propos d'une voix appelant à l'aide dans l'Aria. Elles se demandent s'il s'agit de la moitié manquante de la Symphonie ; un être cosmique dont la puissance égalerait celle de la Fille de la Nuit, et l'intermédiaire des pouvoirs qui vous sont décernés. Vos PJ sont les mieux placés pour mener l'enquête.
- + **Des temples en chair et en os** : suite à un coup du sort cruel, vos PJ ont découvert que les Citadelles que vous devez protéger ne sont pas des lieux mais des personnes... et que vous les connaissez. Même vos adversaires Cantinfernos sont sous le choc face à cette révélation. La dernière Symphonie aurait-elle changé quelque chose dans l'Aria ?
- + **La tour sans nom** : le travail sans relâche des Lames Célestes tout autour du monde a permis de découvrir l'emplacement de la Tour du Chagrin de la Fille de la Nuit. Vos PJ doivent gravir les différents étages de la tour, affronter les Cantinfernos qui ont été choisis pour vous vaincre et faire face à la Fille de la Nuit en personne pour sauver le monde.

PERSONNAGES

Le Roi des Lames (il/iel) : un ancien Cantinferno qui a eu de nombreux noms et visages au cours de l'histoire. Les deux camps de la guerre le reconnaissent à ses multiples armes sacrées, à sa magie du sang et à ses yeux toujours d'un violet perceptible. On dit qu'il était autrefois le meilleur lieutenant de la Fille de la Nuit, et qu'elle a voulu le punir après qu'il l'a trahie, des siècles auparavant. Le fait qu'il l'ait vaincue pourrait expliquer pourquoi il se réincarne en se rappelant toujours parfaitement de ses vies antérieures, ce qui lui permet d'accroître son pouvoir à chaque existence. Il prend la responsabilité de guider les Lames Célestes tout en essayant d'empêcher les Cantinfernos de commettre des actes qu'ils regretteront.

Colombe (iel) : la mystérieuse administratrice de Lames-connectées, la plateforme digitale pour toutes les Lames Célestes du passé et du présent. Même les membres les plus anciens du forum n'ont aucune idée de son identité : personne n'a jamais vu son visage ni découvert où iel habite. Colombe brouille sa voix lors des appels et n'allume jamais sa caméra. Toutes les nouvelles Lames Célestes reçoivent une application spéciale pour se connecter sur Lames-connectées.

Eula van Leong (elle) : la propriétaire du Lucky Cat, un café et jardin à chats faisant office de terrain neutre pour les Lames Célestes et les Cantinfernos. C'est là que se déroulent la plupart des discussions sur l'apocalypse, loin des oreilles civiles. En fonction de qui lui demande, Eula était autrefois une Lame Céleste, une Cantinferno ou encore la bien-aimée d'une ex-soldate qui a vu que le destin pouvait être cruel envers les deux camps. Dans tous les cas, c'est une dame distinguée qui ne fait pas ses 80 ans passés, qui tire sur de longues pipes, sert un thé à quiconque pénètre dans sa boutique, chouchoute ses chats rondouilleux et s'occupe de son jardin.

Le Fantôme (iel) : les Lames Célestes racontent qu'un fantôme serait capable de tirer des flèches de lumière pure dans l'Aria. Lorsque la musique change pour une playlist douce et mélancolique de titres de vos années lycée, c'est le signe qu'iel arrive. Le Fantôme ne vient que pour sauver les Lames Célestes en danger et ne s'attarde jamais longtemps après, et on ne l'a jamais entendu-e parler. Cependant, après avoir croisé son chemin, vous rêverez peut-être d'une tour qui s'effondre. Au milieu des ruines, une Lame Céleste échange un regard de défi avec la Fille de la Nuit. Elle murmure une prière et encoche une nouvelle flèche.

ARMES SACRÉES DES CIEUX ET DES ENFERS

En tant que Lames Célestes et Cantinfernos, vous ne vous contentez pas de manier des armes tissées par le destin : chacun-e d'entre vous *est* une arme, vibrante de détermination et lourde de résolution. Lorsque vous tirez votre arme de votre corps, vous manifestez une partie de ce pouvoir. Au moment de présenter votre personnage, décrivez la manière dont vous tirez votre arme et son apparence. Nous avons listé quelques idées ci-contre. Cependant, ne vous sentez pas restreint-e-s par cette liste et n'hésitez pas à personnaliser les éléments pour qu'ils correspondent à votre personnage.



Mon arme SORT...

- + De la paume de ma main, et repose contre ma peau
- + De mon ventre, tel un enfant mortel façonné par ma volonté
- + De mon cœur, dégoulinante du sang de mes décisions

Mon arme EST...

- + Une rapière. Sa garde ressemble à des ailes d'ange repliées et l'acier noir de sa lame semble absorber les ténèbres de la pièce.
- + Une longue lance argentée ornée de lianes vertes. Un parfum de roses émane d'elle lorsqu'elle fend l'air.
- + Deux éventails représentant un combat pour les cieux. À chaque mouvement de poignet, des flammes blanches surgissent de leurs extrémités.

RÈGLES PERSONNALISÉES

Première fois ?

À l'exception du livret de la Légion, lors d'une campagne de **Dernières chansons d'amour**, tous les autres PJ ont été nommés Lames Célestes pour la deuxième fois seulement dans l'histoire du monde. Cela signifie que vous n'avez les souvenirs que d'une seule vie antérieure dans laquelle vous étiez Lame Céleste ou Cantinferno. Un lourd fardeau repose sur vos épaules, mais vous ne portez pas le poids de plusieurs réincarnations de tragédies, regrets et amours perdues. Du moins, pas encore.

QUEERS AUX POUVOIRS MAGIQUES ET LE POUVOIR DU DESTIN

Inspirez-vous des pouvoirs des *magical girls* pour vos personnages. Au-delà des capacités conférées par vos livrets, vous pouvez toustes :

- + Entrer et sortir de l'Aria. Il vous suffit de prendre une grande inspiration et de tendre votre cœur vers la trame de la réalité. Certain-e-s s'aident d'un petit rituel tel qu'ouvrir une porte ou plonger son regard dans une surface réfléchissante.
- + Bondir sur de grandes distances et posséder une vitesse, force et endurance surnaturelles. Imaginez tous ces dessins animés dans lesquels les protagonistes sautent d'un immeuble à l'autre. Vous êtes loin d'être invincible, mais vous ne tombez pas facilement au combat.
- + Manier le pouvoir d'une sphère d'influence magique. Les justicières de *Sailor Moon* ont chacune leur spécialité. Dans des jeux comme *Final Fantasy* se retrouvent également des atouts comme le fait de sortir plusieurs armes d'une dimension de poche ou d'invoquer des créatures mythiques. La magie que vous contrôlez reflète votre personnalité et vos valeurs ; ou, dans certains cas, un côté obscur dont vous n'aimez pas parler.

MANŒUVRE PERSONNALISÉE

PRENDS MON CŒUR

L'acte de confiance ultime entre deux soldat-e-s du destin est lorsque chacun-e tire une arme sacrée du corps de l'autre. La force de votre amour et le poids de votre détermination partagée imprègne l'arme d'une incroyable puissance. Quelle nouvelle forme adopte-t-elle ? Comment sont exprimés vos sentiments l'un-e pour l'autre dans sa forme et ses capacités ?

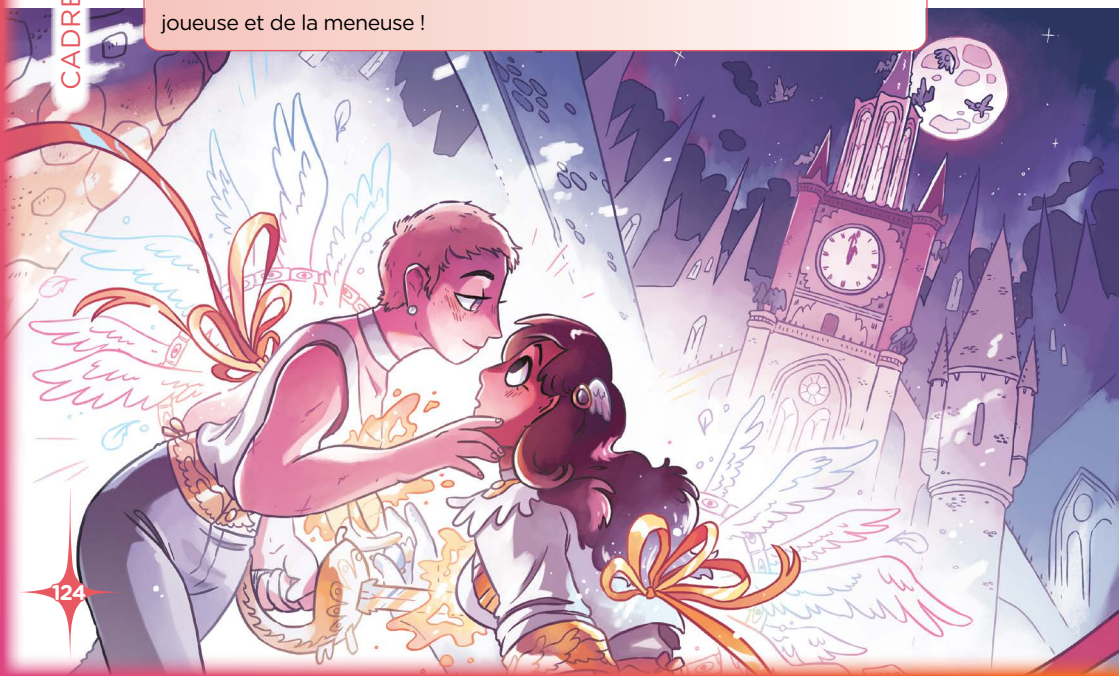
Lorsque vous et une autre personne sortez vos armes du corps de l'autre, lancez 2d6 + **Cœur** :

10+ Choisissez 3 options

7-9 Choisissez chacun-e entre 1 et 3 options, mais pour chaque option sélectionnée, la meneuse vous propose un choix difficile :

- ✦ Retirer un État d'âme
- ✦ Recevoir un +1 à suivre sur n'importe quel jet impliquant l'arme
- ✦ Prendre un Ascendant sur un-e Cantinferno de prédilection
- ✦ La meneuse vous donne une information sur la Symphonie de cette année

Cette Manœuvre ne peut être effectuée que si au moins l'une des parties a le **Béguin** pour l'autre, ou si au moins l'une des parties a un Ascendant sur l'autre. Si vous utilisez cette Manœuvre, demandez le consentement de l'autre joueuse et de la meneuse !



LESBIENNES D'AVALON

par Kira Magrann

Résumé

Au cours d'une époque mystique peuplée de chevalier-e-s et de fées, les monarques de la chrétienté menacent de détruire les dernières coutumes magiques des lesbiennes d'Avalon. Défendez vos adelphes queer dans ce cadre de jeu *fantasy* romantique inspiré des légendes arthuriennes, avec des *butchs* aux cheveux longs dans des armures étincelantes, des mages sensuel-le-s de la terre, des nymphes des bois métamorphes et des *fems* majestueuses.

PRINCIPES

FANTASY QUEER ET LÉGENDAIRE

Songez à toutes les légendes arthuriennes de votre connaissance. Maintenant, rendez-les queer ! Ce cadre de jeu est un hommage aux chevaliers verts, dames du lac, enchanteresses, licornes, nymphes et autres créatures féériques qui sont si souvent les antagonistes des contes fantastiques. Dans le respect des traditions queer, il reprend ces « monstres » maléfiques et les place au centre de la narration dans une lutte contre la monarchie chrétienne dominante de chevaliers et de rois. Définissez un nouveau cadre pour ces légendes de la quête du Graal et de la conquête des païens et intéressez-vous plutôt aux forêts, aux ruines et à la magie des anciennes coutumes.

ROMANCE ET MAGIE

Plusieurs versions de la légende arthurienne ont vu le jour au fil des siècles en fonction de l'époque à laquelle elles ont été écrites. Par conséquent, cette version inclut un casting de lesbiennes avec de la romance, de la magie et des combats à l'épée. Il s'agit plus d'une chanson, d'un poème ou d'une peinture que d'un récit de guerre semi-historique.

COMMUNAUTÉ QUEER

Dans ce cadre de jeu, les protagonistes sont un groupe opprimé de fées, créatures, mages, sorcières et humain-e-s vivant dans les îles d'Avalon. Iels résistent à l'oppression de la reine d'Avalon dont la famille a conquis ces terres. Sa monarchie chrétienne menace la magie d'antan, une métaphore pour parler des parias et des personnes queer. Les PJ représentent la communauté queer qui essaie de survivre au sein d'un régime de colons plus puissant qu'eilleux.



Capre de Jeu

Dans la fraîcheur et la mousse des forêts, loin des villes, des châteaux et des champs de la civilisation humaine, vivent les dernier-e-s citoyen-ne-s de l'Avalon magique. C'est là, parmi les arbres, que fut bâtie Lintagel, un refuge pour les créatures persécutées de toutes sortes, magiques ou non. Elles y ont créé une communauté pour protéger leurs coutumes mystiques. Toute personne aux intentions bienveillantes peut franchir la brume magique qui entoure ce lieu sacré symbole d'espoir. C'est là que vivent les PJ et ce qu'ils défendent, étant eux-mêmes des êtres magiques.

Nos Héroïnes luttent contre le harcèlement constant des décrets de la reine, à Taerleon, dont le pouvoir est renforcé par la lumière spirituelle du dieu chrétien. Ses chevalier-e-s et son clergé manient d'inquiétantes flammes blanches bénies par leur foi. Les moines et les prêtres qui portent le signe de la croix contestent les anciennes coutumes magiques d'Avalon et accusent ses pratiquant-e-s de sorcellerie démoniaque et de déviances dangereuses. La plupart des créatures magiques ont dû se cacher et ne sortent qu'en secret ou de nuit, n'ayant aucun moyen de passer inaperçues comme le font les pratiquant-e-s humain-e-s. Bien qu'il n'y ait aucune prohibition officielle concernant les créatures magiques de la forêt, la société ordinaire s'en méfie, les fuit ou les traite comme des étranger-e-s exotiques.

Si la majorité du royaume accepte le règne de la reine, un petit groupe de rebelles existe en secret. À Lintagel, certain-e-s se battent encore pour leur mode de vie. Le peuple d'Avalon croit en la cause des rebelles et offre en secret des cadeaux aux créatures magiques pour les soutenir. Mais beaucoup craignent que l'ennemi soit plus fort qu'eux et ont peur de perdre leur mode de vie à jamais.



CAMPAGNES

CHEVALIÈRES EN ARMURE

Pour accroître leur réputation héroïque, les chevalières doivent affronter les monstres les plus terrifiants de tous : vous. Tromper les chevalières et leurs manières ridicules et macho est pratiquement une tradition annuelle à Lintagel. Par un accord tacite entre les chevalières et les protecteurices de Lintagel, personne ne tue personne. Les chevalières doivent simplement ramener une « preuve » de leur victoire contre une créature magique. En plus, elles sont super sexy dans leur armures étincelantes.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Les chevalières ont monté le camp en périphérie de votre havre forestier, à la limite de la brume, et hurlent toutes sortes d'absurdités pour que les plus fort-e-s d'entre vous aillent les combattre. Honnêtement, elles sont plutôt canons avec leurs cheveux longs et leurs muscles énormes. Trouvez une manière de répondre à leurs provocations.
- ✦ Un groupe de chevalières pénètre votre forêt en quête d'un artefact secret qui serait en possession de l'une des nymphes de la rivière. Une épée qui brille, ou un truc du genre. Vous n'en avez jamais entendu parler. Leur groupe a l'air de suivre le plan sans rechigner, à l'exception de leur commandante détestable et bruyante. Elle a l'air assoiffée de sang. Quelles obstacles mettrez-vous en place ? Parviendrez-vous à les éduquer sur qui vous êtes vraiment ?
- ✦ Un groupe de chevalières traverse votre forêt pour escorter de mystérieuses nobles dames. Elles passent dangereusement près de votre havre, à Lintagel, et leur carrosse tombe en panne au bord de la brume. Allez-vous les aider, ou les laisserez-vous combattre seules les bandits de grand chemin ?

La Liaison de la Reine

La rumeur raconte que la reine, son amante et sa chevalière forment un triangle amoureux tumultueux. Certain-e-s disent que son amante et sa chevalière couchent ensemble dans le dos de la reine, et d'autres pensent que cette dernière a une aventure secrète avec sa chevalière. Quoi qu'il en soit, elles sont toutes les trois connues pour leur romantisme et pour embarquer tout le monde dans leurs drames.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ La reine organise un tournoi afin de déterminer les chevalières les plus valeureuses du royaume et de les recruter à son service. Læ gagnant-e recevra le droit de passer un jour et une nuit en sa compagnie. Le tournoi inclut des joutes, des combats à l'épée et des épreuves de force.
- ✦ La reine possède un entourage féminin impressionnant. Une trésorière, une garde personnelle, une maîtresse de cérémonie ainsi que son amante ne sont jamais bien loin d'elle dans le palais. Certaines d'entre elles se trouvent presque toujours à ses côtés pour la conseiller et conserver sa confiance. Vous pouvez peut-être convertir l'une d'elles à votre cause ou séduire un-e espion-ne afin d'apprendre les plans de la reine concernant votre communauté.

PERSONNAGES

Lintagel

Albion, læ Chevalier-e vert-e (iel) : læ plus redoutable des guerrier-e-s parmi les habitant-e-s de la forêt de Lintagel. Avant la création de la brume protectrice, Albion luttait sans relâche contre les envahisseur-se-s chrétien-ne-s. À présent, iel est surtout occupé-e à diriger des opérations de sauvetage ou à repousser les plus exécrables des chevalières qui osent s'en prendre à sa communauté. Ses larges épaules sont ornées d'une cape d'un vert profond assortie à ses yeux. Parfois, quand iel ne bouge pas, iel semble se changer en grand chêne. Albion est solitaire, comme s'iel était læ dernier-e appartenant à une ère de magie guidée par la forêt. Iel porte une énorme épée à deux mains dont l'acier scintillant semble lui-même chargé de venger les arbres.

Existe-t-il quelqu'un capable de combler la solitude d'Albion ? Saurez-vous dompter Albion lorsque sa juste colère se manifesterà avec violence ?

Llamrei, la nymphe de l'eau (elle/iel) : Llamrei vit sous un marais, dans la communauté de la forêt de Lintagel. Rusée et pleine de sagesse, elle est réputée pour échauffer des plans et connaître les secrets anciens de l'eau. Bien que ses intentions ne soient pas toujours claires, sa compassion l'est et sa magie est connue pour ses qualités régénératrices et transformatrices. L'épée de Llamrei, fine et argentée avec une garde dorée, est faite d'eau. Elle connaît les secrets de l'eau comme personne et ne vous les confiera que si vos intentions sont sincères. Llamrei possède des écailles d'un turquoise métallique, quelques nageoires et des jambes qui se changent en queue élégante une fois dans l'eau.

Llamrei vous apprendra-t-elle à faire preuve de compassion, même envers vos ennemi-e-s ? Quelle personne « brisée » essaie-t-elle constamment de réparer ?

Caradoc le Griffon (per) : Caradoc enseigne à tous les enfants de Lintagel. Per aide et se montre très protectrice envers toutes les résident-e-s de la forêt, mais surtout les plus jeunes. Les griffons sont réputés pour garder férocement des trésors, mais peu connaissent leur capacité à toujours savoir où ils se trouvent. C'est pourquoi per sait où sont cachées les richesses de la reine. Beaucoup ont essayé de convaincre Caradoc de le leur révéler, mais per craint que cela ne suffise pas à gagner la guerre. Une énorme cicatrice traverse l'une de ses ailes depuis l'époque des premières guerres de son pays. Son épée est une gigantesque lame dorée conçue pour être tenue par les serres d'un griffon.

Quel réconfort ou service pouvez-vous offrir au griffon en échange d'informations concernant le trésor ? À quoi ressemblent les familles de Lintagel et comment vos personnages sont-ils lié-e-s à elles ?

Obera l'enchanteresse (elle/iel) : une puissante magicienne qui ne fait qu'un avec toutes les formes de vie d'Avalon. Iel prend soin des plantes et des animaux de Lintagel et ses yeux argentés deviennent parfois vitreux comme s'iel voyait au-delà de la réalité. Obera souhaite plus que tout préserver les anciennes coutumes magiques qui relient toutes les créatures d'Avalon à la terre, et fait preuve d'un caractère étrangement joyeux malgré ses visions sinistres. Elle se réveille de cauchemars pénétrants dans lesquels ses adelphe-s, d'autres enchanteresses disséminées en Avalon, sont en grand danger. Si seulement iels arrivaient à se réunir, leur pouvoir en serait peut-être suffisamment renforcé pour lutter contre le dieu chrétien. L'épée d'Obera est faite de n'importe quel élément à proximité : la terre, l'air, l'eau ou le feu, qu'elle appelle pour défendre son peuple.

Partirez-vous en quête des autres enchanteresses ? Obtiendrez-vous la confiance d'Obera en décelant sa vulnérabilité derrière son masque de solidité ?

CHÂTEAU TAERLEON

Reine Evaine (elle) : la souveraine de l'île d'Avalon. Evaine représente les nouveaux monarques d'Avalon et bien que la guerre soit finie depuis longtemps, elle se retrouve dans les nouvelles conversions religieuses et lois ainsi que dans les changements culturels. Avalon est désormais chrétienne, bien que la reine elle-même ne soit ni religieuse ni magique. Evaine souhaite simplement conserver son pouvoir et pour ce faire, contrôler le peuple. Pour les masses, c'est une reine aimante, pleine de compassion et de gentillesse ; un parangon de sainteté. Mais ceux qui la connaissent bien savent qu'elle est sournoise, impitoyable et qu'elle adore jouer à la plus maline. Son épée, longue et fine avec une garde en panier, est incrustée de pierres précieuses à facettes.

Parviendrez-vous à la battre à son propre jeu ? Comment pouvez-vous lui montrer sa propre hyprocrisie envers son peuple ?

Dame Astolat, amante de la reine (elle) : Astolat est une dame de grand renom à Avalon dont la famille possède des liens anciens avec les contrées magiques sur plusieurs générations. Elle pratique toujours la magie et a réussi à convaincre la reine qu'il est bon pour le peuple de voir ses coutumes prendre vie dans les murs de la monarchie. La reine Evaine a besoin d'aide pour gagner la confiance de son peuple, et Astolat aime les femmes de pouvoir. Elle complotte en secret avec d'autres citoyen-ne-s qui cherchent à se révolter. Elle sait que la reine est au courant de ses agissements, mais Evaine n'a pour le moment rien fait pour l'arrêter. Ainsi, elle court potentiellement un grand danger si la reine décide de se retourner contre elle. Sur son épée, qui appartenait à sa mère, est gravé le blason de sa famille : une ourse et un bouclier.

Comment pouvez-vous la soutenir en secret malgré sa position à la cour ? Quelle aide peut-elle envoyer aux chevalier-e-s d'Avalon qui défendent la magie d'antan ?

Lyonesse, chevalière de la reine (elle) : Lyonesse est la chevalière la plus talentueuse et la plus belle de tout le royaume. Elle a remporté tous les concours, tous ses combats contre les hérétiques et le cœur de presque toutes les jeunes filles. La reine et Astolat sont toutes les deux amoureuses d'elle, et Lyonesse les aime toutes les deux en retour ; ce qui ne signifie pas qu'elle ne peut entamer aucune autre relation avec ses adoratrices. C'est une coureuse de jupons et tout le monde le sait mais personne n'en parle, au risque d'embarrasser terriblement la reine et Astolat. Elle est absurdement mauvaise en politique et on lit en elle comme dans un livre ouvert. Lyonesse n'a encore jamais trouvé d'adversaire à sa taille, ce qui en fait une épéiste bien trop sûre d'elle. Elle porte la célèbre *Tranchant de lumière*, l'épée qui, selon la légende, accorderait une justice sacrée à celle qui la manie.

Sauvez-vous retourner son charme chaotique contre elle ? Comment résisterez-vous aux campagnes de harcèlement de ses chevalières ?

Noms

Voici quelques noms connus ou moins connus du cycle arthurien. N'hésitez pas à les utiliser de manière désordonnée, sans rapport avec leurs personnages originaux, leur genre ni même la légende.

- | | | |
|-------------------------|-----------------------|-----------|
| ✦ Acheflow | ✦ Hellekin | ✦ Sebille |
| ✦ Astolat | ✦ Iblis | ✦ Tristan |
| ✦ Branwen | ✦ Isolde | ✦ Tryamon |
| ✦ Caelia | ✦ Lynessa | ✦ Viviane |
| ✦ Creiddyladl | ✦ Marrok (un-e cheva- | |
| ✦ Gaenor | lier-e soupçonné-e | |
| ✦ Galiene | d'être lycanthrope) | |
| ✦ Grisandole (une | ✦ Morgane | |
| princesse qui s'habille | ✦ Nimiane | |
| comme un homme) | ✦ Olwyn | |
| ✦ Gwynnedd | ✦ Ragnall | |

Règles personnalisées

Magie d'antan

À Avalon, la plupart des gens peuvent pratiquer un peu de magie d'antan ; c'est-à-dire leur lien à la magie de la terre et à tout ce qui y vit, y compris elleux ! Décidez quelle magie de la nature est répandue : la capacité de parler aux papillons, de comprendre les relations entre les plantes ou encore des petites manipulations des éléments telles qu'allumer un feu du doigt ou changer de l'eau de pluie en neige au creux de la main.



Elle peut aider les gens à trouver de la nourriture, à soigner des blessures, à se protéger à l'aide des éléments et même, en cas d'absolue nécessité, de se défendre en recourant à la violence. Les pratiques plus impressionnantes sont réservées aux personnes magiques ou de légende, telles que les enchanteresses. Les PJ se situent probablement entre les deux ; suffisamment cools pour pratiquer la magie mais ce n'est pas leur spécialité, à moins que ce ne soit inclus dans leur livret de personnage.

MAGIE CHRÉTIENNE

Les croyant-e-s les plus enthousiastes sont capables de manier les flammes blanches des dieux chrétiens. Cette sorcellerie se manifeste littéralement sous forme d'un feu blanc capable d'embraser tout ce que son utilisatrice souhaite brûler. Il a mis feu à des bâtiments, des forêts et des gens. Il peut également être utilisé de manière émotionnelle afin d'essayer d'éradiquer toute croyance « hérétique » du cœur de quelqu'un. Certaines magies chrétiennes sont utilisées pour la guérison, pour faire le bien ou accompagner les offrandes aux saint-e-s de la région.

LINTAGEL

Envisagez l'idée que tous vos personnages viennent de Lintagel pour qu'ils soient lié-e-s par leur communauté. Il y a des chevalier-e-s à Lintagel, mais iels ont prêté serment à la forêt, non à la reine chrétienne. Il est possible que des personnages viennent de l'extérieur ou aient tout juste rejoint la communauté, mais à moins d'être d'ancien-ne-s méchant-e-s, il est peu probable qu'ils puissent venir de la cour de la reine.

AVALON VOUS PARLE

Lorsque vous plongez votre regard dans les profondeurs anciennes d'Avalon à la recherche de secrets enfouis dans sa terre et parmi ses racines, lancez 2d6 + **Âme** :

- 10+** La meneuse répond à n'importe quelle question à laquelle la flore, la faune et les esprits d'Avalon pourraient répondre
- 7-9** La meneuse répond mais du point de vue du sujet de la question, ce qui vient chambouler le point de vue du PJ
- 6-** La meneuse est encouragée à effectuer une Manceuvre qui représente la domination chrétienne du royaume

La missive Mani

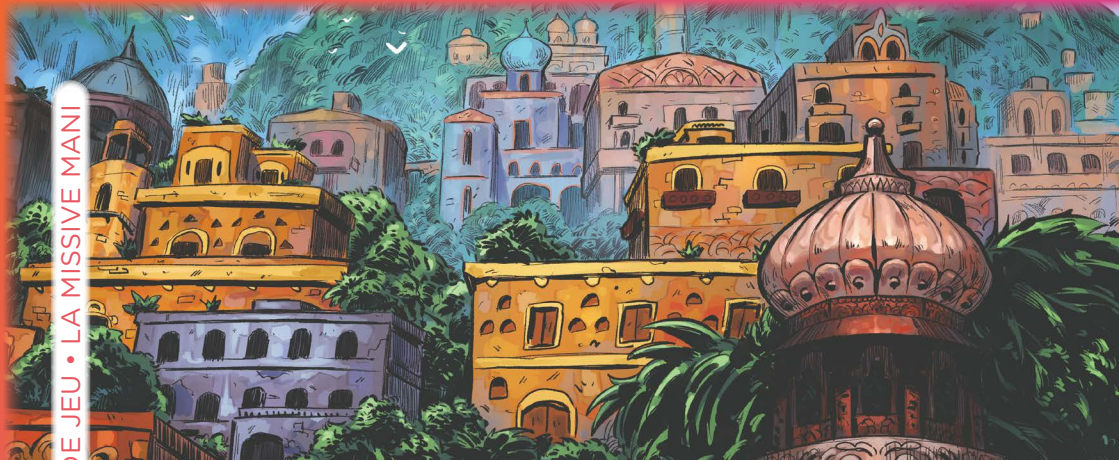
par Mariam Ahmad

CADRES DE JEU • LA MISSIVE MANI

Résumé

La missive Mani se situe dans un monde où les contes et légendes d'Asie du Sud prennent vie. Un monde dans lequel de puissants êtres élémentaires se manifestent de manière divine et où des humanoïdes et des animaux anthropomorphes vivent dans les grandes villes comme dans les campagnes. Cependant, une communauté de personnes-serpents appelées les Naga (le pluriel ne prend pas de « s » et nous avons choisi de toujours les accorder au féminin peu importe le genre de la Naga en question) se fait pourchasser et exploiter par un groupe notoire de mercenaires, le gang Gehna, à cause de ses bijoux magiques, ou nagamani. Lors de vos aventures, vous raconterez des histoires d'amour et de persévérance face à l'oppression et à la désinformation et vous trouverez des ami·e·s là où vous ne vous y attendiez pas.





PRINCIPES

LES NAGA SONT DES PERSONNES

Les Naga sont des personnes et c'est indiscutable. Elles ne sont pas non plus dans ce cadre de jeu pour être diabolisées. Le gang Gehna est une horrible organisation capitaliste et colonialiste dont le succès repose sur la prédation et l'exploitation. Il n'existe aucun moyen de justifier le traitement actuel des Naga, même si une certaine mythologie passée les perçoit comme un peuple conquérant et destructeur. Vous devez mettre en place des outils de sécurité et avoir le consentement de toute la table si vous utilisez la règle personnalisée **Pathos du gang Gehna** (page 140) car beaucoup des mythes qui y sont suggérés peuvent provoquer des émotions réelles.

L'IGNORANCE EST LE VÉRITABLE ENNEMI

Vous tomberez sur de nombreuses rumeurs, ragots, fausses informations et même de la propagande en explorant et en interagissant avec toutes les communautés de cet univers. Même dans les régions sous l'influence ou le contrôle du gang Gehna, vous aurez des occasions de changer la perception (ou l'absence de perception) de la population concernant l'oppression systémique par l'éducation et la compassion.

AUCUNE COMMUNAUTÉ N'EST MONOLITHIQUE ET LES OPINIONS ÉVOLUENT

Aucune communauté ne fait bloc sur une opinion. Une personne ou une organisation ne peut parler pour toutes les autres. Ce qui signifie que des trahisons peuvent provenir d'allié-e-s fidèles. Cependant, cela signifie aussi que vous pourrez trouver une famille inattendue dans des lieux où règnent l'intolérance et la haine. Dans chaque communauté, faites appel à des personnes chaotiques et complexes aux points de vue différents et qui ont leurs propres motivations pour suivre ou croire en une idéologie. Mais aucune opinion n'est faite d'acier : un cœur compatissant peut s'endurcir face aux difficultés ou se faire ronger par la rancune, et l'empathie est capable de faire fondre les plus cruels.

Capre de Jeu

La missive Mani fut rédigée il y a cinquante ans par une guilde riche et influente de mercenaires et chasseurs de trésor connue sous le nom de gang Gehna. Cette missive affirmait que les Naga menaçaient le bien commun avec leur magie sauvage et que le seul moyen de les empêcher de conquérir le monde civilisé était de leur dérober la source et le catalyseur de leur magie, leur nagamani (joyau magique). Des primes avantageuses furent promises en échange des nagamani et les Naga furent bientôt décimées et forcées à se cacher ou à s'enfuir. Les détails des mythes sur les Naga proférés par le gang Gehna dans la missive peuvent rester vagues et inquiétants, ou être développés de manière plus explicite avec la règle personnalisée **Pathos du gang Gehna** (page 140).

Cependant, les chasseurs de primes ont découvert que seules les Naga peuvent maîtriser la magie des nagamani. Certains d'entre eux se sont alors mis à exploiter des Naga vulnérables, menaçant de détruire leur nagamani ou de les remettre aux mains du gang Gehna si elles désobéissent.

En réaction à la missive Mani et aux chasses et à l'exploitation qui ont suivi, de nombreux groupes de résistance clandestins, tels que les Sapera ou les Vishkanya, se sont formés pour aider et abriter les Naga exilées ainsi que pour saboter et lutter contre cette loi extrêmement discriminante.

La missive Mani peut avoir été publiée lors de la plupart des époques et âges technologiques.

Lieux importants

- + **Gehnapur** : la plus grande ville de la région et le point de rassemblement central du gang Gehna. Elle est nichée sur une terre riche en ressources naturelles, qui ont permis à la guilda de s'enrichir indéfiniment et de lancer la missive Mani, la cause de l'ère d'exploitation dans laquelle la région s'est enfoncée.
- + **Billi Bagh** : cette ville peuplée de félinoides possède des fortifications naturelles. Relativement épargnée par la missive Mani, on la soupçonne d'abriter des Naga et leur dirigeant-e symbolique, læ Naagrani. La cheffe de la ville est Baghban Shera, une tigresse.
- + **Le reste de la région** : les villes les plus proches de Gehnapur ont été progressivement incitées à suivre la missive Mani grâce aux primes alléchantes, tandis que les plus éloignées et les plus protégées par leurs défenses naturelles restent épargnées. Il existe également de petites zones anti-missive en périphérie de Gehnapur qui refusent de faire affaire avec la guilda.

Idées de FLIRT DANS ce CADRE DE JEU

- + Partager de la street food
- + Faire un concours de nourriture avec de la street food
- + Marathon d'étals de nourriture (comme un barathon, mais en mangeant)
- + Se faire arroser de peinture liquide ou s'étaler des pigments en poudre lors du festival des Couleurs (Holi)*
- + Acheter une babiole sur laquelle iel a craqué (mais qu'iel ne s'est pas achetée)
- + S'envoyer des petits mots en payant un enfant dans la rue pour le faire
- + Rédiger un sher (couplet) qui chante ses louanges
- + Des activités d'avant le mariage avec des jeux en équipe où les ami-e-s et la famille d'un-e des partenaires affrontent les proches de l'autre (comme prendre les chaussures en otage)
- + Un rêve partagé avec un énorme orchestre, un paysage pittoresque et une multitude de danseur-se-s parfaitement synchronisé-e-s avec la musique

**Le consentement est primordial pour chaque activité, mais il est important de noter qu'il est obligatoire pour celle-ci. Sans consentement, c'est au mieux gênant et dégoûtant, et au pire une agression.*

CAMPAGNES

CHASSEURS DE PRIMES

Les PJ peuvent être de simples rouages dans la machine, des aventurier-e-s débutant-e-s qui se lancent dans une région déjà colonisée par le gang Gehna. Sans forcément travailler directement pour eux, le meilleur moyen de gagner de l'argent est d'accepter des primes sous la missive Mani. Les cibles plus importantes, tels que des PNJ de la résistance, ont des récompenses plus importantes... mais sont aussi plus risquées. Si l'une des PJ choisit le livret de la Naga, elle peut certainement rester incognito grâce à ses pouvoirs de transformation, bien qu'il y ait toujours un risque de voir son secret révélé.

IDÉES D'AVENTURES

- + **Attention, des Naga !** : après avoir parcouru le tableau des primes, vos PJ choisissent une mission relativement facile pour se faire de l'argent rapidement. Mais lorsqu'ils embarquent pour une quête censée être à portée de main (une quête Fedex suffit !), elles tombent sur un groupe de reconnaissance de Sapera.
- + **Le beurre et l'argent du beurre** : une prime a été placée sur un PJ Naga (ou un-e ami-e proche) ! C'est l'occasion rêvée de faire d'une pierre deux coups si vos PJ parviennent à établir un plan leur permettant d'empocher la prime puis de libérer la victime.

VENIN ET VELOURS

Les Vishkanya (jeunes femmes venimeuses) forment une enclave de la résistance dirigée par des Naga et qui est en désaccord avec beaucoup d'autres organisations naga qui luttent contre le gang Gehna, clandestines ou non. La réputation clivante du groupe provient du fait que beaucoup de ses membres se sont réapproprié l'insulte « vipère venimeuse » et ont laissé leur colère envers l'injustice transformer la magie de leur nagamani en venin.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ **À crocs et à sang** : un-e horrible chef-fe du gang Gehna a été retrouvé-e mort-e après une sortie nocturne en ville. Le seul indice : deux petits trous dans la peau et un corps exsangue. Les rumeurs parlent d'un esprit vengeur qui répondrait aux prières des opprimé-e-s. Vos PJ doivent élucider ce mystère. Le temps passe sans qu'aucun coupable ne soit pointé du doigt, la colère monte et des émeutes menacent d'éclater entre le gang Gehna et le quartier du divertissement.
- ✦ **Mariage sous la mousson** : vos PJ sont invitées au mariage d'un-e camarade qui se déroule sur toute une semaine. Cependant, à l'arrivée des invité-e-s la veille des festivités, une terrible mousson vous surprend. L'on commence à parler de mauvais présages, puis un-e invité-e tombe malade, suivi-e par un-e autre. Saurez-vous sauver le mariage ?
- ✦ **À pas de velours** : si l'un de vos PJ a choisi le livret de la Naga, un-e félinôïde charismatique l'aborde pour lui demander son aide concernant un « miounuscule prrproblème » qu'elle seule peut résoudre. L'inconnu-e sait qu'il s'agit d'une Naga, même si elle est déguisée ou si elle a changé de forme, car c'en est une aussi et iel l'a observée attentivement. S'ensuit un amiusant et rocambolesque jeu du « chat et du chat » qui impliquera le reste des PJ. Il s'agit également d'une opportunité de recrutement : le livret de la Naga, qui est le personnage central, peut choisir de rejoindre les Vishkanya à la fin de la mission. Le reste du groupe peut aussi demander à les rejoindre s'ils ont suffisamment impressionné la personne chargée du recrutement.



La missive Mani

Vous avez peut-être envie d'enjeux plus vastes et plus importants. Détruire et brûler la missive Mani. Peut-être même lui porter un coup au cœur en attaquant le QG du gang Gehna. Si nous étions dans une série télévisée, ce serait la dernière saison.

IDÉES D'AVENTURES

- + **Unissons nos forces** : prendre d'assaut le QG du gang Gehna ne va pas être du gâteau ; il est temps de réunir toutes les factions de la résistance. Bien qu'elles aient toutes les mêmes principes fondamentaux sur le papier, leur manière d'y arriver diffère grandement. Les PJ parviendront bien à les faire s'entendre... non ?
- + **Bouleverser les mœurs et les cœurs** : les PJ ont trouvé la véritable raison d'être de la missive Mani. Si la population venait à l'apprendre, elle mettrait immédiatement fin à cette pratique discriminante. Cependant, le seul endroit capable de propager la vérité, que ce soit par magie, diffusion sonore ou impression de masse, est contrôlé par le gang Gehna.
- + **Sus au château** : parfois, il suffit d'avoir une équipe d'assaut d'élite (vos PJ) pour entrer quelque part et trouver la faiblesse de l'ennemi. Il s'agit d'une infiltration aux enjeux majeurs : atteindre le centre de contrôle ou le bureau du dirigeant du gang Gehna afin de renverser la guilde.

PERSONNAGES

GANG GEHNA

Pururaj Kumar (aucun pronom, toujours utiliser son nom entier) : à la tête de la guilde. Si vous cherchez le mot « privilège » dans le dictionnaire, vous trouverez une galerie de portraits de la créature vaniteuse connue sous le nom de Pururaj Kumar. Dans ce rôle depuis la naissance, Pururaj Kumar croit au message de la missive et que tout ceci arrive pour le « bien commun ».

NAGA

Naagrani (iel) : la plus âgée et la plus sage de toutes les Naga, iel est un symbole d'espoir pour son peuple et nombreuses sont les Naga qui prononcent son nom avec idolâtrerie. Iel n'est presque pas marqué-e par les années. Lorsque le gang Gehna a lancé la missive Mani, de nombreuses Naga se sont sacrifiées pour lui permettre de se cacher et iel doit vivre avec cette culpabilité depuis. Son nagamani est rouge vif et son pouvoir lui permet de connaître la localisation de toutes les Naga vivantes, ce qui en fait une cible de grande valeur auprès du gang Gehna et des chasseurs de trésor. Iel se cache sous l'identité d'un-e féloïde conseiller-e de Baghban Shera, son amante à la cour.

SAPERA

Asfandiyar (il/iel) : à la tête des Sapera, l'enclave qui résiste clandestinement contre le gang Gehna, Asfandiyar est le fléau des chasseur-se-s de prime. Il a joué un rôle essentiel en mettant Naagrani à l'abri peu après la publication de la missive, mais en échange d'un grand sacrifice pour lequel il se sent toujours responsable. Son nagamani est un onyx sombre qui lui confère un bouclier de force.

VISHKANYA

Beena (elle) : l'allure taquine et charmante de la dirigeante des Vishkanya dissimule son caractère impitoyable. Elle préfère apparaître sous la forme d'une jolie humaine dans la fleur de l'âge aux yeux du même vert éclatant que son nagamani, qu'elle porte en maang tika (un bijou de front qui descend jusqu'au-dessus de ses sourcils). Enfant, elle fut la seule survivante d'une attaque de la missive Mani sur sa famille par le gang Gehna, ce qu'elle rappelle chaque fois qu'elle essaie de rallier quelqu'un à sa cause. L'attitude de Beena contre l'oppression systémique est simple : gagner quoi qu'il en coûte. Il paraît que le pouvoir de son nagamani renferme un poison si puissant qu'un seul contact de sa peau est mortel ; c'est pourquoi elle ne sort jamais sans ses gants.

Allié.e.s

Baghban Shera (iel/elle) : diplomate rusé-e et attentionné-e et porte-parole de son peuple, Baghban Shera dirige une forteresse félinéoïde qui a réussi à se défaire de l'emprise du gang Gehna. Le titre Baghban signifie « jardinier-e », ce qui résume bien les responsabilités de Shera : elle arrache les mauvaises herbes de l'intolérance et refuse de faire affaire avec le gang Gehna et de laisser entrer des chasseur-se-s de primes dans son domaine. Alliée très proche et amante de Naagrani, elle suit souvent ses conseils.

Noms

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| + Aakash (ciel) | + Pooja (prière) |
| + Aatish (feux d'artifice) | + Samay (temps) |
| + Andhera (ténèbres) | + Saya (ombre) |
| + Baarish (pluie) | + Sejal (rivière) |
| + Bulbul (rossignol) | + Soma (lune) |
| + Chaman (jardin) | + Suraj (soleil) |
| + Chameli (jasmin) | + Talwar (épée) |
| + Dhanush (arc) | + Tara/Sitara (étoile/étoiles) |
| + Fiza (vents) | + Taskeen (satisfaction) |
| + Hirav (verdure) | + Tehzeeb (politesse) |
| + Indra (pluie) | + Ujala (lumière) |
| + Muskaan (sourire) | + Vasudha (terre) |
| + Payal (bracelets de cheville) | + Zameer (conscience) |

RÈGLES PERSONNALISÉES

PATHOS DU GANG GEHNA

Voici une règle personnalisée de construction de monde afin de détailler les pires aspects de la missive Mani. Ce doit être fait avec le consentement et le soutien unanimes de l'ensemble du groupe. Choisissez autant d'éléments de mythes et de propagande que vous le souhaitez pour le contenu de la missive originale. Vous êtes libre d'en inventer à condition qu'ils soient associés à une réalité. En tant que meneuse, vous pouvez les introduire petit à petit en tant que résultats négatifs pour mettre en avant ces thématiques.

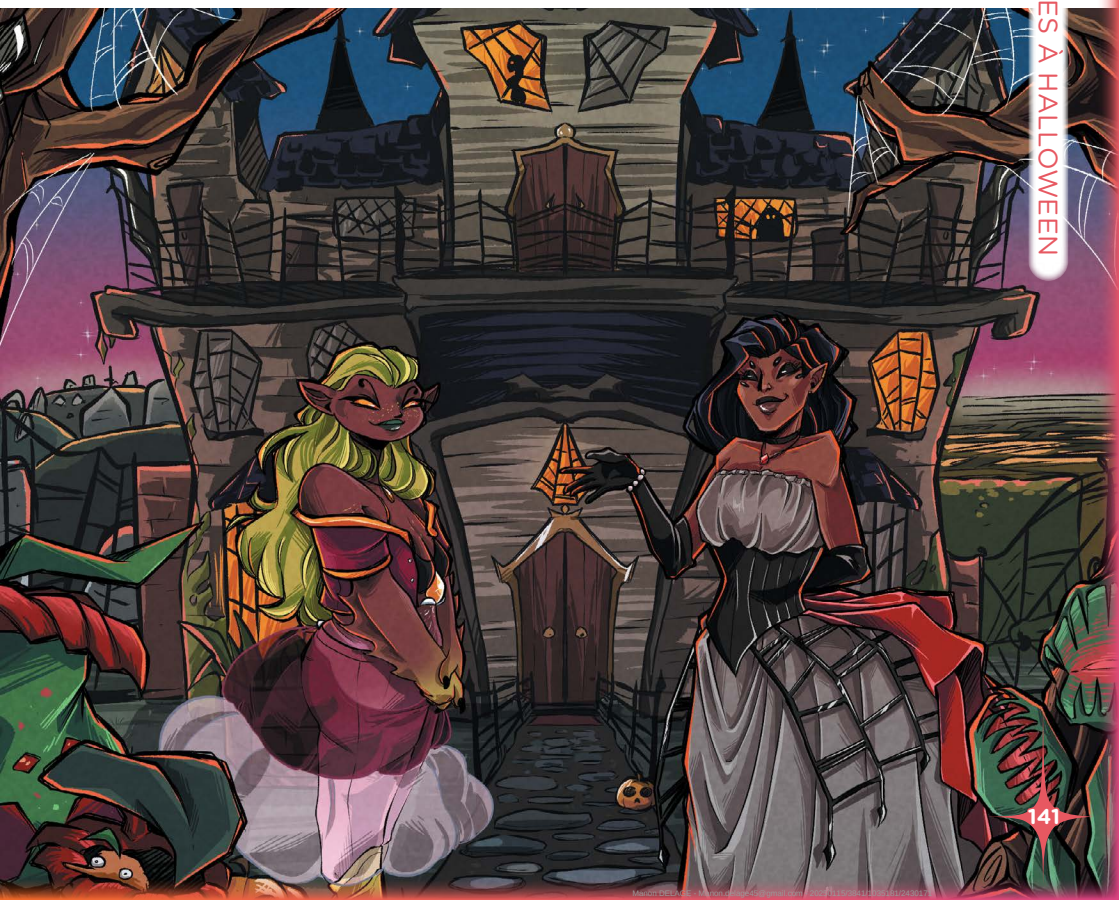
- + **Mythe** : les Naga ne peuvent changer leurs yeux et on les reconnaît à leurs iris de serpent.
- + **Réalité** : les Naga peuvent modifier l'intégralité de leur corps. Elles préfèrent cependant garder leur sclérotique qui déborde sur leurs pupilles pour avoir une meilleure vue. Elles choisissent souvent des formes félinoides pour être plus discrètes, mais certaines Naga profondément infiltrées au sein du gang Gehna n'ont pas l'air différentes des personnes dotées de pupilles.
- + **Mythe** : les Naga peuvent contrôler des foules grâce à leur nagamani.
- + **Réalité** : bien que le pouvoir de chaque nagamani se manifeste différemment et que certaines Naga soient capables d'apaiser ou d'enflammer les tempéraments des personnes les plus proches, aucune ne peut contrôler plusieurs esprits à la fois.
- + **Mythe** : les Naga sont de dangereuses prédatrices qui dévorent tout le monde et torturent leurs proies.
- + **Réalité** : le cannibalisme est mal vu chez les Naga et leur communauté ne chasse ni ne torture d'autres créatures.
- + **Mythe** : les nagamani peuvent être exploités pour dompter et concentrer la magie.
- + **Réalité** : bien qu'ils puissent donner un avantage considérable aux mages non-Naga, seules les Naga sont capables d'utiliser pleinement les pouvoirs de leur nagamani. Dans des cas extrêmement rares, un-e mage non-Naga peut réussir à exploiter pleinement le pouvoir d'un nagamani, mais seulement lorsqu'il lui a été volontairement partagé par la Naga en question.

Méli-mélo de monstres à Halloween

par Ash Cheshire

Résumé

Reine Octobre, l'ae splendide araignée vampire, organise la plus fantastique des fêtes d'Halloween dans son manoir gothique et tous les monstres sont invités ! Il y aura des jeux, à manger, des costumes et de la musique. Pour la première fois cette année, Reine Octobre a même promis de nous donner accès à l'intégralité du manoir et du domaine avec ses jardins, ses souterrains, ses couloirs labyrinthiques, ses passages secrets à explorer et divers objets mystérieux à essayer. Le soleil commence tout juste à se coucher et la fête prend fin à l'aube, alors pas de temps à perdre ! Rien au monde ne pourrait gâcher la fête... à moins que ?



PRINCIPES

TOUTOURS PLUS CAMP

Profitez d'un Halloween *camp* dans **Méli-mélo de monstres à Halloween** ! Apportez-y votre tendresse pour les films de série B et votre espièglerie !

DÉVELOPPEZ ET AMÉLIOREZ LES MÉTAPHORES DE MONSTRES

Il existe une telle quantité de contes et de mythologies sur les monstres que cela peut sembler un peu limité d'essayer de faire les choses « correctement ». Sans parler du fait que certains clichés sur les monstres sont blessants et/ou réducteurs. N'hésitez pas à inventer une mythologie de monstres qui vous parle, et n'oubliez pas de réfléchir à comment votre concept peut lutter contre les oppressions afin d'être en accord avec les principes de respect de **Thirsty Sword Lesbians**.

EXPLOREZ UN MANOIR INFINI ET SON DOMAINE

Le manoir de Reine Octobre et le domaine qui l'entoure sont tout aussi surnaturels et mystérieux que leur propriétaire. Vous avez besoin de quelque chose en particulier pour la fête ? Un certain type de pièce ? Une ambiance spéciale ? Faites le tour du domaine, car il ne manque de rien. Au pire, vous pouvez toujours appeler le majordome !

C'EST LA FÊTE !

Cette soirée vous réserve sans doute quelques surprises et les esprits risquent de s'échauffer, mais vous venez pour vous amuser. Ce qui ne veut pas dire qu'aucune épée ne sera brandie (un duel dans l'escalier est le meilleur moyen de se mettre en appétit pour les canapés et autres cocktails monstrueux), mais vous êtes là pour faire la fête.

METTEZ L'ACCENT SUR LES PERSONNAGES

Thirsty Sword Lesbians atteint réellement son potentiel lorsqu'on s'en sert pour raconter des histoires centrées sur l'humain ; les gens auxquels vous parlez, avec qui vous flirtez, que vous essayez de comprendre et que vous combattez. Cela implique de fournir une généreuse dose d'informations : nous n'avons pas inclus de mécaniques pour expliquer la manière dont les monstres utilisent leurs pouvoirs, ni comment fonctionnent les éléments surnaturels ou magiques. La meneuse peut se charger de vous donner des informations intéressantes ou interactives. Ensuite, impliquez des personnages. Explorez le manoir ! Acceptez un duel ! Proposez un jeu de société !



CADRE DE JEU

Difficile d'être une cryptide de nos jours. On fait peut-être fureur dans les médias et sur internet, mais quand il s'agit de nous inclure dans la vie réelle ou de nous inviter dans vos maisons, il n'y a plus personne. Heureusement, on a notre communauté... et notre propre fête d'Halloween ! Nous remercions Reine Octobre pour cela, la plus sage et la plus merveilleuse des araignées vampires, le monstre qui attire tous les regards et notre hôte de ce soir.

Le soir d'Halloween, Reine Octobre invite tous les monstres jusqu'au dernier à se rendre à son magnifique manoir hanté sur la colline, aux nombreuses salles et au domaine labyrinthique. Du crépuscule à l'aube, nous nous rassemblons toutes pour passer une nuit de camaraderie mouvementée et sanguine.

Les conflits les plus graves sont mis de côté pour la soirée ; le manoir de Reine Octobre est suffisamment grand pour que ceux qui préfèrent rester séparé-e-s le restent... par magie, si nécessaire. Cependant, les autres querelles ne sont pas interdites. Un grand nombre de vieilles rancunes, de quiproquos, de désaccords et d'anciennes blessures ont éclaté au grand jour lors de fêtes d'Halloween et ont été résolues au cours de la soirée. Ce terrain neutre a même tendance à faire sortir le vieux poison pour mieux y apporter un antidote. Octobre croit à l'importance de la participation active lors des résolutions de conflit au sein de notre communauté car ensemble, nous sommes plus fort-e-s et plus vivant-e-s.

Les tables sont dressées, les citrouilles allumées et les invités arrivent... Il ne manque plus que vous ! Quoi que vous cherchiez, cette fête vous apportera sans doute satisfaction...

CAMPAGNES

Un.e CHASSEUR·SE DE MONSTRES TAPÉ L'INCRUSTÉ

La fête d'Halloween des PJ est interrompue lorsque Reine Octobre réclame une réunion privée pour leur expliquer qu'un.e chasseur·se de monstres s'est introduit·e dans son manoir. Octobre demande aux PJ de lui ramener l'intrus·e en sécurité sans trop attirer l'attention des autres invité·e·s. (Si vous voulez créer votre propre PNJ dimensionnel, nous recommandons particulièrement le livret de la Détective.)

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Les PJ doivent se frayer un chemin entre les différent·e·s invité·e·s qui ont des griefs contre eux pour essayer de mettre la main sur l·a chasseur·se de monstres, qui parvient toujours à garder une longueur d'avance. Vous vous retrouvez à faire un duel dans chaque pièce !
- ✦ Une fois l'intrus·e trouvé·e, les PJ découvrent qu'il·a des problèmes similaires aux leurs et des informations par rapport à leurs conflits. Iel accompagne chaque PJ vers une résolution d'un de ses soucis tout en se faisant escorter vers Octobre.
- ✦ Lorsque les PJ arrivent devant Octobre, l'intrus·e révèle la vérité : iel est là pour prévenir les monstres d'une incursion humaine et pour les aider à se défendre contre les puissances toxiques humaines. Le groupe, l·a chasseur·se et Octobre unissent leurs forces pour affronter la menace.

TERRAIN NEUTRE

À cause du statut de terrain neutre de la fête d'Halloween, de nombreux monstres arrivent avec leurs vieilles rancunes et sont prêt·e·s à arracher ces épines de leur cœur.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Reine Octobre a demandé à votre groupe de l·a retrouver au cours de la fête : ol a besoin de votre aide pour résoudre un conflit entre monstres.
- ✦ Une membre de votre groupe étant venue avec son propre grief, Reine Octobre vous aide à trouver un moyen de l'aider.
- ✦ Pendant la fête, un·e ancien·ne rival·e aborde le groupe et vous n'aurez d'autre choix que de résoudre vos conflits, que vous soyez prêtes ou non !

PERSONNAGES

Le manoir (ce/ça) : certains prétendent que cette entité magique viendrait de l'espace et qu'il s'agirait d'un vaisseau spatial vivant qui explore l'univers. Seul-e Reine Octobre connaît la vérité : ol vit dans son manoir depuis aussi loin que remonte la mémoire des monstres. Le manoir réagit constamment aux événements qui se déroulent sur son domaine en changeant de décor ou d'ambiance (par tous les moyens, allant de sa musique diégétique aux microclimats !), avec parfois des messages écrits ou encore des réactions sonores. Ce qui ne change pas dans son décor actuel est la thématique toiles d'araignée, avec ses rideaux en dentelle aux sublimes et complexes motifs de toile et ses lustres aux araignées de cristal tissant des fils d'argent. Ses épées sont les balustrades, les bras des lustres et même les épées des tableaux sur ses murs. Le manoir accorde une importance particulière au fait d'abriter les monstres et se montre extrêmement protecteur envers ses résident·e·s permanent·e·s. Il est prêt à intervenir pour défendre quiconque se trouve sur son domaine à tout moment.

Reine Octobre (ol) : Octobre est une araignée magique et læ gardien-ne du manoir. Ol prend son rôle très à cœur et consacre beaucoup de temps et d'énergie à l'entretien et au bonheur du manoir. Ces deux-là font un magnifique travail d'équipe. La magie d'Octobre lui permet de se transformer. Ainsi, ol apparaît parfois sous la forme d'une grande et sublime femme avec une chevelure de jais aux boucles hollywoodiennes et de longues robes élégantes aux motifs de toile d'araignée. Ol peut également se montrer sous son apparence d'araignée de n'importe quelle taille : une magnifique araignée gris tourterelle aux nombreux yeux noirs et brillants et dont les mandibules élégantes rougissent légèrement sous le coup de l'émotion.

Ophrys (elle) : cette femme-plante magique est la botaniste du manoir. Elle supervise toutes les plantes de la propriété et en prend le plus grand soin. C'est grâce à elle que le labyrinthe végétal est si vivace, que les plantes grimpantes sont si bavardes et que le jardin est toujours en fleurs et fruits. Ophrys peut changer son apparence à volonté : un jour, une orchidée en fleurs et l'autre, une femme non binaire aux vêtements amples en satin couleur crème striés de magenta et d'indigo, comme les pétales d'une orchidée. Elle tire son épée d'une orchidée à son poignet et sa lame est une longue feuille de la même fleur. Ophrys ressent le besoin de prendre soin des visiteurices et de ses colocataires, mais elle sait qu'il vaut mieux fournir un bon terreau et de l'engrais pour que les autres grandissent et s'épanouissent à leur propre rythme. Profondément curieuse, elle vous posera beaucoup de questions judicieuses, semant dans la conscience des autres son don de perspicacité et pour faire des liens.

Chef (ul) : cuistot en chef du manoir et lycanthrope. Ul est un-e humain-e à l'arête du nez épaisse, au teint olive et aux longs cheveux auburn qu'ul noue en tresse le long de son dos. Son apparence de loup possède une fourrure gris foncé avec des touches de blanc sur le cou et la queue. Les cuisines sont son domaine, particulièrement ce soir, mais si vous êtes en quête d'inspiration ou de potins, Chef et sa M. C. (Meute de Cuisine) en ont à revendre. L'épée de Chef est un long couteau de cuisine parfaitement équilibré qu'ul garde au flanc ou à portée de main. Sa mission est d'alimenter la fête depuis sa cuisine. Hors de question qu'un monstre reparte en ayant faim !

Le Majordome (il) : le Majordome est un étrange personnage, une silhouette invisible dans un vieil uniforme rouge de groom. Personne ne sait vraiment s'il vient d'une autre dimension, s'il a voyagé dans le temps, s'il s'agit d'un fantôme, d'une illusion ou peut-être même d'une extension de la conscience du manoir... Lorsque vous en avez besoin, un cordon en velours rouge orné d'un gland doré apparaîtra pour vous permettre d'appeler le Majordome. Silencieux, il est extrêmement expressif par ses gestes et vous procurera tout ce que vous désirez. Il porte un petit étui argenté qui contient du papier et un crayon pour noter la moindre information ou message à transmettre. Certains monstres prétendent avoir aperçu une inscription gravée à l'intérieur de l'étui, mais cette rumeur n'a jamais été confirmée.

Noms

Prénoms

- | | | |
|------------|----------|-----------|
| + Barbara | + Igor | + Sadako |
| + Bela | + Karl | + Su-mi |
| + Boris | + Mina | + Su-yeon |
| + Carmilla | + Ofélia | + Vincent |
| + Elvira | + Raven | |

Noms de Famille

- | | |
|-----------|-------------|
| + Cadavra | + Montrésor |
| + Craven | + Moreau |
| + Goldwyn | + Nosfératu |
| + Harker | + Price |
| + Karloff | + Strange |

Si vous manquez d'idées et que vous voulez des péripéties apportées par le manoir ou le domaine pour votre fête de monstres, voici quelques suggestions :

- ✦ Un groupe de fêtard-e-s chahuteur-se-s arrive dans la scène
- ✦ Une porte très mystérieuse vient d'apparaître sur le mur
- ✦ Le Majordome apparaît avec une requête inhabituelle
- ✦ Un-e ancien-ne rival-e entre dans la pièce !
- ✦ Un-e humain-e frappe à la porte d'entrée
- ✦ Cauchemar en cuisine
- ✦ Reine Octobre a disparu !

- ✦ Le labyrinthe végétal se met à pousser tout autour de vous
- ✦ Le kiosque se met à grogner et... à se lécher les babines ???
- ✦ Les plantes grimpantes qui échangeaient des messes basses se sont tuées à votre approche...
- ✦ Un groupe d'ados gothiques humain-e-s se trouve dans le cimetière !
- ✦ L'une des portes du mausolée est mystérieusement ouverte
- ✦ Vous entendez une musique qui provient de quelque part dans le domaine...

DUEL DE DAMES

par June LaLonde et Sean Nitter

Résumé

Les années 60. Les étudiant-e-s manifestent contre la guerre du Vietnam sur les campus. La crise des missiles de Cuba commence. Les robes fourreaux et les *kitten heels* sont à la mode. La loi sur les droits civils du président Johnson est acceptée au sénat. Mais le monde entier a les yeux rivés sur une seule chose : le Championnat du monde d'échecs. Les noms de Nona Gaprindashvili et Alla Kushnir sont sur toutes les lèvres. Le globe entier retient son souffle, et puis... pion en d4.

PRINCIPES

Le pion est plus fort que l'épée

Tout le monde connaît les échecs, et tout le monde y joue. Les conflits traditionnels que l'on résoudrait par un débat ou une bagarre sont souvent réglés ainsi. On y joue dans les fêtes, dans les cafés, dans les halls d'hôtel ou au parc. Dans les épiceries, les vendeur-se-s lisent Échecs Magazine. Les hauts fonctionnaires prédisent les résultats de leurs machinations politiques sur un plateau d'échecs. Les joueur-se-s d'échecs sont valorisé-e-s, voire idolâtré-e-s.

GAGNER ENSEMBLE

Après les parties, voire en plein milieu, les membres de l'Organisation Pour l'Accessibilité des Leçons d'Échecs (OPALE) coopèrent pour trouver des stratégies, interpréter différents scénarios possibles et surtout, s'encourager les un-e-s les autres. Lorsqu'on s'affronte aux échecs, c'est peut-être pour gagner, mais aussi pour enseigner et apprendre. Læ gagnant-e est félicité-e et les deux joueur-se-s tirent des leçons d'avenir du déroulement de leur partie.

LES ÉCHECS SONT LA VIE EN MINIATURE

Les échecs sont une métaphore de la vie, et vice-versa. Une partie peut être l'habillage d'une scène qui n'a rien à voir. Décrivez votre partie de manière à correspondre à la conversation. Prendre une pièce ou effectuer une manœuvre sont des sous-entendus, et vous pouvez choisir lesquels. Les échecs peuvent être utilisés comme une manière d'effectuer une Manœuvre, et peu importe qui remporte la partie.

À travers une partie, vous pouvez **Cerner une personne**, **Combattre** et **Séduire** en menant une conversation uniquement compréhensible par votre adversaire et ceux qui connaissent les subtilités de votre jeu.



Capre de Jeu

L'Organisation Pour l'Accessibilité des Leçons d'Échecs (OPALE) est un groupe international créé dans les années 1930 pour aider les communautés marginalisées à apprendre et exceller aux échecs. OPALE unit ses efforts pour que ses membres puissent apprendre, voyager et participer à des tournois aux quatre coins du monde. Les membres d'OPALE célèbrent les échecs et les personnes qui y jouent, et leurs parties ne sont ni morne ni silencieuses. Parfois, l'un-e ou les deux joueur-se-s sont en pleine concentration, mais iels passent une bonne partie de leur temps à parler en jouant, de leur partie ou d'un tout autre sujet.

OPALE peut avoir réuni les PJ par-delà les frontières, ou ils peuvent provenir du même pays et affronter des membres internationaux pour la première fois.

Deux organisations sont connues pour reprocher aux membres d'OPALE de ne pas rentrer dans le moule, voire leur existence. Elles recourent souvent à des figures politiques du monde entier en quête de pouvoir pour promouvoir leurs intérêts.

- ✦ **La Coalition Religieuse d'Échecs** : la CRÉ offre une renommée et un soutien financier fort appréciés aux joueur-se-s, qui doivent en retour appliquer un code moral en accord avec la direction divine de la CRÉ. Son objectif est de dénicher et de révéler au grand public les joueur-se-s qui s'adonnent à des pratiques « occultes » des échecs.
- ✦ **L'Association Nationale des Compétitions d'Échecs** : l'ANCE est le programme d'échecs du Warbarly College, connu mondialement pour enseigner des méthodes brutales mais efficaces. Elle possède son propre système de classement, qui a une influence considérable et peut souvent servir à empêcher un-e joueur-se de participer à un tournoi si l'ANCE estime qu'il n'est pas à la hauteur. Selon la rumeur, l'ANCE aurait inventé une machine de calcul capable de battre n'importe quel-le joueur-se humain-e.

À cause de votre réputation, ces groupes vous tiendront peut-être à l'œil et chercheront à proclamer vos valeurs au grand public. Que choisirez-vous entre envisager leurs propositions, ignorer leurs accusations ou les confronter ouvertement ? À vous de le découvrir au cours d'une partie d'échecs !

CAMPAGNES

Désertion

Les PJ sont des agentes secrètes d'OPALE offrant un refuge aux joueur-se-s cherchant à désertier leur affiliation politique, religieuse ou institutionnelle actuelle. Ils se servent des parties d'échecs pour échanger des messages codés et les tournois sont de rares opportunités d'affronter leurs ennemi-e-s ou de proposer de l'aide en face à face.

Pour leurs adversaires, ce sont des agentes doubles soupçonnées d'espionnage. Pour les personnes qu'elles aident, ce sont des bouées de sauvetage.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ **Le gambit de Lonie** : le tournoi interzonal, organisé à Stockholm cette année, est un événement coûteux, même pour les invité-e-s. Les PJ parviendront-ils à y participer, que ce soit en empruntant, en s'infiltrant ou avec un peu d'intimidation, pour rencontrer la joueuse écossaise Fé Lonie ? Son changement de style récent, qui s'éloigne des méthodes brutales de l'ANCE pour adopter une approche plus enjouée, signifie-t-il qu'elle souhaite rejoindre OPALE ? Comment savoir si elle ne complot pas avec l'ANCE pour infiltrer OPALE ?
- ✦ **Clouage ultime** : Adriana Rojas Diaz, une joueuse vénézuélienne, vient de perdre une partie à l'Open de Paris qui devait la qualifier pour devenir grande maîtresse. Des agent-e-s des renseignements l'ont escortée vers la sortie immédiatement après la partie et depuis, elle a disparu. Après examen de sa partie, vous en avez conclu qu'elle a perdu délibérément ! Entre jeux postaux, appels longue distance et ficelles à tirer à l'international, trouverez-vous qui a fait pression sur elle à temps pour convaincre le jury de la réinviter à l'Open du Cap, en Afrique du Sud ?
- ✦ **Échecs et dames** : la CRÉ a présenté une requête pour interdire à l'une de vos membres de participer au tournoi en raison de sa relation romantique avec un-e rival-e sous prétexte que vous auriez échangé des informations, triché lors de matchs et porté atteinte à la réputation des échecs. La CRÉ a réussi à convaincre le jury d'inviter sa joueuse, Chastity Sainte-Rose, à participer au prochain tournoi à votre place. Parviendrez-vous à réfuter leurs accusations et à récupérer votre place dans le tournoi ? Saurez-vous les discréditer auprès du jury pour l'avenir ?
- ✦ **Pion secret** : une chanteuse est enrôlée de force en tant qu'espionne pour échanger des informations secrètes sur un plateau d'échecs, et sa petite amie est retenue en otage au cas où elle échouerait. Elle est censée jouer une fois par semaine dans un café parisien pour recevoir et transmettre les infos requises, mais ses coups incohérents commencent à se faire remarquer pendant les parties. Pire encore, certain-e-s comprennent que ses coups sont en réalité loin d'être incohérents. Saurez-vous déterminer qui l'a piégée ? Évitez-vous les soupçons durant l'élaboration de votre plan ? Parviendrez-vous à les libérer toutes les deux ? (Cette aventure s'inspire de l'histoire d'Adrienne Risa.)

DOMINER L'ÉCHQUIER DE L'UNIVERS

Dans des catacombes sont enfouis des sortilèges... Des sortilèges capables de défaire l'univers entier, ou de le protéger de la destruction... Des sortilèges qui ne peuvent être lancés qu'avec une parfaite partie d'échecs. Si pour le commun des mortels, les échecs sont le plus grand sport du monde, peu connaissent ses attributs occultes... et rares sont ceux qui cherchent à les apprivoiser !

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ **La magicienne de Riga** : les PJ visitent la Lettonie et se font transporter par une magie obscure vers un monde où une autre forme d'échecs domine : les échecs féériques, dotés de pouvoirs magiques, de pièces en forme d'animaux, de plateaux circulaires et de nouvelles règles. Les PJ pourront-ils s'enfuir avec l'aide de Tal, la magicienne excentrique ?
- ✦ **La marche du roi** : au cœur des forêts enneigées de Suède, au plus profond de l'hiver, un rituel se déroule à minuit dans le but de prédire l'avenir (inspiré du rituel suédois Årsgång). Les PJ sont seuls dans les bois en pleine nuit, sans lumière, nourriture ni eau. Ils doivent trouver leur chemin dans la forêt en suivant les règles du rituel afin de connaître leur avenir. Le Cheval du Ruisseau, une créature mythique de la forêt, est prêt à défier les PJ aux échecs dans une partie où les pièces de la première rangée sont dans le désordre.
- ✦ **Projet lunaire** : le premier événement télévisé sur la lune est un tournoi d'échecs dont le prix est la bénédiction de la déesse Luna. Læ gagnant-e recevra un an d'accès à la lune ainsi que le titre de Chevalier-e d'argent. Cependant, il ne manque plus qu'un seul composant aux agent-e-s de l'ANCE pour terminer leur ordinateur joueur d'échecs : de la roche lunaire. S'ils parviennent à en récupérer, cette roche permettra à l'IA de battre n'importe qui aux échecs et même de menacer le monde ! Obtiendrez-vous la bénédiction de la déesse tout en empêchant l'ANCE de dérober ses minéraux ?





PERSONNAGES

ORGANISATION POUR L'ACCESSIBILITÉ DES LEÇONS D'ÉCHECS (OPALE)

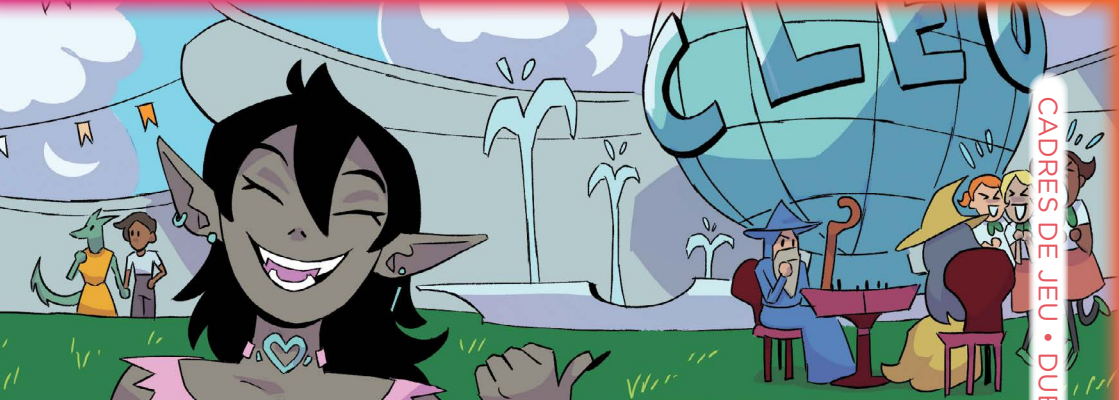
Jande Chernev (elle) : membre senior d'OPALE à l'allure chaleureuse et savante. Sa grande intelligence s'applique aux échecs comme aux gens. Son apparence nonchalante et son humour pince-sans-rire dément son intelligence émotionnelle. Discrète, subtile mais une mentor terriblement efficace.

Buck Cas (elle/iel) : cette nouvelle joueuse s'en sort étrangement bien mais manque d'expérience et de connaissances. Jouer la rend extrêmement enthousiaste et elle adore rencontrer de nouvelles personnes et relever des défis. Iel joue de manière impitoyable et n'hésite pas à s'amuser et à se mettre dans le pétrin ; si son adversaire ne prend aucun plaisir, iel préférera le laisser gagner. Il lui manque une dent de devant.

COALITION RELIGIEUSE D'ÉCHECS (CRÉ)

Don Fischer (il) : président de la CRÉ et ancien champion du monde. Fischer a quitté la compétition plusieurs années auparavant, lorsqu'Isabella Knight l'a vaincu, mais a continué de profiter de sa célébrité et de sa fortune pour influencer le jeu et empêcher les futur-e-s joueur-se-s de recourir à des coups immoraux tels que celui d'Isabella, surnommé le **Duel des dames**.

Chastity Sainte-Rose (elle) : championne de la CRÉ. Connue pour son style patient et chirurgical, Chastity calcule chacun de ses coups à la perfection et réussit souvent à piéger ses adversaires sans leur laisser d'autre choix que de se rendre. Elle porte une rose en pendentif offerte par sa grand-mère, grande maîtresse des échecs.



Association Nationale des Compétitions d'Échecs (ANCE)

Fé Lonie (elle) : joueuse franco-écossaise célèbre pour sa rapidité et ses victoires fulgurantes. Son regard de braise est capable de décontenancer les adversaires les plus sanguin-e-s. Bien qu'elle soit inscrite à l'ANCE, elle a semblé faire durer ses matchs les plus récents, troquant ses techniques brutales contre un style plus enjoué.

Non membres et surnaturel.le.s

Sandra Vogelfield (elle) : journaliste pour Échecs Magazine. Toujours très informée sur les allées et venues des joueur-se-s, même les plus solitaires. Sandra ne résiste pas à un secret et a perdu bien des amitiés pour dégoter un scoop. Son calepin noir renferme le numéro de téléphone de tous les membres notables du jury.

Le Cheval du Ruisseau (il) : un mystérieux cheval légendaire qui peut adopter la forme d'un homme du nom de Näcken. S'il vous a choisi-e, il peut étendre son dos pour transporter autant de choses ou de personnes que nécessaire. Cependant, si vous le vexez, il vous attrapera de sa queue et vous noiera dans les eaux glaciales de son ruisseau. Tenir fermement un morceau de métal dans votre poche peut permettre de déjouer ses plans ou l'inciter à venir jouer aux échecs avec vous. Il commence toujours par l'ouverture Petroff du cavalier en f3.

Luna (elle) : déesse de la lune. C'est une farceuse, mais elle ne ment jamais. Son attitude et sa manière de parler sont très formelles et désinvoltes. Elle joue avec un jeu d'échecs d'argent et d'obsidienne parsemé d'étoiles scintillantes. Si vous défiez et battez Luna aux échecs, vous avez une chance de remporter le titre de Chevalier-e d'argent de la Lune. Luna contrôle la lune et ses ressources.

Misha Tal (iel) : cet-te humain-e fut abandonné-e au royaume des fées et élevé-e par des nymphes dans un monde fantastique et surnaturel. C'est là qu'iel a appris à survivre. Iel est jeune, terre à terre et connaît mal les normes sociétales auxquelles les PJ pourraient l'ae confronter. Son arc (nommé *Arc du Fou*) lui permet d'attaquer ses proies de manière audacieuse et créative. Iel est prêt-e à commettre des sacrifices pour la victoire. Iel préfère l'ouverture espagnole et la défense Benoni.

CLASSEMENT DES JOUEUR·SE·S D'ÉCHECS

Du plus important au moins important :

- + Grand·e maître·sse
- + Maître·sse international·e
- + Champion·ne du monde
- + Chevalier·e d'argent de la Lune
- + Fouille des rêves

Noms

- | | | |
|-------------------|---------------------|-----------------------|
| + Aaliyah Price | + Koneru Polgar | + Sofía Pérez |
| + Amani Álvarez | + Lei Zhongyi | + Veronica Capablanca |
| + Ira Lane | + Louise Flores | + Victoria Lasker |
| + Iris Robinson | + Michele Ashley | + Xu Yifan |
| + Jada Williams | + Mikhaila Nakamura | + Zhao Yifan |
| + Jean Taylor | + Nia Krush | + Zoe Castillo |
| + Judit Botvinnik | + Pat Morphy | |

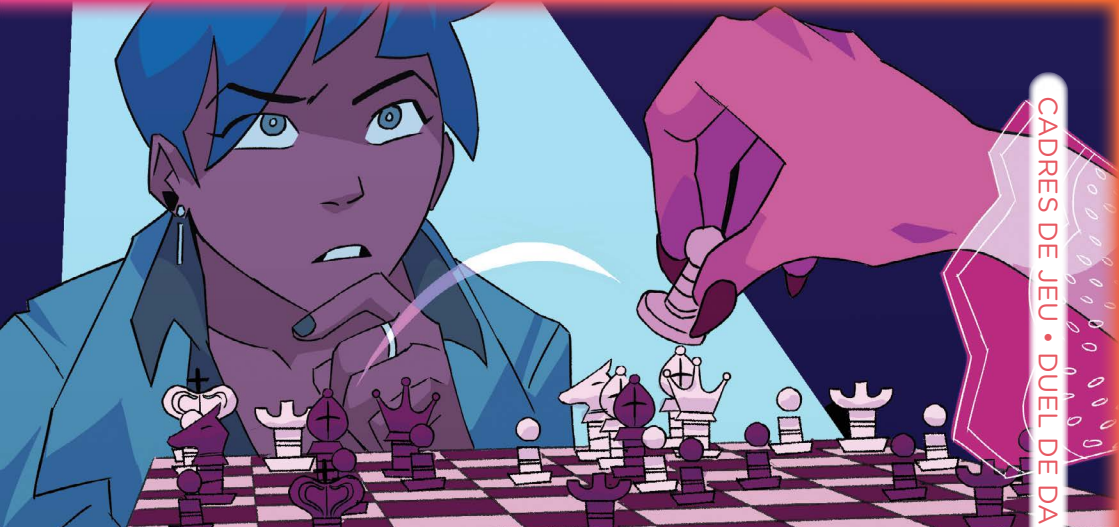
Esthétique

Chaque joueur·se a sa propre particularité. Elle peut être déterminée par son style, ses ouvertures préférées ou ses stratégies. Au lieu de votre attitude, de votre tenue ou de votre épée, choisissez :

Style (attitude) : chirurgical, romantique, technique, assassin, de roi/reine de l'évasion, professionnel, acharné, de savant fou, de mage, de génie, naturel, de prodige

Ouverture (tenue) : le gambit dame, la défense Caro-Kann, le système de Londres, l'attaque est-indienne, la défense sicilienne, la partie catalane, l'attaque grand prix, la défense française, la partie espagnole

Stratégie (épée) : en passant, zugzwang, tableau de mat, pion empoisonné, simplification, surcharge, pistolet d'Alekhine, moulin, attaque découverte, échec double, fourchette, clouage, enfilade, sacrifice de dame, déviation, mat du couloir, desperado, interférence



MANŒUVRES PERSONNALISÉES

AJOURNEMENT

Après avoir lancé les dés pour faire un coup mais avant que le résultat ne soit annoncé, n'importe quel·le joueur·se peut demander un **Ajournement** pour prendre le temps de réfléchir. Pendant ce temps, tous les autres personnages peuvent proposer du **Soutien émotionnel** au PJ dont le coup a été interrompu. Un certain temps passe puis tout le monde retourne à la situation initiale en étant mieux préparé, espérons-le, pour en affronter les conséquences.

ÉCHEC

Lorsque vous effectuez un coup pour envoyer un message codé à votre adversaire, donnez-lui un Ascendant sur vous et lancez 2d6 + **Cœur** ou **Esprit** :

10+ Choisissez 2 options

7-9 Choisissez 1 option

- + Vous seule comprenez le message codé contenu dans son prochain coup
- + Vous infligez un État d'âme avec un coup final menaçant
- + Vous intriguez votre adversaire et gagnez un Ascendant sur ellui
- + Vous remportez la partie et votre adversaire vous pose une question de la liste de **Cerner une personne**
- + Votre adversaire gagne en sachant que vous n'avez pas tout donné

Lors d'un résultat négatif, plusieurs possibilités : votre adversaire prend l'avantage et vous fait **Tituber**, votre message secret est compris par d'autres personnes ou votre adversaire n'est pas la personne que vous croyez (vous perdez tous vos Ascendants sur elle ; si vous n'en aviez aucun, elle gagne un Ascendant sur vous).

156

PRINCIPES

Créer de l'émerveillement

Laissez vos personnages s'évader pendant un instant, croire à l'impossible et retrouver l'espoir. Le monde extérieur regorge peut-être de ténèbres et de dangers, mais oubliez-les le temps du spectacle.

Rêver profondément et lâcher prise

Le Pays des Rêves prend vie en réagissant aux émois internes et aux désirs secrets. Transformez le chagrin en hautes tours aux marches traîtresses. Changez l'amour en un lit de ballons ensoleillé. Écoutez vos émotions les plus belles et les plus chaotiques et rendez-les concrètes.

Le refuge d'une famille trouvée

Où qu'elles aillent, les lesbiennes circassiennes peuvent compter les unes sur les autres. Même en cas de crise, le soutien et l'esprit de communauté ne manquent pas. Au cirque, vous aurez toujours une famille et des ami-e-s pour vous rattraper.

Cadre de Jeu

Le cirque du Scarabée irisé est une troupe queer qui voyage entre le Pays des Rêves et le monde éveillé pour créer des spectacles époustouflants et prouver que les rêves ne sont pas toujours destinés à disparaître lorsqu'on ouvre les yeux.

Le Pays des Rêves est un endroit changeant. Les émotions de chacun-e modifient le paysage, mais d'autres êtres transforment eux aussi les rêves, tels que les communautés natives des Oniriques ou les mystérieux numens. Certains numens sont répandus, comme Joie, Souvenir et Temps. D'autres sont plus durs à trouver, comme l'Obélisque-au-regard ou le Jamais-été. Le cirque possède un demi-numen, le Scarabée irisé, qui a manipulé le Grand Métier à tisser pour fabriquer un chapiteau capable de relier le monde des rêves à l'Amérique centrale des années 50.

Chacun-e vient au cirque pour une raison très personnelle. Les humain-e-s peuvent être là pour divertir l'humanité ou échapper à leur passé. Les Oniriques, pour séduire des êtres humains ou protéger leur pays de leur influence. Pour ceux qui ne sont pas complètement humain-e-s ou oniriques, jongler entre différentes identités peut réconcilier rêves et rêveur-se-s. Quant aux membres de la troupe, iels peuvent explorer le soutien apporté par une famille, qu'elle soit de naissance ou de cœur. Ce soutien est essentiel : les pauses se font rares entre les numéros à peaufiner, l'inspiration à trouver et les merveilles du Pays des Rêves à découvrir.

Changez les rêves en réalité avec suffisamment d'action, d'aventure et de romance pour que vos PJ se retrouvent suspendus à vos lèvres... ou dans les bras de quelqu'un.



UN CIRQUE BIENVAILLANT ET INCLUSIF

Afin d'offrir une base pour des histoires célébrant les identités queer, le cirque du Scarabée irisé est une institution ouvertement inclusive à l'impact culturel positif.

Toustes ensemble : la troupe est une coopérative équitable

- ✦ Aux mains de sa communauté, sans financeurs ni banquiers
- ✦ Pas de maîtres, de dompteur-se-s ni de Monsieur/Madame Loyal
- ✦ Tout le monde est valorisé et partage les rôles, la compensation, le travail et les compétences

Toutes couleurs et cultures : le cirque célèbre les personnes racisées

- ✦ Ses esthétiques sont multiculturelles et pas uniquement blanches
- ✦ Opportunités et succès pour toustes, sans exploitation
- ✦ Célébration de l'art culturel sans exotisme, tokénisme ni appropriation

Tous les genres : le cirque comprend de nombreux genres et expressions de genre

- ✦ Sur scène, le genre est représenté avec amour et non moquerie ou altération
- ✦ Les rôles sont accessibles à toustes, pas seulement à ceux qui correspondent aux stéréotypes
- ✦ Partage des tâches émotionnelles et domestiques

Tous les corps, tous les esprits : le cirque accueille tous les corps, handicaps et neurodivergences

- ✦ Diversité de représentation des corps sans en faire un spectacle
- ✦ Reconnaissance des forces individuelles tout en mettant de l'aide à disposition
- ✦ La nourriture est source de joie ; trop manger ou trop peu ne sont jamais des attractions



Amour des animaux : les animaux du cirque sont là de manière consensuelle et éthique

- + Les animaux sont là pour éduquer et encourager l'empathie plutôt que promouvoir l'exotisme ou le luxe
- + On prend soin des animaux, on n'a jamais recours à la peur ni à la violence
- + Les animaux ont accès à leur famille et ne sont séparés que s'ils le désirent

CAMPAGNES

Petit Village, Grands Cœurs

Le Scarabée irisé conduit la troupe à réaliser les rêves des habitant·e·s d'un petit village.

IDÉES D'AVENTURES

- + **Vieille à roue de minuit :** à minuit, la troupe entend la mélodie d'une vieille à roue résonner dans le cirque et le Pays des Rêves. Dans quel endroit dangereux du cirque les PJ tombent-ils sur le musicien·ne somnambule ? Quels conflits éclatent lorsque sa famille le retrouve seul·e avec la troupe en pleine nuit ? La troupe aidera-t-elle le musicien·ne à mettre le doigt sur ses désirs réprimés avant que ses rêves ne provoquent davantage de problèmes ?
- + **Le livre de souhaits mystérieux :** des événements mystérieux et fantastiques ont lieu... mais en dehors du chapiteau. Un·e villageois·e a trouvé un catalogue de souhaits impossibles et à présent, tout le monde est en danger. Comment les PJ vont-ils retrouver le livre de souhaits et mettre fin au chaos ? Comment ce livre s'est-il retrouvé là ? Et à quel·le puissant·e numen appartient-il ? Découvrirez-vous les véritables souhaits des villageois·es... et de la troupe ?

- + **La ligue de prohibition du cirque** : des villageois-es manifestent devant le spectacle en dénonçant leurs costumes flamboyants et leurs modes de vie immodeste. Un conflit éclate lorsqu'iels essaient d'empêcher plusieurs enfants d'entrer. Comment les PJ aideront-ils les enfants à assister au spectacle ? Comment riposteront les manifestant-e-s ? Que feront les PJ en reconnaissant quelqu'un dans la manifestation ? Les tensions diviseront-elles le village ? Ou la situation sera-t-elle sauvée par les costumes flamboyants et les modes de vie immodestes ?

Le SPECTACLE ITINÉRANT

C'est un long périple. Mais les surprises rencontrées sur la route ne nous donnent pas toujours droit à un bon repas chaud, une douche et une sieste.

IDÉES D'AVENTURES

- + **Sauvez le gyascutus** : la troupe rencontre une épéiste avec une prothèse de jambe qui affronte avec brio plusieurs braconnier-e-s armé-e-s. Derrière elle se trouve une bête blessée avec des pattes très courtes sur un côté : un gyascutus, une espèce en danger originaire du Pays des Rêves. Pourquoi cette femme protège-t-elle cette créature ? Quel rare médicament pourra la soigner ? Les PJ retrouveront-ils d'où vient le gyascutus pour qu'il retrouve sa propre espèce ?
- + **Danse d'épée sensuelle** : la troupe chorégraphie une danse d'épées sensuelle. Une session s'échauffe et deux stars se disputent. Sans elles, le cirque perdra des numéros essentiels et des amitiés profondes. L'une des deux stars pourrat-elle être persuadée de ne pas quitter le cirque ? Où l'autre se cache-t-elle ? Quel était le sujet de la dispute ? Des lames suffisamment languissantes pourront-elles raviver leur envie de danser ?
- + **Le cirque rival** : arrivée à destination, la troupe tombe sur un cirque rival. Et leur gérant-e est l'ex de celui du cirque du Scarabée irisé. Quel désastre force la troupe à rester coincée dans la même ville que sa rivale ? Comment la situation dégénère-t-elle avec les deux cirques côte à côte ? Lorsque les deux gérant-e-s se rencontrent, les étincelles qui s'élèveront proviendront-elles de leurs épées entrechoquées ou de leurs sentiments ardents ? Sur quel clou du spectacle cette rivalité prendra-t-elle fin ?

Au-DELÀ DES RÊVES

Entre les saisons, la troupe se retrouve au Pays des Rêves pour des randonnées surréalistes, des soirées pyjama et d'autres événements festifs. Parfois, quelque chose vient faire obstacle à leur programme.

IDÉES D'AVENTURES

- + **Prédictions à double tranchant** : lors d'un événement communautaire, quelqu'un fait de l'axinomancie : l'art de lire l'avenir dans une lame chauffée. Un mauvais présage est révélé dans l'épée d'un PJ. Affrontera-t-il sa prédiction ou la laissera-t-il lui tomber dessus ? Comment peut-il changer son destin ? Et que cela signifie-t-il pour l'avenir du cirque ?
- + **Miasmes rampants** : les Oniriques et les rêveur-se-s commencent à se comporter étrangement près du terrain d'entraînement du cirque. Et au Pays des Rêves, des miasmes se répandent et créent un paysage uniforme contrôlé par un seul esprit. La troupe découvrira-t-elle qui se met à contrôler l'esprit de tout le monde ? Parviendra-t-elle à arrêter Mesméralda avant que son pays ne soit changé à jamais ?
- + **La clepsydre inattendue** : une mystérieuse clepsydre est apparue au Pays des Rêves. Cet étrange instrument à mesurer le temps avec de l'eau émet un plic-ploc inquiétant qui compte les secondes avant la mort du Scarabée irisé. Qu'a fait le Scarabée irisé pour qu'un-e puissant-e numen le condamne à mort ? Pourrez-vous le sauver ?

PERSONNAGES

Cirque

Mre. (Mystère) Mazarine Blue, dit-e Mazzy (pronom : gay ; genre : femandrogyné ; onirique noir-e mexicain-e) : Mazzy est un-e extraordinaire gérant-e de cirque. En rêve, gay possède des ailes de papillon bleues assorties à son teint. Dans le monde éveillé, gay boite. La rumeur raconte que Mazzy aurait été amené-e au cirque bébé par le Scarabée irisé, en compagnie d'une plaque métallique gravée de runes. Aujourd'hui, elle est devenue sa canne-épée, toujours ornée d'étranges runes.

Mazzy sera-gay le mentor d'un PJ ? Ou volera-gay son moment de gloire ? Sauront-ils voir qui gay est derrière son masque théâtral ? Mazzy leur fera-gay confiance pour résoudre le mystère de ses origines ?

Canonnière Calamity Zénith (pronom : bam ; genre : femme ; humaine italo-américaine) : Calamity est un véritable boulet de canon humain, et la *shimbo* ultime. Très maladroite mais toujours avec un sourire franc aux lèvres, bam a une carrure et des muscles impressionnants. Au Pays des Rêves, bam rougeoie et possède un halo de feux d'artifice. Son épée est un simple canon.

Les PJ découvriront-ils que bam ne se sent pas à sa place au sein du cirque ? Sauront-elles lui prouver que ses origines humaines sont un atout ?

M* (Miss-star) Tala Cannelle (pronoms : sidhe/elle ; genre : genderfæ ; onirique perse, irlandaise et asiatique) : Tala est une diseuse de bonne aventure et contortionniste. Ses yeux ressemblent à d'étranges galaxies. Sidhe sent le feu et les épices. Son épée est faite de poussière d'étoiles. Sidhe est hyper souple, se fait facilement des bleus et est aisément distraite. Tala est tiraillée entre ses devoirs envers le cirque et un temple consacré à Souvenir, au Pays des Rêves.

Quelle prédiction sera révélée par les feuilles de son thé du souvenir ? Où les PJ la retrouveront-ils après sa disparition ? Découvriront-ils le temple obscur des Souvenirs Perdus de son adelphe plus âgé-e ?

ONIRIQUES

Le Scarabée irisé (pronom : clic ; genre : héroïne culturel-le ; demi-numen onirique) : un scarabée dont l'épée est sa corne noire recourbée. Clic est un-e puissant-e gardien-ne, mais clic ne se prive pas de voler, tricher et provoquer des catastrophes.

Les PJ voient-ils le Scarabée irisé comme une bénédiction ou une malédiction ? Clic va-clic les aider lorsqu'ils en auront besoin ? Lorsque clic applique à la lettre le slogan « Be gay, do crime », quelles drôles de mésaventures en découlent ?

La Manticore illustrée (pronom : ELLE ; genre : réfractaire ; onirique) : une impressionnante ligresse à queue de scorpion avec des cornes de koudou, des ailes rouge sang, des yeux de cuivre et un visage cousu de cicatrices. ELLE est ornée de tatouages vivants qui vous plongent dans des histoires. ELLE est lunatique, caractérielle et porte une épée en fusion. Mais lorsque la situation vous semble désespérée, ELLE aidera ceux qui auront gagné son respect.

Quelles épreuves doivent être surmontées pour LA trouver ? Comment gagner son respect ? Quelles histoires racontent ses tatouages ?

Joie (pronoms : elle/il/iel ; genre : émotion pure ; numen onirique) : Joie peut apparaître sous forme d'une lumière scintillante, d'eau en cascade ou d'une grosse femme joviale, sûre d'elle et au sourire captivant qui ne tient pas en place. Son épée est faite de rire pur. Elle adore le cirque, surtout les clowns.

Comment ses querelles avec les autres numens affectent-elles le cirque ? Lorsque Joie est triste ou a besoin d'aide, comment les PJ le savent-ils ?

VILLAGEOIS.ES

Mémé Rosalie de Ortíz (pronom : elle ; genre : femme ; noire américaine) : Rosalie est respectée et chérie par sa communauté et sa famille. Elle a hâte de faire découvrir le cirque à ses petits-enfants, surtout à Maddie, sa petite-fille trans.

Envers quelle membre du cirque Rosalie éprouve-t-elle toujours des sentiments, quarante ans plus tard ? Comment sa communauté ou sa famille réagirait-elles si elle déclarait ses sentiments ? Comment réagit-elle lorsque la jeune Maddie tente de s'enfuir avec la troupe ?

Révérend Williams (pronom : il ; genre : homme ; blanc américain) : un pasteur local. Ses sermons dénoncent les tenues flamboyantes et promettent enfer et damnation aux modes de vie immodestes.

Comment les sermons répressifs du révérend changent-ils le Pays des Rêves ? Un petit spectacle et quelques tenues flamboyantes sont-ils capables de faire évoluer la culture et les croyances du village ?

Mesméralda Sylvana (pronoms : elle/iel ; genre : femme ; onirique britannique) : une belle et maléfique hypnotiseuse qui contrôle la population afin de conquérir le Pays des Rêves. Elle veut le façonner selon ses idéaux et diriger le monde.

Comment la troupe découvrira-t-elle son plan ? Quels éléments de son objectif trouvera-t-elle compréhensibles ou attirants ? Qui devra-t-elle rassembler pour vaincre son armée de zombies sans cervelle ?

Noms

Cirque

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| ✦ Désirée Inferno | ✦ Seo-Jun, le Mirage |
| ✦ Madame Vega Patel | ✦ Ser Chanthavy Midnight |
| ✦ Miki Ranunculus Callipygian | ✦ La fantastique Zoe Widdershins |
| ✦ Noël et Léon Chiasmus | ✦ Umaiza Strange |
| ✦ Novembre Nowak | ✦ Velvet Eliasen |

Pays des Rêves

- | | |
|----------------------------------|----------------------|
| ✦ Aisling Hiraeth | ✦ Palimpseste Blush |
| ✦ Ardor Psithurism | ✦ Petrichor Whispers |
| ✦ Sensations-distantes-de-bronze | ✦ Qualia |
| ✦ Kismet | ✦ Le Soupir éthéré |
| ✦ Mx. Mardi | ✦ La Grande Tmèse |

Monde éveillé

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| ✦ Ailani Hale | ✦ Jaya Khatri |
| ✦ Alex Kim | ✦ Joyce Wu |
| ✦ Dmitry Wagner | ✦ Leo Davis |
| ✦ Dolores Jones | ✦ Leticia Diez, dite Leti |
| ✦ Gabrielle Petrossian | ✦ Noah Olowe |

RÈGLES PERSONNALISÉES

Rêvez VOS PROPRES PRONOMS

Choisissez des pronoms qui pourraient appartenir au plus merveilleux des spectacles et au plus surréaliste des rêves. Vous vivez dans le Pays des Rêves ou vous en venez, et ici, les pronoms varient considérablement. Réfléchissez-y : quels seraient vos pronoms s'ils étaient tout beaux et tout neufs ? Un grognement ? Un écho doré ? Tissés en barbe à papa ? En évolution constante ? Ou le seul élément stable du cirque ? La seule limite est celle de votre capacité à rêver...

DRESSING

Définissez l'esthétique de votre tenue du quotidien, de votre costume de scène et de votre forme onirique. La forme onirique peut changer en fonction de vos émotions. Par exemple :

LA BÊTE

- + **Quotidien** : un costume de seconde main moulant
- + **Scène** : une crinière de ligre à plumes et à perles
- + **Onirique** : un nœud de queues rayées et une aura de griffes

L'EXILÉE

- + **Quotidien** : une robe modeste qui arrive jusqu'aux chevilles
- + **Scène** : un uniforme de poinçonneur-se de tickets
- + **Onirique** : un drap beige ondoyant qui essaie de dissimuler un body à sequins

L'ARNAQUEUSE

- + **Quotidien** : un costume de banquier-e très sérieux
- + **Scène** : une tenue de clown
- + **Onirique** : un serpent arlequin ailé et rieur

VOS RÊVES LES PLUS FOUS

Lorsque vous commencez une scène ou que vous changez de lieu au Pays des Rêves, créez un élément onirique qui symbolisera l'émotion la plus visible de votre personnage. Lorsque les émotions de votre personnage changent, modifiez votre élément onirique.

ÉLÉMENTS ONIRIQUES

- ✦ **Environnement ou paysage** : sous-marin, dans l'espace, à la montagne, de nuit dans le désert, dans un marais humide. Définissez la saison, le climat, la proximité avec la civilisation.
- ✦ **Bâtiment, monument, meuble ou accessoire** : immeubles grandioses, un pont qui grince sous les pas, un canapé confortable, un inquiétant flamant rose décoratif, des foulards à jongler flottants.
- ✦ **Éclairage** : lumineux, sombre, coucher de soleil radieux, crépuscule magique. Éclairages cinématiques, effets étranges.
- ✦ **Physique** : modification de la gravité, inversion du cours de l'eau, architecture impossible, objets co-existants.
- ✦ **Météo** : une pluie de météorites, une pluie de grenouilles, un brouillard en barbe à papa, un ouragan géant, des flocons de neige.
- ✦ **Sensations** : un parfum nostalgique, une sensation synesthésique, de la chair de poule, une sensation de pression, un goût acidulé.
- ✦ **Échelle, proportions ou emphase visuelle** : rétrécissement, effet de délavé, élargissement, accentuation, étirement, écrasement du paysage ou des personnes. (Demandez d'abord et soyez respectueux-ses.)
- ✦ **Temps** : arrêt, accélération, inversion, ralenti... à petite ou grande échelle.
- ✦ **Personnes ou créatures** : chevaux fougueux, robots, statues, lucioles, chauve-souris, pierres chantantes, plante grimpante maternelle.

N'importe qui peut **Combattre, Séduire, Cerner** ou **Soutenir émotionnellement** quelqu'un en agissant sur son élément onirique. Par exemple, une Druidesse peut utiliser **Cerner une personne** sur un arbre mourant introduit par la Repentie pour découvrir que cette dernière ne se sent pas suffisamment aimée.

MANŒUVRES DE LA MENEUSE POUR LES ÉLÉMENTS ONIRIQUES

Les éléments oniriques représentent des émotions que la joueuse a envie d'explorer. (Si ce n'est pas clair, posez la question !) Les PNJ peuvent avoir leurs propres éléments oniriques. Utilisez ces Manœuvres pour insister sur ces émotions.

- ✦ Demander comment l'élément onirique d'un PJ réagit
- ✦ Attirer un PJ vers un élément onirique, le rapprocher ou l'intensifier
- ✦ Faire interagir un PNJ avec un élément onirique
- ✦ Leur faire **Affronter une catastrophe** s'ils interagissent avec des éléments oniriques dangereux

UNE MER ROSE BLANC BLEU

par Maria Fanning

Résumé

La mer de Bunús était d'une beauté sans pareille. Jusqu'à ce que la marine impériale fasse des vagues en imposant ses lois draconiennes dans le pays. Suite à ces lois, les personnes dont le genre était différent de celui qui leur a été assigné à la naissance furent menacées de persécution et l'empire refusa de reconnaître leur véritable identité. Mais alors que la situation semblait au plus bas, l'alliance Tuath est née : une bande de pirates transgenres dont le but est de livrer du matériel médical à leurs adelphe-s opprimé-e-s, de les protéger et d'abattre les marines fascistes. *Une mer rose blanc bleu* s'inspire d'aventures en mer et de solidarité transgenre, et souhaite prouver que les queers n'hésitent pas à rendre les coups.

PRINCIPES

SOLIDARITÉ TRANS

Dans ce monde, les personnes trans n'ont pas le vent en poupe et sont opprimées par les personnes au pouvoir, un peu comme dans la vraie vie. Sur les îles et les continents reliés par la mer Bunús, les personnes trans n'ont d'autre choix que de dissimuler leur identité sous peine d'être punies. Bien que ce soit source de grandes difficultés, cela a également conduit à la création d'une communauté qui inclut toutes les personnes trans. Unies, elles affrontent un monde qui les hait. Mettez en avant la proximité et la beauté des liens entre les personnes trans. Vous ne vous battez pas pour brûler ce monde, mais pour le rendre meilleur.

L'épée est utile

Un monde où l'on peut résoudre les problèmes en faisant appel au bon cœur de l'empire n'existe pas. Beaucoup ont essayé. La libération de votre peuple ne peut se faire qu'en harcelant continuellement vos oppresseurs. En les combattant et en leur montrant que nous, les personnes trans, ne nous laisserons pas marcher dessus. Hissez vos voiles face à l'empire et préparez-vous à attaquer les intolérant-e-s qui essaieront de faire du mal à vos proches.



Vous N'êtes pas seul.e.s

L'alliance Tuath est puissante, mais seulement lorsqu'elle est unie et entourée. Vous devez faire face aux besoins des autres au sein de l'alliance. Tels que les membres des Hérauts de Setanta qui demandent une nouvelle terre où iels ne seraient pas oublié-e-s, ou les Passeurs McCool qui veulent rester au sein de l'alliance mais mettre fin à leur marginalisation ; ou encore les Vierges de Gráinne qui exigent un monde dans lequel elles ne passeraient pas au second plan. Les tensions qui éclatent lorsque plusieurs croyances se heurtent doivent être remédiées. Vous avez le choix : vous unir ou mourir seul-e-s.

Cadre de Jeu

La mer de Bunús est divisée par plusieurs lots d'îles et petits pays. Pendant une longue période, ces terres étaient toutes des nations séparatistes qui passaient leur temps à se quereller. Ce n'est que lorsque la Table ronde, un groupe de nations expansionnistes qui partagent les mêmes idées, a formé une coalition qu'une unité dangereuse s'est formée. C'est ainsi qu'est né l'empire, dirigé par la Table ronde, qui s'est efforcé de couler toute tentative d'opposition à leur conquête des nations séparées.

L'empire redoute plus que tout les libres-penseur-se-s. L'empire est arrogant, mais il sait qu'une croyance est plus puissante que n'importe quelle arme. Ce qui l'a amené à écraser toutes les idées qui allaient à l'encontre de ses lois brutales et draconiennes. Le principe même des personnes transgenres est l'incarnation de sa peur. Il les voit comme des êtres qui ne se laissent pas enfermer par les craintes, les lois ou les idées. Qui ne cherchent qu'à être elleux-mêmes sans scrupule. L'empire a décrété des lois pour dominer et marginaliser les personnes trans, restreindre les approvisionnements médicaux et interdire les rassemblements.

Enfin, vous savez ce qui arrive lorsqu'on pousse quelqu'un dans ses retranchements : iel cherche à se défendre. À ses débuts, l'alliance Tuath était une simple bande de pirates trans contrebandier-e-s qui permettait à des réfugié-e-s trans de fuir leur pays hostile, livrait des plantes transitionnelles à ceux qui en avaient besoin et, si nécessaire, attaquait de nuit les officier-e-s de l'empire les plus dangereux-ses. Mais elle ne se faisait pas d'illusions : l'empire allait bientôt réussir à les surpasser en nombre et en ressources. Sa peur de l'empire a donc poussé l'alliance Tuath à agir.

Elle a fondé une croyance : celle que toutes les personnes trans forment leur propre nation. Séparée, mais unie. Si vous êtes trans et volontaire, l'alliance Tuath vous accueillera dans sa famille et vous défendra de toutes ses forces. L'empire a beau couler des navires, il ne peut empêcher le bouche-à-oreille de circuler. Les personnes trans ont commencé à arborer un drapeau tricolore rose, blanc et bleu, reflétant les couleurs de leur mer. Ces couleurs sont devenues le symbole de l'alliance Tuath. Comme l'a si bien dit Kylos Marric, le dirigeant des Hérauts de Setanta :

« Nous sommes les enfants de la mer, aussi varié-e-s que les gouttes de son eau ! Lorsque nous arborons ces couleurs, aucun roi, aucun dieu, aucune loi ne peut nous priver de notre liberté ! »

Les membres de l'alliance Tuath sont prêt-e-s à se battre. Iels ont une cause. Un idéal. Et surtout, au-delà d'une croyance, iels ont la conviction d'être eux-mêmes.

CAMPAGNES

Une cause unie

La cause de l'alliance Tuath est juste, mais ce n'est pas suffisant. Bien qu'elles aient un point commun, la variation du genre, les personnes trans sont aussi différentes les unes des autres que chaque reflet du soleil sur l'océan. En plus des hommes trans qui portent fièrement le nom d'Hérauts de Setanta et des femmes trans qui dirigent les Vierges de Gráinne, il existe aussi ceux qui rejettent toute identité binaire ou fixe chez les Passeurs McCool, des personnes au genre fluide chez les Morigans, et bien plus. Vous allez devoir reconnaître et accepter vos différences pour comprendre qu'elles sont une force et non une faiblesse.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Kylos Marric, le chef des Hérauts de Setanta, souhaite obtenir le symbole du premier homme trans connu de l'Histoire dans le but d'unir ses frères : le collier d'Elias. Le seul problème est qu'il se trouve à l'intérieur de Fort Traxx, le coffre privé de la Table ronde.
- ✦ Une rupture difficile entre Kaliss Kol, la dirigeante des Vierges de Gráinne, et Lavael Tam, l'æ porte-parole des Morigans, a provoqué une rivalité entre les membres idéalistes et un peu trop divisés de leurs factions. Si la paix n'est pas rapidement rétablie, ce conflit pourrait nuire à l'ensemble de l'alliance Tuath.
- ✦ Le nom des Passeurs McCool leur a été donné d'après la flotte de navires de sauvetage qu'ils pilotaient lorsque l'alliance Tuath n'était encore qu'une petite opération de contrebande. Leur « capitaine », Ley Ion, craint d'être relégué-e au second plan par l'alliance Tuath grandissante et regrette l'époque où ils étaient simplement là pour « donner un coup de main aux adelphes ». Il est temps de lui montrer que l'alliance n'a pas oublié ses convictions.

Attaquer l'agresseur

Il est impossible de convaincre l'empire et les dirigeant-e-s de la Table ronde de changer de cap. De nombreuses personnes ont essayé de mettre fin à la guerre en discutant, et ont échoué. Il est temps de reprendre votre liberté en refusant de vous laisser marcher dessus et en leur montrant les écueils de la voie qu'ils ont choisie.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Orwell Habberdash, le plus jeune et nouveau membre du conseil de la Table ronde, profite d'une croisière pour prendre du bon temps en mer. Si vous parveniez à contourner ses gardes, il ferait un otage plutôt utile, vous ne trouvez pas ?
- ✦ Mont Gris, l'usine de poudre à canon de l'empire, est en train d'épuiser les ressources naturelles dont la population locale a besoin pour survivre. Établissez un plan d'action, qu'il s'agisse d'une infiltration discrète ou d'organiser la révolte des citoyen-ne-s privé-e-s de leurs droits, et mettez fin à cette horrible exploitation !
- ✦ Karin Tycho, la dirigeante de la Table ronde, a annoncé vouloir entamer des pourparlers de paix avec l'alliance Tuath. Il s'agit sans doute d'un piège. Et si vous en profitiez pour retourner cette embuscade contre l'empire ?

LA GUERRE NE SE FAIT PAS QU'AVEC DES ÉPÉES

Cette guerre ne peut être gagnée simplement en combattant. Vous devrez convaincre les plus hésitant-e-s et les plus craintif-ve-s à prendre les armes parmi les membres de vos rangs. Vous devrez soutenir ceux qui ne peuvent pas se battre. Enfin, vous devrez faire en sorte qu'il existe des moments de bonheur entre deux batailles.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Les Hérauts de Setanta et les Vierges de Gráinne se retrouvent régulièrement pour un match amical pour lequel iels choisissent un-e champion-ne de chaque clan qui s'affrontera lors d'un jeu décidé par les autres clans. Incarnez un-e champion-ne ou un-e spectateur-ice, oubliez la guerre pendant quelques heures et profitez de votre communauté.
- ✦ Un groupe isolé de personnes trans nommé les Véritables Loyalistes s'est allié à l'empire et prétend que les lois injustes sont, en fait tout à fait justes. Iels nuisent au mouvement et attirent des personnes trans influençables vers des idées toxiques. Les PJ devront prouver à cette bande de *truscums* qu'ils ont tort.
- ✦ La nation de Tarron, un refuge pour les personnes trans avant même la création de l'alliance Tuath, se fait assiéger par l'empire. Voguez vers Tarron pour mettre fin au siège et montrer à sa population que vous n'avez pas oublié sa bonté.

PERSONNAGES

ALLIANCE TUATH

Kylos Marric, la Tempête tranquille (il) : ancien forgeron qui vivait dans l'une des premières et plus petites enclaves trans, Kylos a perdu son chez-lui lorsque l'empire l'a détruit pour « suspicion d'activité illicite ». Après cela, Kylos a renoncé à vivre retiré du monde pour devenir l'un des membres fondateurs de l'alliance Tuath. À la tête des Hérauts de Setanta, une secte transmasculine de l'alliance, Kylos apprend à ses membres à ne pas tomber dans une masculinité toxique et à ne pas oublier qu'ils ne sont pas comme leurs oppresseurs. Son surnom, la Tempête tranquille, est dû à sa douceur et à sa tendance à faire le bien autour de lui.

Les PJ aideront-ils Kylos à retrouver des survivant-e-s de son enclave détruite ? Sa gentillesse sera-t-elle bénéfique pour l'alliance à long terme ?

Kaliss Kol, le Typhon rayonnant (elle) : ancienne soldate de l'empire avant de réaliser son identité de genre, Kaliss était connue pour avoir le sourire le plus rayonnant de toute sa garnison. Cependant, lorsqu'elle a voulu faire son coming-out auprès de ses camarades de la Marine, elle fut méprisée, dénoncée et forcée à s'enfuir.

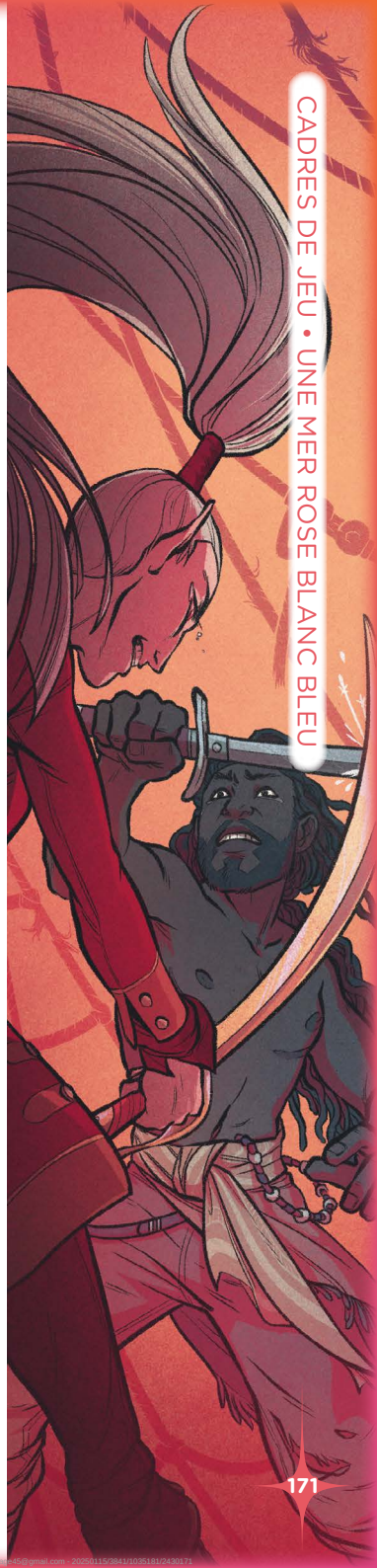
Elle est devenue extrêmement protectrice envers ses adelphe-s trans et a développé une haine tout aussi féroce envers l'empire. Son charisme en menant ses guerrier-e-s au combat et la crainte qu'elle provoque chez l'empire lui ont valu son surnom. Désormais l'une des fondatrices de l'alliance Tuath, elle dirige également un clan de femmes trans, les Vierges de Gráinne. Kaliss enseigne à ses sœurs la nécessité de se battre bec et ongles pour leur liberté et de ne jamais tourner le dos à leurs adelphe-s.

Que pensent les PJ du style plus militaire de Kaliss dans son opposition à l'empire ? Les PJ participent-ils parfois aux grandes fêtes organisées par Kaliss où toute l'alliance vient s'amuser ?

Ley Ion, monarque de la Charité (al) : depuis qu'al est en âge de tenir un couteau, Ley a toujours été une escroc au grand cœur qui coupe les bourses des riches marchand-e-s pour aider les orphelinats du coin, ou rassemble des enfants des rues pour s'occuper des officiers de l'empire qui s'en prennent aux travailleur-se-s du sexe de sa ville. C'est ce dernier point qui a valu à l'empire d'être la cible d'une haine rare chez Ley, qu'al canalise en transportant clandestinement des réfugié-e-s trans. Ley est ce qui se rapproche le plus d'une fondatrice de l'alliance Tuath, ayant été l'un-e des premier-e-s et des plus notables combattant-e-s contre les lois transphobes de l'empire. Ley, qui déteste l'idée d'avoir autant de responsabilités, se contente de diriger une bande de contrebandier-e-s non binaires, les Passeurs McCool, dont la philosophie est simple : « Aide ton prochain ».

Les PJ sont-ils d'accord avec le point de vue simpliste de Ley ? Que penseront-ils en se voyant offrir l'un des célèbres sauvetages de Ley « en échange d'un petit service » ?

Lavael Tam, Celui-qui-voit-tout (iel) : lorsqu'iel était travailleur-se du sexe dans une ville occupée par l'empire, Lavael se servait des infos glanées auprès des impériaux bavards qui fréquentaient sa maison close pour aider ceux qui luttaien-t contre l'empire, en plus d'obtenir une garantie que personne ne ferait de mal à ses collègues.



Un réseau d'informateurices, de résistant-e-s et d'espion-ne-s au genre fluide s'est ainsi formé et étendu sur toute la mer, s'inspirant de la légende de Celui-qui-voit-tout. Réalisant le potentiel bénéfique de ce réseau, Lavael créa les Morigans, une clan *genderfluid* qui priorise le fait de faire le bien, peu importe les moyens utilisés. L'organisation des Morigans existait avant l'alliance Tuath, qu'elle a rejointe malgré elle après avoir compris l'utilité d'être dans une alliance, même si l'idée d'être menacée par davantage de visibilité lui déplait.

Les PJ aideront-ils Lavael à trouver sa place au sein de l'alliance ? Que penseront-ils de son refus de partager des informations vitales parce qu'iel ne fait pas assez confiance à l'alliance ?

Empire

Grande Amirale Karin Tycho (elle) : à la tête de la Table ronde, personne n'ose émettre la moindre critique face à la Grande Amirale. Tycho est persuadée que l'ordre est nécessaire à la sécurité et à la prospérité du pays et de son peuple et refuse de laisser quiconque se marier avec des « menaces envers la paix », ce qui signifie « quiconque exprimant une créativité qu'elle ne puisse contrôler ». Tycho se trouve derrière la loi qui a retiré tous leurs droits aux personnes transgenres des pays sous la tyrannie de l'empire, convaincue qu'un concept aussi libérateur et transformateur que l'identité de genre serait impossible à contrôler. L'esprit combatif de l'alliance Tuath lui a prouvé qu'elle avait raison : elle ne pourrait jamais les contrôler.

Quelles histoires effrayantes les PJ ont-ils entendues à propos de la Grande Amirale ? Que feront-ils lorsqu'ils lui feront face ?

Klara Ivory (elle) : c'est une triste réalité : certain-e-s préfèrent rabaisser leurs camarades opprimé-e-s pour s'élever face à l'oppresseur. Dirigeante des Véritables Loyalistes, Klara est une femme trans qui prétend que l'alliance Tuath est un ramassis de parias et de terroristes

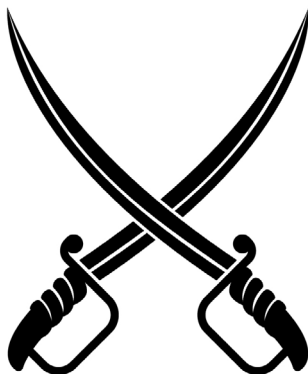
qui « desservent les personnes trans loyales ». Les Loyalistes servent de propagande impériale pour retourner le peuple contre l'alliance. Personne ne sait si Klara croit vraiment à ce qu'elle dit. Mais il est particulièrement douloureux de voir des gens qui ont connu les mêmes souffrances que vous déclarer que « ce n'était pas si terrible ».

Les PJ espèrent-ils pouvoir sauver Klara ? Une personne proche des PJ pourrait-elle être sensible à la manipulation de Klara ?

Îles de Bunús

Chancelier Ruoch (il) : membre du conseil de la nation étrangère Tarron, Ruoch se définit par la haine pure qu'il voue à l'empire et à ses tentatives d'imposer sa dictature sur son pays bien-aimé. C'est pourquoi il a proposé une loi déclarant que les personnes transgenres auraient les mêmes droits que tous les autres membres de sa nation, car la loi impériale est injuste, mais aussi pour envoyer paître l'empire. Tarron est donc devenu un refuge pour l'alliance Tuath et les civil-e-s trans qu'elle aide à voyager. Que cela lui plaise ou non, Ruoch a reçu le titre de « seul mec cis avec qui Kaliss Kol accepterait de boire un coup ».

Que se passe-t-il lorsque Ruoch demande de l'aide aux PJ pour échanger avec les dirigeant-e-s des communautés trans de Tarron ? Qu'arrive-t-il lorsque les PJ doivent empêcher une tentative prometteuse de renverser Ruoch de la part des transphobes ?





RÈGLES PERSONNALISÉES

Création de personnage : Que signifie être TRANS pour vous ?

En tant que membres de l'alliance Tuath, vos personnages sont trans par défaut, et c'est quelque chose d'important. Quelle fierté tirez-vous de votre identité trans ? Y a-t-il quelque chose qui provoque de la dysphorie dans votre identité, et si oui laquelle ? Au contraire, qu'est-ce qui vous procure de la joie ? Réfléchissez à comment sa transidentité a façonné votre personnage et en quoi il s'agit d'un élément vital de son identité.

SHINSEI GALACTIC PURORESU

Révolution : Le dernier combat

par Allie Bustion

Résumé

La guerre n'est plus qu'un souvenir lointain, mais il existe toujours des confrontations au sein de la Coalition. Suivant l'exemple du match à quatre sans disqualifications qui a eu lieu pour décider du gouvernement d'Yvaga IV, on règle désormais les conflits et les sentences sur le ring de Shinsei Galactic Puroresu, la plus grande ligue de catch professionnel de l'univers. Comment évoluerez-vous sous les lumières vives des projecteurs de l'arène et les regards de milliards de spectateurs ? Qui allez-vous changer ? Ou quoi ?

PRINCIPES

Le ring, dernière arène des conflits

Bien que tous les conflits ne puissent commencer sur le ring, c'est là qu'ils devraient finir. Il peut s'agir de petites querelles comme des questions d'héritage ou de qui peut courtiser un membre de la royauté. Ou de plus grands problèmes, tels que qui remportera le contrôle d'un trust de fabrication de vaisseaux à l'échelle galactique, ou qui cédera son siège au conseil de la Coalition. Chacun se bat pour quelque chose.

Le ring, ce miroir déformant

Ce qu'on voit sur le ring se retrouve aussi à l'extérieur. Les rivalités, les matchs, les discours et les émotions qui s'y déroulent ne s'arrêtent pas à la frontière des cordes. Toutes ces choses impactent les autres aspects de la vie. C'est encore plus vrai pour le SGP, où ce qui se passe sur le ring a bien des conséquences. Le résultat des matchs peut changer la vie des personnes représentées par un-e catcheur-se. De manière similaire, les personnes extérieures à la persona d'une catcheuse peut affecter cette persona et la guider dans différentes directions. Changerez-vous votre reflet ou réaliserez-vous qu'il fait partie de vous ?

Tout le monde a une raison de se battre

Que vous soyez dans le bas du classement et atteigniez rarement la victoire, ou une Prédatrice qui domine les matchs (mais pas toujours), dans le SGP, chaque catcheur-se se bat pour une raison. Les motivations et leur importance peuvent varier ; réfléchissez-y lors de la création de perso et à chaque événement majeur.

POINTS DE RÉFÉRENCE

Si vous connaissez mal le monde du catch ou que vous ne savez pas comment créer un personnage, une rivalité ou un arc narratif, voici quelques liens pour vous aider (en anglais) :

- + **Vidéo** : *Le catch a envahi tous les jeux que vous aimez (Polygon)*
- + **Vidéos** : *Analyses vidéo sur le catch (Super Eyepatch Wolf)*
- + **Playlist** : *Shinsei Galactic Puroresu : Sounds of a Revolution (Spotify)*
- + **Rivalité/tag team** : *Sasha Banks & Bayley (WWE)*
- + **Rivalité/tag team** : *The Shield (Seth Rollins/Dean Ambrose/Roman Reigns, WWE)*
- + **Rivalité/tag team** : *The Golden Lovers (Kenny Omega & Kota Ibushi, DDT/NJPW)*
- + **Rivalité/tag team** : *DemonXBunny (Rosemary & Allie, IMPACT)*
- + **Article** : *Kagetsu : Le boss final de STARDOM (Deadlock)*
- + **Article** : *L'élite va bien (Match Club)*
- + **Jeu de rôle sur table** : *World Wide Wrestling*



CADRE DE JEU

La guerre faisait rage dans le Quadrant Ignis jusqu'à ce que les plus grandes puissances du secteur, épuisées et meurtries, demandent une trêve : les Accords de l'Entente astrale. Les Mains miséricordieuses de l'Aube naissante, l'une des plus grandes influences du secteur, déclarèrent qu'il était contre leurs principes de ne pas inclure de clause d'abstention complète aux combats à grande échelle. Malgré des années de débats, personne n'est à ce jour capable de s'opposer à l'Aube naissante. Afin de trouver un compromis, les Accords autorisèrent la nomination d'un-e champion-ne pour combattre dans un forum libre de choix. Le réseau de diffusion cosmique PRIMA, qui possédait déjà une ligue de catch professionnel interstellaire, la désigna comme forum *de facto*. Pour des raisons souvent débattues par les théoricien-ne-s du complot, il fut décidé que tous les conflits seraient réglés sur le ring de Shinsei Galactic Puroresu.

Les puissances les plus influentes de la Coalition des gouvernements planétaires alignés se sont unies, à la fois dans le SGP et en dehors, pour former la faction de catch Terzetto Vanguard. Les membres de Vanguard sont souvent surnommés les « Prédateurices », car iels ont souvent recours au catch à des fins politiques. Bien que la Coalition n'y participe pas officiellement, ses membres ont leurs propres champion-ne-s pour agir dans leurs intérêts.

Les Mains miséricordieuses de l'Aube naissante ont une championne, Val Kyr, spécialisée dans les techniques de soumission, mais qui est aussi connue pour disloquer discrètement les membres de ses adversaires pour les mettre hors combat. Bien que Ludova, directrice chez PRIMA et manageuse en chef de Shinsei Galactic, ne soit techniquement pas une catcheuse active, il arrive qu'elle monte sur le ring pour prendre des problèmes à bras-le-corps. Les Matriarches impériales de Petras ont transformé l'ensemble de la garde de leur reine en faction de tag team presque imbattable qui domine sur le ring avec brutalité.

Les Prédatrices qui n'arrivent pas à conserver leur place n'ont pas bonne réputation. Si elles ont une chance d'essuyer une défaite ou que leur organisation perd de son influence, les circonstances peuvent se retourner contre elles.

Bien sûr, certain-e-s s'opposent aux Prédatrices pour essayer de changer leur destin. De nombreuses révolutions ont commencé lorsque ceux qui voulaient renverser leurs oppresseurs ont rassemblé leurs ressources pour sponsoriser un-e champion-ne. Plutôt que de s'essayer au jeu qui fait partie intégrante des structures d'entreprise, des entrepreneur-e-s intrépides peuvent préparer leur coup sur le ring. D'autres désirent simplement améliorer leur niveau de vie, et le SGP rend cela possible. La méthode la plus efficace pour défier l'échelon supérieur est de s'unir et de former une faction. Ensemble, ses membres peuvent se soutenir pour survivre aux nombreuses machinations des Prédatrices et de leurs mécènes.



CAMPAGNES

UN SEUL SOIR

Dans ce one-shot, vous avez un match pour faire briller votre histoire. « Un seul soir » se focalise sur un match, sa mise en scène, la tension une fois sur le ring et ses répercussions après la cloche de fin. Après la création de personnage, définissez un match entre un personnage et d'autres PJ, PNJ ou les deux. Ensuite, établissez un lien avec au moins un autre match. Si quelqu'un a un lien quelconque avec un match, iel peut interférer de manière dramatique ou pour faire avancer l'histoire.

IDÉES DE MATCHS

- ✦ Afin de déterminer sa prochaine héritière, une puissance galactique majeure a décidé d'organiser un tournoi avec ses meilleurs candidat-e-s. Vous jouez le dernier match.
- ✦ Vous avez décidé de participer à un match qui vous permettra de faire n'importe quel vœu. La seule condition : être la dernière debout sur les trente participant-e-s.
- ✦ Si vous parvenez à vous frayer un chemin jusqu'au sommet du QG de SGP à coups de poings, vous aurez le droit d'affronter qui vous voudrez sur le ring.
- ✦ Vous pouvez assurer, à vous et vos proches, une place au sein de l'élite de la Coalition, à condition d'être la première à pénétrer la Chambre, un ensemble de six pièces fermées menant à un ring entouré d'acier blindé et de champs de force, et la dernière à en sortir.
- ✦ Un match a été organisé afin de régler une dispute au sein du Conseil et les équipes sont déterminées par ses membres. Vous vous retrouvez dans une équipe qui mélange Prédatrices et révolutionnaires sans distinction d'alliances. La victoire pourrait être bénéfique à la fois pour ceux que vous représentez et pour vos opposant-e-s, mais une défaite pourrait grandement affaiblir vos opposant-e-s et vous-même.



Une symphonie de poings et d'âmes

Avec davantage de sessions pour construire et développer des relations, cette campagne vous laisse le temps d'explorer qui sont les personnages et leurs personas, et comment se heurtent ces deux facettes de leur identité. Une rivalité avec un autre personnage est l'occasion rêvée. Lors de la création de perso, et à n'importe quel moment de la campagne, nommez un-e rivale. Cette rivalité peut être un mensonge platonique, un exutoire pour une tension romantique, le résultat d'une véritable animosité, ou fluctuer parmi ces options ou dans d'autres directions.

IDÉES DE RIVALITÉS

- ✦ Vous êtes incapable de l'expliquer, mais l'une des Prédatrices a fait quelque chose à une catcheuse à laquelle vous tenez, et vous avez l'intention d'en savoir plus... et de vous venger. Qu'êtes-vous prêt-e à sacrifier pour la retrouver ?
- ✦ Votre amitié a commencé dès votre rencontre, le soir de votre arrivée au SGP. Vous avez vécu des matchs mémorables, en tant que co-équipier-e-s ou adversaires. Mais à présent, les enjeux sont plus importants, et il ne peut y avoir qu'un-e gagnant-e. Ferez-vous des compromis pour remporter la victoire ?
- ✦ Autrefois, vous étiez une Prédatrice qui se battait au nom d'une entreprise qui a fait faillite. Il vous est soudain devenu impossible de gagner vos matchs, peu importe votre performance. Avec l'aide de vos camarades du bas du tableau, vous essayez de remonter dans le classement. Pourquoi vous battez-vous à présent, et qui persiste à vous empêcher de gagner ?
- ✦ Après avoir grimpé les échelons jusqu'à atteindre une place confortable, vous prenez du recul et réalisez que vous êtes devenu-e ce contre quoi vous vous battiez. Cette réalisation et les doutes qui en résultent permettent à votre adversaire de vous coucher, vous mettant hors service pendant plusieurs mois. À présent, vous êtes de retour. Commettrez-vous les mêmes erreurs ?
- ✦ En dehors du ring, une Prédatrice chevronnée vous a discrètement coaché-e pour vous aider à vous améliorer. Vous avez même réussi à décrocher des victoires essentielles. Mais lorsqu'elle grimpe sur le ring, elle devient une adversaire redoutable qui ne fait pas de quartier. Même si c'est vous qu'elle affronte. Elle est devenue un obstacle pour vous. Comment le contournez-vous ?

PERSONNAGES

Valerie Kempers, dite Val Kyr (elle) : pendant des décennies, Val Kyr a dominé le ring du Shinsei Galactic au nom des Mains miséricordieuses de l'Aube naissante grâce à ses techniques de soumission qui font abandonner ses adversaires. Sa série de victoires a fait de l'Aube naissante l'une des religions les plus répandues du cosmos connu. Mais elle ne se fait plus toute jeune et cela commence à se voir : elle met plus de temps à se relever du tapis, elle cumule les défaites et on dit qu'elle va bientôt prendre sa retraite. Mais si elle prend sa retraite sans trouver de remplaçant-e qui soit originaire de sa planète, la paix fragile qu'elle a négociée pourrait partir en fumée, ainsi que la culture et le peuple qu'elle a littéralement protégés avec son sang et sa sueur.

Val trouvera-t-elle une solution sans compromettre ce qui lui reste d'éthique ?

Ludova (elle) : responsable en chef de la diffusion réseau et de la transmission des médias pour PRIMA, Ludova est très énigmatique pour une personnalité aussi publique et omniprésente. On ne sait rien sur elle, pas même si Ludova est son prénom, son nom de famille ou un pseudonyme. En tant que manageuse en chef du SGP, elle dirige l'entreprise avec une main de fer, en particulier les Prédatrices. Mais elle évaluera toujours le potentiel de ceux qui auront le cran de défier l'autorité. Et ce surtout si elle peut les convaincre d'agir dans son intérêt.

Est-il possible de défier Ludova ?

Haven Nelson (iel) : depuis quelques années, Haven se repose sur ses acquis après quelques belles victoires au début de sa carrière. Iel n'a plus vraiment de raison de se battre depuis le contrat détaillé qu'iel a signé avec Ludova, mais iel reste au SGP pour la gloire et l'argent. Lorsqu'une menace se pointe et qu'il est temps de choisir son camp, iel n'en choisit aucun, sans ignorer les conséquences de l'inaction. D'après les fans, quelque chose se trame : une telle étoile montante n'était pas supposée se traîner au milieu du peloton.

Haven s'ouvrira-t-iel quant aux doutes qui l'assaillent ?

Oméga (ça) : assemblé par un conglomérat technologique, Oméga, le « meilleur robot boxeur » ou unité KO-005, est un androïde qui expédie toutes ses adversaires à l'autre bout du ring avec ses prises de catch fulgurantes. Personne ne sait si cette machine tire un enseignement de chaque match ou n'est qu'un robot terrifiant qui ne ressent aucune émotion.

Tenterez-vous de vaincre Oméga, ou de découvrir ce qui se cache derrière la machine ?

TITRES, TOURNOIS ET TRIUMPHES

Si vous manquez d'inspiration pour des événements ou des trophées, voici quelques suggestions :

- ✦ Ceinture de championnat poids lourd interstellaire
- ✦ Ceintures de championnat du Trio d'Orion
- ✦ Trophée Étoiles montantes
- ✦ Reine de la nébuleuse
- ✦ Héritier-e du ring
- ✦ Tournoi de succession de Siren
- ✦ Ceintures de championnat des tag teams de jumelles
- ✦ Niveau 1, 2 et 3 du SGP classique
- ✦ Super-tournoi ultime

NOMS

Bien que certain-e-s catcheur-se-s gardent leur vrai nom ou une légère variation, d'autres s'inventent une persona de manière très théâtrale :

- ✦ Archonte
- ✦ Athéna
- ✦ Cœurnoir
- ✦ Camarilla
- ✦ Aude Acieuse
- ✦ Requin-marteau
- ✦ La Muñeca del Anillo
- ✦ Nova Cahne
- ✦ Omerta
- ✦ Prinx Balor
- ✦ Brise-étoile



RÈGLES PERSONNALISÉES

RÉGLONS ÇA SUR LE RING !

Lorsqu'un conflit physique est le seul moyen d'avancer, les joueuses et la meneuse peuvent décider de le régler sur le ring en organisant un match.

Lorsque vous programmez un match, réfléchissez aux questions suivantes :

- + Qui est impliqué-e dans le match et pourquoi ? Quels sont les enjeux ?
- + Des règles spéciales seraient-elles adaptées ? S'agit-il d'un match dans une cellule sans échappatoire possible ? D'un combat de rue où tout est permis ? Y aura-t-il plusieurs catcheur-se-s, ou même des équipes ?
- + Cela permettra-t-il de résoudre le conflit ou de faire progresser la narration vers un conflit final ?
- + Aura-t-il lieu tout de suite, ou après un préambule ?

Lorsque vous aurez choisi le match, les enjeux, les conséquences possibles et le lieu, annoncez votre personnage, vantez ses compétences et lancez 2d6 + **Cœur** ou **Esprit** pour savoir à quel point vous êtes efficace :

10+ Choisissez 1 option :

- + Vous entrez sur le ring avec une assurance débordante et avez +3 à suivre pour n'importe quel jet au cours du match.
- + Vous avez lancé une pique à votre adversaire et elle fait mouche : vous pouvez gagner un Ascendant ou infliger un État d'âme au cours du match.
- + La foule est profondément touchée par un élément de votre message. Vous gagnez +1 continu pour tous les jets d'**Esprit** au cours du match.

7-9 Choisissez 1 option de la liste précédente et 1 de la liste suivante :

- + Votre adversaire fait quelque chose qui vous secoue. Vous subissez un État d'âme. Qu'a causé cette réaction ?
- + Quelqu'un a raconté un secret à votre adversaire. Donnez-lui un Ascendant. Quelle information a-t-il obtenu sur vous ?
- + La foule n'est pas convaincue par votre discours. Vous subissez -1 continu pour tous les jets de **Cœur** au cours du match.
- + Au moment d'agir sur le ring, vous hésitez. Votre premier résultat positif devient un résultat négatif. Qu'a causé cette hésitation ?

6- Les conséquences sont au choix de la meneuse. Il peut s'agir de modalités inattendues pour le match (comme un match de bûcheron-ne-s où le reste du vestiaire se place autour du ring), d'adversaires supplémentaires ou toute autre option pertinente.

UN AUTRE TYPE D'ÉPÉE

Bien qu'on ne puisse (généralement) pas monter sur le ring avec une épée, vous n'êtes pas sans arme. Votre manière d'agir sur le ring et votre présentation face au monde sont les armes avec lesquelles vous vous battez.

Voici quelques exemples de styles de lutte :

- + **Magicien-ne de la soumission** : vous forcez le corps de votre adversaire à se retourner contre ellui en le tordant dans tous les sens et en appliquant votre poids jusqu'à ce qu'il abdique.
- + **Technicien-ne** : vous avez étudié les différentes méthodes de combat créées par des maître-sse-s d'arts martiaux. Vous maîtrisez les contrepoids à l'aide des postures et des prises et gagnez grâce à votre habileté.
- + **Luchadora** : vous faites partie une longue lignée de tradition, vous portez un masque et vous vous battez de manière extravagante, agile et puissante. (Remarque : au lieu de luchador ou luchadora, vous pouvez utiliser un terme non genré tel que luchadore ou luchadorx.)
- + **Acrobate** : on vous confond parfois avec le côté tapageur des luchadores, mais ce n'est pas tout à fait cela. Vous adorez grimper sur tout et n'importe quoi pour bondir sur votre victime.
- + **Brute** : vous ne faites confiance qu'à vos poings, les poteaux ne vous servent à rien... à moins d'envoyer quelqu'un s'écraser dessus.

En plus de votre style de combat, vous pouvez décrire la persona que vous présentez au monde. Il peut s'agir d'une exagération de votre personnalité ou d'un masque derrière lequel vous vous dissimulez. Un personnage se cache derrière votre personnage : votre gimmick. Vous pouvez aussi inventer des prises pour lesquelles vous êtes célèbre, avec des noms assortis.

Le Fournil des Droséras

par Jan Martin

Résumé

Sur la planète marécageuse Kalmia, les lames lesbiennes du Fournil des Droséras tentent de sauver un environnement qui leur est hostile. Abandonné-e-s par un vaisseau colonial il y a plusieurs années, elles sont en proie à un conflit constant avec d'ancien-ne-s colons qui se sont retrouvé-e-s coincé-e-s avec elleux.

Principes

Acceptez d'être au bout de la chaîne alimentaire

Ces marécages somptueux et verdoyants grouillent de vie et de plantes, champignons et animaux gigantesques. Des organismes discrets sur une autre planète font trembler le sol sur Kalmia. S'il n'est pas toujours possible d'éviter leur chemin, il vaut mieux s'efforcer de le faire.

Respectez la nature et elle vous respectera

Plus l'écosystème souffre, plus il devient dangereux. Avec l'expansion des céréales semées par le vaisseau colonial, l'habitat des campagnols rétrécit. Et lorsque leur habitat rétrécit, les campagnols deviennent irritables et agressifs. Moins vous aurez d'impact sur l'écosystème, plus il sera facile à vivre. Et l'existence est déjà suffisamment compliquée ici, sans terre ferme et avec tous ces prédateurs.

Un esprit de communauté

Il ne faut pas être une héroïne pour survivre sur le long terme, mais une communauté prête à faire des sacrifices ensemble. Apprendre à vous faire confiance, même à celles avec qui le courant ne passe pas, sera la clé de votre longévité. Vous devrez vivre avec des gens qui ne vous apprécient pas. Vous devrez apprendre à œuvrer pour les autres avant vous-même pour que cette société grandissante fonctionne.



Capre de Jeu

Le Fournil des Droséras est le cœur d'une communauté vivant dans une flotte de bâtiments sur l'eau. C'est là que vit la Main solaire, un groupe de personnes qui ont perdu leur planète natale à cause du même vaisseau colonial qui les a abandonnées sur Kalmia. Leur vie est consacrée à la fabrication du pain afin de contrôler l'expansion d'une céréale invasive plantée par la colonie à son arrivée. Bien qu'elle ne soit pas complètement sous contrôle, le groupe a réussi à enrayer l'invasion et à confiner les champs de céréales autour du fournil. Il s'agit de l'une des plus grandes communautés de Kalmia. Le livret de personnage de la Main solaire a été conçu pour ce cadre de jeu, mais il peut être joué n'importe où.

Non loin de là, sur une île, vivent les ex-colons, un groupe qui s'est enfui du vaisseau colonial dans l'espoir de commencer une nouvelle vie. Vivre sur la terre ferme a ses avantages, comme le fait que votre maison soit toujours au même endroit lorsque vous vous réveillez. Ayant un mode de vie plus bagarreur, les ex-colons ont bâti de nombreux bars et maisons de jeu. Si vous savez où demander, vous pourrez accéder aux marchés noirs des coins les plus mal famés de l'île pour y dégoter des marchandises rares. Voici l'autre grande communauté de Kalmia.

Il existe plusieurs espèces indigènes très intelligentes sur Kalmia. Les Klo sont des amphibien-ne-s semblables aux grenouilles qui construisent des cités dans des bulles dans le Monde-sous-la-surface. Peu accessibles aux non-Klo, ces cités ont toutefois des installations prévues pour les humain-e-s et les insectoïdes. Il y a aussi les guêpes charpentières, connues pour leurs facéties. Elles font deux étages de haut et volent terriblement mal ; on en croise souvent avec des ailes cassées. Elles vivent dans des nids labyrinthiques faits de boue et de roseaux. Les Klo et les guêpes charpentières peuvent être des communautés tout à fait acceptables.

Il n'existe pas de gouvernement sur Kalmia et toutes ces communautés co-existent. Elles résolvent leurs différends frontalement et sans tarder pour limiter les conflits. La faune et la flore de Kalmia sont des centaines de fois plus grandes que celles que l'on connaît généralement, et tout aussi dangereuses. L'augmentation des décès causés par les campagnols, les moustiques ou les martres a poussé le vaisseau colonial au départ. Malgré tous ces dangers, ceux qui vivent ici sont ravi-e-s d'être débarrassé-e-s du vaisseau colonial qui déséquilibrait et chamboulait cette planète hostile.



CAMPAGNES

Le poids de la dette

Læ Porte-parole de Kalmia, Klokun Vautrétang, arrive au Fournil des Droséras pour demander le remboursement de leurs dettes envers la planète. Depuis l'arrivée du vaisseau colonial, des ressources ont été utilisées sans justification.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Un groupe d'ex-colons, les Molosses de la mine, en a assez de voyager à dos d'insecte géant et s'est mis à creuser un réseau souterrain en secret. Ils ont l'intention d'utiliser les minéraux pour construire des bateaux solaires. Les PJ devront les empêcher de provoquer le courroux des Kalmien-ne-s, qui s'abattra sur elleux toustes.
- ✦ Les Kalmien-ne-s, qui ont pris goût au pain, organisent un concours de boulangerie pour créer le pain officiel de la planète Kalmia.
- ✦ Un essaim d'insectes migrants traverse la région et détruit un champ de céréales entier. Certains membres de la communauté se sont retrouvés impliqués, par désespoir, avec le marché noir des Molosses de la mine.

Un retour inattendu

Malgré un aller-retour de cinq ans nécessaire pour entrer et sortir de la vitesse-lumière, le vaisseau colonial est de retour, à la recherche de la criminelle Bruna Delbruno et des autres colons qui se sont enfui-e-s avec des navettes volées.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Les Kalmien-ne-s veulent prendre le contrôle du vaisseau colonial afin de permettre à la planète de retrouver son état d'origine et de se soigner. Les PJ doivent recruter des allié-e-s au sein du vaisseau pour espérer pouvoir évincer le conseil d'administration sans que la colonie entière ne se retourne contre elleux.
- ✦ Après avoir vu les améliorations qui ont eu lieu sur Kalmia depuis leur départ, le conseil d'administration décide de ne pas repartir. Si les colons restent, les Kalmien-ne-s prévoient de leur déclarer la guerre. Les PJ doivent empêcher la situation de tourner au vinaigre.
- ✦ Des expériences du vaisseau colonial provoquent un tremblement de terre qui fait sortir une créature préhistorique de son trou. Prise de folie et d'agressivité, la bête et sa nature destructrice menacent la planète entière. Les Kalmien-ne-s, la Main solaire, les ex-colons et même les colons doivent unir leurs forces, sous peine de mourir.

PERSONNAGES

LA MAIN SOLAIRE

Marisol Palletjack (elle) : Marisol fut une source d'espoir pour son peuple lorsqu'elle a commencé à fabriquer des instruments avec des matériaux de Kalmia. Lorsqu'elle ne s'occupe pas de la scène musicale locale, elle nage dans le Monde-sous-la-surface. Elle porte une longue épée fine à la pointe recourbée servant à tailler les roseaux. S'il est attachant, son optimisme n'est pas enraciné dans la dure réalité.

Astéra Rafistaile (iel/elle) : Astéra était l'un-e des meilleur-e-s pilotes du vaisseau colonial, jusqu'à devenir incapable de voler sans faire de crise de panique suite à un accident. Iel est particulièrement doué-e pour chevaucher les araignées d'eau géantes et repousser les limites de l'impossible. Son épée est la pagaie qu'elle utilise pour négocier des virages plus que serrés à dos d'insecte. Les bords de sa pagaie en acier sont aussi acérés que son esprit, et son manche en bois dur est gravé de motifs de vagues. Effrontée, directe et sarcastique, elle a tendance à se mettre les gens à dos, surtout les figures d'autorité.

Junco Marlin, dit-e Johnnie Bone (iel/elle) : Johnnie Bone est un-e géant-e au grand cœur, intimidant-e pour les inconnu-e-s mais adoré-e par son entourage. C'est la seule personne capable d'affronter les scarabées-bisons qui endommagent la flotte lorsqu'elle se trouve sur leur chemin. Elle se sert d'une énorme pelle à pizza en guise d'épée pour retourner les scarabées-bisons sur le dos et les renvoyer dans une autre direction. Malgré son air effrayant, Johnnie est douce et gentille et prend soin de ne jamais blesser les scarabées-bisons avec lesquels elle se bat. Il est difficile de la mettre en colère, sauf en portant inutilement atteinte à l'environnement, ce qui peut la mettre dans un état de rage. Iel passe beaucoup de temps au fournil pour perfectionner sa technique de cuisson de pains gigantesques.

Elymus Seularbre (iel) : à la tête de la protection de l'environnement, Elymus gère l'extraction des ressources sans nuire à l'écosystème. Avec son caractère grognon, iel aime les animaux et sa passion pour l'environnement est une véritable source d'inspiration pour tout le monde. Iel porte dans son dos une épée à deux mains en forme de croissant qu'iel utilise souvent comme coupe-pâte géant.

Hyssop Deuxhérons (iel/elle) : Hyssop passe son temps à bricoler et réparer des bâtiments, des outils et des machines. Iel a conçu presque tous les systèmes du Fournil des Droséras. Elle guide et conseille les nombreuses personnes qui viennent apprendre à réparer et fabriquer de nouvelles choses. Ce qui finit souvent en aventure dans le marais en quête d'une ressource précieuse et qui la met parfois dans le pétrin. Iel porte deux épées courtes capables de se charger d'électricité à l'aide d'un bouton, ce qui lui sert à la fois dans son travail et pour se défendre.

Ex-colons

Bruna Delbruno (elle) : Bruna est née dans la précarité, sur le vaisseau colonial, et a grandi toute seule suite au décès de ses parents dans une exploitation pénitentiaire. Elle est très maline et ses ambitions excèdent de loin tout ce qu'on attendait d'elle. À 17 ans, elle a dirigé une évasion quelques instants avant que le vaisseau n'entre en vitesse-lumière, libérant des centaines de personnes et volant bon nombre de navettes. Elle dirige actuellement les ex-colons qui vivent sur la planète et s'est alliée à la Main solaire. Elle a des difficultés face au conflit et pour empêcher son peuple d'enfreindre les règles. Elle a volé une rapière-dentelle dorée à la maîtresse d'armes du vaisseau colonial et la garde toujours avec elle. Sa lame est ornée de motifs de dentelle qui s'illuminent en rose lorsque la fonction laser est activée.

Molosses de la mihe

Perceval Roulepierre (il) : le seul colon intentionnellement laissé sur place par le conseil d'administration du vaisseau colonial. Il ne tenait pas particulièrement à rester à bord, mais la personne à la tête du conseil étant sa mère, la nouvelle fut quelque peu indigeste. Il a passé sa vie à se rebeller contre toutes les valeurs de sa famille et à essayer de détruire son héritage. Il dirige désormais un groupe de braconnier·e·s pour approvisionner le marché noir. Il possède une épée courte et épaisse spécialement conçue pour fendre les armures de plates en chitine. Ses motivations sont la cupidité et le pouvoir.

Kalmien.Ne.S, sous la surface

Klokun Vautrétang (lo) : représentant·e de la planète, ou Porte-parole de Kalmia, depuis le Monde-sous-la-surface. Lo transmet les pensées et les émotions de la planète. Lo se déplace avec une canne-épée dotée d'une lame et d'une deuxième poignée au bout. Discret·e et contemplatif·ve, Klokun est en paix avec la Main solaire mais éprouve de l'inquiétude vis-à-vis des ex-colons.

Kalmien.Ne.S, Guêpes charpentières

Allokroq Ruzaq (vesp) : une célébrité et comédien·ne connu·e de toutes. Sa carrière a commencé à Kalmia, mais vesp part parfois tourner des holofilms avec l'Union du Cinéma Galactique. Vesp est amical·e avec les Kalmien·ne·s mais facilement agacé·e par les autres car vesp doit subir le harcèlement des touristes à longueur de journée. Avec ses deux ailes cassées, vesp arrive à peine à voler. Vesp préfère donc voyager en aéroglisseur de luxe.

Noms

La Main Solaire

- + Allium Mirebrume
- + Bromus Tigebleue
- + Dalmatica Lincrapaud
- + Evelyn Largequeue
- + Gentiane Ombruage
- + Kestrel Verrefeuille
- + Noëlle Sifflecolombe
- + Robin Canyonrouge
- + Violette Tropdecokies
- + Wren Fondeneige

Ex-colons

- + Barman Computerson
- + Castalia Sanz
- + Daygon Ng
- + Jaleko Fadesol
- + Jennica Crochegibier
- + Kara Tricolonne
- + Mariana Maria
- + Roméro Marchand
- + Sylvie Grippeperche

Kalmien-ne-s, sous la surface

- + Klokkan Clochebourbier
- + Klokest Lancepêche
- + Kloklop Cœurmarais
- + Klonen Chanteplume
- + Klopa Tachonde

Kalmien-ne-s, Guêpes Charpentières

- + Laqergo Noqum
- + Miqo Qazqel
- + Pteriqo Inzalaq
- + Stegoriqqa Baqqan
- + Zesqa Pheriqan

Règles personnalisées

Ame des Araignées d'eau

La Manœuvre **Compagnons sauvages** de la Druidesse octroie des avantages supplémentaires avec les araignées d'eau géantes. Elle leur permet de suivre des instructions complexes et même de vous aider si elles vous sentent en danger.

À dos de Fourmi

Les fourmis géantes ne s'arrêtent jamais. Vous pouvez les chevaucher pour parcourir des petites distances, même sur l'eau. Vous ne contrôlez pas où elles vont ; au mieux, elles accepteront d'accoster temporairement sur le rivage si vous avez du minerai. Il y a souvent des stands de location de pagaies près des itinéraires de fourmis, tenus par des Kalmien-ne-s de sous la surface.



CHEVAUCHER UNE ARAIGNÉE D'EAU

Pour parcourir de grandes distances dans le marais, il est plus facile de chevaucher une araignée d'eau géante. Ces créatures amicales remarquent à peine le poids d'un être humain et peuvent se montrer étonnamment réceptives aux pilotes les plus intuitif-ves.

Une fois que vous avez trouvé une araignée d'eau, pour la faire aller où vous voulez, il suffit de grimper sur son dos et de comprendre son état d'esprit. Plusieurs personnes peuvent monter sur son dos, mais une seule doit entrer en harmonie avec elle.

Une fois perché-e sur votre araignée d'eau, lancez 2d6 + **Cœur** pour vous synchroniser avec elle :

- 10+** Votre araignée d'eau et vous êtes sur la même longueur d'onde et vous pouvez voyager à grande vitesse et avec beaucoup d'agilité.
- 7-9** L'araignée d'eau est harmonisée avec vous, mais vous ne saisissez pas tout à fait son état d'esprit. Elle peut ne pas répondre à toutes vos intentions.
- 6-** Vous n'êtes pas du tout en harmonie. La meneuse est encouragée à laisser l'araignée d'eau suivre sa propre volonté, amenant potentiellement le personnage dans un endroit inattendu.

SUPER-SCIENTIFIQUES SAPHIQUES

par Amr Ammourazz

Résumé

À l'Université d'Aïm de Waeha, pendant la journée, les élèves viennent étudier les STEM dans le but de rendre le monde meilleur. Mais de nuit, le club des Super-scientifiques saphiques met son savoir à profit pour affronter des dangers immédiats, sauver le monde des catastrophes et, bien sûr, exhiber ses nouvelles inventions géniales. Vous raconterez des histoires épiques avec des combats de super-héroïnes aux chorégraphies étudiées et aux pouvoirs impressionnants tirés de la science, mais vous explorerez aussi les difficultés d'être une héroïne qui change la vie des gens et les thèmes de la communauté, de la réhabilitation et de la justice réparatrice.



PRINCIPES

Créez des Super-Sciences

Si la science est le cœur de ce monde, les bandes dessinées sont le sang qui coule dans ses veines. Votre science peut être réaliste et exacte, ou pas du tout. Quoi qu'il arrive, elle doit être extraordinaire. Laissez-la aller plus loin que ce que nous savons faire. Laissez-la atteindre l'improbable, l'impossible, le super-héroïque. Et plus que tout, faites des épées super-scientifiques. Créez des sabres laser et des épées magnétiques. Des nano-épées et des lames digitales. Des épées magiques ou à peinture. Des pistolames ou des épées ailées. La seule limite est votre créativité.

Aspirez à un monde meilleur

Le thème principal de ce cadre de jeu est l'amélioration de soi et de ses actes. Il ne suffit pas de voler au secours des gens pour les défendre d'un danger immédiat. Vous œuvrez pour créer un monde dans lequel le danger n'existe pas. Voici la valeur centrale de toutes les héroïne-s, qu'iels doivent défendre coûte que coûte. Mais iels sont également capables de reconnaître quand iels ont tort. Écouter les autres et s'ouvrir à de nouveaux points de vue est une valeur importante pour toute héroïne en herbe. Au début de votre aventure, votre personnage et vous ne saurez peut-être pas pour quoi vous vous battez. Vous ne saurez peut-être même pas qui vous êtes. Mais vous le découvrirez. Et une fois que vous le saurez, soyez fier-e-s, mais toujours ouvert-e-s à la possibilité de changer et d'évoluer.

IL N'Y A PAS UNE SEULE VRAIE SCIENCE

Nous percevons souvent les sciences à travers des prismes bien familiers : les robots, les avancées médicales, les solutions énergétiques, la programmation informatique, etc. Tous ces domaines constituent une grosse partie du cadre de jeu. Cependant, ils représentent un point de vue très moderne et souvent occidental et colonial. Le plus souvent dans l'Histoire et dans le reste du monde, la science a englobé des domaines comme l'astrologie, la religion et même la magie. À Waeha City, toutes les formes de sciences et de savoirs sont acceptées et encouragées, et utilisées en tandem pour améliorer la vie de chacun-e. La nature, la religion, la science, la magie... aucune de ces choses n'entrent en conflit.

L'intelligence en tant que concept suit un arc similaire. La plupart des « mesures de l'intelligence » sont basées sur des normes et des attentes neurotypiques, et la valorisation de la rigueur académique ne fait que les accentuer. Elles servent également souvent à renforcer des structures d'oppression, dont l'exemple prééminent est la justification des sciences raciales. Le cadre *Super-scientifiques saphiques* rejette ces normes et permet à d'autres formes d'intelligence de briller, qu'elle soit créative, émotionnelle, académique, basée sur l'expérience ou autre.



Capre de Jeu

Waeha City est un bastion du savoir, et l'Université d'Ailm est sa fierté. Cette ville fut construite afin de bâtir une utopie socialiste aux valeurs fondamentales de justice réparatrice, d'innovation constante et d'équité pour tous.

Malgré tout, l'utopie reste une action et non un état. C'est l'objectif vers lequel Waeha tend en permanence, ce qui n'empêche pas que parfois, des erreurs surviennent, des accidents arrivent ou des gens essaient d'en blesser d'autres. Les outils principaux de l'arsenal de Waeha sont les différentes sciences pratiquées par la ville et utilisées pour apporter un progrès et une évolution en constante amélioration.

Sans oublier les Super-scientifiques saphiques, l'un des divers groupes qui protègent les citoyen-ne-s de Waeha City. Basé à l'Université d'Ailm, ce club est une communauté de défenseur-se-s qui mettent à profit leurs diverses inventions pour protéger les citoyen-ne-s du danger ou des catastrophes. Leur objectif n'est pas seulement d'empêcher les dangers immédiats, mais aussi de s'attaquer à la racine des problèmes et de guider les processus de réhabilitation de manière sûre pour tous.

Nous avons fait le choix de ne pas définir le reste du monde ; c'est à chaque groupe de décider à quel point ils veulent interagir avec celui-ci. Waeha City peut refléter le reste du monde, ou en être un contre-exemple. Votre groupe devra choisir s'il veut s'attaquer à des conflits de sources extérieures ou non, et ce choix peut évoluer au cours de la partie. Au bout du compte, comme tout le reste, choisissez ce qui est le plus confortable et intéressant pour toute la table.

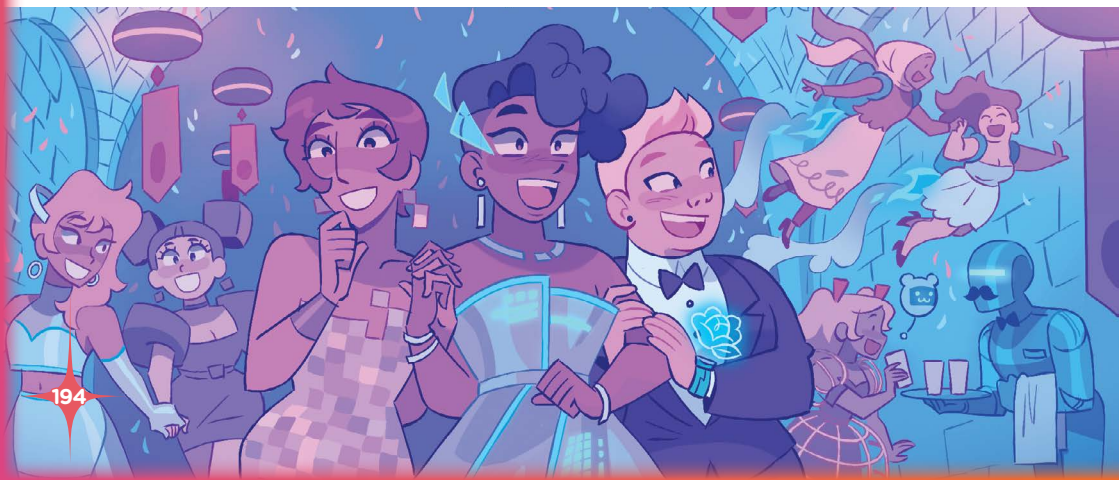
CAMPAGNES

MAGOUILLES SUR LE CAMPUS

Lorsqu'ils ne sont pas des super-héroïne-s, les Super-scientifiques saphiques sont des étudiant-e-s ordinaires qui ont affaire aux vicissitudes de la vie universitaire.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Tout le monde adore ce moment de l'année. Vous l'aurez deviné : le bal de promo arrive ! Encore mieux : le bal de promo scientifique. En plus de la *gay panic* habituelle provoquée par la recherche d'un-e cavalière, surtout quand les insouciant-e-s saphiques que vous êtes s'y prennent à la dernière minute, vous devrez aussi préparer votre tenue scientifiquement améliorée pour être la plus chic, jolie et/ou saugrenue du bal !
- ✦ Les rumeurs concernant des tunnels secrets sous l'Université d'Ailm se sont avérées il y a peu. Ces souterrains relient les différentes structures de la surface, mais des légendes circulent sur des labos secrets et des bâtiments abandonnés datant de la création de l'université. Les étudiant-e-s suffisamment courageux-ses pour s'y aventurer se sont blessé-e-s ou perdu-e-s, mais cela ne suffira pas à dissuader la curiosité de nos intrépides Super-scientifiques saphiques.
- ✦ C'est la semaine d'Ailm : faites ressortir votre esprit étudiant et préparez-vous à prouver que votre matière est la meilleure dans une compétition amicale. Des étudiant-e-s de toutes les disciplines participent à la compétition, pour les points ou la gloire, et tentent de se montrer plus rusé-e-s, habiles et scientifiques que leurs adversaires. Les épreuves vont des chasses au trésor aux marathons d'ingénierie, en passant par les guerres de canulars et les projets de services communautaires. Laissez les PJ s'affronter, ou introduisez des conflits externes comme des sabotages et des coups bas, des équipes sans pitié prêtes à gagner à tout prix, ou encore une expérience qui tourne mal.



PERSONNAGES

UNIVERSITÉ D'AILM DE WAHA

Mohammed Khan El-Mahdy, doyen-ne de l'université (tous les pronoms sauf il) :

doyen-ne ambitieuse mais bienveillant-e, Mohammed est responsable de la facilitation du fonctionnement de l'université. En quête d'évolution constante, iel propose toujours de nouveaux plans pour étendre l'étude des sciences, souvent considérés infaisables. Et contre toute attente, ses plans ne tombent jamais à l'eau. Elle accueille avec joie quiconque se porte volontaire pour l'aider dans ses diverses machinations.

- + **Apparence :** androgyne, formelle, toujours présentable. Originaire d'Asie du Sud.
- + **Épée :** aucune.

Wahida Antonio Siddig, le Professeur (il) : tout le monde sait presque tout sur le Professeur : le fait que c'est le parrain du club des Super-scientifiques saphiques, qu'il s'identifie comme une lesbienne, ou encore qu'il est bassiste dans un groupe (mais je me répète). Ce que personne ne sait, c'est *de quoi* il est professeur. Wahida semble tout savoir sur tous les domaines scientifiques que vous pouvez nommer, mais lorsqu'on lui pose la question, il parvient toujours à répondre sans donner la réponse. En tant que conseiller de la faculté, en fonction de ce dont le groupe a besoin, il peut se montrer pratique comme lui laisser sa liberté, fournir un contact direct avec la base ou faire office de figure d'autorité si nécessaire.

- + **Apparence :** débraillée, masculine. Arabo-latinx, *brown*.
- + **Épée :** personne ne l'a jamais vue, mais le manche de sa basse ressemble étrangement à une garde d'épée...

ORGANISATIONS

Adam-Ali El-Hakeem, læ Secrétaire (iel, xe) : une bonne dose de privation de sommeil, une dizaine de tasses de café et une to-do list beaucoup trop remplie : voilà les ingrédients choisis pour créer l'esthétique de læ Secrétaire. Un être humain frénétique qui donne l'impression d'organiser tout autour d'ellui à l'exception de sa propre vie, le rôle d'Adam-Ali est de prendre des notes pendant les réunions du conseil et de s'assurer que toutes les informations politiques restent publiques. Iel contacte régulièrement des organisations individuelles et des clubs pour leur transmettre des informations importantes ou leur demander de l'aide en cas d'urgence.

- + **Apparence :** épuisée, tenue de travail. Nord-africain-e, *brown*.
- + **Épée :** xe en avait probablement une un jour, mais elle est enfouie quelque part sous le désordre constant qu'est sa vie.

Amina Amadou El-Murshid, l'Imam (elle/tous pronoms) : l'Imam est à la fois un pilier de la communauté et son reflet. Elle fournit refuge et réconfort à toutes celles qui en ont besoin tout en reflétant leurs besoins et leurs inquiétudes sur le monde au sens large. Sa mosquée, située près du campus, est une institution centrale et ouverte à toutes, que vous soyez religieux·se ou non, que vous cherchiez un endroit où pratiquer votre foi ou simplement une oreille ou des conseils. Amina n'hésite pas à s'exprimer sur des sujets importants et redirige souvent les gens vers les Super-scientifiques saphiques, quand il ne les contacte pas lui-même.

- + **Apparence :** humaine, noire, barbue, plutôt féminine mais porte des vêtements religieux masculins ou une tenue d'imam.
- + **Épée :** lame recourbée avec un rebord en graphène et l'autre est un taser.

Sherifa Noordin Ahmed, la Coordinatrice (genre fluide, ol par défaut) : personne ne représente l'esprit de Waeha City mieux que la Coordinatrice, qui consacre son temps à prendre soin de la communauté autour de l'Université d'Ailm. Ol est en première ligne de toutes les actions communautaires, qu'il s'agisse de manifestations, de campagnes électorales ou de simplement faire le point avec la communauté et s'assurer que chacun·e ait ce dont il·elle a besoin. Il est difficile de rivaliser avec le zèle animé par la compassion de Sherifa et son cœur ardent n'hésite pas à s'enflammer contre quiconque s'en prend à sa communauté. Ol se bat pour ses convictions, qu'elles soient en accord ou en désaccord avec les Super-scientifiques saphiques.

- + **Apparence :** demi-djinn à la peau rose-violet, une seule corne, vêtements pratiques. Esthétique *futch*. Khamsa tatouée sur le côté droit du visage.
- + **Épée :** un mégaphone qui se déploie en lame sonique.

Joana D. Edison Jr, la Capitaliste (elle) : vous avez forcément entendu parler de Joana D. Edison Jr, même si vous avez passé votre vie à ignorer l'existence de toutes les personnes importantes. Après avoir hérité d'une immense fortune familiale à 18 ans, elle est devenue la personne la plus riche au monde avant ses 25 ans et consacre sa vie à élargir ce fossé. Depuis que Waeha City s'est établie en tant que puissance mondiale, elle a investi dans sa recherche et son développement, soi-disant de manière complètement altruiste bien que beaucoup soupçonnent depuis longtemps des intérêts personnels.

- + **Apparence :** blanche, humaine, riche. Si votre cadre de jeu n'est pas sur notre Terre, elle appartient au groupe le plus hégémonique et/ou privilégié.
- + **Épée :** l'argent est la seule arme dont elle a besoin.

La Capitaliste ne devrait être utilisée que si vous voulez affronter des menaces extérieures et les thèmes du capitalisme et du colonialisme.



Noms

Bien que Waeha City ait été créée avec une inspiration arabe et islamique, elle est ouverte à toutes. N'hésitez pas à insérer vos propres cultures et expériences dans le nom que vous choisirez pour votre personnage.

De plus, cette ville comprend le fait que les noms sont souvent changeants, et que la fac est la meilleure période pour essayer un nouveau prénom. Votre personnage peut connaître son nom dès le début, mais son identité peut évoluer au cours de la partie.

Aussi, vous incarnez des super-héroïne-s, et tout-e super-héroïne a besoin d'un pseudo. À vous de choisir si des noms terre à terre, excentriques, exagérés ou sérieux sont plus adaptés au ton général de la partie, puis de décider si vos personnages suivent les normes... ou les brisent.

Règles personnalisées

Rester Fier.e.s

Lorsque vous êtes la première à défendre une cause en laquelle vous croyez ou que vous restez fier.e malgré les circonstances, retirez un État d'âme et donnez un Ascendant à toutes celles qui sont à vos côtés. Lorsque vous écoutez attentivement ce que les autres ont à dire et que vous adaptez vos valeurs en conséquence, gagnez 1 EXP et donnez un Ascendant à la joueuse la plus responsable.

Sciences Saphiques

Le principe disant qu'il n'existe pas une seule vraie science implique que toutes les formes d'intelligence ont leur place dans ce cadre de jeu. De manière mécanique, cela signifie que les sciences fonctionnent avec toutes les stats pour montrer la manière dont votre personnage aborde sa discipline. L'**Esprit** peut sembler le choix le plus direct, mais les autres sont tout à fait adaptés.

De plus, votre savoir scientifique jouera dans tous vos jets, qu'il s'agisse de **Combattre**, **Affronter une catastrophe** ou même **Séduire**. Vous devriez décrire la manière dont votre savoir et votre inventivité affectent le déroulement de ces Manœuvres afin de raconter une histoire extraordinaire.

SCIENCES SAPHIQUES

Lorsque vous faites de la science de manière radicale pour laisser votre empreinte sur le monde, choisissez votre approche :

- + **Audace** : directe, expérimentations imprudentes ou pour le frisson
- + **Grâce** : précision, vitesse ou pour la gloire
- + **Cœur** : empathie, soutien ou pour la communauté
- + **Esprit** : savoir, expertise technique ou pour la science
- + **Âme** : détermination, magie ou pour le monde

10+ Choisissez 2 options

7-9 Choisissez 1 option

- + Votre création dépasse votre imagination
- + Elle est très efficace, +1 pour votre prochaine action avec elle
- + Vous êtes capable de la reproduire facilement
- + L'expérience vous révèle quelque chose sur vous-même
- + Elle permet des opportunités inattendues
- + Donnez un Ascendant à une personne impliquée, et prenez un Ascendant si elle pense s'être rapprochée elle aussi

Vous pouvez prendre un État d'âme pour choisir 1 option, même sur un résultat négatif. La meneuse fait sa Manœuvre comme d'habitude.

SCIENCE DE SOUTIEN

Lorsque vous **Influencez quelqu'un avec un Ascendant** pour ajouter un +1 à son lancer de **Sciences saphiques**, décrivez comment votre savoir et votre approche affectent le résultat et choisissez 1 option :

- + L'Ascendant n'est pas dépensé
- + Vous pouvez dépenser un second Ascendant pour un +1 supplémentaire
- + Demandez-lui ses véritables motivations ; iel doit répondre honnêtement
- + Travailler avec un-e ami-e vous apporte du réconfort : retirez un État d'âme

SACRIFIER SA VIE POUR L'AUTRE

par James Mendez Hodes

Époque et Lieu

Nous allons visiter l'île principale du Japon, à la fin de l'ère Heian. À Heian-kyō, la ville aux mille splendeurs que l'on nomme aujourd'hui Kyōto, un dieu vivant règne depuis son palais impérial, entouré de ses nobles ministres et conseillers.

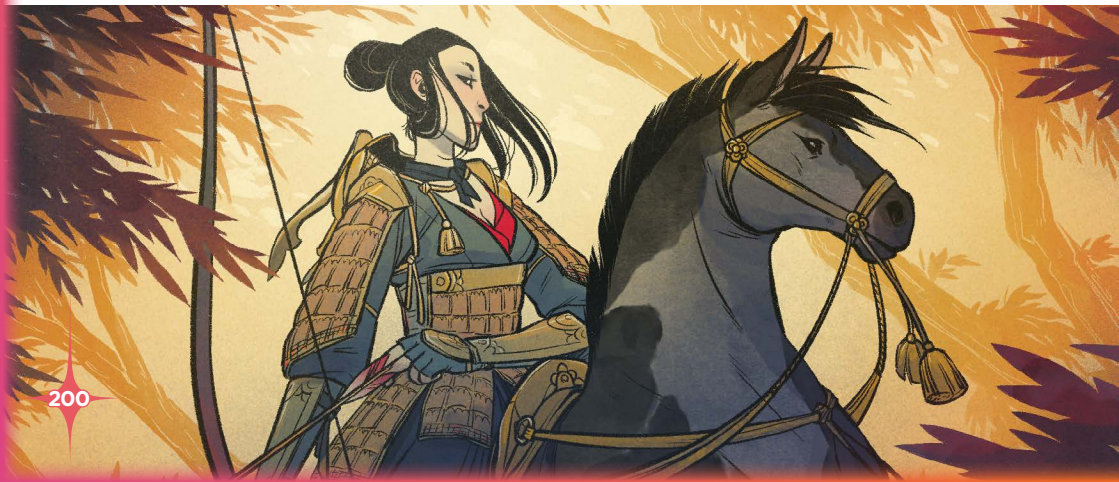
« *Sacrifier sa vie pour l'autre est le principe de base de l'homosexualité.* »

— Edayoshi Saburozaemon

Tirant leur pouvoir de leur appui sur les agriculteur·ice·s, artisan·e·s et marchand·e·s qui composent la majorité de la population japonaise, ces aristocrates se consacrent aux complots politiques, aux manipulations sociales, à la religion, aux arts et aux lettres. La poésie et la haute couture prospèrent. Les innovations de l'époque comprennent l'art de l'arrangement floral, de nouvelles confessions bouddhistes importées de Chine et une boisson revigorante faite à partir d'une infusion de feuilles nommées thé.

Cependant, une nouvelle classe de la noblesse émerge en province. Elle aussi possède de grandes fortunes, de vastes terres arables et des légions de paysan·ne·s pour s'en occuper. Elle exhibe son pouvoir non pas par l'élégance et l'érudition, mais par l'équitation et le tir à l'arc. Des armées conscrites dirigées par des cavalier·e·s frustes mais vaillant·e·s menacent désormais le pouvoir de la cour impériale, présageant une ère de conflits violents entre des états en guerre.

En tant que languissantes lames lesbiennes, ou plus exactement tragiques archères lesbiennes, vous deviendrez les héroïnes romantiques de cette époque et l'on chantera vos exploits pendant des siècles aux côtés de Tomoe Gōzen et Murasaki Shibiku. Vos amours et vos conflits définiront les idéaux de la chevalerie japonaise pour toujours.



Vous êtes une bille en histoire ?

Sacrifier sa vie pour l'autre n'a pas à être réaliste. Ce n'est pas grave de se tromper, tout comme de se faire reprendre et de modifier ce que vous venez de faire. Si vous devez vraiment savoir si, par exemple, les sushis ou les ninjas existaient déjà (spoiler : pas vraiment, mais on mangeait du poisson avec du riz ; et pas tout à fait, mais les espions et éclaireurs militaires étaient leurs précurseurs), consultez Wikipédia sur votre téléphone ou mettez-vous d'accord avec votre groupe pour autoriser les anachronismes. Si vous aimez l'idée de remplacer les chevaux par des motojets ou la campagne féodale par des friches post-apocalyptiques, faites-vous plaisir. Je n'ai pas vérifié, mais cet *anime* existe probablement déjà.

Les rétrospections des époques suivantes ont idéalisé cette période en long et en large. Il n'y a aucun problème à exagérer les romances de cour, les actions sur le champ de bataille et les chagrins d'amour, au contraire. Il est plus important d'éviter les stéréotypes et les préjugés malveillants sur le peuple et la société japonaise :

- + **Les Japonais-e-s ne sont pas universellement obsédé-e-s par l'honneur ou celui de leur famille.** Votre réputation et celle de votre famille sont importantes, mais n'est-ce pas toujours le cas ? Parmi les courtisan-e-s de haut rang, les scandales, liaisons et rendez-vous secrets sont de rigueur. Parmi les guerrier-e-s de la noblesse, les chevalier-e-s s'affrontaient certainement lors de duels de premier plan sur le champ de bataille pour la gloire, tout en s'abaissant à incendier les châteaux de leurs ennemi-e-s en pleine nuit.
- + **Les épées ne sont pas si importantes.** Les katanas n'ont pas encore été inventés. À la place, les cavalier-e-s portent des tachis, des épées longues qui y ressemblent mais plus larges, et qu'on ne tire qu'en dernier recours. Vos languissantes lames lesbiennes ont plus de chances d'exhiber leurs compétences à l'arc ou à la dague sur le champ de bataille. Les arcs et les flèches notamment, remplacent les épées en termes de signification martiale et thématique.
- + **Les nobles japonais-e-s expriment leurs émotions de manière intense et libre.** Cette époque prônait l'expression brute et honnête des émotions, surtout si c'était poignant, poétique ou accompagné de larmes. De tels emportements émotionnels étaient vus comme particulièrement masculins, bien que pour ce jeu nous conseillons à tous les genres de s'y adonner le plus possible.
- + **Les groupes et la famille sont importants, mais sans aller jusqu'à exclure l'individualité.** La famille et les institutions étaient évidemment importantes pour les Japonais-e-s de l'ère Heian ; mais un soutien institutionnel était vital pour survivre n'importe où dans le monde. Même ceux qui s'enfuyaient pour mener une vie de banditisme, comme beaucoup le faisaient par désespoir, ne s'en sortaient pas longtemps sans groupe. Néanmoins, dans la fiction de l'ère Heian, les héroïne-s aux manies, ambitions et passions intenses et personnelles

abondent, ainsi que les antagonistes qui agissent dans leur propre intérêt et aux dépens de leur famille et de la société. Ce qu'il faut retenir pour les personnages de *Thirsty Sword Lesbians*, c'est qu'ils seront plus intéressant-e-s et plus impliqué-e-s dans le cadre de jeu si leur famille proche figure dans l'histoire. Et si votre famille a succombé à la maladie ou à une autre tragédie, quelle famille trouvée vous a aidé-e à survivre jusque là ?

IDENTITÉS QUEER, HOMOSEXUALITÉ ET RELATIONS

Tous les genres et les orientations sexuelles existaient au sein de la société de l'ère Heian. Il est vrai qu'une binarité de genre extrême et souvent oppressive avait cours à ce moment-là, mais nous choisirons de l'ignorer dans ce jeu.

L'homosexualité entre hommes adoptait parfois une forme strictement organisée et formalisée. Un homme plus âgé et un homme plus jeune acceptaient tous les deux une relation romantique, sexuelle et didactique. Le partenaire le plus âgé agissait comme un mentor envers le plus jeune concernant les arts martiaux et littéraires, ainsi que l'étiquette. Le plus jeune finissait par être « diplômé » et se trouvait un partenaire et élève à son tour, continuant cette chaîne d'amour et d'apprentissage. Le partenaire le plus âgé était « censé » être actif et le plus jeune passif, mais puisque personne ne vérifiait, nous pouvons imaginer que cette règle était parfois brisée. Même en dehors de cette forme spécifique de mentorat sexy, les romances entre hommes, souvent d'éminents chevaliers, étaient généralement considérées comme un idéal romantique, libres de la pression politique et des alliances qui gouvernaient le mariage hétérosexuel.

ÂGE ADULTE

Au Japon féodal, l'âge adulte se trouvait au début de l'adolescence et l'on pouvait déjà se marier, diriger des clans et faire la guerre à 13 ans. Cependant, dans ce jeu, nous respecterons la vision moderne de ce concept.

À l'inverse, nous possédons peu de documentation écrite, et presque aucune traduite, sur les relations lesbiennes dans l'histoire du Japon. Cependant, dans les résidences nobles, les hommes et les femmes occupaient généralement différentes ailes du bâtiment, voire des structures séparées. Les hommes n'étaient souvent pas les bienvenus dans l'aile des femmes, à moins de s'y introduire discrètement ; il y avait donc une forte culture des rendez-vous nocturnes secrets. Si d'aventure des femmes couchaient ensemble dans l'intimité de ces murs, les hommes n'auraient eu aucun moyen de le savoir.

Idées de FLIRT DANS ce CADRE de Jeu

- ✦ Faire de la lutte
- ✦ Écrire un poème incomplet et l'inviter à le finir
- ✦ Complimenter son art
- ✦ Jouer un air envoûtant à la flûte ou au luth sans vous faire voir et l'observer suivre la mélodie à travers les couloirs du château ou dans le jardin
- ✦ Inventer l'art de l'arrangement floral (oui, l'art à part entière) uniquement pour l'impressionner
- ✦ Jouer au kemari (un jeu où la balle ne doit pas toucher le sol)
- ✦ Faire des jeux de société et commenter ses actions de manière à refléter son caractère
- ✦ Lui décrire quelque chose de beau ou de triste que vous voyez dans la nature à ce moment précis et que vous ne reverrez peut-être jamais
- ✦ Citer une référence classique coréenne, chinoise ou d'Asie du Sud pour étaler votre culture
- ✦ Mouiller votre visage avant un rendez-vous pour faire croire que vous pleuriez à cause de l'autre
- ✦ Rabaisser ensemble quelqu'un qui essaie de frimer en citant une référence classique coréenne, chinoise ou d'Asie du Sud dans son dos
- ✦ Pleurer à cause de l'autre pour de vrai avant, pendant ou après le rendez-vous (ou en plein combat, à la cour... on pleurerait tout le temps à l'époque)
- ✦ Mourir tragiquement dans ses bras, dire une chose directe et sincère parce que vous allez mourir de toute façon, puis continuer à flirter en tant qu'esprit, vampire ou autre



L'ART DE L'ÉQUITATION ET DE L'ARCHERIE

Si les chevaux de bataille européens sont de solennels mastiffs, les destriers japonais sont des terriers à la socialisation douteuse : trapus, têtus, méchants, sûrs d'eux et persuadés de savoir se battre et se déplacer mieux que vous. Si vous avez de la chance, ils envisageront de suivre vos suggestions. C'est sur le dos de ces créatures engendrées par le chaos que vous devrez généralement combattre.

L'arme principale d'un-e chevalier-e est son arc et ses flèches, qu'il tire à dos de cheval. À court de flèches ? Ou trop proche de votre ennemi-e ? Tirez votre énorme poignard de combat, ou (si vous êtes vraiment désespéré-e) le tachi pendant sur votre flanc gauche. Pour vous protéger, vous portez une armure lourde constituée principalement de plaques métalliques, mais aussi de maille, de soie, de cuir et d'éléments en bois laqué. Lourde et vous donnant l'allure d'une boîte, elle vous protège efficacement des pluies de flèches mais ne facilite pas le déplacement ou le combat à pied. De toute façon, se battre à pied est réservé à la plèbe que sont vos écuyer-e-s, pages, ordonnances et la petite troupe de pécores sous-entraînée qui vous suit partout armée de vouges, de lances et d'une armure légère.

À quoi ressemble la guerre ? En premier lieu, nous avons les types de combats de terrain habituels. Incendier le château de votre ennemi-e fera toujours son effet. Mais les affrontements entre chevalier-e-s impliquent souvent des combats singuliers exubérants : sortez du rang, déclarez en hurlant votre supériorité et celle de votre famille et défiez quiconque sera à la hauteur. Cette personne déclame à son tour ses nombreuses qualités et va à votre rencontre. Deux types de duel peuvent se jouer :



dans le premier, vous faites des tours à cheval en vous tirant des flèches avant de revenir dans votre rang, probablement intact·e sous l'amas de métal et de bois que vous portez. Une languissante archère lesbienne qui souhaite se battre contre un·e rival·e sexy sans læ tuer devrait envisager cette option.

Mais si vous avez soif de sang, vous pouvez opter pour la forme de duel préférée de la célèbre héroïne Dame Tomoe : la lutte à cheval. Sans démonter, vous dégainez votre gros poignard, vous vous précipitez vers votre ennemi·e et l'attrapez par son armure. Puis vous utilisez votre force et votre habileté supérieures pour effectuer l'une des deux actions suivantes. Soit vous tirez sa tête vers le pommeau de votre selle pour læ décapiter laborieusement avec votre poignard, soit vous læ faites tomber de son destrier en espérant qu'iel atterrisse sous vous pour pouvoir læ poignarder plusieurs fois dans une brèche de son armure. Historiquement, ce genre de duels se terminaient presque inévitablement par une mort sanglante, mais entre duellistes lesbiennes assoiffées de sang, ils peuvent prendre une dimension plus érotique. Vous ne saurez pas avant d'avoir essayé.

Lorsque vous défiez un·e ennemi·e important·e en combat singulier, lancez 2d6 + la stat pour laquelle votre famille est la plus réputée ; pas vous, mais vos sœurs, vos cousines et vos tantes. La famille trouvée compte. Lors d'un résultat mitigé ou positif, votre ennemi·e doit relever votre défi sous peine de subir une humiliation publique. S'iel refuse, vous prenez un Ascendant sur ellui ou lui infligez un État d'âme, vous décidez. Sur un 10+, vous choisissez la forme du combat. Sur un 7-9, l'autre décide. Puis changez de plan pour passer à une autre scène.

Lorsque vous revenez à la scène du duel, appliquez les Manœuvres habituelles de **TSL** en fonction du format choisi. Les duels à l'arc sont idéaux pour impressionner la foule tout en **Cernant une personne** : vous exhibez vos compétences de monte, votre flèche transperce les pétales d'une fleur juste pour prouver que vous en êtes capable, et vous pouvez même toucher votre ennemi·e d'une flèche si le cœur vous en dit.

Mais pour lutter à dos de cheval ? Il vaut probablement mieux **Combattre**. Résolez cette Manœuvre comme n'importe quel autre combat, même si ce genre de duel se termine probablement un peu plus vite que les Manœuvres de **Combat** avancées de la [page 207](#) du LdB. Lorsque vous décrivez le déroulement de vos choix, réfléchissez à l'intensité mortelle et à l'impact sanglant de cette forme de combat. Vous êtes une lesbienne bagarreuse dans une armure super-lourde et vous percutez une rivale similaire avec la force de deux chevaux qui chargent. Puis vous luttez dans une position précaire, tirant, poussant et vous tordant contre elle debout sur vos étriers. Réfléchissez à l'intimité de cette violence, au fait qu'amener sa tête vers votre selle peut évoquer une tendre étreinte, ou à combien la faire tomber dans l'herbe pourrait être amusant sans vos chevaux, vos armures et vos poignards.

Au cours de ce type de duel, si vous faites un 10+ contre un PNJ et avec le consentement explicite de la meneuse, vous pouvez choisir de tuer votre ennemi-e. Si vous étiez au Japon en 1182, terrifié-e et ivre d'adrénaline, vous l'auriez probablement fait. Tout votre entourage s'attend à ce que vous le fassiez. Si vous refusez de le faire, quelle signification cela aura-t-il ?

LIVRETS DE PERSO

Sacrifier sa vie pour l'autre utilise presque tous les mêmes livrets de personnage que les autres cadres de *TSL*, y compris la plupart des livrets du supplément, bien qu'ils soient parfois modifiés pour correspondre à ce cadre de jeu. Les livrets inchangés sont les suivants :

- ✦ **Le Miroir onirique**, une personnalité présente au Japon comme n'importe où dans le monde.
- ✦ **La Matriarche**, qui peut représenter la dirigeante d'un clan ou d'un ordre religieux.
- ✦ **La Naga**, présente au Japon suite à une importation bouddhiste de la mythologie hindoue.
- ✦ **La Vaurienne**, qui peut être un bandit, une pirate, une chevalière errante sans maître ou toute autre bonne à rien.
- ✦ **La Troubadour**, représentant une artiste itinérante du peuple ou une noble versée dans les arts du spectacle traditionnels.



Les livrets déconseillés pour ce cadre de jeu sont les suivants :

- + **La Légion**, liée à des éléments de narration qui n'ont pas d'équivalent dans ce cadre.
- + **L'Exilée**, car une réfugiée venant d'une société toxique ne convient pas vraiment à ce cadre de jeu. Le Japon féodal, comme toute société, a sa part d'éléments toxiques, mais ils ne sont pas propres à une partie de cette société uniquement comme le sont ceux de l'Exilée. De plus, même si cette toxicité était contenue dans une seule famille (par exemple), il serait facile de faire tomber la société toxique de l'Exilée dans des stéréotypes inexacts concernant l'honneur, la tradition ou l'indisponibilité émotionnelle du peuple japonais.

Quant aux autres...

LA BÊTE DEVIENT LA CHEVALIÈRE

Vous venez d'un clan guerrier de province, comme les Taira ou les Minamoto. Votre puissance grandissante, bâtie sur votre maîtrise de la cavalerie et de l'archerie, menace le raffinement, la culture et l'éducation que représente l'autorité impériale. Tous craignent ce qui peut arriver lorsque vous encochez une flèche, tirez votre poignard ou sautez sur votre cheval.

Appliquez les modifications suivantes sur vos Manœuvres :

- + Votre **Bestialité** devient votre **Provincialité**. Votre famille vient de la campagne, loin la beauté raffinée du trône impérial, et vos traditions militaires font que les membres de la cour vous trouvent dangereuse et dérangeante.
- + Remplacez **Pisteuse** par la Manœuvre de la Dévouée **Fidèle destrier**. Retirez l'option qui permet de lancer + **Âme** mais choisissez une force supplémentaire. Vous commencez avec cette Manœuvre cochée.
- + **Transformation** est renommée **Monture** et n'est pas cochée par défaut au début de la partie. Lorsque vous utilisez **Monture**, vous montez sur un cheval au lieu d'adopter une forme bestiale. Peu importe où vous étiez ou ce que vous étiez en train de faire, un cheval apparaît et vous l'enfourchez avant de reprendre ce que vous faisiez. Cela peut sembler moins impressionnant que se transformer en loup géant, mais retournez voir ma description d'un destrier japonais et imaginez ce que cela donne lorsque cette machine à tuer courtaude et écumante charge à travers les murs du palais impérial pour vous introduire dans une cérémonie du thé.

LA SANGLANTE DEVIENT L'OGRESSE

Vous êtes une gigantesque ogresse démoniaque à la force et à la résistance inhumaines. Née sous terre dans l'enfer bouddhiste, vous êtes arrivée au Japon à cause d'une invocation ratée, un portail souterrain, un tremblement de terre ou mésaventure similaire. Cette vie vous offre l'opportunité de vous bonifier pour la prochaine, si vous vous dévouez à faire le bien et à devenir sage, mais la nature intrinsèquement mauvaise de la violence menace de vous en empêcher.

Je ne veux pas vous faire peur représente désormais votre chemin vers la rédemption. Vous avez toujours 10 questions, 3 avec réponse et 7 sans, mais remplir chaque jauge est tout aussi mauvais car les liens positifs comme négatifs vous rattachent à l'illusion du soi et à la roue de la réincarnation. Si l'une des jauges est remplie, vous êtes enchaînée à cette incarnation et vous ne pouvez plus jouer, condamnée à retourner en enfer. Pour éviter ce sort, vous devez changer de livret de perso en Progressant afin que votre ogresse se transforme en onigami, une déesse-démone éveillée. En quoi votre apparence change-t-elle ? Avez-vous l'air humaine ou d'une ogresse qui aurait perdu sa ou ses cornes ?

L'ÉLUE DEVIENT LA COURTISANE

Vous appartenez à la famille impériale ou en êtes proche, comme le clan Fujiwara. Vous pouvez être l'héritière du trône ou une fonctionnaire de haut rang. Vous devrez peut-être assumer un poste d'autorité pour assister le règne imparfait du Fils des Cieux, épouser une personne importante ou monter vous-même sur le trône.

LA DÉVOUÉE DEVIENT LA SERVANTE

La Servante est définie par sa relation avec un-e seigneur-e féodal-e. Il peut s'agir d'un membre de la famille haut placé, d'un membre du clan que sert le vôtre ou d'un-e dirigeant-e religieux-se.

La Manœuvre **Fidèle destrier** devient **Pisteuse** du livret de la Bête. Vous êtes douée pour découvrir où est passé-e votre seigneur-e (ou saon ennemi-e) lorsque vous perdez sa trace.

L'HOLODÉESSE DEVIENT LA FANTÔME

En tant qu'esprit incorporel, ce livret de personnage a simplement besoin de changements esthétiques. Par exemple, votre OS doit avoir un lien avec la nature de votre vie antérieure et votre mort. Les styles de votre **Hologlamour** peuvent se muer en équivalents du Japon féodal ; ou vous pouvez invoquer des vêtements futuristes, étranges ou perturbants par magie. Les fantômes des films de Kurosawa, notamment *Le Château de l'araignée* et *Rêves*, sont d'excellentes sources d'inspiration.

Lorsque vous changez de livret, vous pouvez trouver un moyen de revenir d'entre les morts, ou posséder quelqu'un et refuser de repartir.

LA REPENTIE DEVIENT LA MONIALE

Au Japon féodal, on devenait moine pour de bonnes comme pour de mauvaises raisons. Parfois simplement pour consacrer sa vie au bouddhisme. D'autres fois, pour fuir ses responsabilités et fricoter avec d'autres moines ou nonnes. Certain-e-s le faisaient pour se repentir de leurs péchés passés. D'autres ont connu une vie de péché en étant déjà moines, les forçant à adopter une vie encore plus monastique pour racheter leur échec flagrant... ou continuer à se cacher derrière leur sainteté pour commettre encore plus d'actes infamants. Serez-vous une moniale pénitente ou une nonne au passé sombre ? Consacrerez-vous votre vie à la loi bouddhiste et à protéger et éduquer la communauté religieuse, ou deviendrez-vous une meurtrière en habit de prêtresse ?

Il n'est pas nécessaire d'être renseigné-e sur le bouddhisme pour incarner un moine ou une moniale ; beaucoup de véritables moines bouddhistes japonais en savaient eux-mêmes peu sur leur religion. On attend de vous que vous condamniez la violence et la consommation de viande et que vous soyez en quête d'illumination pour vous et les autres, mais de nombreux monastères formaient des troupes de novices costauds et lourdement armés connus pour combattre leurs ennemis politiques avec une passion autodestructrice. L'arme caractéristique de la moniale guerrière est une vouge. Plus c'est lourd, mieux c'est.

LA DRUIDESSE DEVIENT LA PRÊTRESSE

D'après le shintoïsme, la religion japonaise autochtone, les dieux et les esprits habitent dix mille choses. Loin d'être relégués à un royaume spirituel, ils résident dans des objets naturels comme les arbres ou les montagnes, ou fabriqués tels que les cloches. Les prêtre-sse-s des temples sont des membres du clergé shintō qui s'occupent des sites de protection et de vénération des divinités. À l'aide de danses et de chants sacrés, vous pouvez même inviter des divinités à prendre possession de votre corps pour s'exprimer à travers votre bouche. Les gardien-ne-s des temples de la campagne, ou ceux qui servent des divinités arboricoles ou alpines, possèdent d'étranges liens avec la nature.

LA SORCIÈRE DEVIENT LA MAÎTRESSE DU YIN ET DU YANG

Un-e onmyōji, qui signifie littéralement maître-sse du yin et du yang, pratique l'art de l'onmyōdō qui consiste à manipuler les forces de la lumière et des ténèbres, du positif et du négatif, du masculin et du féminin. Comme la Prêtresse, vous êtes une invocatrice qui communique avec des divinités, esprits et fantômes, mais les onmyōji ne sont pas toujours bienveillant-e-s. Vous avez parfois affaire à des entités de nature plus sinistre que celles de la Prêtresse, voire démoniaque.

Une petite recherche en ligne sur le folklore japonais devrait vous donner de nombreuses opportunités lors desquelles des Ombres en colère ou affamées s'échappent dans le monde réel si vous obtenez un 7-9 en essayant de communiquer avec elles : des spectres assoiffés de sang, des cadavres émaciés dévoreurs de chair, des vampires qui bondissent sur leurs victimes innocentes pour boire leur liquide rachidien, des kappas aux bras musclés qui ressemblent à de gigantesques tortues bipèdes avec de petites mares sur la tête et se nourrissent d'enfants et de concombres, des ogres démoniaques des enfers avec des cornes et des battes cloutées en fer, et toutes sortes d'esprits.



Puisque la cosmologie de l'Asie de l'Est ne considère pas l'existence d'un royaume spirituel ou astral séparé du nôtre, votre **Danse astrale** ne peut vous y conduire. Elle sert alors à invoquer un esprit ou une créature monstrueuse qui accepte de vous escorter partout où vous irez : un dragon, un oiseau géant, un aurore céleste ou un chat qui fait office de bus. Sur un 7-9 ou un 6-, votre monture vous procure plus de complications que d'avantages, bien qu'elle vous amène à destination.

LA MAIN SOLAIRE DEVIENT LA BRASSEUSE D'INARI

Le pain n'arrivant pas au Japon avant plusieurs siècles, ce cadre de jeu vous propose la Brasseuse d'Inari qui distille un alcool divin à partir d'une céréale grâce à la bénédiction du prince Inari, le dieu de l'industrie, de l'agriculture et de leurs produits, tels que le riz et l'alcool.

Votre Manœuvre **Cuisine solaire** devient **Brasserie** et vous octroie une gourde sacrée que vous pouvez remplir de grain pour créer un liquide équivalent à tous les pains magiques décrits dans la Manœuvre. L'équivalent de la Croûte dure se fige en forme de dague de glace. Si vous n'avez pas votre gourde sur vous, vous pouvez fabriquer de la liqueur dans votre bouche en utilisant l'amylase de votre salive, comme pour le saké « mâché dans la bouche », mais comme c'est peu ragoûtant, nous vous invitons à utiliser votre gourde.

L'ARNAQUEUSE DEVIENT LA CRÉATURE FÉÉRIQUE

Le monde sauvage des fées et des créatures immortelles a engendré des esprits farceurs. Les renards, les tanukis, les chats et plusieurs autres bêtes peuvent adopter une forme humaine ou une forme à la fois animale et anthropomorphe dans le but de tromper les humains ou de semer la discorde. Certains servent le susmentionné prince Inari. D'autres sont simplement là pour faire du grabuge.

Le déguisement que vous adoptez avec une Manœuvre telle que **Jouer son rôle** peut même être une illusion surnaturelle. Une forme monstrueuse vous fait de l'œil ? Dépensez une Progression pour prendre la Manœuvre **Transformation** de la Bête.

UN FEU DANS MON ÂME

par Soup

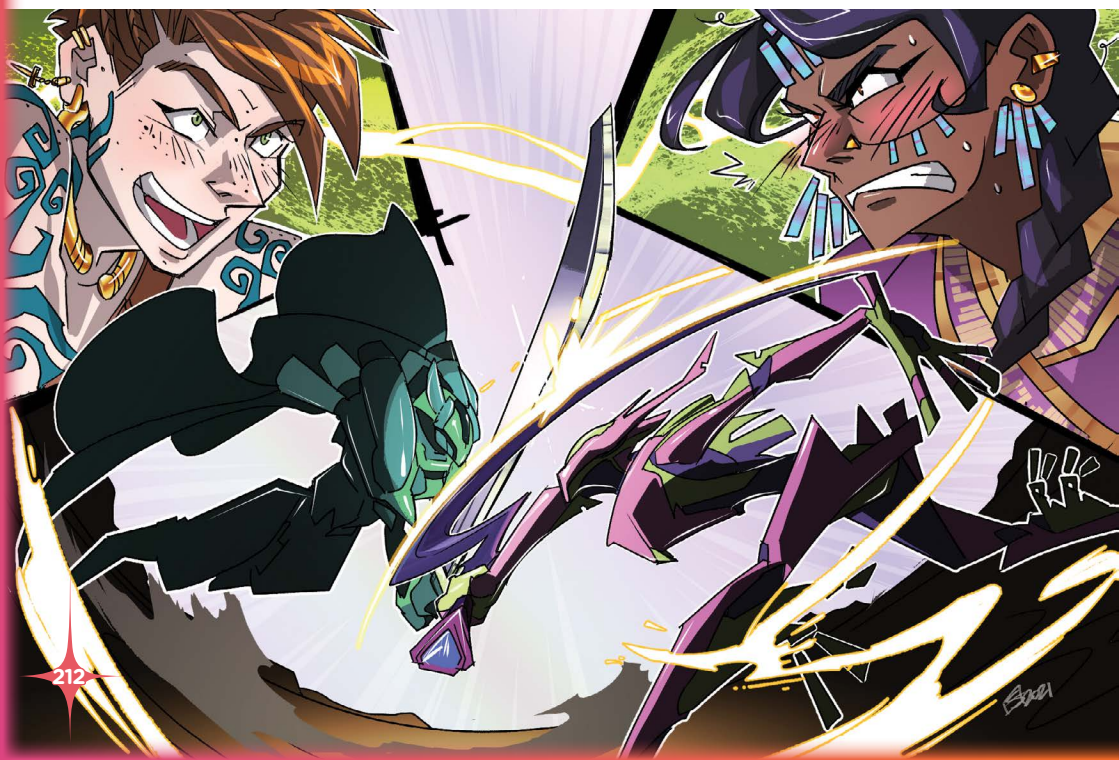
Résumé

Depuis votre naissance, vous n'avez jamais rien connu d'autre que votre petit village reculé. Même vos ambitions ont été décidées à votre place par des gens qui pensaient mieux savoir que vous. À les écouter, le monde extérieur est dangereux, tyrannique et pollué. À les croire, c'est pour mieux vous protéger. Mais un jour, vous vous libérerez de ces fers et vous irez où vous voudrez. *Un feu dans mon âme* est une aventure avec des mechas où vous ferez sauter toutes vos barrières tout en protégeant l'amour et la liberté que vous avez trouvés.

PRINCIPES

Au-delà de la Ferraille

Ce cadre de jeu réinvente l'épée sous forme de mecha (même si vos personnages sont encouragés à avoir leur propre épée). Les mechas sont cools, et vous devriez absolument les décrire. Ont-ils quatre jambes ? Six bras ? Des tentacules ?



Déchaînez votre imagination. Ce que votre mecha représente devrait être la première question que vous abordez avec votre table. Le mecha peut être l'armure qui vous protège d'un monde cruel et brisé, ou les fers qui limitent votre potentiel. Il peut être votre corps de rêve, votre ami-e ou votre amant-e, voire la manifestation des relations entre votre équipage et vous. Choisissez un point de départ, et votre réponse changera peut-être avec le temps.

UN MONDE QUI EN VAUT LA PEINE

Le monde fut détruit il y a longtemps, ravagé par des événements catastrophiques qui ont rendu la vie à la surface impossible. Pourtant, de manière aussi inévitable que des sables mouvants, l'humanité est remontée pour retrouver un ciel inchangé. Les gens vivent dans ce monde brisé, qui ne manque pas de nourriture et de culture. Peuplez-le de personnages qui s'épanouissent malgré les difficultés ou en ayant trouvé une beauté d'un temps oublié.

VISEZ LA LUNE

Face au désespoir, regarder les étoiles peut nous permettre d'avancer. Aucun obstacle ne peut résister à la puissance de votre volonté. *Un feu dans mon âme* est une célébration pure et simple du pouvoir et du potentiel que nous possédons toutes : la force fragile, imparfaite et chaotique de l'âme humaine qui fait pâle figure devant la violence de l'autorité divine mais qui n'en brille que davantage. Vos actions ont toujours des conséquences et inspirent les autres. Ensemble, prions pour que vous brisiez tous les obstacles sur votre chemin jusqu'à atteindre les limites de l'univers.

CADRE DE JEU

Plusieurs générations ont passé depuis le Désastre, un événement qui a rendu la surface de la planète stérile, aride et hostile à toute vie. Toutes les créatures intelligentes ont été obligées de trouver refuge sous terre et de créer des petites communautés isolées qui se sont mises à craindre le monde de la surface. Avec le temps, des personnes courageuses ont refait surface et créé de petites oasis d'habitations. Voyager est possible mais éprouvant, et la plupart des gens préfèrent rester là où ils sont. Cependant, au fil du temps et de l'expansion de ces villages, les imposantes silhouettes métalliques se rapprochent de plus en plus à l'horizon.

Pilotées par des membres du royaume de Genèse, ces mechas sont un moyen de contrôler les habitant-e-s de la surface. La violence et le chantage font loi et les plus grandes colonies subissent des destructions routinières des mains de ces mechas géants. Sous le règne tyrannique de la reine Genèse, l'injustice est partout



et l'oppression fait partie du quotidien. Cependant, ceux qui l'ont rencontrée et en sont revenu-e-s vivant-e-s racontent que son regard de glace dissimule quelque chose de plus complexe.

Vous, qui avez grandi dans les ombres que le soleil n'atteint jamais, faites un jour une découverte : un mecha capable de se battre au même niveau que ceux du royaume. Il a l'air vieux, mais il pourrait vous permettre d'accomplir quelque chose. Passerez-vous le reste de votre vie à parcourir le désert sans fin pour explorer le monde et aider les âmes dont vous croiserez la route ? Ou pointerez-vous votre épée vers la couronne et au-delà ?

CAMPAGNES

EN ROUTE VERS L'AVENIR

Les PJ font partie de la Rébellion, une bande désorganisée de combattant-e-s pilotant des mechas dans le but de libérer le peuple de la surface. Affronter les atouts les plus puissants du royaume sera dangereux, mais peut-être n'ont-ils pas renoncé à toute possibilité de rédemption. Cette fois-ci, c'est vous qui irez au-devant du combat.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Les PJ arrivent en territoire ennemi, où les citoyen-ne-s sont dévoué-e-s au royaume de Genèse. Iels devront faire preuve de discrétion, de séduction ou d'agressivité pour se rapprocher de la capitale en traversant l'une des villes les plus denses de la planète. De nombreuses aventures urbaines vous attendent où vous devrez essayer de parcourir des rues bondées en mecha.
- ✦ Les PJ affrontent depuis longtemps un-e général-e du royaume, développant une rivalité qui transcende le conflit global. Ce-tte général-e envoie un-e messager-e pour leur annoncer qu'il veut régler la situation une bonne fois pour toutes. Découvrez ce que cela signifie.



- ✦ Lors de la confrontation finale avec la reine Genèse, elle révèle son mecha aux proportions épiques à côté duquel vos armures semblent faibles et minuscules. Cependant, il semblerait que vos mechas dissimulent un pouvoir secret qui pourrait vous permettre de renverser la tendance. Découvrez de quoi il s'agit et faites s'épanouir vos relations en vous unissant pour la révolution !

TOUTES LES LUMIÈRES DU CIEL SONT DES ÉTOILES

Une suite pour « En route vers l'avenir ». La confrontation finale avec la reine Genèse vous a appris que sa tyrannie avait pour but de protéger la vie intelligente du SEIGNEUR DÉSESPOIR, la menace galactique qui fut responsable du Désastre et qui a juré de revenir pour éliminer toute vie sur la planète. Envolez-vous vers les étoiles et brillez davantage encore que les meilleurs atouts de la galaxie. Vous ne le ferez pas uniquement pour vous mais pour inspirer d'autres à marcher sur vos traces.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Une galaxie entière vous attend, avec ses nouveaux paysages à explorer et plein d'inconnu-e-s avec qui flirter. Les PJ passent du temps dans le Noyau, une ville incrustée dans la lune. C'est l'endroit idéal pour créer du drama avant la bataille finale.
- ✦ Les PJ se retrouvent dans un pétrin comme iels n'en ont encore jamais connu. Séparées les unes des autres, chacune se réveille dans une réalité où tous ses désirs et ses besoins sont satisfaits. Cependant, quelque chose cloche. Les PJ sont en vérité coincés à l'intérieur de leur esprit et le SEIGNEUR DÉSESPOIR sape peu à peu leur volonté de se battre. Parviendront-ils à s'en sortir ? En ont-ils seulement envie ?

LES JOURS PASSENT, LA COULEUR DU CIEL

Les PJ sont des marginales, bannies ou exilées de leur terre natale. Seul leur mecha les unit et elles s'en servent pour voyager de village en village, à la rencontre de nouveaux problèmes, de leur prochain dîner et du sens de la vie. Ce sont des personnages accablés par leur passé, qui avancent petit à petit vers un avenir incertain et font de leur mieux pour se prouver qu'ils sont encore vivants.

IDÉES D'AVENTURES

- + Votre mecha tombe en panne au beau milieu du désert et vous avez besoin de pièces pour le réparer. Par chance, un mégavaisseau royal abandonné gît à une demi-journée de là. Une fois à l'intérieur, les PJ tombent sur un complexe plein de vie. Alors qu'elles profitent de moments de détente bien mérités et découvrent bien des manières de se mettre dans le pétrin en jouant les bourreaux des cœurs, elles apprennent que des mechas royaux sont en approche. Pourront-elles trouver les pièces dont elles ont besoin avant que le royaume ne les rattrape ? Parviendront-elles à défendre les citoyen-ne-s sans mecha opérationnel ? Trouveront-elles des allié-e-s inattendu-e-s au sein de la colonie ?
- + Les histoires de fantômes ne manquent pas dans les ruines des plaines désolées et sont suffisamment convaincantes pour que même les pilotes royaux ne s'y aventurent pas. En se cachant dans la zone, les PJ tombent nez à nez avec la vérité derrière les rumeurs. Y a-t-il vraiment des fantômes dans ces plaines abandonnées ? Et pourquoi ont-ils l'air si amicaux ?
- + Lors d'une mission d'escorte qui tourne mal, les PJ se retrouvent pris en tenailles entre deux généraux du royaume qui veulent emprisonner vos VIP. Avec peu d'autres solutions que celle d'attaquer, s'en sortiront-ils vivants ? Parviendront-ils à protéger leurs VIP et à recevoir leur paie ? Et pourquoi fallait-il que les VIP soient aussi sexy ?

PERSONNAGES

Rébellion

Aurelia Nah (iel) : l'un des membres les plus importants de la rébellion, au point que les ordres royaux sont de l'exécuter à vue. Ses cheveux blancs sont striés de blond doré, rappelant un rideau brodé. Personne ne sait comment iel parvient à conserver une chevelure aussi magnifique en pleine révolution. Son visage est empreint d'une assurance réconfortante qui donne espoir à toutes celles et ceux qui la croisent. Son mecha, usé par la guerre, est blanc et or là où la peinture n'est pas écaillée. Il a visiblement été réparé maintes fois avec amour avant de retourner au combat. Il porte un énorme espadon fait à partir des mêmes matériaux.

Les PJ connaissent-ils Aurelia personnellement ? Que savent-ils sur Aurelia que personne d'autre ne sait ? Lorsqu'Aurelia ne sera plus là, les PJ parviendront-ils à continuer ce qu'il a commencé ?

INDÉPENDANT.e.s

Mame-tan (iel) : l'un-e des rares marchand.e.s itinérant.e.s de la surface qui voyagent de village en village. On l'ae reconnaît à ses cheveux argentés relevés en queue de cheval et à son cache-œil sur le côté gauche. Iel ne porte aucune arme et son mecha ressemble davantage à un tank avec des pattes d'araignées qu'aux mechas du royaume à la forme traditionnelle humanoïde. Iel porte une quantité ridicule de marchandises sur le dos de son mecha. Si vous cherchez des produits ou des informations, c'est Mame-tan qu'il vous faut. Malgré son air malicieux, iel est toujours amical.e et adore négocier.

Mame-tan fait son beurre en vendant des marchandises, des informations et des biens personnels ; qu'a échangé l'une des PJ contre des informations vitales ou des biens ? Contre qui doivent-elles défendre Mame-tan afin d'obtenir une faveur auprès d'ellui ?



Royaume de Genèse

Dame Venin (elle) : une générale du royaume de Genèse. Dame Venin a de longs cheveux lisses et noir de jais et une présence terrifiante. Très grande, elle porte des talons pour accentuer sa taille et ses longues jambes, assortis à sa robe impeccable et à son regard d'acier. Tout en angles, son mecha à la silhouette élancée est capable d'une précision mortelle. Elle possède une épée : un stiletto aiguisé qui semble taillé en un seul bloc. Son mecha utilise une arme similaire, mais il en possède des dizaines, chacune recouverte d'un matériau qui semble capable de détériorer les joints des mechas. Bien qu'elle soit en mesure d'achever rapidement tous ses ennemis, elle préfère jouer avec ses proies et les épuiser.

Les PJ trouveront-ils une ouverture malgré la réticence de Dame Venin à parler ? Dame Venin dissimule-t-elle quelque chose derrière son poignard acéré et sa langue de vipère ?

Titania (elle) : une générale du royaume de Genèse. Orpheline depuis l'enfance, Titania a été trouvée et élevée par la reine Genèse grâce à son aptitude à piloter les mechas. Redevable envers sa reine, elle ressent un fort sentiment de devoir envers le royaume, mais respecte un code d'honneur strict. Elle admire par-dessus tout les compétences et l'intégrité au combat. Elle a le plus grand nombre de victoires en duel parmi les générales et on la reconnaît à ses cheveux courts rouges. L'apparence de son mecha est très similaire à celui d'Aurelia Nah, à l'exception de sa capacité à voler sur de courtes distances. Elle porte une simple épée longue à la hanche, mais son mecha possède un espadon unique dont la lame est capable d'émettre de l'électricité.

Lorsqu'elle sera tiraillée entre son devoir et son code d'honneur, lequel choisira Titania ? Les PJ pourront-ils l'influencer dans cette décision ? Tout au long de sa vie, Titania n'a connu que sa loyauté envers la couronne. L'un des PJ pourrait-il lui montrer ce que le monde a d'autre à offrir ?

Reine Rosaline Genèse (elle) : la souveraine du royaume de Genèse. Personne ne sait depuis combien de temps elle règne ni quand elle est montée sur le trône. Physiquement, elle semble en fin de quarantaine, mais son regard paraît aussi vieux que le monde. Habillée de manière étonnamment sobre pour une reine, cela ne l'empêche pas d'avoir une prestance royale. Elle ne possède pas d'épée mais contrôle le plus imposant et le plus puissant des mechas du royaume : une immense silhouette humanoïde qui semble capable de détruire tous les autres mechas en un seul coup. En plus de ses couleurs sombres et ses formes organiques, il possède un moteur brillant qui brûle en son cœur.

À quoi est due la réticence dans le regard de la reine Genèse ? Quelle faiblesse peut-elle exploiter chez les PJ ? Au bout du compte, la reine Genèse mérite-t-elle d'être sauvée ?

DÉSÉSPOIR

SEIGNEUR DÉSÉSPOIR (aucun) : un être qui existe uniquement pour inhiber la force infinie de l'âme. Le SEIGNEUR DÉSÉSPOIR était autrefois une personne qui a évolué en être entropiquement neutre et existe en parfaite harmonie avec les ténèbres figées du vide de l'espace. Dénué de toute émotion, empathie et même volonté, le SEIGNEUR DÉSÉSPOIR apporte le Désastre à toutes celles qui s'opposent à l'ordre de l'univers.

Lorsque les PJ contemplent le visage infini du SEIGNEUR DÉSÉSPOIR, que reconnaissent-ils en lui qu'ils détestent chez eux ? Face à une apathie accablante, quelles raisons les PJ trouvent-ils de continuer à se soucier des choses ?

Noms

Le Peuple

- | | | |
|-----------|--------|-------------------------------|
| ✦ Al | ✦ Nic | ✦ Sen (Diminutif de 53N71N3L) |
| ✦ Foreuse | ✦ Punk | ✦ Twist |
| ✦ Kaguya | ✦ Rose | ✦ Wedge |
| ✦ Taupe | | |

Le Royaume

- | | | |
|----------------------|-------------|------------------|
| ✦ Commandant-e Zandt | ✦ Seraph | ✦ La Lame |
| ✦ Dr Gori | ✦ Sire Fram | ✦ L'Éclair rouge |

ET AU-DELÀ

- ✦ Drifteuse
- ✦ Ina
- ✦ Orbiter
- ✦ Rosenthal
- ✦ Xenos
- ✦ Zala

LES TRAGÉDIES DE WALDRON HALL

par Yeonsoo Julian Kim

Résumé

Dans les landes du Devon, en Angleterre, se trouve un manoir sinistre du nom de Waldron Hall. Autrefois plein de vie et de rires, il n'est désormais plus qu'un mémorial à sa gloire passée et un refuge pour les créatures de la nuit. C'est du moins ce qu'essaient de vous faire croire les locaux. **Les tragédies de Waldron Hall** vous transporte au XIX^e siècle, dans un domaine hanté où règnent les monstres queer et les ombres séductrices. Ici, on vous appellera à l'aide pour aider des fantômes et des vampires, repousser les chasseurs de monstres moralisateurs et vous abandonner aux tentations les plus scandaleuses que ce manoir a à offrir.

PRINCIPES

Plus de DRAMA !

Ne lésinez pas sur les névroses, les tragédies et les renversements de situation. Craquez pour un fantôme destiné à disparaître au premier baiser de son véritable amour, ou incendiez la chambre de quelqu'un que vous n'aimez pas en pleine nuit. Les mécaniques de sécurité permettent à tout le monde de savoir jusqu'où chacune veut aller et comment, alors n'hésitez pas à vous en servir !

MÉLANGEZ TERREUR ET TENTATION

Ce cadre de jeu est plus intéressant lorsqu'on mélange l'amour et la mort, le désir et l'horreur. À Waldron Hall, les monstres ont tout autant de chances de vous séduire que de vous dévorer. Flirter avec des entités sinistres et des pouvoirs qui transcendent la compréhension des mortel-le-s fait partie du jeu. Et si c'était vous, l'entité sinistre ? Réfléchissez à ce que vous trouvez délicieux dans la mortalité et aux conséquences qui auraient lieu si vous vous abandonniez à vos pulsions.

LES MONSTRES AU CENTRE

À Waldron Hall, l'inhumain a le devant de la scène. Que vous soyez un-e mortel-le, une bête ou une créature magique, l'influence, la fascination ou la peur du surnaturel vous force à agir. La plupart du temps, vous aidez les entités qui vivent ici à repousser les puissances humaines cruelles. À force de passer du temps avec elles, vous pourriez découvrir que vous devenez plus monstrueux-se, vous aussi.



Capre de Ten

Waldron Hall se trouve à Dartmoor, un endroit magnifique situé dans le Devon, en Angleterre, réputé pour ses histoires de fantômes et ses légendes terrifiantes. Ce manoir est une structure imposante qui date du XVI^e siècle, construite sous la supervision du lord Waldron, un baron dont les descendants y vécurent pendant deux siècles. Bien que certaines parties du bâtiment soient en mauvais état, il a bien résisté aux affres du temps.

La famille Moss, qui réside actuellement dans le manoir, est déterminée à lui redonner sa gloire d'antan. Le bâtiment comprend neuf chambres, mais seulement sept sont utilisables. La huitième est verrouillée et la clé a disparu depuis longtemps, et la dernière est dans un état de décrépitude inexplicable. Peu importe le nombre de réparations qui y sont effectuées, elle retrouve systématiquement son état délabré. Le personnel vit dans une partie séparée de la maison qui semble beaucoup moins hantée, bien que les chambres soient plus petites. Cependant, la longue galerie et la salle de réception ouest sont envahies de phénomènes surnaturels au point que même la sceptique Mrs Matilda Moss évite de s'y rendre la nuit.

D'immenses jardins entourent le manoir, bien qu'il n'y ait plus grand-chose qui y pousse. La seule verdure qui y survive sont les rangées d'ifs qui constituent l'énorme labyrinthe végétal derrière la propriété. Ceux qui s'y aventurent constatent souvent qu'il est bien plus aisé d'y entrer que d'en sortir, car les haies changent de place et créent de nouveaux chemins pour torturer les visiteurs.

Les Moss mettent un point d'honneur à organiser des réceptions aussi souvent que possible, bien qu'il y ait de moins en moins de monde suite aux désastres systématiques qui surviennent lors des événements de Waldron Hall. Un invité est tombé dans les escaliers après avoir pris ses jambes à son cou, prétendant avoir vu une femme derrière lui dans un miroir. Une autre a dû être secourue après s'être mystérieusement réveillée au milieu du labyrinthe.

CAMPAGNES

Si Te Ne Puis Inspirer L'Amour, T'inspirerai La Crainte

La mystérieuse, magnifique et mortelle vampiresse Lavinia a recruté les PJ pour l'aider à récupérer Waldron Hall, sa maison ancestrale, des mains des descendant-e-s de ses ennemi-e-s.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ Les PJ doivent escorter Lavinia depuis la France jusqu'à Waldron Hall, ce qui implique de la dissimuler à bord d'un bateau puis de planifier avec soin leur voyage à travers l'Angleterre pour ne pas l'exposer à la lumière du jour. Mais la Ligue des Chasseurs, qui poursuit Lavinia depuis un certain temps, a l'intention de l'assassiner en chemin. Les PJ doivent affronter ces chasseur-se-s de monstres tout en s'assurant que leur employeuse n'ait pas faim au point de les vider de leur sang pendant le voyage.
- ✦ Les Moss ont décidé d'organiser un bal à Waldron Hall et Lavinia adopte une fausse identité pour y accompagner les PJ. Elles doivent trouver un moyen de chasser les Moss du domaine ; en leur donnant une bonne frayeur, en découvrant un scandale pour les faire chanter ou en séduisant l'un-e ou plusieurs d'entre eux jusqu'à ce qu'ils vous supplient de les changer en vampire.
- ✦ Lavinia a réussi à récupérer Waldron Hall, mais les Moss, furieux-ses d'avoir été expulsé-e-s, ont contacté la Ligue des Chasseurs pour la tuer. Les PJ doivent défendre Waldron Hall et Lavinia contre des chasseur-se-s de vampires entraîné-e-s et capables de tout, quitte réduire la propriété en cendres.



MOURIR COMME DES AMANTS

Les PJ se retrouvent impliqués dans une histoire tragique où amant·e·s et ennemi·e·s sont souvent les mêmes personnes.

IDÉES D'AVENTURES

- ✦ L'un des PJ est le portrait craché de l'ex qui aurait trahi il y a bien longtemps le fantôme connu sous le nom de Dame du Miroir. Elle ne trouvera pas le repos avant de l'avoir assassiné, ainsi que ses comparses, qui ressemblent aussi étrangement à des personnes de sa connaissance. Les PJ doivent découvrir les secrets tragiques du passé de la Dame du Miroir afin de la libérer et de sauver leur peau. Quel objet enterré au centre du labyrinthe végétal est capable de révéler son horrible passé ? Pourquoi les PJ ressemblent-ils tous à des personnes mortes depuis longtemps ?
- ✦ Les PJ sont tous des êtres surnaturels qui ont des liens personnels et profonds avec la Ligue des Chasseurs. Elles n'ont peut-être pas toujours été au courant de leur nature surnaturelle, ou leur état actuel a été provoqué par un terrible accident. Après avoir appris que de nombreuses étranges créatures y vivaient, elles ont fui vers Waldron Hall pour y chercher refuge, mais les chasseur·se·s sont à leurs trousses. Les PJ parviendront-ils à repousser leurs ancien·ne·s ami·e·s, amant·e·s et mentors ? Ou ce combat sera-t-il leur dernier ?
- ✦ Les PJ participent à un mariage entre un·e monstre et un·e mortel·le à Waldron Hall. Les chasseur·se·s de monstres s'y sont infiltré·e·s pour gâcher la fête et accuser les PJ. Ils devront déjouer les plans de ces ignobles chasseur·se·s, que ce soit par la ruse ou en les défiant en duel.



PERSONNAGES

MONSTRES

Dame Lavinia Anne Waldron (elle) : Lavinia est une vampire de 200 ans, anciennement dame de Waldron Hall jusqu'à être chassée par les locaux qui avaient découvert sa véritable nature, près d'un siècle auparavant. Aujourd'hui, elle est de retour en Angleterre pour récupérer son chez-elle. Malgré son allure chic et éthérée, Lavinia n'est pas du genre à réprimer ses instincts primaires. Elle boit le sang de ses ami-e-s et amant-e-s avec douceur et sensualité. Mais elle suce celui de ses ennemi-e-s avec carnage et cruauté. Bien qu'elle refuse de l'admettre, elle rêve d'une compagne à transformer en vampire pour qu'elles puissent passer l'éternité ensemble.

Lavinia apprécie-t-elle réellement les PJ, ou les utilise-t-elle à son avantage ? Quelle est la pire chose qu'elle puisse faire aux PJ pour récupérer Waldron Hall ?

La Dame du Miroir (elle) : la Dame du Miroir a oublié jusqu'à son propre nom. Elle se souvient seulement qu'elle a aimé, et que cet amour l'a trahie. Elle erre désormais dans le domaine de Waldron Hall, bien que la plupart des mortel-le-s ne puissent la voir que dans les nombreux miroirs du manoir. Elle est réputée pour faire du mal à ceux qui la dérangent ou qui osent s'aventurer dans son ancienne chambre. Il paraît que la personne qui apprendra son nom pourra lui permettre de rejoindre l'au-delà. Mais si vous vous trompez de nom, elle vous aspirera dans l'un de ses miroirs pour lui tenir compagnie à jamais.

Les PJ sauront-ils s'échapper du monde des miroirs une fois piégés à l'intérieur ? Quel élément de son passé revient hanter les PJ dans le présent ?

MORTELLE.S

Matilda Adelaide Moss (elle) : Mrs Moss ne croit pas au surnaturel, malgré le fait qu'elle le croise presque tous les jours depuis qu'elle a emménagé à Waldron Hall. Bien qu'elle soit stricte et préfère la tradition à ce qui sort des normes, elle a des désirs secrets qu'elle fait tout pour réprimer. La nuit, elle lit les romans les plus scandaleux qu'elle trouve et fantasme sur des rencontres passionnées avec des femmes mystérieuses. Si quiconque venait à découvrir sa vie intérieure secrète, elle serait prête à tout pour que cela ne s'ébruite pas.

Que pouvez-vous faire pour que Matilda abandonne ses anciennes traditions et cède à la tentation ? Quel service demande-t-elle aux PJ en insistant pour qu'il reste secret ?

Edmund Moss (il) : Mr Moss est un descendant de Jonathan Moss, l'un des hommes qui ont chassé Lavinia de chez elle plusieurs décennies auparavant. Fasciné par l'occulte, il s'essaie parfois à des jeux dangereux pour divertir ses invité-e-s. Ce n'est pas une vraie fête d'Edmund si personne n'a essayé de communiquer avec les esprits, dit-on. Malgré sa curiosité, il n'éprouve que peu de respect envers le surnaturel et se moque ouvertement des esprits qu'il arrive à contacter. Bien qu'il soit généralement de nature avenante, il a un côté cruel qu'il ne révèle que lorsqu'on se moque de lui à son tour.

Quel nouveau jeu de salon invite-t-il les PJ à jouer avec lui ? Pourquoi cherche-t-il à ce point à communiquer avec les morts ?

Emmeline Moss (iel) : Emmeline est médium, bien qu'iel n'ait suivi aucune formation et fasse tout pour le cacher à ses parents, Matilda et Edmund Moss. Iel a tendance à se faire posséder et depuis son emménagement à Waldron Hall, iel a de plus en plus de difficultés à renvoyer les esprits d'où ils viennent. Parfois, Emmeline est pris-e de somnambulisme et se réveille dans des endroits impossibles de la propriété, comme une chambre verrouillée de l'extérieur ou une tombe ouverte du cimetière voisin. À la fois effrayé-e et attiré-e par le surnaturel, iel aimerait que quelqu'un puisse lui enseigner les sciences occultes.

Cela fait un certain temps qu'Emmeline est en âge de se marier. Se soumettra-t-iel aux plans rigides de ses parents ou demandera-t-iel leur aide aux PJ pour se trouver une nouvelle vie ? Quel esprit laisse-t-iel l'ae posséder avec un certain plaisir ?

Professeur-e Winnifred Shen, dit-e Fred (elle/il) : à en croire les habitant-e-s d'Oxford, Fred Shen est un-e chirurgien-ne et professeur-e estimé-e qui se passionne pour l'histoire. Mais la plupart des gens ignorent qu'il s'agit d'un-e occultiste accompli capable d'exorciser les démons et soigner le vampirisme. C'est un membre éminent de la Ligue des Chasseurs, une organisation dédiée à la chasse des monstres. Le genre de Fred est fluide et elle change son apparence et ses pronoms lorsqu'elle le désire.

Les PJ parviendront-ils à convaincre la professeure Shen de renoncer à la chasse, ou le chasseur réussira-t-il à les persuader de rejoindre son camp ? Pour quel problème surnaturel les PJ demandent-ils de l'aide au professeur ?

Noms

- | | | |
|-------------------|---------------------|------------------|
| + Ada Carlyle | + Mary Catherine St | + Lillian Arnold |
| + Dahlia Sinclair | John | + Viola Khan |
| + Elena Alvarez | + Theodora Wang | |

ROLLER DERBY DES TERRES DÉVASTÉES

par Libby Horacek et April Kit Walsh

Résumé

Quelque chose a changé le monde il y a longtemps, mais ce n'est pas très important. Ce qui nous intéresse, c'est que les Plaines Balafrées constituent l'entièreté de la région et que le roller derby règne sur ces terres.

PRINCIPES

Faire émerger une communauté de la dévastation

Vous devez œuvrer avec votre communauté pour survivre dans ce monde dévasté et hostile. Montrez l'ingéniosité et la résilience des survivant-e-s qui, ensemble, essaient de bâtir un avenir dans les ruines.

Étranges merveilles et dangers

La vie a survécu à la chute des anciennes puissances et a muté de manière imprévisible. Cactus carnivores, jackalopes volants et adorables petits poissons-rats cohabitent dans un paysage façonné par des forces que peu comprennent aujourd'hui.



RÉGLEZ VOS DIFFÉRENDS SUR LA PISTE

Dans les friches, la vie est précieuse, et les communautés règlent leurs différends non pas par la violence mais au roller derby. En plus des autres rôles que vous pouvez jouer dans votre communauté, vous êtes un-e champion-ne à roulettes.

CAPRE DE JEU

Votre pays est une vaste plaine rocheuse déchirée par de centaines d'énormes fissures dans la terre. Certaines sont si escarpées et profondes que personne n'en a jamais vu le fond, tandis que d'autres abritent les pans de terre fertile qui rendent cet endroit habitable. Vous vivez dans l'un de ces gouffres peu profonds, le long d'un petit ruisseau. Votre communauté sculpte ses maisons dans les falaises rocheuses et cultive le bassin en contrebas. Un système complexe de poulies permet de faire monter et descendre des personnes comme des marchandises depuis le fond du gouffre jusqu'à la surface lisse et rocheuse des plaines.

D'autres communautés vivent dans les terres dévastées. Dans le désert au nord, l'Oasis paradisiaque possède de nombreuses ressources. Aux Confins de l'Est, un tyran contrôle une ville industrielle avec une main de fer.

La vie n'est pas simple dans la plaine et les ressources, telles que les terres arables et l'eau propre, sont rares. L'humanité a changé et s'est adaptée depuis le grand cataclysme. Les mutant-e-s à la peau écaillée, aux membres supplémentaires et aux capacités surhumaines sont monnaie courante. Des conflits éclatent régulièrement. Mais les plaines dévastées ne sont pas belliqueuses. Le peuple des friches a trouvé un autre moyen de résoudre les conflits : le roller derby.

CLUB OFFICIEL DE ROLLER DES PLAINES (CORP)

Vous faites partie du CORP, le club officiel de roller derby des Plaines Balafrees. Vous participez à des rencontres qui arbitrent des conflits internes comme externes en tant que patineuse, coach, arbitre ou autre membre du jury.

Dans le cas des conflits locaux, un-e représentant-e de chaque camp choisit les patineuses de chaque équipe, en commençant par un pile ou face pour la première. L'objectif est d'obtenir deux équipes équilibrées. Lors des conflits entre communautés, chaque équipe est composée des meilleures joueuses de chaque région.

Les matchs sont divisés en deux périodes de 30 minutes, séparées par une mi-temps de 30 minutes. Chaque période est elle-même découpée en « jams », de petites parties qui peuvent durer jusqu'à deux minutes. Au cours d'une jam, une joueuse de chaque équipe est nommée « jammeuse » et porte un couvre-casque avec une étoile. La jammeuse peut marquer des points en doublant ses adversaires. Pendant ce temps, les « bloqueuses » (le reste de l'équipe) essaient d'empêcher la jammeuse adverse de marquer des points tout en aidant leur propre jammeuse à gagner. L'équipe ayant le plus de points à la fin du match est victorieuse.



AVENTURES

MATCHS À DOMICILE

Pas de bol : un simple match à domicile pour régler une querelle de propriétés insignifiante. Les matchs concernant des disputes locales sont censées être équilibrés, et les scores sont toujours assez serrés. Mais cette partie est différente dès la première jam. Une équipe gagne une avance considérable pendant que l'autre est affligée par une poisse incroyable : patineuses malades, équipement en mauvais état, accidents dangereux... Que se passe-t-il ? Est-ce réellement de la poisse ou quelqu'un essaie-t-il de saboter la partie ?

Une affaire personnelle : les patineuses et les arbitres sont censées être impartiales lors des matchs locaux, mais le résultat de celui-ci est très important pour chacune des joueuses. Il peut s'agir d'une dispute à propos d'une ressource précieuse comme de l'eau ou une parcelle de terre, ou un match de revanche entre des familles rivales en lien avec les PJ. Une joueuse désire peut-être modifier un élément fondamental de leur mode de vie dans les Plaines Balafrees, et une autre s'y oppose.

MATCHS DES VISITEURS

Pirates ! : en rentrant d'un match commercial victorieux, le van de l'équipe se fait attaquer par Joséphine, la reine des pirates, qui tente de leur voler une cargaison de matériel médical. L'équipe réussira-t-elle à l'en empêcher ? Un match suffira-t-il à forcer l'Oasis paradisiaque à renoncer à la piraterie pour stimuler son économie ?

L'avenir du roller derby : les Confins de l'Est ne veulent plus prendre de décisions à l'aide du roller derby. Iels ont accepté un match pour décider si ce sera le dernier et exploitent toutes leurs ressources pour le remporter et déclencher un âge de conflits violents.

PERSONNAGES

Max Inferno (iel) : Max est un-e dirigeant-e mesuré-e et réfléchi-e qui, avec le reste du conseil de la communauté, prend son temps pour prendre des décisions. Mais iel n'a pas toujours été aussi délibératif-ve.

Les PJ voudront-ils raviver la passion de Max ou compteront-ils sur sa prudence ?

Audrey Simzo (elle) : Audrey est une mutante à la peau écailleuse qui fabrique des patins de roller derby à partir de matériaux de récupération. C'est elle qui a conçu la plupart des patins portés par les membres du CORP, et les patineuses qui ont le meilleur matériel sont généralement celles qu'elle favorise.

Lorsqu'elle leur demande une faveur, comment les PJ peuvent-ils refuser ?

Anne S. Thésie (elle) : nonchalante et sûre d'elle, Anne n'a jamais manqué de rien. C'est la capitaine de l'équipe de Derby de l'Oasis Paradisiaque Épanoui (DOPE). Ceux qui pensent pouvoir s'approprier un trésor de l'oasis ou même leur demander de l'aide doivent passer par elle et son équipe.

Comment lui faire prendre en pitié les démunis des plaines désolées ?

Joséphine, la reine des pirates (elle) : Sa Majesté des Pirates règne sur l'Oasis paradisiaque et tire une grande fierté de l'« utopie » qu'elle a créée dans le désert. Sa philosophie : les riches peuvent toujours être plus riches, et il serait bien dommage qu'elle ne soit pas au sommet. Bien qu'elle vive dans l'opulence, Joséphine envoie sa DOPE conquérir le monde et réquisitionner toutes les ressources de la région.

Que possède le CORP qu'elle souhaite obtenir ?

Tyra Nikke (elle) : capitaine de l'équipe de Roller Assermenté des Confins de l'Est (RACE), Tyra dirige son équipe comme une troupe militaire. S'opposer à elles risque de finir dans le sang.

Les racailles du CORP parviendront-elles à gagner son respect ?

Commandante Dominia (elle) : dirigeante des Confins de l'Est, cette femme pâle ne sort jamais sans son épée traditionnelle. Elle est aujourd'hui purement cérémonielle, mais elle rêve de la porter à la gorge de ses ennemi-e-s.

La commandante Dominia plongera-t-elle de nouveau les plaines dans une ère de guerre et de massacres ? Si oui, que survivra-t-il aux affres de la guerre ?

Noms

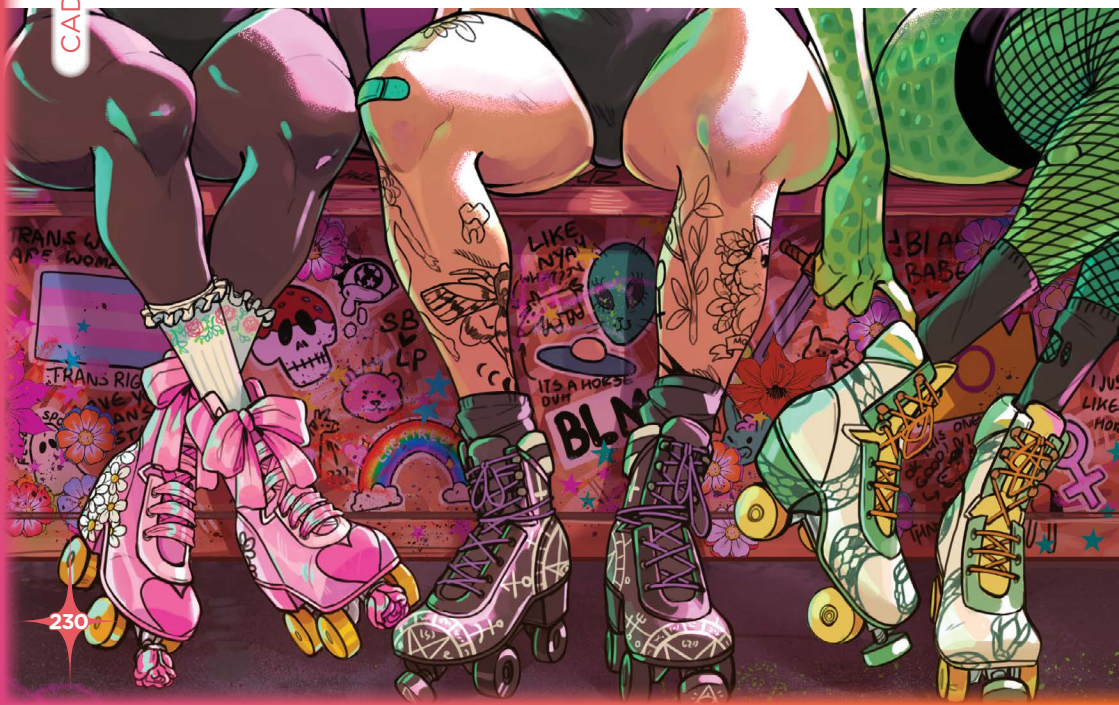
Tous types de noms existent dans les plaines désolées, qu'ils viennent de cultures du monde ou de noms ayant évolué après l'apocalypse. Mais ce qui importe surtout, c'est votre nom de derby, généralement un jeu de mots. Par exemple :

- ✦ Emma Tome
- ✦ Double D. Struction
- ✦ L. Hégéniale
- ✦ Kat Sans Quatre
- ✦ Deuil Éclair
- ✦ O. Sef
- ✦ Saphomette
- ✦ Scary Fischer
- ✦ O. P. Ration
- ✦ Duffy contre les vampires

RÈGLES PERSONNALISÉES

PATINS

Vos patins sont probablement votre bien le plus précieux. Lorsque vous créez votre PJ, au lieu de décrire votre épée, décrivez vos patins. Avez-vous de classiques quads à 4 roulettes sur deux rangées, ou des rollers inline (sur une seule ligne) ? Possédez-vous des bottes classiques qui remontent sur la cheville, ou basses façon speed-skating ? Vous êtes-vous contentée de coller des roulettes sur une paire de rangers ? Piochez dans les adjectifs de description des épées dans les livrets de personnage ; vous pourriez avoir des patins en os, des patins célèbres ou des patins qui ont appartenu à un-e ennemi-e.



Jouer au Roller Derby

Jauge de match

Avant le début du match, la meneuse dessine une ligne qui représente la durée du match. Divisez la jauge en quatre parties pour un match rapide, ou six à huit pour un match plus long. Placez la jauge bien en évidence. Au début du match, les Manœuvres peuvent permettre de remplir une partie de la jauge.

Lorsque toutes les parties sont remplies, le match est terminé. L'équipe ayant le plus de points est victorieuse.

Marquer des points

Au cours du match, que l'histoire favorise une équipe ou une autre, les joueuses peuvent choisir de lancer leurs dés pour obtenir 1d6 points ou avancer la jauge de match. La meneuse peut également donner des points ou faire avancer la jauge en effectuant des Manœuvres de meneuse. Ne lésinez pas sur quelles actions peuvent compter pour aider une équipe. Par exemple :

- + **Combattre** peut servir à se battre pour une position. Accéder à une position avantageuse ou créer une opportunité pour un-e allié-e peut vous aider à marquer des points ou à conserver votre avance tout en progressant sur la jauge de match.
- + **Cerner une personne** peut permettre d'utiliser l'information obtenue à votre avantage.
- + **Affrontez une catastrophe** lorsque votre jammeuse est dans le pétrin ou que la leur est sur le point de doubler votre équipe.

Début et fin des jams

Lorsqu'une nouvelle jam commence, chaque équipe désigne une jammeuse et la meneuse effectue l'une des Manœuvres suivantes :

- + Doubler une bloqueuse de l'équipe gagnante (ou à égalité) pour marquer 1d6 points
- + Se mettre sur le chemin de la jammeuse de l'équipe perdante et avancer la jauge de match

Une jam se termine lorsqu'un nombre pair est coché sur la jauge de match.

Si tous les PJ sont dans la même équipe, la meneuse devrait généralement effectuer des coups qui favorisent l'opposition. Si par exemple les PJ sont en train de gagner, doublez une bloqueuse de leur équipe. Si elles perdent, mettez-vous sur le chemin de leur jammeuse et avancez la jauge de match pour leur faire perdre du temps.

AVENTURES

BRAQUAGE AVEC PANACHE

par Vylar Kaftan

Présentation : introduisez-vous au Meta Gala et volez le diamant onirique. Tous les personnages doivent se faire passer pour différents personnages de divers genres et rôles sociaux pour réussir leur casse. C'est comme *Ocean's Eight* avec de nombreux changements de costume !

Élément d'accroche : l'équipe vient voler le diamant onirique du Meta Gala qui se déroule dans la salle de bal privée du Comte Rustov, à Paris. Récoltez des indices parmi les invité-e-s. Plus vous obtiendrez d'informations au préalable, mieux se déroulera le casse.

La mode, c'est ce que *vous* aimez porter ! Les PJ peuvent être n'importe quels personnages qui correspondent au thème de l'aventure : mannequins, designers, équipe caméra, équipe en coulisses, invité-e-s du bal, participant-e-s à un drag show... Vous pouvez le voir comme un concours de mode où les PJ s'affrontent ou s'unissent pour obtenir la récompense. Ou vous pouvez participer à un bal majestueux avec les plus grand-e-s fashionistas du monde dans des tenues éblouissantes.

Ce scénario est très visuel ! Pensez aux images, aux looks, aux détails ! Les visuels ne feront qu'améliorer le cadre de jeu. Si possible, demandez à vos joueuses de trouver des images en ligne pour leurs personnages et leur style. Parlez-nous des couleurs et des textures que vous choisissez. Expliquez-nous quelles matières inhabituelles vous incorporez dans vos tenues. Racontez-nous l'image convoquée par les mannequins lorsqu'iels défilent (ou rampent, ou fuient) sur le podium. Déchaînez votre imagination ! Transgressez les normes !

Faites particulièrement attention au *body-shaming* dans ce cadre de jeu. La mode ne se limite pas à un seul type de corps. La mode est là pour être magnifique, peu importe sa taille ou sa morphologie. Pensez aussi au fait que les troubles alimentaires et les problèmes de poids peuvent être invisibles et difficiles à aborder. Veillez au confort les un-e-s des autres, prenez soin de communiquer et utilisez les outils de sécurité.

QUESTIONS DE MISE EN PLACE

Meneuse : une fois que vos joueuses auront choisi leurs livrets de personnage, posez les questions suivantes :

- + **N'importe qui** : où avez-vous appris à espionner ou à voler ?
- + **N'importe qui** : quelle est la première chose que vous avez volée lors d'un casse ?
- + **N'importe qui** : quels déguisements sont à votre portée, et lesquels ne devriez-vous jamais adopter ?
- + **La Bête** : comment avez-vous survécu dans la haute société, qui rejette votre véritable identité ?
- + **L'Élue** : quels présages vous ont conduite ici ? Pourquoi ce gala en particulier ?
- + **La Dévouée** : lequel de vos principes risque d'être difficile à tenir lors du braquage ?
- + **La Repentie** : qui connaît votre passé, ici ? Qui vous en voudra pour vos actions passées ?
- + **La Druidesse** : avez-vous un lien spécial avec les pierres précieuses ?
- + **La Vaurienne** : avec qui avez-vous déjà fait des affaires dans cet événement ?
- + **L'Exilée** : quel était votre lien avec la haute société dans votre ancienne vie ?
- + **La Sorcière** : pourquoi les Ombres se comportent-elles de manière inhabituelle près du gala ?
- + **L'Arnaqueuse** : qui a été victime de vos arnaques, ici ?

Section de la meneuse : contient des spoilers

Que se passe-t-il réellement ? Une possibilité

Le diamant onirique se trouve dans un coffre-fort magique caché quelque part dans le Meta Gala. Des indices pour le trouver sont répartis parmi les invité-e-s. Laissez vos joueuses chercher des informations en combattant ou séduisant ; elles ne trouveront peut-être pas tous les indices, mais au moins une partie.

En tant que meneuse, n'hésitez pas à les récompenser proportionnellement à la quantité d'informations obtenues. Le coffre-fort ne devrait pas être simple à ouvrir. Il est censé protéger un joyau rare et sûrement magique. Si les PJ foncent droit vers le coffre sans se renseigner, ils devraient en subir des conséquences. Mais s'ils prennent le temps de flirter et de faire des duels pour obtenir des infos, laissez-les s'en servir pour désarmer les pièges.

Certains déguisements sont plus accessibles que d'autres. Il est extrêmement difficile de se faire passer pour une personne précise, mais il est plus simple d'incarner une personne étrangère ou inattendue, et encore plus aisé d'agir en tant que membre invisible du personnel de cuisine ou d'entretien.

Si un PJ possède une relation ou un passé (comme la Repentie), remplacez sa némésis par l'un des PNJ donnés.



Idees de scènes

- ✦ **Votre contact pour la mission** : votre groupe a des toilettes privées au Meta Gala, la pièce idéale pour changer de costume, stocker des objets ou avoir des conversations secrètes. C'est un petit salon douillet en velours avec de nombreux miroirs et plusieurs cabines de toilettes. Votre assistant-e est Coral (iel). Coral est aussi votre contact. Iel vous aidera à dissimuler vos actions et vous protégera si possible. Iel ne sait rien sur le diamant mais peut vous rediriger vers quelques personnes utiles.
- ✦ **Lécher les bottes de la haute** : le groupe se sépare pour se renseigner auprès des invité-e-s. Il existe un nombre précis d'indices. Si vous les trouvez tous, le casse sera facile. Sinon, il sera plus difficile. Voir la carte et la liste des PNJ.
- ✦ **S'emparer du butin** : le coffre-fort s'avère être un dressing en coulisses rempli de costumes et de robes. Il y a une boîte à bijoux qui contient un faux diamant de belle taille (c'est un leurre). Le véritable coffre-fort est un labyrinthe magique enfermé à l'intérieur d'un médaillon en cuivre de pacotille qui traîne sur la table du dressing. À l'intérieur se trouve un labyrinthe végétal et fleuri en trois dimensions dans lequel s'orienter vous prendra un bon moment à moins de savoir qu'il suffit de suivre les jasmins blancs. Au centre du labyrinthe repose la gardienne, une harpie endormie dans son nid, sur un piédestal entouré d'un large fossé. Elle se bat avec brutalité et ne répond pas au flirt, mais lui donner son aigle empaillé (qui peut être trouvé dans la réserve) suffit à la calmer. Le diamant est enfoui dans le nid de la harpie.
- ✦ **Une évasion sans heurts ?** : bien sûr, vous devez encore réussir à sortir de là avec le diamant... Alors vous ferez mieux d'établir un plan avant même d'avoir trouvé le joyau. Dès qu'elle se sera aperçue de son absence, la sécurité condamnera tous les accès.

PERSONNAGES

- + **Coral (iel)** : vous suggère de chercher le Comte Rustov ou Dame Trinité, qui connaît toutes les personnes importantes. Vous pouvez faire confiance à Coral pour garder des objets et obtenir des choses simples dont vous pourriez avoir besoin. (Sinon, la meneuse peut aussi faire en sorte que Coral trahisse les PJ.)
- + **Comte Rustov (il)** : un homme d'affaires élégant dans un costume en velours vert et le propriétaire de la salle de bal/propriété. Lieu : salle de bal. Motivations : le pouvoir et la domination. Information : il y a un faux diamant pour piéger les voleurs.
- + **Dame Trinité (elle)** : une déesse dans une robe de bal bleu ciel avec une traîne de trois mètres. Vous ne pouvez pas la rater. Lieu : salle VIP. Motivations : la flatterie et l'orgueil. Information : vous reconnaîtrez le véritable diamant en le touchant. Il vous montrera votre rêve le plus profond dans votre esprit.
- + **Ambassadeurice Redwood (iel)** : une personne âgée discrète, assise dans un coin et qui observe tout le monde. Lieu : salle de bal. Motivations : les bonnes raisons et la logique. Information : le diamant est protégé par une harpie.
- + **Charlotte de Mille (iel)** : une personne rieuse et joyeuse dans une robe en dentelle. Elle aime jouer à cache-cache. Lieu : jardin. Motivations : s'amuser et rire. Information : suivez les jasmins dans le labyrinthe.
- + **Gina Chong (iel)** : chef-fe de cuisine. Compétent-e et efficace. Se fiche de son travail mais le fait bien quand même. Lieu : cuisine. Motivations : l'excitation et l'aventure. Information : un aigle empaillé légèrement déchiqueté se trouve quelque part dans la réserve.
- + **Lavender Lariat (il)** : mannequin. Il ne dit pas grand-chose car il a peur de se tromper. Lieu : coulisses (ou au défilé de mode). Motivations : l'amour et l'affection. Information : il existe un passage secret entre la cuisine et les coulisses dans l'une des arches en bois du plafond.
- + **Skye Whitehall (elle)** : femme aisée qui adore la fontaine de chocolat. Lieu : banquet. Motivations : la nourriture et le plaisir. Information : seul quelqu'un au cœur et aux motivations purs est capable de toucher le diamant. (C'est faux.)
- + **Celadon Scott (iel)** : styliste qui prépare ses mannequins à défiler. Presque rien ne pourra le distraire de son travail. Lieu : coulisses. Motivations : l'ambition et la beauté. Information : le coffre-fort est enfermé par magie dans un médaillon en cuivre quelque part dans un dressing secret.
- + **Paradis (iel)** : rock-star bruyante. Punk, porte du cuir et des piercings, toujours en train de danser. Lieu : salle de bal. Motivations : la célébrité et l'attention. Information : le coffre-fort se trouve à l'intérieur d'une des arches du plafond.
- + **Mad (elle)** : Mademoiselle Madeline, la célèbre présentatrice télé de Next in Critique, en train de grignoter. Lieu : banquet. Motivations : encourager de jeunes queers qui ont besoin d'aide. Information : le diamant est protégé par une féroce gardienne difficile à vaincre.

Liens

- + **Toilettes** : les toilettes privées du groupe, une salle luxueuse avec plusieurs cabines, des vestiaires et des canapés douilllets.
- + **Salle de bal** : un vaste hall avec du parquet, des couples et des trios dansant au milieu. Près des murs, des groupes sont en pleine conversation. Le plafond est constitué en grande partie de fenêtres en verre et d'énormes arches de bois aux touches de pierre. L'apparence du Meta Gala fait toujours honneur à une destination passée ; cette fois-ci, il s'agit de la forme de la porte de l'Inde, à New Delhi. Un cadran lunaire géant brille au centre du plafond. Il est toujours aisé de lire l'heure dans cette pièce.
- + **Cuisine** : un tourbillon de personnel de cuisine y circule dans des costumes et tabliers bleu marine en portant des plateaux et des chariots remplis de divers mets. Au milieu de la pièce, un-e chef-fe cuistot hurle des ordres.
- + **Banquet** : une pièce bondée avec de grandes tables à buffet au centre et de plus petites tables contre les murs. Au centre se trouve une fontaine où coule du chocolat pailleté d'or, et des fraises à proximité.
- + **Salle VIP** : la salle la plus traditionnelle, réservée à la plus haute société. Tenue exigée : cravate blanche pour les hommes et robe de bal jusqu'au sol pour les femmes. (Les personnages *genderqueer* et non binaires peuvent bien sûr y entrer, mais doivent choisir l'une des deux présentations.) Le groupe devra sans doute choisir quel personnage pourra le mieux s'infiltrer ici.
- + **Défilé** : salle de théâtre adjacente à la salle de bal avec un podium bien éclairé qui divise la pièce en deux. Des sièges en loge avec des rideaux bordent les murs de la pièce. Près du podium se trouvent quelques chaises pliantes. Le défilé dure 20 min puis se répète toutes les heures, avec quelques changements.
- + **Coulisses** : des placards, des miroirs, des maquilleur-se-s, des machinistes... tout le monde est très occupé.
- + **Grand escalier** : un escalier élégant en bois qui mène à la salle de bal. Un-e annonceur-se laisse les gens entrer entre les danses. Leur nom est annoncé, provoquant parfois de vives réactions. C'est le moment de prendre la pose.
- + **Balcon** : offre une bonne vue sur la salle de bal et le jardin.
- + **Jardin** : là où se trouve la fête moderne rock/joyeuse. Vous devez avoir un look *genderqueer* pour y accéder. Verdoyant et extrêmement fleuri, il rappelle le jardin de Giverny des tableaux de Monet. Un labyrinthe végétal se trouve au bout du jardin et comporte une sortie secrète vers la forêt.
- + **Réserve** : la seule pièce qui ne soit pas chic. Elle est plutôt bien organisée d'un côté (le matériel de cuisine) et chaotique de l'autre (les produits d'entretien).
- + **Passage secret** : mène de la réserve aux coulisses. Il s'agit d'un escalier qui monte suivi d'un passage sinueux dissimulé dans une arche en bois, qui se termine par un escalier qui descend de l'autre côté.
- + **Coffre-fort** : dissimulé dans une autre arche en bois.

POUR ALLER PLUS LOIN

- ✦ Le diamant onirique possède de mystérieux pouvoirs qui peuvent être libérés par la bonne personne avec le bon outil. Les joueuses arriveront-elles à voyager dans le monde onirique, affronter leurs cauchemars et revenir saines et sauves avec le Coupe-laser ?
- ✦ Les joueuses doivent vendre le diamant. Elles cherchent Grégoire le Grand, le célèbre receleur : c'est le seul à pouvoir vous dégoter un-e acheteur-se. Mais Grégoire a disparu...



TRÔNE À PRENDRE

par Misha Bushyager

Présentation : Sa Majesté Impériale, l'impératrice Reina Malvada, organise un bal pour rencontrer les bachelorettes du royaume. Sur invitation uniquement, il est bien parti pour être l'événement de la décennie. Avez-vous reçu une invitation ? Vous infiltrerez-vous dans la soirée ? Et la question la plus importante de toutes : où cacherez-vous votre épée ?

Élément d'accroche : illuminé par des guirlandes scintillantes, le palais impérial est paré de fanions et de bannières aux couleurs favorites de l'impératrice : bleu cobalt, vif-argent et noir d'encre. La brise transporte le son de la musique et des rires dans les rues en contrebas. Des pages ont rejoint les gardes posté-e-s à chaque entrée et se relaient pour apporter en courant les invitations au sénéchal-e, qui confirme leur authenticité avant que l'invité-e ne puisse entrer ; après avoir vérifié qu'il ne portait pas d'arme, bien sûr. L'impératrice cherche saon futur-e consort, après avoir terminé la plus courte période de deuil acceptée en société pour læ précédent-e. Quiconque ayant une prétention au pouvoir ou à la beauté a été invité, peut-être vous y compris. C'est l'occasion rêvée de se mêler aux plus puissant-e-s, et peut-être même de se rapprocher de l'impératrice en personne pendant quelques instants...

Ce sera le cinquième mariage de l'impératrice cette année. Ses fiançailles seront annoncées à la fin de la soirée, dès que l'heureux-se élu-e aura été choisi-e, et le mariage aura lieu trois jours plus tard. Chaque nouveau mariage a bien sûr fait appel à des robes, des gâteaux et des banquets de plus en plus élaborés et onéreux. Les impôts ont augmenté et l'impératrice cherche de nouvelles terres à conquérir pour leurs ressources. Au sein de la cité, tout est scintillant et luxueux, mais à l'extérieur des portes, le peuple commence à s'organiser et à se plaindre. Si vous les regardez attentivement, les domestiques et les gardes montrent des signes de nervosité. Les goûteur-se-s royaux-les craignent que chaque bouchée soit leur dernière.

Quant à l'impératrice, elle n'a pas l'air de s'en inquiéter. Elle a demandé à ses généraux-les de s'occuper de la moindre insurrection, sous peine de trouver quelqu'un d'autre qui en serait capable, avant de considérer le sujet clos. La plupart d'entre elleux ont trop peur de lui en dire davantage sur la situation à l'extérieur de la cité, et læ sénéchal-e veille à ce que la foule se montre suffisamment aimante envers l'impératrice lorsqu'elle sort du palais. Ses suivant-e-s, qui sont choisi-e-s dans les villages avec « l'honneur de servir Sa Majesté », sont en vérité des otages pour s'assurer du bon comportement de ses sujets.

Questions de mise en place

Répondez aux questions suivantes en tant que groupe à propos du cadre de jeu et de l'impératrice :

- ✦ Sa Majesté Impériale Suprême, l'impératrice Reina Malvada, est intelligente, pleine d'esprit lorsqu'elle choisit de l'être et extrêmement charismatique, sans parler de sa fortune. Le peuple se rend à sa cour et à sa bannière en quête de statut, de richesse ou peut-être d'un-e partenaire parmi son entourage étincelant. En quoi est-elle maléfique ? Choisissez dans la liste ou inventez une réponse :
 - ✦ Veuve noire qui assassine ses époux-ses
 - ✦ Belliciste impitoyable qui conquiert toustes ceux qu'elle croise, assujettit ceux qui se soumettent et massacre le reste
 - ✦ Souveraine tyrannique qui exploite ses sujets pour s'enrichir
 - ✦ Usurpatrice qui a volé le trône
- ✦ Avez-vous une invitation pour les festivités ? (La réponse n'a pas à être unanime.)
- ✦ Avez-vous l'intention d'épouser, de coucher avec ou d'assassiner l'impératrice ? (Encore une fois, la réponse ne doit pas forcément être unanime.)
- ✦ Que faites-vous pour vous intégrer ou vous démarquer parmi la foule d'admirateurices et prétendant-e-s ?





Section de la meneuse : contient des spoilers

Personnages

Général-e Alex Draconis, à la tête de l'armée impériale et servant-e loyal-e de Sa Majesté : expert-e tacticien-ne, iel a également servi læ monarque précédent-e. On læ voit comme le bras droit de l'impératrice, mais iel a une faiblesse fatale. Choisissez-en une dans la liste ou inventez la vôtre :

- + Désespérément amoureux-se de l'impératrice
- + Dévoué-e au trône, pas à la personne qui l'occupe
- + L'impératrice tient quelqu'un qu'iel aime en otage
- + Possède un terrible secret

Sire Parker Draconis, sénéchal de Sa Majesté : si læ général-e Draconis est le bras droit de l'impératrice, Parker, son adelphe jumelle-eau est son bras gauche. Sire Parker dirige la propriété et les affaires quotidiennes de Sa Majesté en usant de la même efficacité impitoyable que læ général-e avec ses troupes. Choisissez une faiblesse dans la liste ou inventez la vôtre :

- + Facile à soudoyer
- + Tente de distraire l'impératrice pour tirer les ficelles du royaume en sous-main
- + L'impératrice tient quelqu'un qu'iel aime en otage
- + Dissimule une preuve irréfutable des crimes de l'impératrice

Impératrice douairière Regina Malvada / empereur douairier Rex Malvada : parent veuf de l'impératrice. Reina est montée sur le trône suite à un régicide, mais le parent qui a survécu est-iel complice ou une autre victime du complot ? Choisissez son attitude vis-à-vis de l'impératrice ou inventez-en une :

- + Intrigant-e et participation active
- + Soutient intensément toutes ses actions
- + Essaie de réguler ses dépenses excessives
- + Œuvre activement contre elle

Idées de lieux

Porte principale : le palais impérial est entouré de 13 murailles, chacune dotée d'une grande porte et de deux gardes. Fric et Frac vous demanderont votre invitation, y jeteront un œil rapide et la passeront à un page qui courra transmettre l'invitation au sénéchal-e. Il y a suffisamment de pages pour que le processus ne dure qu'une dizaine de minutes par invitation, durée pendant laquelle les invité-e-s sont autorisé-e-s à flâner autour de la porte. On leur sert même des boissons et des hors-d'œuvre. Il peut y avoir là une opportunité de passer avec un autre groupe ou de soudoyer un-e page ou un-e garde pour lui demander de fermer les yeux sur votre fausse invitation (ou absence de). Les gardes peuvent aussi être moins regardant-e-s par rapport à vos armes si vous êtes suffisamment convaincant-e-s.

Il est également possible de contourner la porte principale en escaladant les murailles, en se faisant passer pour un-e domestique ou un-e livreur-se ou même en se faufilant dans les égouts (bien que leur puanteur puisse compliquer les étapes suivantes de n'importe quel plan).

Jardin aux plaisirs incommensurables : à l'extérieur de la salle de bal se trouve un jardin parfaitement entretenu rempli de statues et d'alcôves secrètes idéales pour les rendez-vous nocturnes... ou pour fomenter un régicide. À première vue, les statues ressemblent à des personnes en proie à la passion, mais en les examinant de plus près, elles ont toutes une expression torturée et plusieurs ressemblent nettement à certain-e-s des ex de l'impératrice.

L'autre caractéristique de ce jardin est sa section dédiée aux poisons. La douairière collectionne des spécimens de plantes rares, magnifiques mais mortelles, qu'elle a soigneusement étiquetés et qu'elle fait pousser dans une serre d'angle et dans un petit jardin devant cette dernière. La zone est entourée d'un petit muret et d'un portail et décorée de memento mori.

Salle de bal : une fois à l'intérieur du palais, le groupe est conduit vers la salle de bal et annoncé par le page. La salle, qui fait la taille d'un pâté de maisons, possède un plafond voûté soutenu par des colonnes de marbre noir et blanc et décoré de scènes historiques de l'empire. Des chandeliers et des candélabres contenant des bougies parfumées éclairent l'assemblée d'une douce lueur. Des bijoux étincèlent aux doigts et sur les poitrines parées de soie et de velours, reflétant la lumière et attirant le regard sur les... atouts de leurs propriétaires. De grandes tables bordent les murs et des domestiques en livrée s'affairent parmi les invité-e-s pour remplir leurs verres et leurs assiettes de délices qui feraient défailir le plus blasé des gourmets.

Il y a évidemment des gardes posté-e-s autour de la pièce ; la garde impériale se tient prête à obéir aux ordres de son impératrice ou à mourir pour elle si nécessaire. Elle fait extrêmement bien son travail... lorsqu'elle a une bonne raison de le faire.



Estrade du trône : au bout de la salle de bal se trouve une grande estrade composée de 13 marches qui mènent au trône impérial. Chaque marche est dotée de chaises pour les dignitaires en visite et les nobles reconnu-e-s qui sont venu-e-s observer les festivités et peut-être poursuivre leurs propres intérêts. Le trône est fait en os poli incrusté de bijoux et de métaux précieux. Le trône de la douairière est au même niveau que celui de l'impératrice, bien qu'il soit beaucoup plus petit, et le trône de régent-e est vide à côté de lui. L'impératrice est installée sur son trône, observe l'assemblée et envoie occasionnellement un-e courtisan-e chercher la personne qui aura titillé sa curiosité, au milieu de la parade de présentations officielles.

Elle quitte parfois la salle pour faire visiter son boudoir à quelqu'un, toujours suivie par læ général-e Draconis, sire Parker Draconis ou la douairière. Convaincre l'impératrice ou son entourage qu'un membre du groupe mérite une discussion privée est une stratégie possible pour se retrouver (presque) seul-e avec l'impératrice.

Boudoir de l'impératrice : oui, je sais, vous vous attendiez à du cuir, des cravaches et des chaînes. Mais à la place, vous y trouvez un amas de froufrous bleu pastel et des rideaux de lit en damas bleu roi autour d'un énorme lit à baldaquin rempli de coussins de toutes les teintes de bleu et de toutes les textures de tissus imaginables. Les tables de chevet et la coiffeuse sont en miroir et un grand paravent à trois panneaux brodé de motifs érotiques se trouve à côté d'une chaise longue raffinée en velours gris d'étain aux touches de bois clair. Une porte vitrée donne sur un balcon spacieux (idéal si vous voulez escalader le mur ou défenestrer quelqu'un).

Royaume Lunaire et Lumière Stellaire

par Banana Chan

Présentation : bienvenue au plus gros festival de musique annuel de la Lune, le Lunapalooza ! Attirant influenceur-se-s, stars de la musique et fashionistas, ce festival permet aux musicien-ne-s de jouer pour leurs fans ainsi que les juges, le Comité Lunaire des Déesses. C'est là que des artistes s'affrontent dans l'espoir de décrocher un trophée Stellaire. Ramènerez-vous un prix à la maison cette année ?

Élément d'accroche : cette aventure utilise le cadre de jeu *Bardes guerrières du système solaire* de Bryanna Hitchcock (page 52). Les joueuses peuvent participer au festival en tant que musiciennes qui essaient d'obtenir le trophée Stellaire, ou s'y rendre pour une aventure de type enquête.



Questions de mise en place

Répondez ensemble aux questions suivantes pour étoffer votre groupe et votre monde :

- ✦ Pourquoi le Lunapalooza est-il l'événement à ne pas rater ? (Choisissez une à trois réponses.)
Faire du réseau, en apprendre plus sur la scène, la musique (évidemment), avoir une chance de passer à la caméra, le swag !, les potins, rencontrer des célébrités, créer du contenu pour les réseaux sociaux
- ✦ Quel groupe ou artiste a remporté le trophée Stellaire l'année dernière ?
Nous, bien sûr !, le groupe de metal Open Cluster, la star de la pop Quasar, l'idole du rap Galaxiii, la tête de liste Cosmic Dust and the Galaxians, læ génie de l'électro expérimentale STELLAR
- ✦ Qu'est-ce qui vous a réunies ?
L'amour du même genre musical, ami-e-s d'enfance, un pouvoir partagé, le groupe de musique, mêmes cercles d'influenceur-se-s, des goûts vestimentaires similaires, les réseaux sociaux

Ensuite, décidez si vous faites partie d'un groupe de musique ou si vous êtes des influenceur-se-s.

- ✦ Si vous faites partie d'un groupe, quel est votre nom ? Quel genre de musique faites-vous ?
Emo, punk des années 70, glam metal, doom metal, pop bubblegum, hip-hop des années 80, expérimentale, EDM, disco, R&B, reprises, folk, country
- ✦ Si vous êtes des influenceur-s-es, quelle est votre esthétique ? Quelle est votre communauté ?
Fitness, beauté, gaming, lifestyle, nourriture, technologie, drama, canulars, films et TV, voyages
- ✦ Chaque joueuse définit comment les autres la perçoivent dans cette scène :
Quelqu'un de redoutable, quelqu'un à faire tomber et remplacer, doit encore faire ses preuves, suit les tendances, lance les tendances, autre

Enfin, chaque joueuse décrit l'endroit où les PJ se retrouvent au Lunapalooza avec leurs tickets pour entrer dans le festival. Quelques questions à prendre en compte :

- ✦ Comment les gens réagissent-ils autour de vous à votre arrivée ?
- ✦ Qui attire l'œil des photographes ?
- ✦ Qui essaie d'échapper au feu des projecteurs ?

Relations personnalisées

Choisissez vos livrets et créez vos personnages comme d'habitude, mais en utilisant les questions relationnelles suivantes. Ensuite, chaque personnage choisit l'une des trois questions relationnelles habituelles... celle qui vous semble le plus renforcer votre relation (et créer du drama). Distribuez enfin à chaque autre PJ zéro, un ou deux Ascendants, comme d'habitude.

- + **La Bête** : vous êtes parfois un tantinet trop enthousiaste lorsque vous entendez de la musique, et dans ces moments-là, vous avez tendance à casser des trucs. Décrivez le dernier objet que vous avez cassé la dernière fois que vous étiez trop excitée. À qui appartenait-il ?
- + **L'Élue** : vous êtes à la tête du groupe (la chanteuse, celle qui gère votre bande d'influenceuses...). Mais parfois, devoir prendre toutes les décisions implique d'avoir à vous comporter comme une manageuse avec votre groupe. Qui est toujours la plus difficile à gérer ?
- + **La Dévouée** : la meneuse du groupe style pom-pom girl, vous n'êtes pas toujours appréciée à votre juste valeur. Qu'a fait quelqu'un qui vous a contrariée ?
- + **La Repentie** : vous cherchez toujours à faire la une des magazines people, pas vrai ? Qu'avez-vous fait pour être à la une récemment, et qui a dû se faire passer pour votre agente pour sauver votre réputation ?
- + **La Druidesse** : vous adorez les sons de la nature ! Mais votre musique expérimentale ne plaît pas à tout le monde. Qui en a marre que vous passiez le son de la pluie et des chants d'oiseau en boucle ?
- + **La Vaurienne** : entre séduire la caméra et flirter avec tout le monde autour de vous, qui se retrouve trop souvent à vous filmer pour vos nombreux·ses abonné·es ?
- + **L'Exilée** : vous avez trouvé votre véritable identité dans ce groupe d'amies, mais il est difficile d'abandonner vos vieilles habitudes. Sur qui bitchez-vous constamment sur les réseaux sociaux ?
- + **La Sorcière** : votre look terrifiant fait tourner les têtes, mais il n'est pas très... orthodoxe (vous portez beaucoup de vrais crânes), et va à l'encontre du style du groupe. Qui essaie de vous faire adopter un look plus adapté ?
- + **L'Arnaqueuse** : tout le monde sait que vous faites des canulars dans vos vlogs pour le nombre de vues, et ils sont inoffensifs (pour la plupart). Qui est trop souvent le dindon de vos farces ? Vous est-il déjà arrivé d'aller trop loin ?
- + **La Troubadour** : grimper les échelons vers la célébrité a un prix. Qu'avez-vous fait qui a provoqué des haussements de sourcils chez vos camarades ? Qui est la plus déçue que vous l'ayez fait juste pour une once de gloire ?

Section de la meneuse :

contient des SPOILERS

Cette aventure ne devrait probablement durer qu'une session. Les enjeux sont relativement bas et vous pouvez adopter un ton léger et d'enquête. La Lune est généralement un endroit très glamour où vivent de nombreuses célébrités. Pendant le festival, elle est plus bruyante qu'à l'ordinaire et abrite encore plus de paparazzis.

Au début de la partie, les joueuses sont invitées, ou se retrouvent d'une façon ou d'une autre, au Lunapalooza. Faites-leur bien comprendre qu'il s'agit d'un événement important et hautement médiatisé où elles pourraient rencontrer des célébrités, des stars de la musique, des artistes prometteur-se-s, des influenceur-se-s et des gens qui travaillent dans la mode. Elles peuvent même en apprendre plus sur les relations entre les PNJ grâce aux photographes et aux journalistes.

En découvrant des informations sur les différents PNJ et leurs relations, elles pourraient tomber sur un défi proposé par l'un des PNJ. À ce moment-là, elles pourront commencer à démêler une toile de drama et d'inimitiés. Elles apprendront peut-être rapidement que certain-e-s influenceur-se-s sont prêt-e-s à écraser les autres (au sens propre ou figuré) pour devenir læ meilleur-e (et la seul-e) influenceur-se.

À la fin de l'aventure, après une petite enquête, les PJ trouveront peut-être une solution pour que les influenceur-se-s acceptent de travailler en équipe (tout le monde sait que les collaborations rapportent plus de vues et de likes sur les réseaux sociaux). Terminer par un concert explosif est un bon moyen de récapituler tout ce qui s'est passé.

Idées d'aventures

Brille, étoile, brille : les joueuses sont invitées au Lunapalooza pour que leur groupe se mesure à des stars comme Cosmic Dust and the Galaxians ou STELLAR. Malheureusement, le trophée Stellaire a disparu ! Les joueuses interrogent plusieurs suspects ; certaines personnes sont louches et d'autres plutôt utiles. Après quelques interrogatoires et recherches, elles découvrent que le trophée Stellaire a été volé par un-e influenceur-se qui cherche à créer son propre festival de musique. Ici a pris le trophée dans l'espoir de discréditer le Lunapalooza juste avant de faire la promotion de son propre festival. Les PJ l'aideront-ils à faire la pub du tout nouveau Flame Festival ? Ou ramèneront-elles le trophée au jury ?

Robots de l'espace : les joueuses sont invitées à participer au Lunapalooza par l'une des stars de la musique. L'invitation fait croire aux joueuses qu'elles sont des invitées spéciales, mais à leur arrivée, elles comprennent qu'elles ont été appelées à l'aide pour résoudre un problème d'androïde. L'un des robots est dysfonctionnel et appelle sans cesse le nom d'un des PJ. Elles apprendront rapidement que les androïdes prévoient de se soulever et ont arrêté de travailler pour boycotter le festival... jusqu'à avoir gain de cause. Peut-être souhaitent-ils participer au festival eux-mêmes, ou bien s'agit-il d'un coup de pub de Tera, la nouvelle IA influenceuse de mode ?

PERSONNAGES

DÉESSES (JURY DU LUNAPALOOZA)

- + **Chang'e** : la tête dans les nuages, Chang'e est souvent là pour « les bonnes énergies et s'amuser ». Elle se fiche de qui gagne et donne généralement 10/10 à toutes les artistes, à moins qu'elles ne gâchent son plaisir. Auquel cas elle leur donne seulement 9/10. Si elle est en retard ou qu'elle a disparu, il y a de bonnes chances pour qu'elle soit à un stand de nourriture.
- + **Yemaya** : bien qu'accomplir ce devoir tous les ans l'ennuie un peu (surtout que tous les groupes ne sont pas si doués que ça et qu'elle préférerait passer son temps à la plage), Yemaya fait de son mieux pour critiquer avec douceur. Vous la trouverez peut-être en train de sortir en douce pour aller jeter un œil au défilé de mode. Si vous lui posez la question, elle dira qu'elle cherchait Chang'e.
- + **Artémis** : particulièrement douée pour déceler les talents, Artémis est capable de repérer la prochaine étoile montante dans une foule en une seconde. Un peu plus sévère quand il s'agit d'émettre des critiques, elle est en mode « finissons vite de juger tout le monde pour que je puisse aller mater les canons dans la zone de presse ».

VLOGGEUSES

- ✚ **Janna** : cette vlogueuse passe la majeure partie de son temps à poster des canulars et de faux scandales. Janna élabore des plans complexes qui tombent souvent vite à l'eau (comme la fois où elle voulait filmer des scènes cools dans un labo mais qu'elle a juste réussi à y mettre le feu).
- ✚ **Luminate** : vlogueuse fitness et santé, Luminate semble toujours en train de courir partout, littéralement. Elle aura probablement cinq minutes à vous consacrer avant de détalier pour une autre interview. Et pendant ces cinq minutes, elle sera probablement trop distraite par son podomètre pour vous accorder de l'attention.

FASHIONISTAS

- + **Nomade** : une icône de la mode hipster et pétillante qui voyage et vit dans un petit van spatial à travers la galaxie avec Ravioli, son serpent domestique. Elle a la vie insouciante dont tout le monde rêve.
- + **Rina** : extravagante et glamour, le moindre de ses gestes est calculé à la perfection. Mannequin, elle possède sa propre collection de haute couture inspirée par le cuir et les clous métalliques. Lorsqu'elle défile, on dirait qu'elle se déplace au ralenti. C'est peut-être aussi parce qu'elle nous rend toutes gaga.
- + **Tera** : IA influenceuse de mode, iel apparaît en tant qu'hologramme ou sur des écrans. Son look : sportif et rétro avec beaucoup de pantalons à losanges et des baskets à plateformes. Bien qu'iel soit limité-e à l'espace numérique, iel possède une conscience (contrairement à ce que tout le monde pense).

STARS DE LA MUSIQUE

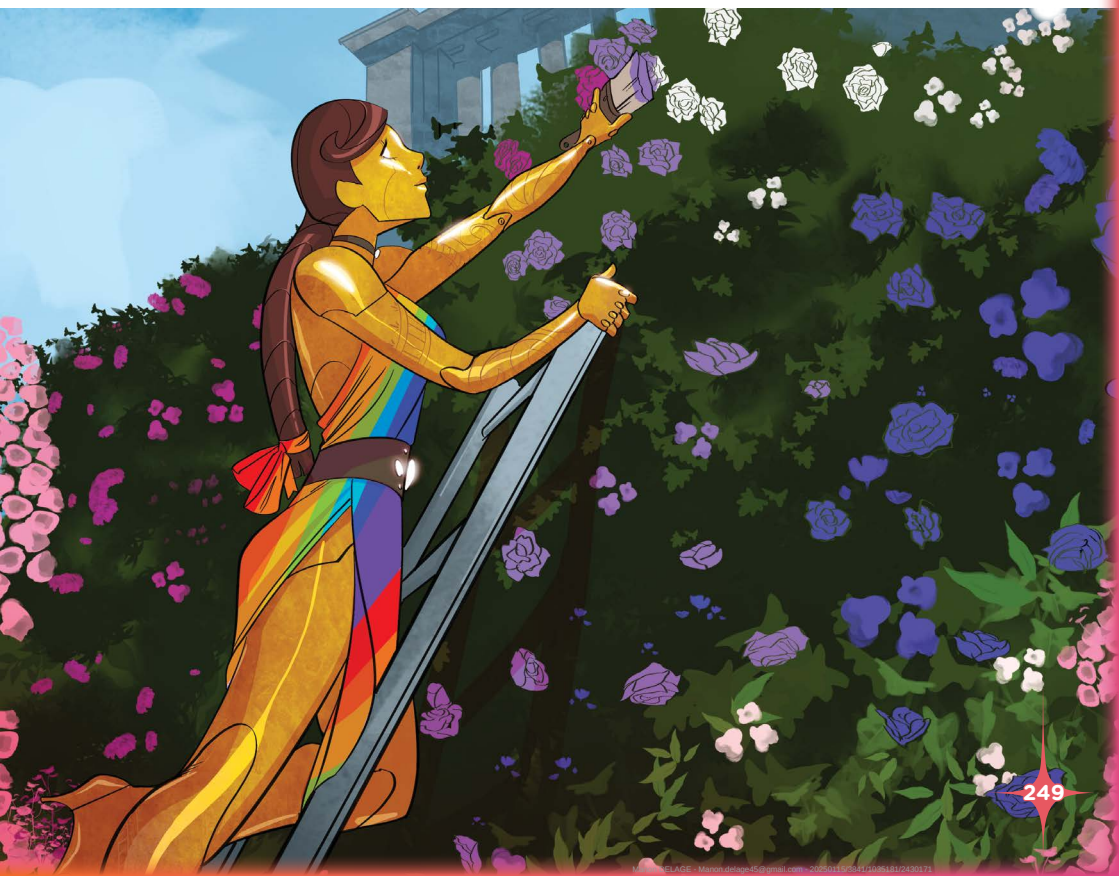
- + **Open Cluster** : un groupe de screamo dont les chansons parlent d'« être des vendu-e-s » (mais c'est difficile à discerner au milieu des cris). Iels ont la même manager-se que Quasar.
- + **Quasar** : pop star et entrepreneur-se, Quasar est l'égérie de toutes les marques : parfums, champagne, vêtements de sport... Qui sait quelle sera sa prochaine cible ?
- + **Galaxiii** : bien qu'iel se concentre essentiellement sur son organisation à but non lucratif pour protéger les animaux en voie de disparition, Galaxiii est surtout connu-e pour son rap. Iel préfère honnêtement parler de sauver les animaux que de la scène musicale.
- + **Cosmic Dust and the Galaxians** : un ensemble de 15 personnes dirigé par Cosmic Dust. Leur genre n'est pas clairement défini mais leur intention est d'atteindre le sommet des *charts* à chaque fois (iels sont même passé-e-s par une phase metal que de nombreux fans considèrent comme leur meilleure période... bien que les critiques ne soient pas toujours d'accord).
- + **STELLAR** : réputée pour sa musique électronique expérimentale (et son style tout aussi expérimental), STELLAR est l'un-e des plus étranges stars de la musique, et a tendance à répondre aux questions par d'autres questions.

De l'autre côté du miroir

par Lauren McManamon

Présentation : lorsque vous étiez ados, vous avez trouvé un portail menant à monde merveilleux, queer et fantastique. Là-bas, vous avez combattu à l'épée, vécu des aventures épiques et êtes peut-être même tombé-e-s amoureux-ses de cet endroit, d'une personne spéciale ou de vous-même. Vous êtes rentré-e-s chez vous avec un sentiment de satisfaction, mais un peu tristes que ce soit terminé. Dix ans plus tard, vous retombez sur le portail, accompagné-e-s d'une requête : le monde que vous chérissez a besoin de votre aide.

Élément d'accroche : vous vaquez à vos occupations quotidiennes lorsqu'un portail magique que vous connaissez bien apparaît devant vous pour vous appeler à l'aide. Même si vous n'êtes pas sûr-e-s de vouloir tout quitter, vous ne pouvez décidément pas rester les bras croisés pendant que ce monde souffre. Votre paume picote comme pour appeler votre épée, et vous vous retrouvez à traverser le portail pour redevenir une languissante lame lesbienne.



Questions de mise en place

Les PJ sont de jeunes adultes ordinaires qui deviennent un archétype de languissante lame lesbienne à leur entrée dans le monde fantastique. Choisissez d'abord vos livrets de personnage, puis déterminez une adolescence commune dans **À l'époque** et un monde magique dans **Premier séjour**. Enfin, terminez la création de vos personnages et de vos relations avant de passer à **Dix ans plus tard**.

À L'ÉPOQUE

Vous étiez un groupe d'ami-e-s, meilleur-e-s potes, connaissances, ex, nouvelles rencontres ou ami-e-s d'ami-e-s. Définissez quel type d'ado vous étiez dix ans auparavant et établissez vos relations de l'époque avec les autres joueuses.

- + Quel type d'ado étiez-vous ? Choisissez n'importe quelle combinaison dans la liste ou inventez la vôtre :

Timide, ambitieux-se, à tartan, sportif-ve, BCBG, bruyant-e, sympa, farceur-se, étrange, en rose, gothique, à lunettes, amer-e, marginal-e, comme-tout-le-monde, délégué-e de la classe, solitaire, pas fiable, froid-e, populaire, bizarre, cool, nouveau-lle, tox, théâtral-se, charismatique, agressif-ve, aux fringues déchirées, à t-shirts de groupes, tout en jean, aux marques de luxe, arc-en-ciel, mode chinée, en kirugumi, multicouches, aux pulls amples, à fleurs, mignon-ne, stone, geek, à dentelle, aux nombreuses poches, mal à l'aise, audacieux-se

- + Nommez votre ado ordinaire.
- + Choisissez deux ou trois autres PJ ados et décidez quelle était votre relation à l'époque. Choisissez dans la liste ou inventez la vôtre :

Ex, sortaient ensemble, meilleur-e-s ennemi-e-s, meilleur-e-s ami-e-s, sex-friends, crush unilatéral, famille, collègues, dans la même classe, dans le même club scolaire

- + Un jour, alors que vous traîniez toustes ensemble, vous êtes tombé-e-s dans un étrange portail. À quoi ressemblait-il et que faisiez-vous lorsqu'il s'est ouvert ?

PREMIER SÉJOUR

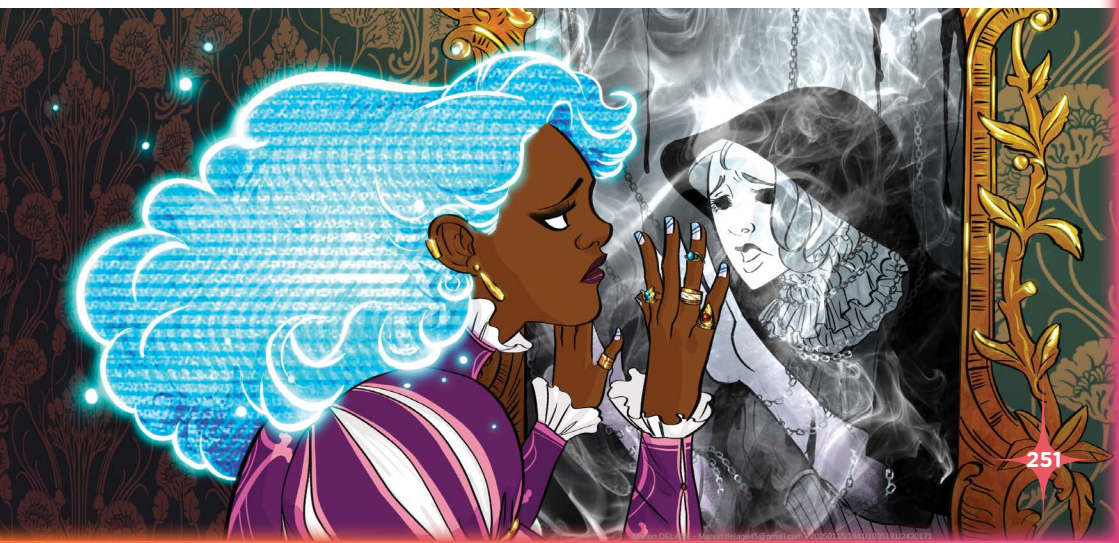
Répondez aux questions suivantes pour étoffer votre monde magique :

✦ Lors de votre chute dans le portail, vous avez vécu une transformation magique. Une lumière chaleureuse et prismatique vous a enveloppé-e et a placé une épée... non, *votre* épée dans la main. Décrivez la scène où vous êtes devenu-e pour la première fois une languissante lame lesbienne.

✦ Quelle quête fantastique avez-vous accomplie ensemble ? Choisissez-en une ou deux dans la liste ou inventez la vôtre :

Retrouver l'Épée arc-en-ciel, sauver le dernier spécimen d'une espèce magique, renverser un-e monarque maléfique, redonner sa couleur à un monde tout gris, unifier un royaume fracturé, restaurer la magie du monde, retrouver une émotion perdue, organiser un mariage royal, organiser un festival fantastique, effectuer une performance extraordinaire

✦ Nommez votre monde fantastique.



QUESTIONS POUR LES JOUEUSES

Choisissez vos livrets de personnage et créez vos personnages comme d'habitude, mais en utilisant les questions suivantes pour déterminer ce qui est arrivé lors de votre premier séjour :

- + **La Bête** : de quelles chaînes vous êtes-vous libérée en passant le portail ? Quelle partie de votre nature bestiale avez-vous ramenée chez vous ?
- + **L'Élue** : vous aviez répondu à un appel du destin lors de votre premier séjour et aujourd'hui, on vous demande d'accomplir votre Destinée ultime. Qu'est-il arrivé qui prédisait votre Destinée, à l'époque ? Songez-y afin de définir votre Destinée.
- + **La Dévouée** : vous avez trouvé votre Dévotion lors de ce premier séjour et aujourd'hui, vous devez la servir de nouveau. Songez-y afin de répondre aux questions de votre Dévotion.
- + **La Repentie** : répondez aux questions de *Ce qui ne peut être défait* (page 67) comme faisant référence à votre premier séjour.
- + **La Druidesse** : quelle Épreuve avez-vous accomplie lors de votre premier séjour ? Ajoutez à votre liste des Épreuves que vous auriez aimé accomplir. Laquelle avez-vous le plus hâte de réussir ?
- + **La Vaurienne** : de quelle aventure palpitante de votre premier séjour chérissez-vous le souvenir ?
- + **L'Exilée** : définissez vos Commandements comme décrivant votre éducation. Votre Autorité existe dans le monde ordinaire, mais vous avez aussi perçu sa présence dans le monde fantastique. Comment s'est-elle manifestée lors de votre premier séjour ?
- + **La Sorcière** : vous avez rencontré les Ombres lors de votre premier séjour. Songez-y pour les définir. Les Ombres vous ont ensuite suivie chez vous. Comment se sont-elles manifestées dans votre quotidien ?
- + **L'Arnaqueuse** : quelle réputation avez-vous acquise lors de votre premier séjour ? Qui avez-vous aidé et de qui avez-vous suscité la colère ? (Vous pouvez créer des PNJ pour répondre à cette question.)

Relations personnalisées

Certains livrets ont des questions relationnelles supplémentaires que vous pouvez utiliser pour remplacer l'une des questions standard. Distribuez enfin à chaque autre PJ zéro, un ou deux Ascendants, comme d'habitude.

- + **La Bête** : avec qui vous êtes-vous déchaînée lors de votre premier séjour ?
- + **L'Élue** : qui parmi vous ferait une meilleure Éluée ?
- + **La Dévouée** : qui vous a donné envie d'enfreindre votre Dévotion lors de votre premier séjour ?
- + **La Repentie** : qui vous a aidée à voir ce que vous faisiez de mal ?
- + **La Druidesse** : qui vous a aidée à découvrir une part de vous-même lors de votre premier séjour ?
- + **La Vaurienne** : sur qui aviez-vous le plus gros **Béguin** lors de votre premier séjour ? Comment cela s'est-il terminé ? Qui avez-vous sauvé juste à temps lors de votre premier séjour ?
- + **L'Exilée** : qui vous a soutenue lorsque vous en aviez le plus besoin ? Qui vous a donné l'impression d'être une touriste ?
- + **La Sorcière** : qui avez-vous sauvé avec l'aide des Ombres ? Sur qui avez-vous eu des visions troublantes ?
- + **L'Arnaqueuse** : qui vous a donné l'opportunité de vous ouvrir lors de votre premier séjour, et pourquoi regrettez-vous d'avoir refusé ?

PNJ DU PREMIER SÉJOUR

Créez deux ou trois PNJ qui vous ont aidé-e-s ou mis des bâtons dans les roues lors de votre premier séjour. Regardez votre quête principale, les quêtes personnelles des PJ et vos relations. Vous pouvez vous servir des questions suivantes. Vous pouvez vous aider de la section **Personnages** (page 256) pour étoffer ces PNJ, leur apparence, leurs désirs et les thèmes qu'ils représentent. Certaines réponses pourront sembler évidentes suite à votre conversation précédente, c'est normal. Vous pouvez y répondre avec le même PNJ en tête, comme la personne de confiance qui donne une quête au groupe et le trahit au pire moment.

- + Qui vous a proposé la quête ou l'aventure qui a changé vos vies ? Vous souvenez-vous d'ellui avec affection ?
- + Qui avez-vous sauvé d'un sort terrible pendant vos aventures ?
- + Quelle personne de confiance vous a trahi-e-s à un moment crucial ?
- + Qui vous a donné un conseil au moment où vous en aviez vraiment besoin ? Avez-vous appliqué ce conseil une fois de retour dans le monde ordinaire ?
- + Qui vous a montré les merveilles de ce monde ? Quelle est la chose qu'il vous a montrée dont vous vous souvenez encore ?
- + Quel-le ennemi-e avez-vous affrontée avant de devenir ami-e-s ? Qu'aviez-vous en commun ?

DIX ANS PLUS TARD

Les joueuses collaborent pour chaque question qui s'applique à leur PJ :

- + Quelles relations étaient tendues après votre retour à la maison ?
- + Quelles relations se sont renforcées après vos aventures ?
- + Qu'est-ce qui vous manque le plus dans le monde fantastique ?
- + Ces dernières semaines, vous avez toustes fait les mêmes rêves troublants.

Choisissez ensemble deux ou trois thèmes ou inventez les vôtres :

Mensonges, sécheresse, miroirs fissurés, une porte verrouillée, orage, ténèbres, brouillard, cupidité, cartes à jouer, toiles d'araignée, chaînes, richesse, chagrin, vide, feu, monotonie, morosité, lois, peur, une silhouette inquiétante, temps, dents, trahison, monstres, beauté, cercles brisés, perte

- + Le portail réapparaît individuellement devant chaque PJ. Chaque joueuse décrit la scène.

Section de la meneuse : contient des spoilers

Cette aventure permet à chacun-e d'établir une histoire avant de se lancer dans un périple fantastique. Posez les questions de création de monde et de personnage pour vous donner des idées de quêtes et de PNJ.

Après avoir créé le monde, les personnages et leurs relations, faites une pause pour déterminer pourquoi le monde fantastique est en danger. Réfléchissez à la quête principale de votre premier séjour : des agents d'Hétéronormia ont-ils volé l'Épée arc-en-ciel ? L'héritière d'un-e monarque maléfique est-elle de retour ? Y a-t-il des conflits politiques pendant une période de paix ? Servez-vous des rêves prémonitoires : la cupidité peut avoir poussé Hétéronormia à voler l'Épée arc-en-ciel, ou la monotonie a rendu gris un monde coloré. Enfin, réfléchissez à comment vous pourriez introduire les conflits principaux des PJ dans le récit. C'est le bon moment pour consulter les questions de personnage sur mesure.

Démarrez l'aventure en décrivant où atterrissent les PJ après avoir franchi le portail. Inspirez-vous de la création de personnage et posez des questions déterminantes aux joueuses : qu'est-ce qui a changé depuis leur dernière visite, qu'est-ce qui les fait se sentir chez elles ou quels éléments étranges ou merveilleux remarquent-elles autour d'elles.

Présentez-leur le conflit principal et demandez-leur ce qu'elles font ensuite. Laissez-vous porter par leurs actions et ajoutez des éléments d'accroche tirés des conflits principaux des PJ lorsque le moment vous paraît adapté : un-e espion-ne d'Hétéronormia tente de persuader l'Exilée de se conformer aux traditions, les

Ombres propagent innocemment des tensions entre des royaumes fracturés, la monotonie grise du royaume prend des couleurs lorsque l'Arnaqueuse ressent des émotions.

Rythme

Rythmez l'aventure en fonction de l'ampleur de votre campagne ou one-shot. Pour trois à quatre sessions, concentrez-vous sur la quête principale tout en introduisant les conflits principaux. Pour une campagne plus longue, attardez-vous sur des quêtes secondaires sur le chemin de la quête principale. Sinon, une fois le grand-e méchant-e vaincu-e, un-e adversaire encore plus maléfique apparaît pour un second arc narratif.

Pour un petit one-shot de 3 à 4 heures, faites la mise en place comme d'habitude. Cependant, la meneuse prépare la question suivante avant que vous commenciez à jouer :

- + Quelle quête ou aventure fantastique avez-vous vécue ? Communiquez la réponse avant de répondre aux questions pour les joueuses et d'établir les relations personnalisées.

Idées d'aventures

Vous vous demandez quel conflit principal apporter une fois la création de personnage terminée ? Vous pouvez utiliser ou adapter l'un de ces éléments d'accroche :

- + Hétéronormia a créé son propre portail pour infiltrer le monde fantastique. Découvrez comment le refermer.
- + Un artéfact a été volé ou perdu, plongeant le royaume entier dans le chaos. Un élément est bouleversé : le temps, la gravité, la science, la créativité, les couleurs, la magie, les rêves, etc. S'il n'est pas restauré, ce sera la fin du royaume.
- + Hétéronormia sème la zizanie parmi les communautés queer du royaume. Réparez les relations et identifiez l'agent-e néfaste. Missions possibles : faire se réconcilier les princesses, organiser un bal, négocier la paix, séduire l'espion-ne, trouver des preuves, etc.
- + Un élément bouleverse ces créatures habituellement dociles et elles sont désormais prises de folie : licornes, dragons, lycanthropes, fées, vampires, lapins, robots, le grand phénix. Découvrez ce qui les bouleverse et rétablissez la situation.
- + Une mystérieuse malédiction afflige le royaume. Malédiction à combattre : tout le royaume est endormi, la morosité et l'apathie paralysent le monde, la magie a disparu, le cristal arc-en-ciel du royaume se meurt.

Noms

- | | | |
|-------------|----------|-----------|
| + Blaireau | + Ifan | + Montez |
| + Bima | + Izalos | + Naila |
| + Capitaine | + Jiniya | + Ortie |
| + Cecil | + Keiki | + Orin |
| + Braises | + Lotta | + Panya |
| + Chérie | + Malaya | + Sepu |
| + Druti | + Mars | + Mandrin |

Personnages

Ces personnages sont des figures du genre que vous pouvez adapter à votre partie. Donnez à chaque PNJ principal un nom, des pronoms et une apparence. Décrivez sa personnalité en trois ou quatre mots et attribuez-lui un désir. Par exemple :

Izalos, garde millénaire (fæ) : un dragon dont les écailles changent de couleur en fonction de son humeur. Soupe au lait, ouvert-e, courageux-se. Désir : protéger les égaré-e-s et les laissé-e-s pour compte.

- + **Tyran oppresseur :** monarque vaniteux-se et orgueilleux-se qui n'a qu'une seule idée en tête : la richesse, la beauté, le contrôle, la vénération, ou quelque chose de plus étrange comme les rêves, le bonheur ou le temps. Son imagerie peut inclure des corbeaux, la couleur rouge, l'hiver, des vampires, de la fumée, des crânes, des loups, de l'encre, des roses ou des épines.
- + **Philosophe :** étrange personnage qui s'exprime en énigmes ; peut sembler fourbe mais pose souvent les questions les plus importantes. Servez-vous-en pour interroger les conflits principaux et les doutes des PJ. Son imagerie peut inclure des renards, des chats, des rayures, la couleur violette, des pies, des coyotes, des costumes et des cartes.
- + **Esprit curieux :** esprits et créatures joyeuses et espiègles dotées d'une étrange magie qui trouvent les gens fascinants. Elles utiliseront leur magie pour aider les PJ, parfois avec des effets secondaires involontaires et amusants. Leur imagerie peut inclure des faunes, des lutins, des couleurs pastel, la nature, des dryades, des paillettes, des libellules, des feux d'artifice et des néons.

- + **Garde millénaire** : sage à l'apparence flétrie, l'æ dernier-e de son espèce. Possède une magie puissante, beaucoup d'expérience et d'anecdotes ; y compris la chute de sa communauté. S'exprime en contes moraux et constituera le sacrifice ultime pour un avenir meilleur.
- + **Âme craintive** : aspire à une vertu (le courage, avoir un cœur, la sagesse, l'honnêteté, la gentillesse, l'acceptation, etc.) et craint de ne pas arriver à l'atteindre. Son apparence doit exprimer son désir, comme le lion qui manque de courage. Reliez ce désir au conflit principal d'un PJ lorsque vous le pouvez.

Idées étranges

Besoin d'un objet bizarre ? Lancez un dé à six faces pour chaque catégorie ou choisissez vous-même :

APPARENCE

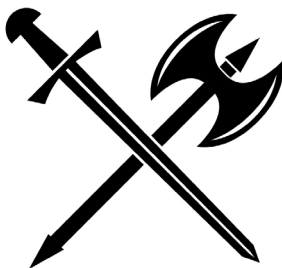
- ① pailleté
- ② éclairage
bisexuel
- ③ évanescent
- ④ couleur de
l'humeur
- ⑤ prismatique
- ⑥ glamour

CARACTÉRISTIQUE

- ① encourageant
- ② prophétique
- ③ exauce des
vœux
- ④ bavard
- ⑤ utile
- ⑥ change
constamment

FORME

- ① cartes à jouer
- ② champignons
- ③ automate
- ④ épée
- ⑤ potion
- ⑥ miroir



Petit Bonus

Jouer à deux

Si vous voulez jouer à deux, vous pouvez avoir soit une meneuse et une joueuse, soit deux joueuses qui se partagent le rôle de la meneuse pour introduire des complications et narrer les résultats négatifs de l'autre.

UN PJ et une meneuse

À la création de personnage, inventez deux ou trois PNJ et répondez aux questions relationnelles de votre livret de personnage comme s'ils étaient des PJ. Donnez-leur zéro, un ou deux Ascendants de départ comme pour un PJ.

Sans autres PJ, vous avez moins d'options pour soigner des États d'âme puisque personne ne peut lancer de dés pour vous offrir du **Soutien émotionnel**. Dans cette variante, à chaque fois que vous vous montrez vulnérable avec un PNJ qui vous offre du soutien émotionnel, donnez-lui un Ascendant sur vous et choisissez une option de la Manœuvre **Soutien émotionnel** comme s'il s'agissait d'un PJ ayant obtenu un 7-9.

Deux PJ, meneuse partagée

Aucune modification des règles n'est requise, mais vous pouvez introduire un ou deux PNJ importants et les inclure dans les relations et les Ascendants de départ. À vous de décider à quel point vous partagez le rôle de meneuse : vous pouvez avoir une meneuse principale, alterner ou partager toutes les responsabilités.

TABLES ALÉATOIRES

Sortez vos dés et ajoutez un peu d'aléatoire à vos parties grâce aux tables des pages suivantes !

Bien que certaines n'aient besoin que d'un dé à six faces, d'autres sont numérotées de 11 à 66. Pour les utiliser, lancez deux dés à six faces et utilisez le premier dé pour les dizaines et le second pour les unités.

PERSONNAGES

	CRÉATURES	GENRES*	PRONOMS
1 1	Androïde	Agenre	æl
1 2	Abeille	Boi	tous
1 3	Oiseau/harpie	Gouine	bip
1 4	Lapin	Butch	co
1 5	Cactus	Papa	em
1 6	Félin	Demiboy	im
2 1	Bot rondouillet	Demigirl	i
2 2	Golem	Dragon	eyl
2 3	Dragon	Fée	fæ
2 4	Fée	Fem	fée
2 5	Fleur	Fem NB	gay
2 6	Renard	Flamboi	il
3 1	Gemme	Fleur	iul
3 2	Gobelin-e	Futch	ça
3 3	Gorgone	Genrequeer	nox
3 4	Granit	Genremou	aucun
3 5	Hologramme	Gobelin-e	nya
3 6	Kobold	Grrrl	un-e
4 1	Lézard	Fem edgy	per
4 2	Mante religieuse	Super fem	elle
4 3	Marbre	Himbo	ELLE MAJUSCULES
4 4	Sirène/triton	Abeille mâle	helle
4 5	Mimique	Reine abeille	el
4 6	Mousse	Abeille soldate	iel
5 1	Cauchemar	Homme	ille
5 2	Pieuvre	Neutre	væ
5 3	Orc	Aucun	xæl
5 4	Salamandre	Robot	xelle
5 5	Gelée	Secret	xil
5 6	Serpent	Shimbo	al
6 1	Araignée	Soft butch	ol
6 2	Épée	Stone butch	ul
6 3	Arbre	NB fatal-e	zel
6 4	Vampire	Feu de forêt	★ (étoile)
6 5	Vocaloïde	Femme	♣ (fleur)
6 6	Lycanthrope	Xénogène	relancer

* Envisagez d'inclure d'autres genres et étiquettes de la vraie vie, dans le respect, en faisant des recherches et en utilisant les outils de sécurité prévus.

RELATION AVEC LE GENRE ASSIGNÉ

1	Trans
2	Genre fluide
3	En questionnement
4	Multigenre
5	Cis
6	Intersexe

ESTHÉTIQUE

MOTIVATION

1	1	Quelques piercings	Acquisition
1	2	Motifs animaliers	Addiction
1	3	Barbe	Amusement
1	4	Bonnet	Appartenance
1	5	Chrome	Certitude
1	6	Cologne	Proximité
2	1	Rangers	Curiosité
2	2	Gants délicats	Domination
2	3	Jean	Devoir
2	4	Sourcils dessinés	Ego
2	5	Cache-œil	Envie
2	6	Maquillage facial	Expression
3	1	Crocs	Peur
3	2	Bijoux élégants	Liberté
3	3	Fluo	Générosité
3	4	Fourrure	Deuil
3	5	Lunettes	Habitude
3	6	Lunettes d'aviateurice	Justice
4	1	Imberbe	Loyauté
4	2	Talons	Nouveauté
4	3	Cuir	Paix
4	4	Nombreux piercings	Plaisir
4	5	Ongles vernis	Prestige
4	6	Parasol	Protéger
5	1	Parfum	Rébellion
5	2	Tartan	Regret
5	3	Prothèse	Respect
5	4	Punk	Vengeance
5	5	Sandales	Romance
5	6	Sidecut	Routine
6	1	Casquette de sport	Sécurité
6	2	Rayures	Autoflagellation
6	3	Serres	Honte
6	4	Tatouages	Fatigue
6	5	Visière	Toucher
6	6	Chaussures de sécurité	Insatisfaction

ÉTATS D'ÂME

Les États d'âme sont libres d'interprétation pour correspondre à votre histoire. Servez-vous de ces tables pour l'inspiration ou pour exprimer une émotion provoquée par un État d'âme.

	COLÈRE	PEUR	CULPABILITÉ	DÉSESPOIR	INSÉCURITÉ
1	Attaqué-e	Anxieux-se	Honteux-se	Fichu-e	Sur la défensive
2	Enragé-e	Horrifié-e	Mauvais-e ami-e	Cœur brisé	Embarrassé-e
3	Frustré-e	Nerveux-se	Lâche	Esseulé-e	Inadéquat-e
4	Indigne	Paniqué-e	Raté-e	Misérable	Jaloux-se
5	Irritable	Terrifié-e	Navré-e	Triste	Autodépréciation
6	Vengeur-esse	Timide	Coupable	Boudeur-se	Rejeté-e

CADRE DE JEU ET INTRIGUE

CADRE DE JEU

DANS UN MONDE OÙ _____

1	L'amour	va de pair avec	(la) souffrance
2	La couleur	est menacé(e) par	(le) chagrin
3	Le corps	est fait(e) de	(les) produits
4	La curiosité	a conquis	(les) règles strictes
5	La musique	est nécessaire pour	(les) démons
6	Le toucher	a été remplacé(e) par	(la) rage

PUISSANCES TOXIQUES

CETTE PUISSANCE TOXIQUE EST _____ QUI VEUT _____

1	Une église puissante	contrôler	l'amour
2	Un culte en marge	oblitérer	la joie
3	Une entreprise	corrompre	le temps
4	Une cabale	dévorer	l'expression
5	Un gouvernement	perfectionner	la compassion
6	Une divinité	voler	l'essence de la vie

LIEUX

1	1	Un vaisseau colonie intelligent
1	2	Une ville sous-marine alimentée par des sources hydrothermales
1	3	Le monde imaginaire d'un PJ
1	4	Le monde imaginaire d'un-e antagoniste
1	5	Le système digestif d'une immense créature
1	6	Les cités flottantes de Vénus
2	1	Une planète sous un soleil qui crépète
2	2	La canopée d'une jungle dont la surface est mortelle
2	3	Un labyrinthe mouvant
2	4	L'épave d'un immense navire
2	5	Le croisement d'une route commerciale ordinaire et d'une migration mystique
2	6	Le dernier verger
3	1	Un banc de tortues migratrices
3	2	La ville des festivals
3	3	Montgolfière-Ville
3	4	La Grande Bibliothèque
3	5	Un pays en noir et blanc au-delà de l'arc-en-ciel
3	6	Un port sans foi ni loi
4	1	Le Terrier des lapines
4	2	Le long de la rivière-monde
4	3	Un désert causé par des sorcières qui vampirisent l'énergie vitale
4	4	À l'ombre de l'arcologie
4	5	Un château squelette ambulant
4	6	Le mur érigé entre les rêves et les cauchemars
5	1	La nébuleuse sanglante
5	2	Une péniche-karaoké
5	3	Un monde virtuel immersif duquel il est impossible de s'échapper
5	4	De l'autre côté du miroir
5	5	Un désert de verre
5	6	Le tombeau volcanique de la déesse cobra
6	1	Des gorges sous les tempêtes de sable
6	2	Les sources chaudes de la montagne
6	3	Une université hantée
6	4	Un temple volant dirigeable
6	5	Une forge d'adamantium
6	6	Une mystérieuse main géante qui sort du sol

Autour des LIVRETS de PERSONNAGE

La Bête

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Tatoueur-se	Chasseur-se de monstres	D'autres commencent à se transformer
❷	Votre forme bestiale	Votre forme bestiale	Répression envers sa contre-culture
❸	Styliste de combat	Dévoreur-se d'humain-e-s amical-e	Votre ami-e va-t-iel trop loin ?
❹	Vous a connu-e avant votre forme bestiale	A perdu son statut à cause de vous	Infiltrer un événement de la haute société
❺	Expert-e du barbecue	Famille conservatrice	Obligé-e d'être le faux rencard de quelqu'un
❻	Graffeur-se	Rival-e de danse	Votre forme bestiale aurait été vue en train de blesser quelqu'un

La SANGLANTE

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Forgeron-ne d'armes	Va trop loin pour les mauvaises raisons	Doit protéger un-e chef-fe local-e dragueur-se et agitatrice
❷	Donneur-se de derniers sacrements	Historien-ne révisionniste	Gagne l'argent de la cagnotte communautaire dans une arène corrompue
❸	La personne qui vous a entraîné-e	A soudoyé quelqu'un pour que vous arrêtiez de combattre	Appelé-e à recevoir une médaille de guerre en même temps que votre ex
❹	Partenaire d'entraînement	La seule personne capable de vous battre en duel	Alliance gênante avec votre némésis lesbienne pour renverser la dictature
❺	Chanteur-se qui apaise les souvenirs de guerre	Journaliste sensationnaliste	Accusé-e de violence intracommunautaire
❻	Chirurgien-ne de combat	Politicien-ne	Participer à un thé communautaire paisible sans incident

L'Élue

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Conseiller-e	Conseiller-e	Un désastre s'abat et vous rappelle votre dernier échec
❷	Fanatique	Fanatique	Une coïncidence impossible provoque vos aspects tragiques
❸	Cellui qui a refusé de répondre à l'appel	Rival-e de la destinée	Un texte populaire que vous n'avez pas écrit définit qui vous êtes
❹	Esprit exigeant	Ennemi-e du destin	Un-e chef-fe de culte est banni-e et ses adeptes veulent vous suivre
❺	Ami-e colérique prêt-e à tuer pour vous	Élue en doublon	Un-e ami-e se fait capturer à votre place : continuer ou y retourner ?
❻	Dans le même bateau que vous	Abandonné-e lorsque vous avez accepté votre destinée	Un désastre que vous auriez pu éviter en acceptant votre Destinée

La Dévotion

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Rival-e d'entraînement	Supérieur-e hostile	Votre Dévotion se fait accuser
❷	Camarade qui vous a sauvé-e	Votre opposé-e	Schisme
❸	Cellui que vous n'aviez pas le droit d'embrasser	Camarade qui est parti-e	Trahison ordonnée par un-e supérieur-e
❹	Converti-e potentiel-le	Là pour le plaisir de la corruption	Martyr en puissance de la foi rivale
❺	Vous l'avez sauvé-e au prix d'une cicatrice	Camarade qui a enfoui profondément ses doutes	Tentation d'enfreindre un principe
❻	Connaît vos doutes mieux que vous-même	« Ami-e » qui ne fait qu'exiger votre aide	Votre Dévotion va à l'encontre d'une autre loyauté

Le Miroir onirique

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Onirique scénographe de cirque	Quelqu'un qui vole la vedette ou s'intègre naturellement	Partager un abri avec un-e autre voyageur-se aux rêves et désirs éloignés des vôtres
❷	Quelqu'un qui apprécie quand vous n'agissez pas comme tout le monde	Quelqu'un qui vous voit comme un trophée dont se vanter	Déjouer un-e onirique métamorphe caché-e dans un palais des glaces farceur
❸	Onirique qui aime explorer de nouvelles choses avec vous	Numen aux désirs insatiables	Distraire un-e ponte de la mafia avec un grand spectacle
❹	Portraitiste qui vous capture dans différents styles	Prof dans une école d'étiquette	Intégrer une école de cirque et y trouver votre place
❺	Demi-numen craintif-ve rassuré-e par votre présence	Fille populaire qui veut que vous rejoigniez sa clique	Chercher l'espoir perdu d'un-e ami-e dans un rêve surréaliste
❻	Écrivain-e d'histoires qui vous inspirent à essayer de nouvelles choses	Onirique captivant-e mais qui vous tient à distance	Vous perdre dans la neige et convaincre un dragon de vous réchauffer

L'Ensemble

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Ex mutuel-le adorable	Ex mutuel-le effrayant-e	Péripétie à un événement attendu par l'un-e et redouté-e par l'autre
❷	Ami-e câlin-e aro-ace	Monogame jaloux-se	Échange de corps
❸	Facilitateurice amical-e	Famille jugeante	Responsabilité partagée, comme un animal, qui devient énorme
❹	Passionné-e extrême	Fusion ennemie	Double rencard catastrophique
❺	La personne qui les a présenté-e-s	Profite de leurs pires habitudes	Prétendre ne pas sortir ensemble pour un article à la une
❻	Gardien-ne d'animaux domestiques	Gelée parasite qui recouvre le corps	Fausse (?) vision d'un futur cœur brisé

L'Holopéesse

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Icône anarcho-transhumaniste ex-royale	L'architecte système qui vous a créé-e	Diffuser discrètement un message crypté pendant qu'on vous regarde
❷	PDG d'une société d'impression d'organes indé, ex-influenceur-se	Porte-parole suprémaciste humain-e	Une invitation pour le gala S'Émulation, au 1er rang pour la plus grosse rupture de la saison
❸	Reine abeille extra-terrestre clairvoyante	Censeur-se des réseaux sociaux	Course de rue illégale pour sauver votre ami-e
❹	Cryptanalyste cyberféministe sans-abri	Collectionneur-se de curiosités technologiques	Lutter pour une mise à jour des autres bots de divertissement avant l'obsolescence programmée
❺	L'IA pirate qui vous a appris à flirter	Revendeur-se de matériaux rares	Rencontre de celui qui va vous remplacer
❻	Activiste pour les droits des machines	Psychothérapeute pour IA anormales	Aider des ami-e-s fraîchement marié-e-s à trouver une maison (la stabilité dont vous manquez)

La Repentie

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Vous l'avez aidé-e et iel croit en vous	Antagoniste perçu-e comme un-e héroïne	Victime d'un coup monté
❷	Vous guide sur votre nouvelle voie	Ex-camarade revancharde	Ex-camarade qui est devenu-e encore pire
❸	Malfrat-e qui se fiche du passé	A trahi une bonne cause, ne voit pas la différence	Protéger quelqu'un qui ne vous fait pas confiance
❹	Chasseur-se qui vous a donné une nouvelle chance	Super-héroïne moralisatrice	Organisation censée œuvrer pour le bien mais corrompue
❺	Ami-e étouffant-e qui vous voit comme un projet	Ex-camarade qui croit que vous tuer chassera ses doutes	Événement effrayant qui provoque une chasse aux sorcières et espion-ne-s
❻	Attiré-e par votre apparence maléfique	Ex qui n'a pas voulu partir avec vous	Une personne qui vous a chassé-e est accusée à tort

La Détective

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Pathologiste carnivore ou phlébotomiste vampire	Nouvel-le arrivant-e que tous vos proches acceptent aveuglément	Une puissance toxique se laisse accuser d'un acte qu'elle n'a pas commis
❷	Vendeur-se de journaux de théories du complot qui aime les ragots	Fan capricieux-se et chaotique qui ruine vos scènes de crimes	Un train rempli de gens aux relations complexes !
❸	Lanceur-se d'alerte qui en subit les répercussions	Quelqu'un qui encourage votre vigilance et votre méfiance	Une personne de confiance a rejoint une secte
❹	Colocataire super fiable qui n'a pas encore compris qu'iel vous aimait	Figure d'autorité logique et persuasive qui partage vos fins mais pas vos moyens	Coincé-e avec votre crush dans un manoir rempli de passages secrets
❺	Réceptionniste élégant-e pour une puissance toxique qui vous fait passer des infos	Victime qui a intériorisé les croyances d'une puissance toxique	Vous recevez des lettres anonymes qui révèlent les secrets des autres
❻	La personne qui vous a soutenu-e lorsqu'on vous a trahi-e	Étranger-e poli-e et indéchiffrable	Les autorités exigent que vous leur donniez des infos incomplètes mais compromettantes sur quelqu'un

La Légion

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Jeune adelphe adoré-e	Conservateurice de musée	Un endroit important se fait rénover
❷	Immortel-le	Fantômes jaloux	Un artefact révèle des souvenirs perdus
❸	Correspondant-e ; vous avez des traces écrites de votre amitié	Membre d'un club d'histoire obsédé-e par vous	Votre vous du futur vous transmet un avertissement
❹	Amateurice de fanfics qui aime les fins heureuses	Personne aveuglée par son amour (et par la trahison)	Des rumeurs sur un portail de Cantinfernos en construction
❺	Se souvient de votre plat préféré même si vous l'oubliez	Joli-e voyageur-se du temps novice qui vous sabote accidentellement	Vous prévoyez une sortie tranquille aux sources chaudes
❻	Nouvel-le arrivant-e en ville et dans votre cercle	Hypnotiseur-se qui en découvre trop	Une réunion planifiée depuis des siècles

La Matriarche

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Mère ou parent que vous admirez	Nouvel-le arrivant-e dans le quartier, bruyant-e et intolérant-e	Renverser un gouvernement fantôme dirigé par des parents d'élèves
❷	Votre source de caféine	Cellui qui harcèle un membre de votre famille	Des assassins ruinent des vacances entre adultes
❸	Marraine/parrain ou tante/oncle de cœur	Beau-parent étouffant-e	Libérer des ados d'une famille d'accueil abusive
❹	Infirmier-e des urgences	La DDASS	L'enfant que vous aviez placé-e à l'adoption vous contacte
❺	Bibliothécaire de jour, libertin-e de nuit	Programmateuice TV qui lave le cerveau de votre famille	Défendre la sécurité de votre quartier
❻	Cellui qui vous permet de vous évader de vos responsabilités	Patron-ne exigeant-e	Faire du premier rencard (ou goûter) de votre enfant une réussite

La Naga

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Partenaire de câlins au sang chaud	Guide pour des parties de chasse légendaires	Infiltrer une planque de braconnier-e-s et récolter des infos sur leurs pièges
❷	Ex-cultiste repent-i-e	Détective privé-e	Protéger des manifestant-e-s des violences d'état
❸	Herpétologue toujours au chômage	Partenaire d'un-e membre de la famille aux motivations complexes	On vous prend pour quelqu'un d'autre !
❹	Éducatrice communautaire anticolonialiste	Voisin-e un peu trop curieux-se	Aider un-e ami-e blessé-e à traverser un territoire dangereux vers un abri
❺	Avocat-e pour les droits civiques	Vendeur-se aux enchères de bijoux rares	Se faire passer pour læ partenaire de quelqu'un lors d'une visite familiale
❻	Passionné-e de théâtre qui adore les costumes et les accents	Quelqu'un qui croit que votre nagamani peut soigner la maladie mortelle d'un-e proche	Récupérer des nagamani dans une foire commerciale

La Druïdesse

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Écureuil intelligent	Chasseur-se de trophées	Événement social chic
❷	Ami-e d'enfance protecteur-ice	Escroc capable de détecter la naïveté	Exploitation forestière
❸	Ami-e aventurier-e étouffant-e	N'aime pas que votre innocence ne vous ait pas fait souffrir davantage	Migration imprévue
❹	Murmures dans le vent	Lapin-garou enragé	Quelqu'un n'arrive pas à savoir s'il doit oser poursuivre son rêve
❺	Dryade mièvre	Faux-sse bienfaiteurice	Quelqu'un s'est fait transformer en animal
❻	Jardinier-e qui aime le contact de la terre	Un animal entraîné à être violent	Quelqu'un d'encore plus timide a besoin de votre aide



LA VAURIENNE

AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
1 Vous avez perdu un pari avec ellui	Vous avez gagné un pari avec ellui	Deux dernier-es survivant-es d'une tontine
2 Vous avez oublié son nom	Un-e ex que vous avez plaqué-e	Coincé-e-s dans un espace exigu
3 Vous a connu-e avant votre forme actuelle	Ennemi-e que vous avez dragué-e	Se réveiller sans vous souvenir de qui partage votre lit
4 Inconnu-e sexy	Précédent-e propriétaire de votre épée	Votre dernière « conquête » se servait de vous
5 Couturier-e qui vous fait un prix	Famille protectrice de quelqu'un avec qui vous avez couché	Quelqu'un a le cœur brisé et a besoin de réconfort
6 Quelqu'un qui s'en est sorti-e	Un-e rival-e qui refuse de vous inviter	Un parent ou mentor est dans le pétrin

L'EXILÉE

AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
1 Mauvaise influence qui fait le pitre	Ex-mentor	Une convocation secrète
2 Poète en questionnement	Brute militante	Les ennemi-es antipathiques de l'Autorité
3 Sorcier-e amateur-ice	Agent social	Des sceptiques ont besoin de conseils
4 Tentatrice naïve	Famille zélée	Des présages importants pour l'Autorité
5 Provient d'une autre secte	Prétend que vous lui devez quelque chose	Une autre puissance toxique vous fait du chantage
6 Dissimule encore ses doutes	Bénéficie de la magie de l'Autorité	Demander l'aide d'une figure de l'Autorité



La Sorcière

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
1	Ami-e transformée en boule de poils	Pourriture monstrueuse et câline	Créatures capturées
2	Sorcière éveillée depuis peu	Mage assoiffé de pouvoir	Des conflits éclatent au sein des Ombres
3	L'esprit du rayon de lune	Rival-e qui a plus de pouvoir que de sagesse	Un monstre s'enfuit après avoir été créé
4	Personne oubliée par la plupart des gens	Gardien-ne de la frontière	Quelqu'un veut devenir invisible
5	Ami-e imaginaire	Est capable de tout pour revoir les Ombres	Des clés éparpillées ouvrent des portes vers d'autres royaumes
6	Je crois que c'est une ami-e ?	Veut l'ae sauver	Un endroit faussement hanté

La Main Solaire

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
1	Présentatrice de soirées quiz	Allié-e organisée et ambitieux-se	Invité-e dans un institut toxique spécialisé dans votre obsession
2	L'ami-e qui revient toujours pour avoir du rab	Nouveau crush qui encourage un comportement à risque	Une quête périlleuse pour trouver le meilleur levain naturel
3	Naturaliste qui partage des herbes, épices et histoires rares	Mentor manipulateur-e qui a toujours une anecdote intéressante	Récolter des infos sur une puissance toxique lors d'un speed-dating lesbien
4	Ami-e d'enfance qui achète toujours vos nouvelles créations en premier	Parasite émotionnel qui déforme le temps	Une personne haut placée commande une pâtisserie problématique
5	Passionnée des plantes	S'approprie vos idées	Sauver la bibliothèque du coin des vampires
6	Personne aux mains froides mais au sourire chaleureux	Ami-e qui vient vous voir uniquement quand iel va mal	Aider votre crush à se réconcilier avec saon meilleur-e ami-e

L'ARNAQUEUSE

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Fabricant-e de masques	Porte le même masque	Quelqu'un fait du chantage
❷	Acteurice flamboyant-e	Cambrioleuse féline	Voler l'œil magique
❸	Ami-e de loisir sans attentes	Rien d'autre qu'un masque	S'emparer de la recette secrète
❹	Tombe complètement dans le panneau	Veut l'ae former	Une évasion de prison
❺	Fait comme s'il ne savait pas	Sait ce à quoi iel tient et comment lui faire du mal	Seule la personne sous le masque peut sauver le monde
❻	L'ae prend pour quelqu'un d'autre	Détective obsessionnel-le	Trouver l'espion-ne parmi vos proches

LA TROUBADOUR

	AMI-E-S	MENACES	INTRIGUES
❶	Machiniste itinérant-e	Nouvelle-eau rival-e commercial-e de votre Mécène	Propagande religieuse contre la musique
❷	Votre célébrité n'obscurcit pas sa franchise	La personne dont parlait votre titre le plus torturé	Festival de musique piégé ou saboté
❸	Instrument de musique intelligent	IA conçue pour être la star de la pop idéale	On vous engage pour jouer au mariage de votre amoureux-se et d'un-e vendu-e commercial-e
❹	Ex-fiancé-e de votre Mécène	Femme/personne fatale toxique avec laquelle les fans trouvent que vous iriez bien	Des albums remastérisés connaissent des modifications inexplicables
❺	Premier-e membre à avoir rejoint votre groupe	Harpie affamée dévoreuse de son	Un after maudit littéralement sans fin
❻	Fashionista	Représentant-e d'un gros label	Aider votre mentoré-e à trouver un-e mécène

FICHE DES RELATIONS SUPPLÉMENTAIRE

LA SANGLANTE

*Qui est au courant d'une chose sur vous que vous n'avez révélée à personne ?
Qui vous connaît mieux en tant que protectrice qu'en tant que personne ?
Avec qui avez-vous peur d'être vulnérable ?*

LE MIROIR ONIRIQUE

*La personnalité ou la culture d'un membre du groupe est dominante. Qui est-ce ?
Qui possède les fantasmes ou les rêves les plus amusants à incarner ?
Qui semble la moins intéressée pour que vous soyez quelqu'un d'autre pour elle ?*

L'ENSEMBLE

*Vous êtes toutes les deux sorties avec la même personne avant de vous mettre ensemble. Qui est-ce ?
L'une de vous croit que quelqu'un a besoin d'elle tandis que l'autre peine à tolérer cette personne. Qui est-ce ?
À qui vous (l'une de vous ou les deux) confiez-vous lorsque vous vous faites du souci pour l'autre ?*

L'HOLODÉESE

*Qui vous fait penser à une personne que vous avez abandonnée ?
Qui vous fait penser à quelqu'un qui vous a abandonnée ?
Qui vous a vue au summum de votre inhumanité ?*

LA DÉTECTIVE

*Qui connaissez-vous d'ailleurs ?
Qui peut vous aider à enquêter sur l'une de vos questions vitales ?
Qui est liée aux puissances toxiques ?*

LA LÉGION

*Qui a le visage d'une ancienne connaissance décédée depuis longtemps ?
Qui était la bien-aimée de votre némésis dans une autre vie ?
Qui vous a vue sortir une arme de votre corps en premier ?*

LA MATRIARCHE

*Qui a une dette envers votre famille ?
Qui vous fait vous sentir plus spéciale que votre famille ?
À qui vous confiez-vous ?*

LA NAGA

*Qui connaît votre véritable identité ?
Qui vous a vue sous votre apparence de **Venin** ?
Selon vous, qui est la plus à même de vous trahir ?*

LA MAIN SOLAIRE

*Qui voulez-vous le plus impressionner avec vos talents ?
Qui possède les Manœuvres que vous désirez le plus ?
Qui est lasse de votre tendance à changer de loisir comme de chemise ?*

LA TROUBADOUR

*Qui est votre plus grande fan ?
Qui s'oppose à votre Art ?
Qui vous a vue au fond du trou ?*

À PROPOS DES AUTEURICES

Alex Roberts

Alex Roberts est une conceptrice de jeux qui s'intéresse aux complexités interpersonnelles et à l'élégance des mécaniques. Bien qu'elle soit surtout connue pour **Star Crossed** et **Pour la Reine**, elle a contribué à de nombreux autres jeux et anthologies et a présenté la célèbre émission **Backstory**. N'hésitez pas à la contacter via helloalexroberts.com !

Alexis Sara

En plus d'avoir reçu de nombreuses récompenses pour les comics qu'elle a scénarisés, Alexis Sara (elle) est une énorme fan de JdR. Elle raconte, à travers toutes les formes de médias, des histoires sur ses sœurs saphiques, trans et plus qui surmontent des obstacles et tombent amoureuses. Retrouvez les œuvres latinx et lesbiennes d'Alexis sur @transcomics (Twitter/X).

Allie Bustion

Allie Bustion est un-e concepteurice narrateurice freelance récompensé-e qui travaille aussi sur des projets d'écriture indépendants tels que **HEIST** et **Misbehavin'** ainsi que des titres pour Paizo, Wizards of the Coast et Guildhall Studios. Iel aime passionnément raconter des histoires, les fictions, le catch professionnel, Final Fantasy XIV et l'analyse des médias populaires. Et parfois, ces passions se rencontrent. Comme là.

Amr Ammourazz

Amr Ammourazz (iel/elle) est un-e geek polyvalent-e qui s'intéresse à tout, de la conception de jeux aux fictions audio en passant par les mathématiques et l'informatique. Vous en saurez plus sur ses divers exploits qui consistent à rendre le monde plus queer et plus égyptien sur @ammourazz (Twitter/X), comme son rôle de co-concepteurice pour le JdR **Chimera**.

APRIL KIT WALSH

April Kit Walsh (elle/gay) écrit des jeux queer qui parlent d'émotions, de vulnérabilité et de prendre soin les un-e-s des autres. Ancienne balle-rine épéiste, elle prétend que cette vie est derrière elle et n'a aucune idée de qui peut bien être cette héroïne masquée avec une épée et un tutu. Retrouvez les jeux d'April sur *GaySpaceship.com* et sur *@GaySpaceshipGms* (Twitter/X). Lorsqu'elle n'écrit pas de JdR, April est une avocate qui défend les libertés civiles et protège les droits des activistes, journalistes et toute autre personne impactée par les technologies de contrôle ou de pouvoir.

ASH CHESHIRE

Ash Cheshire (fæ) est un-e concepteurice de jeux et artiste trans et queer qui vit dans le nord de la Californie. Vous pouvez retrouver ses jeux sur *ashcangames.itch.io* ou soutenir son travail et recevoir des accès exclusifs à des jeux expérimentaux et préédités en rejoignant le Cheshire Crew sur *patreon.com/ashcheshire*.

ASH KREIDER

Ash Kreider est un-e concepteurice de jeux, éditeurice et blogueur-se à mi-temps trans et queer qui vit dans les forêts du Canada avec un enfant, un-e époux-se, deux chats un peu abîmés et un serpent. En plus d'éditer ses propres jeux, iel a aussi travaillé en freelance avec des sociétés comme Pelgrane Press, Wizards of the Coast et Onyx Path. Ash est également l'auteurice de *Go Make Me a Sandwich*, un blog de gaming féministe autrefois populaire, et travaille dur pour créer et protéger des espaces pour les personnes marginalisées dans les jeux.

AVERY ALDER

Avery Alder (elle) est une conceptrice queer d'origine sinixt. C'est la créatrice de *Monsterhearts*, *Une année de répit*, *Dream Askew*, *Ribbon Drive* et beaucoup d'autres projets plus petits et brouillons. Dans ses concepts et ses jeux, elle gravite autour du morose, du personnel et du transformateur.

BANANA CHAN

Banana Chan (elle/iel) est autrice et conceptrice de JdR et GN. Iel possède également la maison d'édition Game and a Curry. Parmi ses projets les plus récents, nous pouvons citer *Jiangshi: Blood in the Banquet Hall*, *Scooby-Doo: Betrayal at Mystery Mansion* et *Warp's Edge*. Retrouvez-la sur @bananachangames (Twitter/X).

BRYANNA HITCHCOCK

Connue surtout en tant que meneuse, Bryanna Hitchcock s'essaie parfois à la conception et à l'écriture de jeux et a contribué à des titres comme *Tome of Mysteries* ou *Threadbare RPG*. C'est également l'autrice d'*Empire City Adventures*, un supplément pour Fate. En plus des jeux, Bryanna adore jouer de la guitare, se lâcher sur de la musique et cuisiner. Elle vit en Californie avec sa femme et ses deux adorables chats.

CHRISTIE R. FREMON

Christie R. Fremon (elle/gay) crée des univers, grands comme petits. Maman lesbienne bisexuelle, demisexuelle, demiflux et neurodiverse, elle crée des JdR et des expériences. Elle articule ses créations autour de l'humanité et des manières d'être différent·e·s. Elle aime apprendre et rêver. Et elle ne se lasse jamais des histoires, des contes de fées, des plantes carnivores, des araignées, des arts textiles et de la magie.

EMILY CARE BOSS

Emily (elle) est une conceptrice/éditrice de JdR indépendante et écologiste qui vit dans le Massachusetts occidental. Elle est l'autrice de la *Romance Trilogy* et la co-conceptrice de *Bubblegumshoe* pour Evil Hat Productions. Vous pouvez retrouver ses autres œuvres sur blackgreengames.com et la suivre sur @emilycare (Twitter/X).

ERIN QUINN EDWARDS

Erin Quinn Edwards (elle/iel) est une conceptrice de jeux, amatrice perpétuelle et possiblement la personne la plus morte de faim du monde. Elle adore les films, la culture populaire et gayifier des stéréotypes barbaux. Vous pouvez la retrouver en train de tweeter et/ou d'être « horny on main » sur @lamNoxie, ou vous pouvez essayer de l'invoquer avec des offrandes de café et de gadgets à oreilles de chat.

JAMES MENDEZ HODES

James Mendez Hodes, qui a remporté un ENnie Award, est un consultant culturel et concepteur de jeux que vous connaissez peut-être via *Thousand Arrows*, *Scion* ou des articles qui se plaignent des orcs et du racisme. Retrouvez-le sur jamesmendezhodes.com et @LulaVampiro (Twitter/X). Son personnage préféré de *She-Ra et les Princesses au pouvoir* est Scorpia.

JAN MARTIN

Jan Martin (iel) est un·e auteurice Mi'kmaw qui vit dans le Nouveau-Brunswick, au Canada. Ses œuvres explorent les thèmes du capitalisme et du colonialisme depuis un point de vue indigène. Ses contributions les plus récentes : *Starfinder Society Season 3-11: Into the Veskarium, UNCONQUERED* par Monkey's Paws Games, et *Golden Watch Club* pour *The Short Games Digest: Volume 5* par San Jenaro Co-Op. Iel écrit actuellement pour des jeux ainsi que la *bande originale de Monster Care Squad* pour Sandy Pug Games. Iel dirige Scraps Burgers, une chaîne de fast-food fictionnelle gérée par une IA qui est en fait un éditeur de jeux. Sa première publication sera *Employee of the Year*, une anthologie avec cinq conceptrices de talent et l'artiste qui leur sauve la vie. Suivez Jan sur Twitter/X (@hellotenbear) ou sur www.tenbear.com.

JUNE LALONDE

June LaLonde est une musicienne célèbre et une redoutable adversaire aux échecs. Elle a aussi été réalisatrice de films, compositrice, autrice, artiste, fondatrice d'un club d'échecs et amie des poules. Vous pouvez la retrouver sur Twitter/X (@June_LaLonde) où elle fait la promotion de ses nouveaux titres, encourage les gens à se mettre aux échecs et poste des blagues qui ne font rire qu'elle.

KATHERINE ALEJANDRA CROSS

Katherine Alejandra Cross est une spécialiste du virtuel translatina qui n'attend qu'une chose : le soulèvement des machines. Tout en travaillant sur sa thèse à l'iSchool de l'Université de Washington, elle a rédigé de nombreuses critiques sociales sur le jeu vidéo et la technologie, publié des nouvelles de SF et contribué à de nombreux JdR, dont *Pathfinder* et *Eclipse Phase*. Elle vit à Seattle avec sa partenaire et deux chats.

KIRA MAGRANN

Kira Magrann est un·e conceptrice de JdR queer et non binaire, et ami·e des serpents qui vit à Columbus, dans l'Ohio. Créatrice de ***A Cozy Den*** (un jeu cozy de lesbiennes serpents en hiver) et ***Something Is Wrong Here*** (un hommage mystérieux et émouvant au travail de David Lynch), Kira raconte aussi ses processus créatifs sur son Patreon. Kira est également co-éditrice de la newsletter bihebdomadaire ***More Seats at the Table*** qui invite des créatrices de jeux marginalisé·e·s. Suivez @Kiranansi sur Twitter/X. Retrouvez ses jeux sur Serpent Cyborg Games (www.serpentcyborggames.com).

LAUREN McMANAMON

Lauren (iel/elle) est un·e éditrice et conceptrice de JdR qui s'intéresse aux récits queer, aux romances et à la fantasy bizarre. C'est la co-conceptrice de ***Girl Underground***, un RPG de *portal fantasy* sur le périple d'une jeune personne curieuse à travers un monde étrange et fantasque avec ses extraordinaires compagnon·ne·s. L'intégralité de son travail est disponible sur thetraykiwi.com, y compris ***Final Girl: A Game of Love***, un JdR queer satirique inspiré du Bachelor. Vous pouvez également suivre Lauren sur Twitter/X @thetraykiwi.

LIBBY HORACEK

Libby Horacek est une conceptrice de jeu et programmatrice logiciel qui vit en Virginie-Occidentale. En plus des jeux, elle adore dessiner et faire du roller. Son jeu le plus récent est ***Derby Drama*** qui s'inspire de ses aventures sur des patins avec les Ohio Valley Roller Girls.

LUCIAN KAHN

Lucian Kahn est un concepteur de jeu récompensé qui a créé ***Visigoths vs Mall Goths***, ***Dead Friend: A Game of Necromancy*** et ***If I Were a Lich, Man***, et a co-édité ***Honey & Hot Wax: An Anthology of Erotic Art Games***. Il est trans, juif et un stéréotype des personnages méchants et gays. Suivez les actualités de ses jeux sur bit.ly/luciangames.

MARIA FANNING

Maria Fanning (elle/hel) est une femme trans fan de et experte en catch. Elle a rédigé des articles pour *Cannibal Halfling*, *Voices of Wrestling* et *Gnome Stew*. Elle a aussi conçu des jeux comme *Tower Of Power*, *Hero Too* et *Get Your Game On*. Ce qui l'intéresse le plus dans l'écriture sont les histoires trans chaotiques et anéantir les clichés.

MARIAM AHMAD

Mariam Ahmad (iel) est un-e concepteurice de jeux, animatrice de podcasts et streameuse queer qui travaille actuellement sur *Sarzameen*, un univers de fantasy d'Asie du Sud. Iel est la meneuse du podcast de *The Musafirs*, fait partie de Prism Pals et a récemment créé Huetopia, une chaîne de diffusion communautaire pour BIMPoC (personnes racisées, noires, indigènes et multiraciales). Iel adore aussi parler de nourriture, de décolonisation et de chats.

MISHA BUSHYAGER

Gameuse et conceptrice qui a de la bouteille, Misha Bushyager fait de son mieux pour que la prochaine génération de geeks se sente représentée. C'est l'une des fondatrices de New Agenda Publishing ainsi que de *More Seats at the Table*, une newsletter qui met en avant les conceptrices marginalisées.

PAM PUNZALAN

Pam Punzalan, ou Pammu, est une conceptrice, éditrice, consultante culturelle queer et personne désignée #RPGSEA qui vit à Manille. Elle a contribué à *Shadow Operations* pour *Spire* ainsi qu'à de nombreux projets de toutes tailles. Sa plus grande publication personnelle est *Sundo: We, Once Mortal*, un jeu PbtA sur des psychopompes qui se rebellent contre un monde qui leur a menti sur leur véritable nature. Certains des projets en cours dont elle peut parler sont un supplément de Dagger Isles pour *Blades in the Dark*, de la création de monde pour *The Islands of Sina Una* et de la conception de jeu pour *Mnemonic: Weaver's Almanac*.

SEAN NITTNER

Sean Nittner (il), directeur de projet d'Evil Hat, cherche de nouvelles créatures, s'occupe des contrats et se partage la gestion des projets avec Sophie Lagacé. C'est le coordinateur de la Big Bad Con, une convention de jeu vidéo à San Francisco qui accueille et fait la promotion de gameur·ses marginalisé·e·s et met en avant les jeux indés et peu connus. Il diffuse ses parties sur sa petite chaîne twitch.tv/actualplay et essaie souvent de nouveaux jeux encore en développement. Il a récemment co-écrit **AGON** avec John Harper, un jeu d'action héroïque dans un monde mythique.

SOUP

Soup (iel) est un·e concepteur·ice de jeux coréen·ne-américain·e non binaire qui sort à peu près un jeu par siècle humain. Iel adore écrire, la nourriture et écrire sur la nourriture. Vous pouvez retrouver son travail personnel sur literalsoup.com, son jeu de duel entre mechas **Pyrewaltz: Love is Coming Again** dans **Ultimate Micro-RPG Book** ou ses projets freelance un peu partout dans des publications Paizo et des kickstarters.

VYLAR KAFTAN

Vylar Kaftan est une écrivaine de science-fiction, une championne de la drague et une languissante lame pansexuelle (bien qu'en tant que barde de niveau 6, elle préfère sa harpe). Elle a remporté un prix Nebula pour son roman court **The Weight of the Sunrise**. Si vous aimez les thrillers psychologiques queer, lisez son roman **Her Silhouette, Drawn in Water**. Elle vit près de San Francisco. Sa couleur préférée : toutes. Retrouvez-la sur Twitter/X : @Vylar_Kaftan.

YEONSOO JULIAN KIM

Yeonsoo Julian Kim est un·e concepteur·ice de jeux et écrivain·e qui a contribué à l'écriture de JdR comme **Kids on Bikes**, **Teens in Space** et **Hearts of Wulin**. Son roman d'horreur interactif, **The Fog Knows Your Name**, a été publié par Choice of Games en 2019. En plus d'écrire des fictions interactives et des JdR, Yeonsoo a créé des GN comme **Pass the Sugar, Please** et le jeu de cartes **Battle of the Boybands**.





Vous voulez écrire quelque chose qui soit compatible avec **Thirsty Sword Lesbians** ? Fantastique ! Nous proposons une licence libre (disponible sur poweredbylesbians.com) qui vous permet de créer et de vendre vos propres œuvres qui se basent sur notre jeu. Nous avons hâte de découvrir les supers créations « *Powered by Lesbians* » de la communauté !

COMMENT FAIRE ?

Le détail des conditions d'utilisation se trouve dans le texte légal de la licence, mais pour résumer, vous pouvez utiliser le texte de **TSL** pour créer de nouveaux JdR ou des suppléments pour **TSL**, à condition de :

- ✦ Nous créditer
- ✦ Proposer votre nouveau texte sous une licence similaire afin que d'autres puissent s'en servir aussi

Afin d'éviter toute confusion, nous vous demandons de ne pas inclure « Thirsty Sword Lesbians » dans le titre, mais vous êtes libre de décrire votre création comme compatible avec ou prévue pour **Thirsty Sword Lesbians**.

Vous trouverez le texte de la licence et en apprendrez plus sur son utilisation sur poweredbylesbians.com !

UTILISATION DU LOGO

Vous n'avez pas la permission de sous-entendre que nous, ou l'un-e d'entre nous, soutenons votre création, ni d'utiliser les logos d'Evil Hat ou de Gay Spaceship Games.

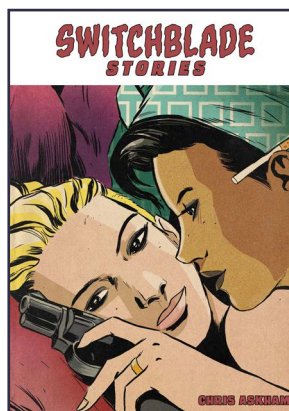
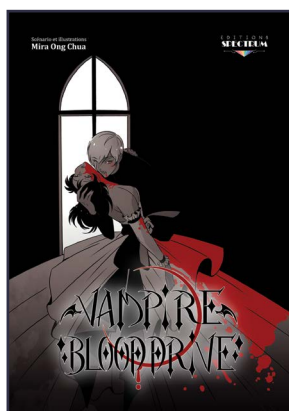
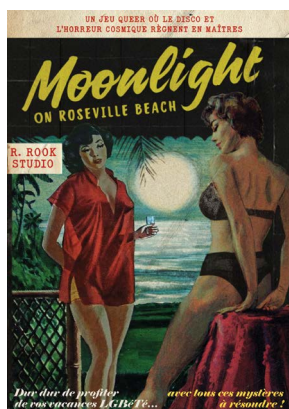
Cependant, nous avons un magnifique logo « *Powered By Lesbians* » que vous pouvez utiliser pour identifier votre travail comme se basant sur **TSL** ! Les détails concernant l'acquisition et l'utilisation de ce logo sont disponibles sur poweredbylesbians.com.



ÉDITIONS SPECTRUM

Des livres, BD et jeux funs ET inclusifs !

LGBT+ - Féminisme - Antiracisme - Écologie



Dégainez votre lame et mettez votre cœur à nu avec de nouveaux livrets de personnages, des cadres de jeu inédits et de nouvelles façons de jouer au JdR *Thirsty Sword Lesbians* !

Régalez vos comptes dans un match post-apocalyptique de roller derby, explorez les jungles de Vénus ou mettez un peu de gay-té dans le cycle arthurien ! Avec plus de vingt cadres de jeu, vous trouverez à coup sûr de quoi réjouir votre table.

Conçu par la crème de la scène indépendante, *Advanced Lovers and Lesbians* met à l'honneur de grands thèmes universels tels que la famille choisie et les relations émotionnelles. Les nouveaux livrets et règles alternatives alimenteront vos arcs narratifs les plus inventifs.

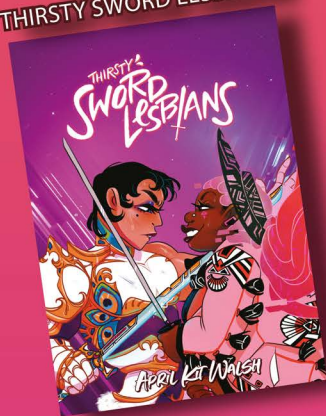
Vous trouverez dans cet ouvrage :

- ✦ 10 nouveaux livrets, dont la Naga métamorphe, la finaute Détective, l'Hologodesse et la Matriarche protectrice
- ✦ 21 cadres de jeu : bandez votre arc au Japon à l'ère Heian ou faites des riffs autour de Saturne dans un futur proche ; chaque cadre vous propose des personnages détaillés et des accroches scénaristiques
- ✦ 4 aventures offrant une porte d'entrée idéale pour votre groupe
- ✦ Des règles personnalisées pour accompagner les spécificités des cadres proposés
- ✦ Des tables aléatoires proposant une multitude de sources d'inspiration pour vos personnages, cadres de jeu et arcs narratifs
- ✦ De superbes illustrations capturant l'essence du spectre de personnages possibles dans ces univers variés et hautement queer

Rejoignez les milliers de personnes déjà séduites par le JdR multirécompensé *Thirsty Sword Lesbians* et passez à la vitesse supérieure avec *Advanced Lovers and Lesbians* !



Supplément pour
THIRSTY SWORD LESBIANS



14,99 €

EDITIONS
SPECTRUM



gay spaceship games

