

THIRSTY SWORD LESBIANS



APRIL KIT WALSH

Création et conception

April Kit Walsh

Contributions

Whitney Delaglio Dominique Dickey

Jonaya Kemper

Jamila Nedjadi

Alexis Sara

Consultation de p.e.v.

Avery Alder

Relecture inclusive

Jess Meier

Jamila Nedjadi

Révision

Karen Twelves

Relecture

Jenn Martin

Couv. et illus. intérieures

Kanesha C. Bryant

Logo et illus. intérieures

Hannah Templer

Autres illus. intérieures

Avery Andruszkiewicz

Chelsea Geter

Faith Schaffer

Kiku Hughes

Marty Tina G.

Naomi Castro

Ryan Kingdom

Trivia Fox

Direction artistique

Trivia Fox

Fred Hicks

Index

Sadie Neat

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 toustes nos souscripteures

© 2021 Evil Hat Productions, LLC et April Kit Walsh

© 2024 Éditions Spectrum

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 Maggie 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 sûre 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). Si vous vous sentez concerné-e par l'un des livrets de personnage, gérez ça avec votre thérapeute.

Evil Hat et Gay Spaceship Games souhaitent remercier les équipes playtest et relecture : Ada Ostrokol, Aimee Capehart,

Alexa Fae McDaniel, Alizée Butel, Amanda Rönne Idänge, Amber Autumn, Amber M Sheth, Andy Munich, Anthony Nomorosa, Bryanna Hitchcock, Cait, Cami Baumann-Jaeger, Carmen de la Cruz, Cassidy, Christie Fremon, Dawn A, Declan Feeney, Djinnaya Stroud, Eli, Elisha, Eric Ljosenvoor, Erin Kitten, ET, Extra-Ordinary-Dom, Fae Tyler, Franklin Kuzenski, Gem Vidal, Gina Ricker, Giulia Cursi, Henry "PandaDad" de Veuve, Jenny choque, Jonaya Kemper, Jupiter Simpson, Karen Twelves, Kari Rudd, Katherine Cross, Kira Magrann, Kona Goodhart, Lauren Bond, Lauren McManamon, Marianne Lagarias, Mark Durrheim, Marty Chodorek, Matt Cosgrove, Megan Reasor, Meghna S., Memory, Miles Crist, Nadja Otikor, Osiride, Phoebe S.C., Rachel, Raidin Kintana, Rayven Reid-Murray, S. Daniels, Saber Hope, Sarah Blake, Sarah Buchanan, Sarah Longstreth, Sarah Pieper, Sean Nittner, Spectralent, Stephanie Cheung, Stras Acimovic, Tatiana McLaren, Tegan Mannino, Tom Rylett, Tomer Gurantz, Tracy O'Brien, Ulfrigg, Vera Vartanian, Zooey Furiosa

Sommaire

5	<i>Introduction</i>	118	<i>Cadres de jeu et aventures</i>
6	<i>Qu'est-ce que TSL ?</i>	118	Création collaborative d'univers
6	Bases	119	Guide des cadres de jeu
7	<i>Jouer</i>	120	Par-delà les étoiles
7	Objectifs des joueuses	129	Café LGBThé
8	Flirt et répartie	134	Neon City 2099
10	Sécurité et consentement	142	Les Trois Ordres de Ferveur
15	<i>Mécaniques de base</i>	149	Les Violettes Dangereuses
15	Effectuer une Manœuvre	159	La révolution de Yuisa
16	Stats	166	Le guide des aventures
17	Bonus à suivre et continu	167	Le plus beau jour de leur vie
17	États d'âme	172	Le festival des Constellations
20	Ascendants	176	Paladines de Gal
21	Expérience et progression	179	Duellistes lesbiennes des Trois Maisons
25	<i>Manœuvres de base</i>	185	Monstres queers du château du Crâne Arc-en-ciel
25	Lire les Manœuvres	191	Par le pouvoir magique du cœur pailleté !
25	Manœuvres périlleuses	199	D'autres idées de scénarios
34	Manœuvres sentimentales	201	<i>Personnaliser la partie</i>
44	Manœuvres réparatrices	201	Qui doit faire la narration ?
47	Manœuvres spéciales	203	Pourquoi lancer les dés ?
49	<i>Créer les persos</i>	204	Quand inventer une Manœuvre ?
49	Étape 1 : Choisir les livrets	205	Personnaliser les Manœuvres de base
50	Étape 2 : Remplir les livrets	207	Variantes de règles
50	Étape 3 : Faire les présentations	213	Ajuster le postulat
51	Étape 4 : Relations	218	<i>Récits trans</i>
53	<i>Livrets de perso</i>	220	<i>Glossaire</i>
54	La Bête	224	<i>Remerciements</i>
58	L'Élué	225	<i>Index</i>
62	La Dévouée	229	<i>Matériel de jeu</i>
66	La Repentie	229	Palette
70	La Druidesse	230	Guide de démarrage
74	La Vaurienne	234	Références de la meneuse
78	L'Exilée	238	Manœuvres de base
82	La Sorcière	242	Création collaborative de monde
86	L'Arnaqueuse	244	Fiche des relations
90	<i>Mener la partie</i>		
92	Manœuvres de la meneuse		
96	Manœuvres de la meneuse et quelques conseils narratifs		
108	Structure du jeu		
112	Exemple de partie		



Introduction

De « languissantes lames lesbiennes » défont une despote tandis que ses troupes déferlent des contrées glacées du Nord. Elles embarquent pour une aventure stellaire afin de protéger des diplomates tentant de mettre un terme à une guerre incessante. Elles se retrouvent autour d'un thé au café du coin, tout en échangeant des regards timides... avant de devoir reprendre les armes pour défendre leur communauté. Même au cœur des conflits, elles aspirent à faire la paix avec leurs adversaires... voire à se lier à eux plus intimement encore.

Vos languissantes lames lesbiennes peuvent prendre la forme d'héroïnes medfan ou vivre dans une galaxie où les sabres sont laser. Elles trouveront leur place là où les épées s'entrechoquent et les cœurs s'emballent.

AMOUR, GLOIRE ET ÉPÉES

Des duels qui s'achèvent sur un fougueux baiser. Des sorcières qui développent leurs pouvoirs en aidant les autres à trouver l'amour. Une campagne mettant en scène des entremetteurs itinérants de planète en planète.

UNE COMMUNAUTÉ BIENVAILLANTE

Que les personnages viennent d'une planète, d'un ordre chevaleresque ou d'un sabbat, ils font partie d'une communauté défendant des valeurs fortes, qu'elles soient en péril ou non. Le sexisme, la transphobie, le racisme et toute forme d'intolérance ne sont ici pas la norme. Si les joueuses souhaitent se confronter à ces problématiques, elles pourront être mises en scène dans un autre environnement.

DE LANGUISSANTES LAMES LESBIENNES

En tant que languissante lame lesbienne, vous pouvez :

- + lutter pour un monde meilleur en faisant preuve d'intégrité et de compassion ;
- + vous battre pour les idéaux qui le méritent ;
- + aider un adversaire à se racheter ou le séduire ;
- + flirter, danser et faire la fête ;
- + résoudre des problèmes avec bravoure, finesse et panache ;
- + briller par vos réparties cinglantes et vos bons mots ;
- + vous faire des ami·e·s pour la vie et des ennemi·e·s juré·e·s.

Tout le monde **en piste !**

Qu'est-ce que TSL ?

Thirsty Sword Lesbians est un jeu de rôle (JdR) dans lequel vous pouvez raconter des histoires queers entre ami-e-s. Si vous aimez les épées et les personnages lesbiens tiraillés par leurs émotions, alors ce jeu est fait pour vous !

Même si vous n'avez jamais fait de JdR, ce livre contient tout ce dont vous aurez besoin pour apprendre à jouer et à mener une partie, y compris quelques scénarios pour vous lancer et des conseils pour créer votre propre aventure romantique.

Bases

Un JdR est, en gros, un jeu d'improvisation et de narration comprenant des règles pour vous aider à vous amuser.

Une personne endosse le rôle du/de la meneur-se de jeu (que l'on raccourcira en meneuse), et les autres joueront chacun-e un personnage joueur (PJ). Vous créez une histoire toutes ensemble, mais la meneuse et les PJ ont différents rôles.

La meneuse introduit l'univers et le scénario, et anime la discussion. Iel présente des défis aux personnages et s'occupe de la narration de tous les personnages de l'histoire qui ne sont pas des PJ : les personnages non joueurs (PNJ).

Les autres joueuses décrivent ou miment les actions de leurs personnages, et collaborent avec la meneuse pour s'assurer que tout le monde ait son moment sous les projecteurs.

Les règles de ce livre sont là pour vous aider à avoir des idées, à donner de l'espace à toutes les joueuses et à créer des rebondissements inattendus.



Jouer

La partie peut commencer dès que votre groupe se rassemble et se prépare à donner vie à votre monde imaginaire. Certains groupes préfèrent créer un rituel pour signaler que l'attention de tout le monde doit se diriger vers la partie, comme allumer une bougie, mettre une musique d'ambiance ou faire un résumé de la session précédente.

L'objectif de cette partie est que tout le monde s'amuse. Pour ceci, vous pouvez vous aider des principes suivants.

OBJECTIFS DES JOUEUSES

À cette table, tout le monde contribue à l'histoire, et chacun-e partage la responsabilité d'en faire une expérience de jeu positive.

Plongez dans l'action

Ce n'est pas un jeu de stratégie et de plans complexes. Écoutez votre cœur, allez au-devant du danger et soyez extraordinaires.

LA PUISSANCE DES ÉMOTIONS

Ce jeu vous invite à vivre les grands dilemmes émotionnels de votre personnage et à prendre soin des autres. Ce jeu est fait pour ressentir des émotions et nouer des liens. Pensez à partager ce que ressent votre personnage pour que les autres joueuses puissent l'inclure dans leur jeu. Si par exemple votre personnage a l'État d'âme Peur et a besoin de **Soutien émotionnel**, il aura plus de chances d'en recevoir si vous communiquez aux autres joueuses comment il se sent. De même, cultivez un environnement dans lequel vos camarades seront à l'aise pour explorer des émotions intenses, ou potentiellement des sujets difficiles. (*Sécurité et consentement*, page 10.)

INTÉRESSEZ-VOUS AUX AUTRES PJ

Vous êtes tous des queers badass et formidables. Faites de la place et créez des opportunités pour mettre les autres sur le devant de la scène. *Thirsty Sword Lesbians* est un jeu de relations. Imaginez des dynamiques intéressantes ou dramatiques entre les PJ. Donnez aux autres l'occasion de réfléchir et de prendre leurs propres décisions afin que chacun-e contribue à la narration.

Battez-vous pour la justice et la liberté

Beaucoup des problèmes que rencontrent les languissantes lames lesbiennes peuvent être résolus par la discussion ou la drague, mais pas tous. On ne peut pas pardonner à tout le monde, et lorsque les émotions fusent et les épées s'entre-choquent, vous constaterez parfois que votre adversaire tient trop à ses principes, que l'injustice lui sied ou simplement qu'il n'a aucune intention de se racheter. Vos PJ ne sont pas de parfaits modèles de vertu ; elles peuvent être des lesbiennes catastrophiques, des personnes imparfaites... Mais leur arc narratif devrait au moins les voir tendre vers une lutte pour des principes admirables.

Flirt et répartie

Nul besoin de savoir draguer ou d'avoir une bonne répartie dans la vraie vie pour incarner un personnage qui sait le faire ou le simuler dans votre jeu. Ce qui compte, c'est la collaboration et la communication.

Si vous ne savez pas quelle approche romantique serait la bienvenue auprès d'un personnage, vous pouvez simplement demander à la joueuse concernée en hors-jeu, essayer d'obtenir des rumeurs en jeu ou tenter de **Cerner la personne** via les mécaniques du jeu.



Les enjeux ne concernent jamais les *joueuses*, même lorsque leurs personnages entrent en conflit. Il vaut généralement mieux que vos camarades en sachent assez sur votre personnage pour savoir comment interagir avec. Vous pouvez leur donner des indices ou leur dire directement. Ce genre de communication retire peut-être une partie du mystère de la drague, mais ça n'empêche pas de se tromper et de s'amuser.

C'est la même chose lorsque vous essayez de trouver une réplique cinglante : si vous savez ce qui compte pour l'autre personnage et ce à quoi il est sensible, il sera plus facile de le blesser verbalement.

Si vous voulez vraiment que votre personnage sorte une réplique brillante et spontanée et que rien ne vous vient, vous pouvez toujours faire appel au reste de la table. Les personnages peuvent tout à fait avoir la vivacité d'esprit surnaturelle d'un groupe de joueuses entier.

Enfin, tous les personnages de **TSL** ne sont pas forcément doués avec les mots. Les lesbiennes timides/réservées peuvent elles aussi trouver l'amour.

Quelques idées de FLIRT (qui ne sont pas toutes de bonnes idées dans la vraie vie)

- + S'intéresser à son épée
- + Proposer de partager à manger ou à boire
- + L'inviter à se rapprocher
- + Læ regarder dans les yeux, rougir et détourner le regard
- + Læ regarder intensément dans les yeux
- + Vous faire passer pour un couple marié pour vous infiltrer quelque part
- + Relever son menton de la pointe de votre épée
- + S'intéresser sincèrement à sa personne et ses aspirations
- + Partager une histoire ou une photo embarrassante
- + Oups, il n'y a qu'un seul lit...
- + Rejeter vos cheveux en arrière au ralenti, de préférence avec des pétales de fleurs en arrière-plan
- + Essuyer une tache d'huile de moteur sur sa joue
- + Rester debout toute la nuit à parler de vos traumatismes
- + Faire les quatre cents coups ensemble
- + Lui offrir des fleurs ou la tête de ses ennemis
- + Lui demander de vous aider à enfiler un vêtement... ou à l'enlever
- + Danser et l'inviter à se joindre à vous
- + Soulever un rocher pour lui montrer vos muscles
- + Déchirer l'un de vos vêtements pour lui faire un bandage
- + Accentuer votre parfum, votre voix ou votre démarche
- + Lui proposer de visiter votre source chaude préférée

SÉCURITÉ ET CONSENTEMENT

Pour raconter des histoires dramatiques et profondes, toutes les personnes impliquées doivent se sentir en sécurité. Le jeu vous invite à vous investir dans vos personnages, à ressentir des émotions complexes voire de la vulnérabilité, et à explorer des identités queers qui sont fréquemment victimes d'abus dans notre société.

Thirsty Sword Lesbians vous aide à créer un environnement sûr et propice à du jeu de rôle émotionnel, même si ce que nous disons ici ne remplacera jamais le fait d'interagir avec empathie et bienveillance.

Tout d'abord, la structure du jeu veut que ce soit toujours vous, la joueuse, qui choisissiez les actions de votre personnage. Même si les mécaniques peuvent par exemple vous annoncer qu'un événement a ébranlé le personnage ou qu'il a cru à un mensonge, le jeu ne vous dictera jamais ce que votre personnage doit faire. Les mécaniques servent parfois à tenter ou à encourager les PJ d'aller dans une certaine direction, mais la décision revient toujours à la joueuse.

Ensuite, les mécaniques du jeu sont aussi là pour vous permettre de prendre de la distance avec les émotions de votre personnage lors d'un moment de jeu particulièrement intense. Si vous êtes en plein flirt mais que jouer la conversation vous paraît trop difficile, vous pouvez toujours proposer de faire un jet de **Séduction** et de sortir du personnage pour utiliser les mécaniques.

Enfin, le jeu vous encourage à utiliser les outils de sécurité ([page 12](#)) pour construire ensemble les thématiques de votre partie, pour veiller les un·e·s sur les autres ou pour bannir des éléments narratifs ou ludiques problématiques. Présenter les outils de sécurité au début du jeu et les rappeler lors de la partie permet également de rappeler que le bien-être collectif est le plus important. Cela permet aussi de faciliter l'expression d'un inconfort si la partie se dirige vers quelque chose qui mettrait quelqu'un mal à l'aise. À la fin de chaque session, tous les PJ gagnent 1 EXP si quelqu'un a utilisé un outil de sécurité pendant la session. Cela peut tout simplement être de vérifier que tout le monde est à l'aise ou demander si quelqu'un a besoin d'une pause, de boire quelque chose ou d'aller aux toilettes.

Pas de fachos et d'intolérants ici

Pour jouer à *Thirsty Sword Lesbians*, vous devez :

- + Soutenir l'émancipation raciale et queer et le féminisme intersectionnel
- + Respecter les personnes trans, non-binaires, intersexes et les femmes
- + Respecter les personnes racisées ; les personnes noires, autochtones, métisses et autres personnes de couleur
- + Respecter les travailleur-se-s du sexe
- + Respecter les personnes handicapées
- + Respecter les immigré-e-s
- + Respecter les lesbiennes et autres sexualités queers
- + Respecter les personnes vivant dans la précarité ou dans la rue
- + Respecter les personnes neurodivergentes, telles que celles sur le spectre autistique
- + Respecter les personnes grosses et de tous types de morphologies
- + N'exiger d'aucune personne qu'elle vous éduque sur ses oppressions

Si vous n'êtes pas d'accord, faites un peu d'introspection avant de jouer avec d'autres gens.

Si vous êtes d'accord mais que vous manquez de compassion envers vous-même sur un aspect de votre identité, c'est normal. On nous éduque à nous haïr de bien des façons. Venez célébrer l'existence et la joie de personnes comme nous !



Outils de Sécurité

Les techniques de sécurité présentées ici ont été sélectionnées pour leur franc-parler, leur flexibilité et leur simplicité. Tout le monde a différents besoins et préférences en termes de sécurité et de communication. Choisissez les outils qui fonctionnent pour votre groupe.

Il existe de nombreuses autres options, comme le TTRPG Safety Toolkit de Kienna Shaw et Lauren Bryant-Monk, disponible sur bit.ly/ttrpgsafetytoolkit.

La Palette

Avant la première session, établissez ensemble une Palette de concepts que vous souhaitez inclure ou exclure de la partie. Convenez d'un moyen d'ajouter quelque chose sur la liste anonymement si besoin (par exemple en s'adressant à la meneuse en privé, en modifiant un document partagé en ligne ou en faisant circuler une feuille). Décrivez ce qui vous fait envie dans le cadre du jeu pour que les autres joueuses (la meneuse comprise) puissent mettre ces aspects en avant. Décrivez quels éléments du genre vous préférez ne pas inclure, quelle qu'en soit la raison. Même s'il ne s'agit pas d'un sujet sensible pour vous ou d'un trigger, vous avez le droit de lister quelque chose comme élément indésirable. Vous en avez peut-être simplement marre des dragons et vous préféreriez parler d'autre chose.

Vous pouvez également vous servir de la Palette pour garder une trace de ce que les joueuses préfèrent exclure pour des raisons de sécurité, ou ce qu'on appelle les « limites » et les « voiles » : les limites sont ce qu'on exclut complètement de la fiction, et les voiles, ce qu'on peut inclure « hors champ », mais ne pas en faire le sujet du récit.

La Palette peut être modifiée à tout moment. Les joueuses ne penseront pas forcément à tout ce qu'elles ne voudront pas aborder à l'avance : faites attention si vous souhaitez inclure des éléments potentiellement offensants.

La Carte Faire le Point

Demander comment vont les autres est une manière simple et flexible de jouer en sécurité, et vous pouvez vous aider d'un repère visuel pour ne pas oublier de le faire, comme une coche ou un cœur dessiné sur une fiche cartonnée. Si vous voyez qu'une joueuse a l'air mal à l'aise ou que le sujet abordé devient sensible, voire si ça fait simplement longtemps que vous n'avez pas fait de pause, vous pouvez « faire le point ». Faire une pause dans la partie permet de prendre le temps d'exprimer ses besoins ou juste de conforter le fait que tout le monde s'amuse. Ça peut également être une bonne idée de faire le point avant d'introduire une thématique lourde, même si personne n'a exprimé de limite ou de voile sur cette thématique.

LA CARTE X

La carte X est similaire aux limites et aux voiles et sert de raccourci à utiliser au moment voulu. Tracez un X sur une feuille et placez-le au centre de la table. N'importe qui peut faire appel à la carte X en la touchant, en formant une croix avec ses bras ou simplement en le disant, et ainsi retirer un élément de la partie. Ne négociez pas, n'argumentez pas et ne minimisez pas les besoins exprimés par cette personne, et ne lui demandez pas de se justifier. Vous devrez peut-être revenir en arrière dans l'histoire et rejouer une scène sans l'élément problématique.

Si vous mettez une croix sur quelque chose, vous pouvez également le lister comme limite ou comme voile, ou expliquer le contexte ou la condition dans laquelle cet élément serait accepté. Par exemple :

- + **Limite** : pas de transphobie dans l'histoire.
- + **Voile** : la transphobie peut faire partie de la société patriarcale du cadre de jeu, mais je ne veux pas y avoir affaire directement.
- + **Condition** : je suis d'accord avec la mention de transphobie, tant que la personne transphobe est clairement montrée comme du côté des méchants et qu'on ne la laisse pas gagner.

Si l'étendue de la limite posée n'est pas claire, vous pouvez demander respectueusement de l'explicitier. Par exemple en demandant une petite clarification lors de la partie ou en proposant une pause pour en discuter. Précisez bien que la personne n'a pas à justifier sa limite ; le but est de comprendre exactement ce dont elle a besoin pour mieux l'honorer.

Une demande de clarification à la volée peut être moins stigmatisante qu'être pris-e à part. Le soutien de tout le groupe peut être important, et personne ne devrait être forcé-e à parler seul-e à seul-e avec une personne qui vient de læ blesser. Il est important que toutes les joueuses connaissent les limites, d'autant qu'une personne peut avoir ses propres besoins vis-à-vis d'un élément retiré du jeu, comme une limite plus stricte. La carte X encourage à exprimer directement ses limites et normalise l'attente générale que tout le monde la respecte. L'un de ses désavantages est que la pression sociale qui va à l'encontre de l'expression des limites peut être très forte malgré la présence d'un tel outil en jeu, et que le X peut paraître extrême. Les personnes qui ont du mal avec un sujet peuvent se retrouver paralysées ou minimiser leurs émotions. De plus, certaines utilisations de la carte X peuvent inciter à passer rapidement à autre chose et faire comme si le contenu retiré n'avait jamais existé, ce qui n'est pas toujours une bonne solution.



Mécaniques de BASE

Thirsty Sword Lesbians utilise plusieurs concepts de base, nommés et décrits dans cette section.

EFFECTUER UNE MANŒUVRE

Lorsque certaines situations surviennent dans l'histoire, vous faites une pause dans la discussion pour lancer des dés. Cela s'appelle effectuer une Manœuvre, et chaque Manœuvre se déclenche selon différentes conditions.

Chaque PJ a accès aux mêmes Manœuvres de base, ainsi qu'à quelques Manœuvres et fonctionnalités propres à son livret de personnage.

Lorsque vous lancez des dés, vous jetez deux dés à six faces et additionnez le résultat, pour obtenir un nombre entre 2 et 12. Vous y ajoutez souvent une stat, comme l'**Audace** ou la **Grâce**. Ce sera formulé ainsi : « lancez 2d6 + **Audace** » ou « lancez 2d6 + **Grâce** ». Si votre **Audace** est de 1, lancer 2d6 + **Audace** signifie lancer deux dés à six faces, les additionner et ajouter 1.

Chaque Manœuvre aura des conséquences différentes en fonction du résultat obtenu : 10 ou plus (10+), de 7 à 9 (7-9) ou 6 ou moins (6-). Un 6- est également appelé un résultat négatif. 7-9 est un résultat mitigé et 10+ un résultat positif. Ces termes renvoient au ton narratif qui suivra le résultat.

Dans ce jeu, aucun résultat de dés ne restera sans conséquence. Il se passera toujours quelque chose d'intéressant : ce que les dés déterminent, c'est s'il s'agit d'une bonne ou d'une mauvaise chose pour les PJ.

Résultat positif : lorsque vous obtenez un **10+**, le PJ réussit généralement ce qu'il essayait de faire de manière très efficace et sans grande complication. Il peut également découvrir quelque chose d'intéressant ou d'utile.

Résultat mitigé : sur un **7-9**, le PJ parvient à accomplir son but mais à un prix, ou avec une complication. Il peut également tomber sur une opportunité risquée.

Résultat négatif : sur un **6-**, la meneuse raconte quelque chose qui complique la vie des personnages : cela s'appelle faire une Manœuvre de meneuse. Celles-ci sont décrites dans *Mener la partie*, page 90. Un 6- ne signifie pas forcément que le personnage échoue à la tâche : ça peut signifier que ce n'était pas la meilleure idée pour une raison encore inconnue ou qu'une complication inattendue survient. Les

résultats négatifs sont souvent tout aussi amusants que les résultats positifs, parfois même plus. La [page 105](#) inclut des conseils de narration pour les résultats négatifs en fonction du ton et du rythme de la partie.

Lors d'un résultat négatif, le PJ gagne de l'expérience (*Expérience et progression*, [page 21](#)). N'ayez pas peur de faire des jets avec des stats faibles : ça sera sûrement l'occasion d'apprendre quelque chose.

STATS

Les stats décrivent globalement les talents de votre personnage et déterminent quelles approches ont plus de chances de mener à des résultats positifs face à des problèmes. La plupart des Manœuvres impliquent de faire un jet sur l'une des stats suivantes :

- ✦ **Audace** : compétences de maniement d'armes et force physique et mentale
- ✦ **Grâce** : élégance, sang-froid et agilité
- ✦ **Cœur** : sensibilité et expression émotionnelle
- ✦ **Esprit** : intelligence et savoir
- ✦ **Âme** : puissance métaphysique et intégrité



Bonus à suivre et continus

Certains effets du jeu octroient un « +1 à suivre » à un personnage. Cela signifie que le personnage ajoutera 1 à son prochain jet de dés. De même, un « +1 continu » octroie un bonus de +1 à tous les jets applicables pendant la durée de l'effet.

ÉTATS D'ÂME

Les épreuves physiques et émotionnelles auxquelles les PJ feront face peuvent les impacter mentalement sous la forme d'États d'âme. Les États d'âme sont des états émotionnels difficiles dont les effets sont à la fois narratifs et mécaniques.

Lorsqu'un personnage a un État d'âme, il reçoit un malus sur la Manœuvre de base correspondante.

En plus de leurs conséquences mécaniques, les États d'âme indiquent quelle émotion est particulièrement présente chez le personnage concerné, et rappellent à la joueuse d'explorer et d'exprimer ce que cela signifie pour elle.

Si vous subissez un sixième État d'âme, vous êtes à terre, ce qui signifie que vous restez en dehors de l'action jusqu'à la fin de la scène. Vous pouvez vous évanouir, vous lancer dans une litanie rageuse et décousue, vous rouler en boule ou vous faire assommer ; peu importe les détails, vous ne pourrez plus agir jusqu'à la prochaine scène (et vous aurez toujours cinq États d'âme au début de cette scène).

LES CINQ ÉTATS D'ÂME

Colère : vous bouilliez de rage ou vous explosez. Êtes-vous en colère contre quelqu'un ou contre vous-même ?

+ **Malus** : -2 pour **Cerner une personne**

Peur : vous vous figez, vous fuyez ou vous vous soumettez devant la source de votre peur. Votre angoisse peut vous empêcher de dormir ou de vous concentrer. Avez-vous peur de quelque chose de réel ou d'une chose qui va peut-être arriver ?

+ **Malus** : -2 pour **Combattre**

Culpabilité : vous ruminez de culpabilité ou vous cherchez à ce qu'on vous rassure. Vous sentez-vous coupable de quelque chose que vous avez fait ou de quelque chose que vous ressentez ?

+ **Malus** : -2 pour **Soutien émotionnel**

Désespoir : vous abandonnez un objectif ou un intérêt ou vous vous plaignez à voix haute. Avez-vous l'impression que vos objectifs sont inatteignables ou simplement de ne pas être à la hauteur ?

+ **Malus** : -2 pour **Affronter une catastrophe**

Insécurité : vous allez beaucoup trop loin dans votre interprétation d'une interaction ou vous êtes confronté-e à l'objet de votre jalousie. Vous devenez collant-e ou vous réclamez des compliments. Êtes-vous anxieux-euse parce que vous ne pensez pas mériter d'être proche de quelqu'un ou à parce que vous enviez les relations des autres ?

+ **Malus** : -2 pour **Séduire**

Retirer des États d'âme

Plusieurs Manœuvres vous permettent de retirer un État d'âme, ce qui signifie que vous pouvez le décocher et mettre fin à ses effets. Par exemple, lorsque vous offrez du **Soutien émotionnel** à une personne, elle peut choisir de retirer un État d'âme. Le cas échéant, cela s'applique immédiatement. En plus de permettre des moments de jeu intéressants, offrir du soutien émotionnel constitue un moyen important de se remettre d'un conflit. Mettez vos États d'âme en évidence dans votre jeu pour rappeler aux autres joueuses que votre personnage pourrait avoir besoin de soutien. Vous pouvez aussi simplement réclamer ou suggérer une scène d'entraide.

Les PNJ peuvent eux aussi être impactés au point de subir des États d'âme, qui peuvent également être dissipés avec des Manœuvres telles que **Soutien émotionnel**. Si un PNJ a un État d'âme et qu'une mécanique lui donne l'occasion de le retirer, il choisira généralement cette option.

Pour chaque État d'âme, il existe une action destructrice qu'un PJ peut entreprendre pour le dissiper. Si un personnage ne reçoit pas de soutien émotionnel, il a plus de chances d'agir de manière blessante ou toxique. Le besoin de retirer un État d'âme peut également être un prétexte pour créer du drama amusant entre les PJ. Les PNJ ne peuvent pas retirer d'États d'âme à l'aide d'actions destructrices.

Contrairement aux Manœuvres qui vous permettent de dissiper un État d'âme immédiatement, les Manœuvres destructrices vous autorisent à retirer un État d'âme à la *fin* de la scène dans laquelle vous agissez.

Certaines mécaniques peuvent même vous demander de retirer un État d'âme qui ne peut être dissipé qu'en entreprenant l'action destructrice associée. Lorsque vous cochez un tel État d'âme, mettez une marque pour vous en rappeler.

Les actions destructrices de chaque État d'âme sont :

- + **Colère** : cassez quelque chose d'important pour vous ou quelqu'un à qui vous tenez.
- + **Peur** : fuyez en abandonnant quelque chose d'important.
- + **Culpabilité** : sacrifiez quelque chose d'important uniquement pour vous punir.
- + **Désespoir** : adonnez-vous à un exutoire ou au plaisir au lieu d'agir.
- + **Insécurité** : agissez de manière imprudente pour confronter l'objet de votre jalousie et prouver votre valeur, sans conseil ni plan.

INFLIGER DES ÉTATS D'ÂME ET VAINCRE DES PNJ

Vous pouvez infliger des États d'âme à la fois aux PJ et aux PNJ. La joueuse qui contrôle le personnage concerné doit choisir un État d'âme qui n'a pas encore été coché en s'aidant de la situation narrative.

Beaucoup de conflits se terminent en les désamorçant, en séduisant ou grâce à un rebondissement. Cependant, si vous échangez des insultes ou des coups avec un adversaire et que vous voulez vraiment le vaincre et le mettre à terre, le seul moyen d'y parvenir est de lui faire cumuler les États d'âme.

La meneuse choisit combien d'États d'âme un PNJ peut prendre en fonction de son niveau de menace. Certains ennemis sont si faibles face aux prouesses des PJ qu'ils s'effondreront sans même un jet de dés. D'autres adversaires plus compétents doivent être vaincus en recevant un ou plusieurs États d'âme. Certains pourront être éliminés avec un seul État d'âme, mais les plus coriaces devront subir la totalité de leurs États d'âme, soit cinq.

Attention : lorsqu'un ennemi puissant subit un État d'âme, il est probable qu'il se déchaîne contre vous ! Certains adversaires réagissent automatiquement aux États d'âme, par exemple en appelant des renforts, en invoquant un cercle de feu rageur pour vous bloquer la sortie ou en lançant le compte à rebours de leur arme ultime. Retrouvez plus d'informations sur comment narrer ces réactions dans ***PNJ puissants et Manœuvres de meneuse suite à un État d'âme***, page 95.

Se Faire Vaincre

Se faire vaincre prive le personnage d'une partie de sa capacité d'agir, au moins jusqu'à la fin de la scène. Dans le cas des PNJ, c'est la personne qui les élimine qui décide ce qu'il se passe, en restant cohérente avec l'histoire qui a mené à sa défaite. Lors d'un duel, un adversaire peut se rendre, se faire assommer ou même se faire tuer. Une aristocrate peut être dans l'incapacité de continuer à argumenter parce qu'elle s'évanouit, se fait huer ou succombe au poison que l'Arnaqueuse a mis dans son verre. La meneuse peut mettre son veto sur les propositions qui ne seraient pas cohérentes avec l'histoire et la personnalité du PNJ.

N'oubliez pas qu'infliger un État d'âme s'avère violent émotionnellement, voire parfois physiquement. Vaincre une personne de cette manière n'a généralement pas pour but de la convaincre d'être d'accord avec vous ou de devenir une meilleure personne, et la laissera dans un état catastrophique. Ceci étant dit, certains combats sont nécessaires et le conflit est parfois inévitable devant l'oppression et les comportements toxiques. En plus, même les ami-e-s peuvent se blesser entre eux et personne n'est parfait, surtout pas les PJ complexes et torturés de **TSL**.

ASCENDANTS

Les Ascendants représentent l'influence émotionnelle qu'un personnage peut avoir sur un autre. Cela peut être l'affection d'un-e ami-e ou amant-e ou bien de quoi faire du chantage. Voyez cela comme « avoir l'ascendant sur quelqu'un ». Lorsque vous gagnez un Ascendant sur quelqu'un, notez-le dans votre livret de personnage. Il peut également être commode d'utiliser des jetons de couleur ou des pièces de monnaie pour différencier les Ascendants. La Bête peut par exemple avoir des jetons rouges. Lorsque vous gagnez un Ascendant sur elle, prenez un jeton rouge et laissez-le en évidence. À la fin de chaque session, gardez une trace des Ascendants en les notant ou en prenant les jetons en photo.

La Manœuvre de base **Influencer avec un Ascendant** décrit une manière de dépenser des Ascendants pour influencer une personne en bien ou en mal, et plusieurs Manœuvres de base et Manœuvres de personnage deviennent plus puissantes si vous dépensez un Ascendant, comme décrit dans les Manœuvres concernées.

Cette influence peut impliquer de tenter la personne pour qu'elle fasse ce que vous voulez, d'assister ou de nuire à ses jets de dés ou encore de recueillir des informations sur elle. Les Ascendants ne peuvent servir à décider des actions ou des sentiments d'un autre personnage à sa place.

PROGRESSION D'ASCENDANT

Si vous gagnez votre quatrième Ascendant sur une personne, un grand moment de lucidité vous permet d'apprendre quelque chose sur elle dont elle-même n'a pas conscience. La joueuse vous dit ce que vous apprenez (et peut demander des idées à la meneuse). Vous choisissez si vous souhaitez partager ce que vous avez compris avec le personnage ou non. Enfin, vous perdez tous vos Ascendants sur lui sauf un et vous gagnez 2 EXP. Certains scénarios peuvent ajouter des effets supplémentaires aux progressions d'Ascendant.

Certaines joueuses dépensent régulièrement des Ascendants pour assister, mettre des bâtons dans les roues ou influencer leurs camarades. D'autres les cumulent pour déclencher des progressions d'Ascendant. Toutes les approches se valent.

RÈGLES SPÉCIALES DES ASCENDANTS DE LA MENEUSE

À chaque session, la meneuse a un nombre d'Ascendants génériques égal au nombre de joueuses à utiliser pendant la session.

La meneuse peut dépenser ces Ascendants génériques pour **Influencer** un PJ s'il est plausible qu'il se laisse tenter ou convaincre par un PNJ dans la scène. La meneuse peut **Influencer** un PJ en dépensant un Ascendant à n'importe quel moment, pas seulement lorsqu'une joueuse obtient un résultat négatif.

Les PNJ peuvent obtenir des Ascendants sur les PJ suite à certaines Manœuvres. Ceux-ci suivent les règles habituelles des Ascendants : ils ne peuvent être dépensés que pour **Influencer** le PJ concerné et ne disparaissent pas à la fin de la session.

Les PNJ n'ont pas de progression d'Ascendant et peuvent accumuler un nombre infini d'Ascendants sur un autre personnage. Nous encourageons la meneuse à les dépenser plutôt que les collectionner.

Expérience et Progression

Les PJ gagnent de l'expérience (EXP) lorsqu'ils obtiennent un 6- ou si une Manœuvre le leur demande. Certaines Manœuvres demandent à un PJ de gagner de l'EXP lorsqu'une condition est remplie : le PJ ne peut gagner cette EXP que la première fois que cette condition est remplie dans une scène, pas à chaque fois.

Un PJ peut dépenser 5 points d'EXP pour Progresser.

Si vous jouez une session unique et non une campagne, vous gagnez une Progression toutes les 3 EXP et non tous les 5 EXP. Plusieurs mécaniques utilisent de l'EXP pour tenter ou inciter les PJ à faire quelque chose de sous-optimisé ou pour soulager la brûlure d'un résultat négatif. Ces mécaniques seraient inutiles dans une session unique où l'EXP n'a aucune importance ou s'il y avait besoin de trop d'EXP pour Progresser.

Il existe plusieurs options de Progression, listées à la fin de chaque livret de personnage ainsi que dans la section suivante. L'une des possibilités consiste à choisir une Manœuvre dans un autre livret. Mais vous ne pouvez choisir que l'une des Manœuvres listées dans la section **Manœuvres de personnage** des livrets. Les autres fonctionnalités propres aux livrets telles que les **Épreuves** de la Druidesse ou la **Dévotion** de la Dévouée sont réservées à ces archétypes. De même, si une Manœuvre de personnage repose sur une fonctionnalité de personnage et ne rime à rien sans elle, vous ne pouvez pas la prendre. Par exemple, la **Transformation** de la Bête dure jusqu'à ce que la jauge de Bestialité du personnage retombe en dessous de 4. Sans jauge de Bestialité, cette Manœuvre ne peut fonctionner, elle ne peut donc être utilisée par les autres archétypes.

PROGRESSION

Lorsque vous remplissez votre jauge d'EXP, vous pouvez choisir une option de Progression dans la liste. Vous pouvez même vous imaginer un nouveau costume lorsque votre personnage gagne un niveau.

Vos cinq premières Progressions doivent faire partie des six premières options de la liste. Après avoir choisi votre cinquième Progression, vous pouvez choisir de changer de livret de personnage ou de vivre heureux-se pour toujours. Choisissez l'une des deux dernières options lorsque le conflit émotionnel principal de votre personnage a été résolu ou éclipsé par un nouveau conflit correspondant à un autre archétype.

- + Choisir une nouvelle Manœuvre de votre livret
 - + Choisir une nouvelle Manœuvre de votre livret
 - + Choisir une Manœuvre de n'importe quel livret
 - + Choisir une Manœuvre de n'importe quel livret
 - + Ajouter 1 à une stat (3 max pour une stat)
 - + Ajouter 1 à une stat (3 max pour une stat)
-
- + Changer de livret (page 22)
 - + Vivre heureux-se pour toujours (page 23)

Que Se PASSE-T-IL LORSQU'ON CHANGE DE LIVRET ?

Changer de livret signifie que votre personnage a dépassé le conflit émotionnel qui le définissait et qu'il est en proie à quelque chose de nouveau. Par exemple, l'Arnaqueuse peut ne plus avoir peur de dire ce qu'elle ressent, mais prend l'habitude de fuir ses émotions lorsqu'elles sont trop fortes et devient une Vaurienne. Ou la Sorcière a confiance dans les relations sociales qu'elle entretient avec ses amis monstres, mais ne sait pas si elle doit s'exprimer avec authenticité ou essayer d'être normale, et devient une Bête. Ou encore, la Dévouée se rend compte que sa Dévotion était toxique au point de blesser les autres, et devient une Repentie. Il est également possible qu'un vieux conflit ne soit pas résolu mais qu'un nouveau prenne le dessus.

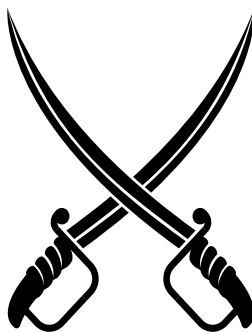
Vous gagnez les stats, les fonctionnalités et les Manœuvres de personnage du nouveau livret, comme si vous créiez un nouveau personnage. Vous pouvez aussi vous imaginer un nouveau costume qui reflète ce nouvel archétype.

Vous perdez les effets mécaniques et les Progressions de votre ancien livret, mais vous pouvez garder une Manœuvre de personnage. Faites comme si vous aviez choisi la Progression « Choisir une Manœuvre d'un autre livret », sauf que vous n'aurez pas besoin de la rayer de votre livret et que vous pourrez quand même choisir cette Progression deux fois.

Vous conservez vos Ascendants et vos États d'âme, ainsi que tout élément narratif pertinent de votre personnage, même si vous ne gardez pas leurs impacts mécaniques. Vous pouvez toujours avoir des fidèles qui croient en votre Destinée, mais celle-ci ne vous gouverne plus. Vous pouvez garder votre familier fantomatique, mais il n'aura plus d'effet mécanique à moins de conserver cette Manœuvre de personnage.

Vivre Heureux-Se pour toujours

Lorsque vous optez pour la Progression « Vivre heureux-se pour toujours », votre personnage est retiré de la partie. Il peut réapparaître en tant que PNJ, mais son histoire et ses émotions ne sont plus essentielles au récit. Vous pouvez raconter son épilogue et décrire la résolution de son conflit émotionnel et à quoi ressemble la suite de sa vie.





MANŒUVRES DE BASE

Les Manœuvres de base sont accessibles à tous les personnages joueurs et fournissent la structure de base des interactions narratives. Elles servent à zoomer sur un moment dramatique, à créer de la tension ou à dire à la meneuse quand compliquer les vies des PJ.

LIRE LES MANŒUVRES

Chaque Manœuvre a un nom, un déclencheur et une description de ce qui se produit en fonction de votre résultat. Pour rappel, un résultat négatif est de 6-, un résultat mitigé est situé entre 7 et 9 et un résultat positif est de 10+.

Chaque description est suivie de notes et précisions supplémentaires qui ne se trouvent pas dans les **Références des Manœuvres de base**.

Les Manœuvres respectent la convention suivante : « vous » fait toujours référence au personnage qui effectue la Manœuvre, et « iel », « il » ou « elle » fait référence à un autre personnage affecté par la Manœuvre.

Si une Manœuvre vous demande de choisir un certain nombre d'options dans une liste, vous ne pouvez choisir la même deux fois, sauf instruction contraire.

MANŒUVRES PÉRILLEUSES

Combattre

Lorsque vous souhaitez mettre quelqu'un à terre en recourant à la violence, lancez 2d6 + **Audace** ou **Grâce** :

- 10+** Choisissez 3 options et votre adversaire en choisit 1 qui s'applique à vous en réaction
- 7-9** Choisissez 2 options et votre adversaire en choisit 1
 - ✦ Draguez ou provoquez votre adversaire et gagnez un Ascendant sur lui
 - ✦ Votre violence physique ou verbale lui inflige un État d'âme
 - ✦ Créez une opportunité pour un-e alli-e à l'aide d'une prouesse ou d'une distraction
 - ✦ Prenez un objet à votre adversaire ou adoptez une posture supérieure

Vous ne pouvez pas choisir plusieurs fois la même option lors d'une seule Manœuvre **Combattre**. Par exemple, vous ne pouvez pas gagner trois Ascendants sur un 10+.

Combattre a toujours un coût, même sur un 10+. Vous perdez forcément quelque chose, car votre adversaire pourra toujours choisir une option dans la liste lui aussi. Vous êtes certes des êtres capables et talentueux, mais ça ne vous empêche pas d'avoir besoin de **Soutien émotionnel** après un affrontement violent.

Cependant, **Combattre** est parfois nécessaire. Si votre adversaire est une cause perdue, faites-lui cumuler les États d'âme jusqu'à le rendre hors d'état de nuire. Un adversaire est vaincu lorsqu'il reçoit un certain nombre d'États d'âme : de un à cinq en fonction de son niveau de menace.

N'oubliez pas que ce n'est pas parce que vous croisez le fer avec quelqu'un que vous utilisez forcément la Manœuvre **Combattre**. Si votre intention est de **Cerner cette personne**, choisissez plutôt cette Manœuvre. Vous pouvez également la **Séduire** ou **Affronter une catastrophe** pour elle. N'utilisez cette Manœuvre que lorsque vous échangez des coups dans le but de nuire à la capacité de combat de votre adversaire.

Si vous « prenez quelque chose » à votre adversaire, ne choisissez pas quelque chose de trop philosophique ou abstrait. Cela doit pouvoir être justifié par le récit. Vous pouvez lui couper sa ceinture, dérober son bâton de Puissance, adopter une posture supérieure ou encore prendre les commandes du vaisseau à sa place.



Vous ne devriez pas essayer de lui voler « sa volonté de combattre », « ses poumons » ou encore « sa planète ». Cherchez plutôt quelque chose qui soit à la même échelle que les autres options de la liste. De plus, vous ne pouvez prendre l'épée d'un PJ sans le consentement de la joueuse, à l'exception des Manœuvres de meneuse ou si le PJ est vaincu. Être privé-e de votre épée n'a aucun effet mécanique, mais vous y êtes émotionnellement très attaché-e.

Si le **Combat** sert à mettre quelqu'un à terre, plusieurs des options proposent des chemins narratifs pour résoudre un conflit d'une manière différente. Les Ascendants impliquent une vulnérabilité émotionnelle ; des alliés peuvent gagner des opportunités et vous pouvez prendre quelque chose à votre adversaire ou changer le contexte du conflit. En plus des nombreuses autres options disponibles, tout ceci fait qu'il est rare de se débarrasser d'un adversaire en le **Combattant** à répétition.

Si deux PJ désirent **Combattre**, assurez-vous avant tout que l'intention est bien de mettre l'autre à terre. Il est possible qu'une personne cherche plutôt à **Cerner** ou **Séduire** (soit l'adversaire, soit un témoin). Assurez-vous également que ce ne soit pas un prétexte pour résoudre une dispute hors jeu qui devrait être réglée par une conversation entre les joueuses. Si deux PJ veulent vraiment **Combattre**, les deux joueuses lancent cette Manœuvre et résolvent alternativement chaque option sélectionnée en jouant la scène. Si un ou les deux PJ sont vaincus lors de la résolution, ils peuvent quand même résoudre les autres effets de leur Manœuvre avant d'être mis à terre. Ainsi, si votre adversaire choisit comme première option de vous infliger un État d'âme et que cela vous met à terre, vous pouvez quand même faire vos choix, prendre des Ascendants, infliger des États d'âme, etc.

En clair, ce jeu ne se focalise pas sur infliger de la violence envers les autres PJ. Cela causera généralement beaucoup de problèmes aux PJ, mais la colère nous pousse parfois à faire des bêtises. Si vous voulez surtout faire des duels entre PJ, consultez la règle exceptionnelle des *Manœuvres de combat avancées* (page 207).

EXEMPLE : COMBATTRE

Hannah la Vaurienne et Lucia l'Élue sont venues à la rescousse de la cheffe rebelle du maléfique Empire intergalactique, mais le Baron Fatal s'interpose entre elles et leur vaisseau.

Jo (Hannah) : Il va falloir qu'on trouve un autre moyen de partir d'ici...

Minh (Lucia) : Non, c'est notre meilleure chance d'éliminer le Baron Fatal avant qu'il n'envoie une autre planète dans la Zone des cauchemars. J'active mon sabre laser. « Au nom des peuples libres des Cinq Étoiles, rends-toi ou fais face à la Justice ! »

Sadie (meneuse) en tant que Baron Fatal : « J'accepte ton défi, petite inconsciente. » Il invoque une épée d'éclairs noirs et s'approche lentement de toi.

Jo (Hannah) : « Je le sens mal. » Je sors ma fidèle épée-fouet en regrettant qu'elle ne soit pas faite de lasers et d'éclairs.

Minh (Lucia) : Tu dis ça parce que j'agis à l'encontre de ma Destinée. Je le paierai plus tard, mais ça vaudra le coup. Je bondis haut dans le ciel et j'abats mon sabre laser sur lui ! J'ai obtenu... un 7. Ça suffira ! J'ai deux options, donc... J'ai vraiment envie de lui infliger un État d'âme, et je crois que, pour la deuxième option, je vais le distraire pour laisser Hannah et la cheffe rebelle s'enfuir.

Sadie (meneuse) : Ouais, ça marche. Pour l'État d'âme, je pense que tu l'as mis en Colère. Pour la distraction, tu peux soit créer une opportunité, soit adopter une position supérieure par rapport à lui, donc oui, tu peux le faire. Son attention est focalisée sur toi, et tu as l'impression que ce n'est pas seulement parce que tu l'énerves. Il peut choisir une option de ta Manœuvre **Combattre**, lui aussi, et il va prendre un Ascendant sur toi. Rien de sexy. Vos lames s'entrechoquent, et tu te vois dans sa visière à travers les étincelles, et tu as l'impression que son regard transperce ton âme et qu'il y perçoit une sorte de vérité enfouie.

Minh (Lucia) : Argh !

Sadie (meneuse) : Et maintenant, il va se déchaîner parce que tu l'as mis en Colère...

Jo (Hannah) : Je peux juste dire que la cheffe rebelle et moi, on s'est enfuies ?
« Merci pour la diversion, mon chou ! »

AFFRONTER UNE CATASTROPHE

Lorsque vous repoussez vos limites pour accomplir quelque chose d'extraordinaire qu'une autre Manœuvre ne permet pas, ou pour éviter un danger qui vous menace vous ou quelqu'un d'autre, dites ce que vous acceptez de sacrifier et choisissez votre approche :

- + Puissance, résistance ou courage. **+Audace**
- + Rapidité ou élégance. **+Grâce**
- + Charme ou perspicacité sociale. **+Cœur**
- + Intelligence ou savoir. **+Esprit**
- + Volonté ou compétence métaphysique. **+Âme**

10+ Faites-le avec style. Au choix de la meneuse, vous pouvez apprendre une nouvelle information, découvrir une opportunité ou gagner un Ascendant.

7-9 La meneuse vous propose un dilemme difficile ou un succès contre un sacrifice.

Affronter une catastrophe est une Manœuvre fourre-tout qui représente les vastes possibilités de situations qui posent une tension narrative importante mais ne s'intègrent pas dans les autres Manœuvres. Elle sert également lorsqu'un obstacle est si puissant que vous n'êtes pas en posture narrative d'effectuer une autre Manœuvre avant de faire face au danger. Par exemple, certaines personnes sont si terrifiantes ou fascinantes que vous devrez **Affronter une catastrophe** avant de pouvoir vous mettre en posture de **Combat** ou les **Séduire**.

Dans de nombreuses situations, un PJ peut surmonter une situation dangereuse sans jeter aucun dé. Vous n'avez pas besoin de dégainer vos dés chaque fois qu'un personnage peut échouer. Les protagonistes de *Thirsty Sword Lesbians* n'ont pas besoin de dés pour se balancer sur des lustres, repérer des indices sur une scène de crime ou arriver à temps pour interrompre un mariage. Laissez-les se balancer sur ce lustre pour se mettre en position pour une Manœuvre... ou simplement pour le style. Donnez-leur l'indice qu'ils voient sur la scène de crime et centrez l'enquête sur les personnes impliquées. Faites-les arriver pile à temps, au moment le plus théâtral. S'ils n'arrivent pas à interrompre le mariage, cela ne devrait pas être dû à des chevaux trop lents, mais à la manière dont le drame se déroule une fois dans la scène.

Cette Manœuvre peut être déclenchée face à un danger physique (sauter par-dessus le brasero pendant que des archers vous canardent de flèches) ou social (enfreindre le protocole pour doubler tout le monde et délivrer votre message d'avertissement urgent à la Souveraine).



Il peut s'agir de faire passer de la propagande illégale sous le nez des gardes ou de lutter contre l'envie de faire des jeux de mots pendant le discours du Prophète.

Choisissez une stat qui soit cohérente. Souvent, plusieurs stats sont possibles, mais il n'en existe aucune qui puisse correspondre à toutes les situations. La meneuse a le dernier mot.

Vous pouvez également **Affronter une catastrophe** lorsqu'une autre personne est menacée. Cela n'est généralement possible qu'entre deux Manœuvres ; vous ne pouvez en effet pas sauver quelqu'un des conséquences directes de la Manœuvre en cours de résolution. Par exemple, si la Sorcière **Combat** et que son adversaire choisit de lui infliger un État d'âme, vous ne pouvez l'en empêcher.

Mais souvent, la meneuse annoncera qu'un danger est sur le point de survenir. Une géante donne des coups de masse dans la direction de quelqu'un ou la véritable comtesse est sur le point d'entrer dans la salle du trône et de ruiner la tentative de l'Arnaqueuse de se faire passer pour elle. À ce moment-là, vous pouvez **Affronter une catastrophe** pour mettre fin à la menace. Si la situation n'est pas claire, demandez à la meneuse. La meneuse choisira davantage ce genre d'Manœuvres « douces » lors d'une partie à l'ambiance power fantasy ou évasion, et infligera des conséquences plus directes si le ton est plus grave. N'oubliez également pas de demander à l'autre joueuse : elle préfère peut-être relever le défi sans qu'on intervienne.

Affronter une catastrophe demande un peu plus d'imagination et de réactivité à la meneuse que les Manœuvres aux effets précisément définis ; particulièrement dans le cas d'un résultat mitigé (7-9). En cas de doute, inspirez-vous de ce que le PJ était prêt à sacrifier ou donnez à un dangereux PNJ un Ascendant sur le PJ en question en échange de sa réussite. L'Ascendant peut représenter, par exemple, une remarque suffisante du PNJ selon laquelle le PJ aurait frôlé le danger, ou un PNJ qui aide le PJ contre toute attente.

Et n'oubliez pas qu'il ne s'agit pas d'un résultat négatif : ne lui donnez pas une « réussite » à un tel prix que cela reviendrait à échouer. Le sacrifice devrait être moins important que le danger qu'il essayait d'écarter, ou en tout cas *différent*, même dans une partie au ton plus grave.

Dans le cas d'un résultat positif, la meneuse doit s'assurer que la conséquence est narrativement satisfaisante. Si le résultat de la Manœuvre **Affronter une catastrophe** permet à l'histoire d'avancer, cela compte comme une réussite. Autrement, donnez au PJ une opportunité supplémentaire en récompense de ce résultat positif : par exemple impressionner un PNJ qui propose une nouvelle approche ou apprendre un secret qui servira plus tard dans l'histoire.

Si vous créez un cadre de jeu qui implique une source de danger fréquente et répétée, vous pouvez peut-être inventer une Manœuvre personnalisée qui la représente (*Personnaliser les Manœuvres de base*, page 205).



EXEMPLE : AFFRONTER UNE CATASTROPHE

Masako la Dévouée vient d'apprendre que l'héroïne masquée qui exécute des malfaiteurs est en fait son amie d'enfance, Ryuuko.

Malaya (meneuse) : Tu vois la détermination dans le regard de Ryuuko lorsqu'elle pointe son glaive au niveau de ton cœur. Elle n'est pas là pour discuter : si tu veux faire autre chose que **Combattre**, il te faudra d'abord **Affronter une catastrophe**.

Lisa (Masako) : Quoi ? Pourquoi, Ryuuko ?! Je ne veux pas la **Combattre**... Je crois que je ferais mieux d'éviter ses coups jusqu'à découvrir pourquoi elle fait ça. Je peux le faire avec **Grâce**, c'est ça ?

Malaya (meneuse) : Oui, la **Grâce** te permet d'utiliser ton agilité pour esquiver et parer.

Lisa (Masako) : Oh, attendez ! Et si j'**Affrontais une catastrophe** avec **Cœur** en faisant appel à notre amitié ? En lui rappelant notre passé pour la faire hésiter ?

Malaya (meneuse) : Pas de souci ! Que lui dis-tu ?

Lisa (Masako) : Je garde mon épée au fourreau. Je la regarde dans les yeux pour qu'elle voie que je tiens toujours à elle et que je ne comprends pas pourquoi elle fait ça. « Ryuuko, je ne sais pas ce qui est arrivé depuis que je suis partie, mais je te connais. Tu ne veux pas me faire du mal. »

Malaya (meneuse) : Une étincelle traverse son regard pendant qu'elle réfléchit à tes paroles. Lance les dés.

Lisa (Masako) obtient un 6.

Malaya (meneuse), en tant que Ryuuko : « Autrefois, il y a bien longtemps, je pensais te connaître, moi aussi. Mais on avait tort toutes les deux. » C'est encore plus troublant de la voir se précipiter vers toi avec son style si familier et une intention aussi mortelle, et tu manques de peu de te faire renverser. Je crois que tu peux prendre l'État d'âme Peur. Et n'oublie pas de prendre 1 EXP pour ce 6-.

Lisa (Masako) : Peur, ça me paraît logique. Ça veut dire que je dois la **Combattre** maintenant ?

Malaya (meneuse) : Non : tu as fait face au danger et en as subi les conséquences. Ce n'est pas parce que tu as obtenu un résultat négatif que tu es obligée de **Combattre**.

Lisa (Masako) : OK, tant mieux, parce que je veux la **Cerner** pour découvrir ce qu'elle veut !

TITUBER (MANŒUVRE DE RÉACTION)

Lorsque vous subissez une attaque physique ou émotionnelle violente, choisissez une option parmi les suivantes en fonction du nombre d'États d'âme que vous avez.

4-5 États d'âme :

- + Vous êtes impuissant-e pour le reste de la scène.
- + Vous subissez une cuisante humiliation et cela se saura ; cela peut être la conséquence d'un échec durant la confrontation ou d'une confession faite dans le feu de l'action.
- + Choisissez 2 options de la liste « 0-3 États d'âme ».

0-3 États d'âme :

- + Vous vous en prenez à une personne dont l'opinion est importante pour vous : provoquez-la pour qu'elle fasse quelque chose de déraisonnable ou de dangereux, et si vous avez un Ascendant sur elle, utilisez-le.
- + Vous hésitez ou trébuchez et votre adversaire gagne une opportunité.
- + Vous serrez les dents et encaissez ; marquez deux États d'âme.

Cette Manœuvre se déclenche lorsqu'un élément du récit bouleverse gravement le bien-être physique ou émotionnel de votre personnage. Elle est souvent le résultat d'une Manœuvre de meneuse, et plus le ton de l'histoire est sombre, plus cette Manœuvre sera fréquente. Mais si quelque chose dans le récit vous semble correspondre à cette Manœuvre, vous pouvez l'invoquer vous-même pour faire un gros plan sur les conséquences émotionnelles de votre personnage.



Les coups qui vous font **Tituber** sont forcément plus graves que ceux qui vous infligent un État d'âme. Le coup peut vous faire tituber physiquement, par exemple se prendre un rayon laser ou se faire jeter d'un balcon. Il peut également être plus émotionnel, comme recevoir un commentaire qui tape pile dans vos insécurités ou se faire trahir par un être aimé.

EXEMPLE : TITUBER

Sayyida (meneuse) : Le boulet de canon transperce la coque du navire et explose, projetant des éclats de bois partout. Tu vois que le mât est fissuré et l'équipage panique. Tu **Titubes**.

Bonny (Alondra) : Je n'ai qu'un État d'âme, Peur... Mais vous savez quoi, je vais sourire et encaisser le choc. La princesse pirate Alondra ne titube jamais. En tout cas, pas en apparence. Je dois marquer deux États d'âme supplémentaires : à l'intérieur, j'éprouve de l'Insécurité et du Désespoir. J'ai sans doute perdu mon navire, l'héritage de ma famille, et ça fait encore plus mal que les échardes qui s'enfoncent dans ma peau.

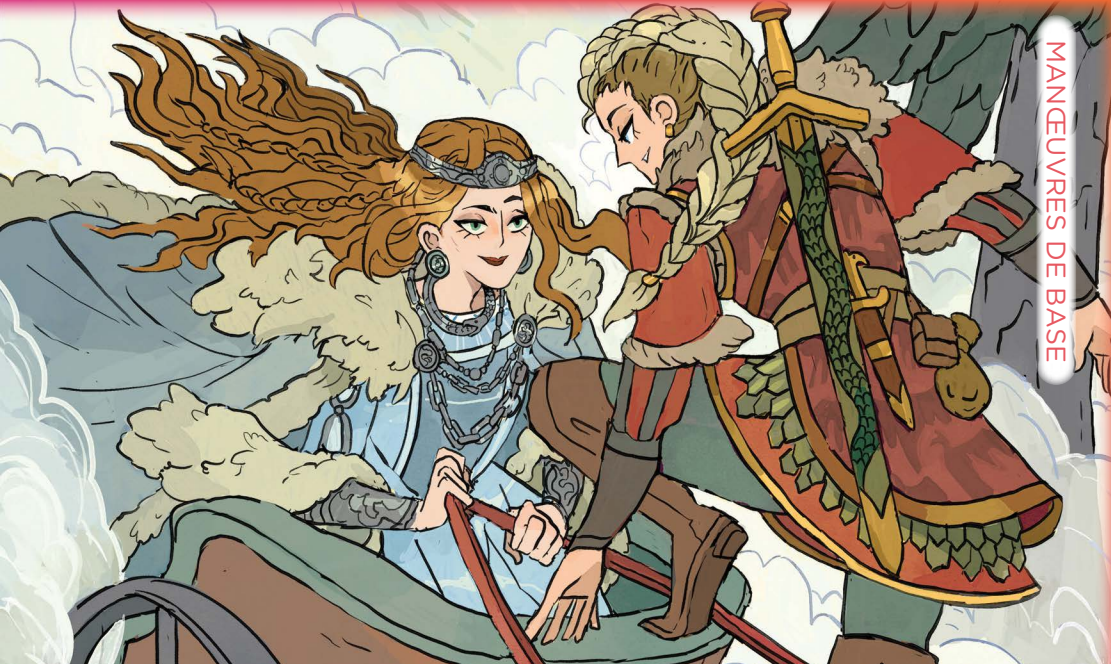
MANŒUVRES SENTIMENTALES

Séduire

Lorsque vous tentez de plaire physiquement ou émotionnellement à quelqu'un, lancez 2d6 + **Cœur** :

- 10+** Gagnez 1 Ascendant sur votre cible et cette dernière choisit 1 option
- 7-9** Gagnez un Ascendant sur votre cible, sauf si elle décide de choisir 1 option
 - + Être troublé-e et embarrassé-e
 - + Promettre d'offrir ce qu'il croit que vous désirez
 - + S'abandonner au désir

Séduire une personne est la manière la plus basique d'obtenir des Ascendants sur elle. Il peut arriver qu'une autre joueuse vous suggère d'utiliser l'action **Séduire** sur elle parce qu'elle trouve que votre PJ vient de faire quelque chose de sexy ou de romantique, même si vous n'en aviez pas l'intention. Cette Manœuvre ne nécessite pas que votre personnage ait réellement l'intention d'allumer quelqu'un.



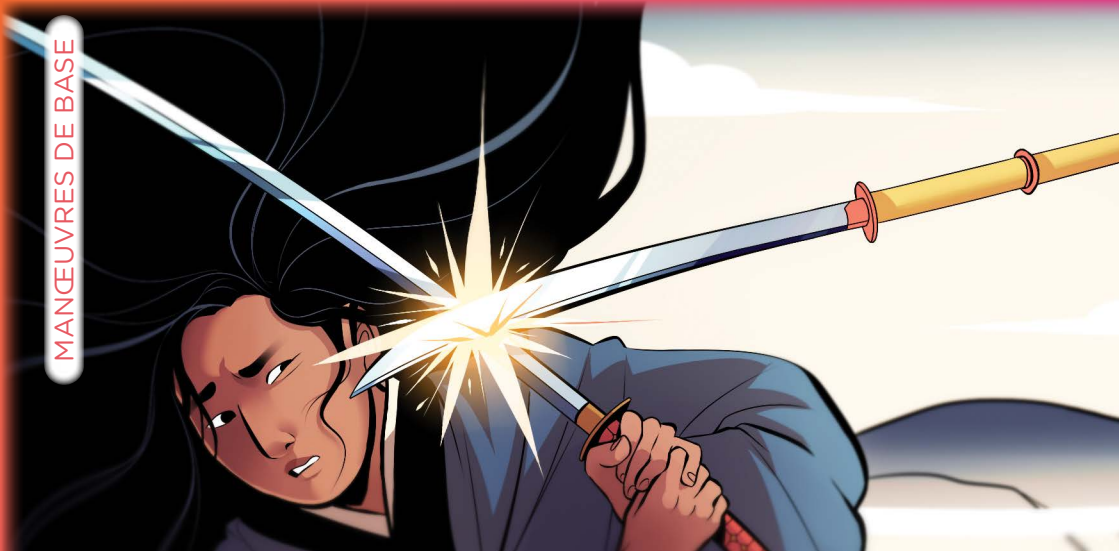
Si vous essayez de **Séduire** un personnage et que sa joueuse pense que votre méthode ne fonctionnera pas, vous avez plusieurs options :

- ✦ La joueuse peut vous suggérer une autre approche qui correspondrait plus à son personnage, et vous revenez en arrière.
- ✦ Vous pouvez décider de laisser tomber et d'amener le récit dans une autre direction.
- ✦ Vous pouvez expliquer les effets de la Manœuvre d'une manière cohérente avec le récit : vous gagnez un Ascendant sur le PJ parce que sa réaction vous permet de mieux le comprendre ; il est troublé et embarrassé parce qu'il est mal à l'aise ; ou il vous fait une promesse pour mettre fin à cette situation gênante.

Cette Manœuvre inclut des éléments de sécurité et de collaboration en donnant le pouvoir décisionnel à la cible, et avec la formulation de l'option « S'abandonner au désir ». La cible doit désirer un certain résultat pour pouvoir être **Séduite**.

Il est aussi possible que votre meneuse vous autorise à **Séduire** tout un groupe de personnes. Elles peuvent collectivement être troublées et embarrassées, vous offrir quelque chose ou S'abandonner au désir. Ou l'un-e d'entre elles peut vous offrir un Ascendant ou choisir l'une des options.

Il s'agit de la Manœuvre principale pour influencer directement une personne et obtenir des Ascendants, mais si elle ne convient pas, vous pouvez envisager de **Cerner une personne** en demandant ce qui est important pour elle et ce qui la ferait changer d'avis. Et, bien sûr, toute méthode pour obtenir un Ascendant sur une personne peut servir à l'**Influencer** en le dépensant.



EXEMPLE : SÉDUIRE

Vash la Repentie vient de bondir sur le char de la Dame des Chaînes en pleine course.

Teeja (Vash) : Je sais que je lui plais depuis que j'ai abandonné mon poste à son service. Donc je me tiens sur son char, les cheveux au vent, et je m'approche d'elle. « Tu n'as pas vraiment envie de te battre, je me trompe ? »

Ismat (meneuse) : Joli ! Fais une Manœuvre de **Séduction**.

Teeja (Vash) : Oh-oh. J'ai eu un 4.

Ismat (meneuse) : Génial ! Bon. Avant toute chose, ce résultat négatif te donne 1 EXP. Tu te rapproches donc d'elle, et tu sens le métal froid de ses chaînes sur ta peau et son souffle chaud sur tes lèvres.

Teeja (Vash) : Oh non, c'est moi qui me fais séduire, pas vrai ?

Ismat (meneuse) : Mmmmh... Donne-lui un Ascendant. Tu sens un collier métallique se refermer autour de ton cou, et une chaîne te plaque à l'intérieur du char. « Ça t'a manqué, pas vrai ? » dit-elle. C'est une question rhétorique.



CERNER UNE PERSONNE

Lorsque vous essayez de comprendre quelqu'un, lancez 2d6 + **Esprit** (+3 si vous dépensez un Ascendant) :

10+ Vous pouvez poser 2 questions, tout de suite ou plus tard dans la scène

7-9 Vous pouvez poser 2 questions, mais la cible peut en poser 1 en retour

- + Que ressens-tu à propos de _____ ?
- + Qu'espères-tu obtenir de _____ ?
- + Comment pourrais-je te convaincre de _____ ?
- + Qu'aimes-tu le plus ?
- + Que ressentirais-tu si je _____ ?

Les personnages que vous rencontrerez auront probablement des objectifs secrets, des désirs enfouis et des angoisses existentielles intenses. Lorsque vous parlez à ou observez une personne, vous pouvez utiliser cette Manœuvre pour en apprendre plus sur ce qu'elle ressent.

Votre personnage n'est pas obligé de poser littéralement les questions de la liste, et l'autre personnage ne doit pas forcément y répondre à voix haute. Mais vous pouvez interpréter sa réponse à partir de son langage corporel, en l'observant minutieusement ou même à l'aide d'une détection technologique ou métaphysique. Si vous avez du mal à définir la manière dont vous recevez l'information, vous pouvez toujours dire que c'est grâce à votre super intuition.

En plus de ces questions, certaines vérités ne se révèlent qu'entre des lames entrecroisées. Lors d'un conflit physique, votre livret de personnage vous donne deux questions supplémentaires à poser durant cette Manœuvre. Vous pouvez en poser une gratuitement (même sur un 6-). Vous pouvez aussi poser l'autre question, mais elle comptera comme option choisie pour cette Manœuvre au lieu d'une question bonus.

EXEMPLE : CERNER UNE PERSONNE

Masako la Dévouée a réussi à survivre aux premiers instants de ses retrouvailles avec son amie d'enfance, Ryuuko, mais elle ne sait pas pourquoi sa vieille amie a des intentions aussi sanguinaires.

Lisa (Masako) : J'ai l'impression que je vais devoir me défendre ! Je sors mon épée à lame inversée et le tranchant de sa lame rencontre la partie émoussée de la mienne. Voyons si j'arrive à rester vivante assez longtemps pour découvrir son objectif. « Je ne te ferai jamais de mal. Je t'en supplie, on ne pourrait pas discuter comme on le faisait avant ? »

Malaya (meneuse), en tant que Ryuuko : « Non. Je n'aurais jamais dû t'écouter. Je ne t'écouterai plus ! » Tu peux tenter de la **Cerner**.

Lisa (Masako) : Comment ça, tu n'aurais jamais dû m'écouter ? Qu'est-ce que... Bon, OK, j'ai obtenu un 7 ! Ouf, juste assez. Je peux donc poser deux questions de la liste, plus une de mon livret de personnage comme c'est un conflit physique, et elle peut m'en poser une aussi.

Malaya (meneuse) : Pose la première question.

Lisa (Masako) : D'accord... Comment puis-je la convaincre d'arrêter de me tuer ?

Malaya (meneuse) : À court terme ou à long terme ?

Lisa (Masako) : Euh... À court terme, pour commencer ?

Malaya (meneuse) : Ta meilleure chance serait soit de la vaincre, soit de la rediriger vers quelqu'un d'autre. Même si elle donne tout ce qu'elle a, tu vois bien qu'elle n'a pas entièrement envie de te tuer.

Lisa (Masako) : Et qu'est-ce qu'elle espère obtenir en m'attaquant ?

Malaya (meneuse) : Elle va te le dire directement. Tu pares l'un de ses coups et elle grogne de frustration. « C'est injuste que tu sois aussi forte alors que tu refuses de tuer qui que ce soit. Tu te permets de te sentir supérieure alors que tu n'es qu'une lâche qui refuse de faire le nécessaire pour protéger les gens ! Et je suis là pour te le prouver. »

Lisa (Masako) : Oh non, quelque chose de grave est arrivé après que je l'ai convaincue de libérer ces soldats, pas vrai ?...

Malaya (meneuse) : Voici sa question : « Que faut-il faire pour te convaincre de



tuer ? Tu n'as pas peur pour ta propre vie, mais il doit bien y avoir quelque chose ou quelqu'un pour qui tu serais capable de tuer. Même si tu as été incapable de le faire pour protéger ton propre pays. »

Lisa (Masako) : Aaaaah, oh nooon... Mais oui, Masako a déjà envisagé de trahir sa Dévotion pour sauver Ame. Pour Ame, elle pourrait le faire.

Malaya (meneuse) : OK, alors voyons comment Ryuuko peut s'en rendre compte... Tu as un souvenir d'Ame quelque part sur toi ? Quelque chose qu'elle pourrait te dérober et utiliser pour comprendre ce que tu ressens ?

Lisa (Masako) : Ah, oui, complètement. J'ai un poème qu'il m'a écrit, avec son sceau comme signature. Dans ce cas, Ryuuko le prend, et je vais poser à voix haute ma question bonus du livret de Dévouée. « Je pensais que toutes les années qu'on a passées ensemble compteraient plus pour toi. Que faut-il faire pour mériter ta loyauté ? »

Malaya (meneuse) : Elle ricane. « J'ai appris à ne faire confiance qu'à celles et ceux qui agissent avec fermeté et qui n'hésitent pas à couper le mal à la racine. Tu crois que je suis la seule à avoir du sang sur les mains. Mais tu pourrais te noyer dans le sang de tous ceux que tu as trahis en suivant ta stupide philosophie séductrice de rédemption ! Je vois qu'Ame compte beaucoup pour toi. J'ai hâte de découvrir à quel point. » Elle lance une fiole au sol qui projette des flammes pour dissimuler son départ.

INFLUENCER AVEC UN ASCENDANT

À tout moment, dépensez un Ascendant sur quelqu'un pour effectuer l'action suivante :

- ✦ Lui proposer de l'EXP en échange de quelque chose (l'Ascendant n'est pas dépensé si la personne refuse).
- ✦ Découvrir comment lui faire faire ce que vous voulez (pour un PNJ, dépenser l'Ascendant peut simplement signifier qu'il accepte).
- ✦ Ajouter 1 à votre jet de dés contre cette personne (après avoir lancé).
- ✦ Ajouter ou retirer 1 à n'importe lequel de ses jets de dés (après avoir lancé).

Chaque personnage ne peut dépenser qu'un seul Ascendant pour augmenter ou réduire un jet de dés.

Dans le récit, dépenser un Ascendant représente l'influence émotionnelle qu'un personnage exerce sur un autre. Il peut persuader ou tenter le personnage d'entreprendre une action (en le soudoyant avec de l'EXP). Il peut utiliser une information ou profiter de sa bonne volonté pour découvrir ce qu'il faut faire pour qu'une personne lui obéisse. Son influence lui permet aussi de savoir comment aider ou blesser un personnage.

Seuls les PJ possèdent de l'EXP et lancent des dés. Lorsque vous **Influencez** un PNJ, vous pouvez « découvrir comment lui faire faire ce que vous voulez » ou utiliser des Ascendants pour modifier les résultats obtenus aux dés lors de votre interaction.

Aucune Manœuvre de base ne vous permet de simplement convaincre un PNJ de faire quelque chose. Si vous voulez qu'un PNJ change d'avis, vous devez gagner l'avantage émotionnel ou des informations en recevant un Ascendant sur lui ou en **Cernant** ses priorités. Lorsque vous utilisez un Ascendant pour demander comment le convaincre de faire quelque chose, vous utilisez votre avantage émotionnel sur ce PNJ. Il est donc plus réceptif et vous obéit plus facilement que si vous ne faites que le **Cerner**. Il peut aussi simplement le faire parce que vous l'avez demandé, si ce n'est pas trop risqué ou coûteux, ou s'il vous aime beaucoup.

Influencer des PNJ avec des Ascendants peut être très manipulateur. C'est une chose d'encourager un PNJ à surmonter sa peur pour réaliser ses rêves, mais c'en est une autre de l'encourager à se plier à vos désirs. Ce jeu permet largement d'incarner des lesbiennes calamiteuses qui se comportent mal, mais il peut être sage de vérifier le niveau d'aisance de tout le monde dans ce genre de situations, et de s'assurer que l'on reconnaît un comportement toxique sans le célébrer.

EXEMPLE : PRENDRE L'ASCENDANT

Sadie (meneuse) : Carif abaisse son épée. « Alors c'était le Baron Fatal qui a détruit mon monde, en fin de compte. »

Minh (Lucia) : Je suis encore essoufflée après le duel, mais j'abaisse moi aussi mon épée. « Oui. Je suis vraiment désolée. On a tous perdu des proches à cause de lui. »

Jo (Hannah) : « Pourquoi tu t'excuses ? C'est elle qui devrait s'excuser ! Elle m'a poignardée ! »

Minh (Lucia) : « Tu n'as rien eu ! »

Jo (Hannah) : « Enfin, je veux dire qu'elle a poignardé ma chemise préférée. » Au fait, j'ai un Ascendant sur Carif. Je veux qu'elle m'offre sa chemise pour se rattraper. « C'est la tradition : quand on abîme la chemise de quelqu'un, on doit enlever la nôtre et la lui offrir. »

Sadie (meneuse) : Est-ce que tout le monde est à l'aise avec ça ?

Minh (Lucia) : Eh bien, je crois que ça passerait à un autre moment, mais là l'ambiance est un peu pesante. Ça me va si tu veux quand même le dire, mais sans utiliser d'Ascendant. Et je peux dire à Carif que Hannah raconte n'importe quoi.

Jo (Hannah) : Ça me va ! Hannah fait juste sa Vaurienne. Je me passerai de l'Ascendant.

Minh (Lucia) : Pas de problème. « Si tu as terminé, je vais continuer à la consoler d'avoir perdu sa planète ! »

Jo (Hannah) : « C'est sûr que si tu le dis comme ça, j'ai l'air vraiment nulle. » Je vais sortir de la clairière de manière théâtrale.

Minh (Lucia) : En fait... Tu peux gagner 1 EXP si tu restes et que tu montres la compassion bien cachée sous ta façade. Tu vois l'espoir briller dans les yeux de Lucia avant de te retourner.

Sadie (meneuse) : Ooh. Et tu as un Ascendant à dépenser pour **Influencer** Hannah ?

Minh (Lucia) : Oui !

Jo (Hannah) : Je prends cette EXP. Je suis à l'orée de la forêt, sur le point de partir, mais je me tourne et tu vois que j'ai les larmes aux yeux. « Je suis désolée... Ça me rappelle les gens que j'ai perdus, moi aussi. Et tu sais comment je me comporte quand je suis triste. »

Minh (Lucia) : « Oui, je sais, Han... Dis, Carif, et si tu restais avec nous ce soir ? »

Béguin

Lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne (c'est vous qui vous décidez), expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant sur vous et répondez à la question de la section *Vérités du cœur et de l'épée* de votre livret de personnage :

- + **La Bête** : Qu'avez-vous fait que cette personne jugera inapproprié selon vous ?
- + **L'Éluë** : Comment vos rôles sociaux respectifs rendent-ils votre amour impossible ?
- + **La Dévouée** : En quoi séduire cette personne entre-t-il en conflit avec votre Dévotion ?
- + **La Repentie** : Pourquoi pensez-vous qu'elle ne devrait pas vous pardonner ?
- + **La Druidesse** : Quelle difficulté évidente posée par votre relation sous-estimez-vous par naïveté ?
- + **La Vaurienne** : Pourquoi votre romance ne pourrait jamais durer ?
- + **L'Exilée** : Laquelle de vos valeurs cette personne enfonce-t-elle ou conteste-t-elle ouvertement ?
- + **La Sorcière** : Pour quelle raison évidente vous repoussera-t-elle selon vous ?
- + **L'Arnaqueuse** : Lequel de vos secrets la ferait fuir selon vous ?

La Manœuvre **Béguin** a un double objectif. Le premier est de signaler au reste de la table que votre personnage ressent quelque chose d'important. Le second est de décrire une raison pour laquelle cette romance est périlleuse et *intéressante*. La meneuse peut également introduire d'autres obstacles.

Il n'existe aucun autre déclencheur pour la Manœuvre **Béguin** que le choix de la joueuse. Il existe bien des raisons de tomber amoureux-se. Envisagez-le lorsqu'une personne vous fait rougir ou tomber en pâmoison, ou si elle cumule plusieurs Ascendants en lien avec vos sentiments pour elle. Vous êtes également libre de déclarer que vous n'avez plus de **Béguin** à tout moment.

Lors d'une scène chargée en Manœuvre, attendez qu'elle se termine pour résoudre le **Béguin** sans l'interrompre. Vous pouvez déclarer avoir eu un **Béguin** pendant l'action mais attendre la fin de la scène pour appliquer ses effets.

Vous pouvez avoir le **Béguin** dès la création du personnage si vous le souhaitez.

La raison pour laquelle vous répondrez toujours à la *même* question à chaque **Béguin** est que chaque livret de personnage tourne autour d'un conflit émotionnel central qui se répète et vous causera des problèmes jusqu'à sa résolution. Cependant, si la question ne parle pas au conflit de votre personnage, sentez-vous libre d'en réécrire une plus intéressante pour apporter le drama et les épreuves souhaitées à votre personnage.



Le Baiser Final, lors d'une Situation Dangereuse

Lorsque deux personnages s'embrassent enfin après un moment de tension, chacune gagne un +1 continu pour se mettre en sécurité et protéger l'autre jusqu'à la fin de la scène.

Si plus de deux personnages s'embrassent dans ces circonstances, tous les personnages concernés obtiennent ce bonus. Pour déclencher cette Manœuvre, chaque participant-e doit être enthousiaste à l'idée de ce baiser.

MANŒUVRES RÉPARATRICES

Soutien émotionnel

Lorsque vous offrez du soutien d'une manière qui puisse toucher cette personne, lancez 2d6 + **Cœur** ou d'**Âme** (+3 si vous dépensez un Ascendant) :

- 10+** Si elle s'ouvre à vous, elle choisit 1 option et vous pouvez soit en choisir 1, soit prendre un Ascendant sur elle.
- 7-9** Si elle s'ouvre à vous, elle choisit 1 option
 - + Retirer un État d'âme
 - + Gagner 1 EXP
 - + +1 à suivre
 - + La meneuse vous donne une information sur un obstacle auquel l'un-e de vous fait face.

Si le personnage a le **Béguin** pour vous, il peut choisir une option supplémentaire.

Si vous avez le **Béguin** pour le personnage et qu'il refuse de s'ouvrir à vous... aïe, ça pique. Vous subissez un État d'âme.

Les moments d'émotion sont cruciaux dans *Thirsty Sword Lesbians*, et la Manœuvre **Soutien émotionnel** existe pour les encourager et les complexifier. Tout d'abord, c'est le moyen principal pour que les personnages s'entraident et soignent les États d'âme des autres. Ensuite, il peut être cocasse que le **Soutien émotionnel** ne se passe pas comme voulu. Vous pouvez mettre les pieds dans le plat en disant quelque chose qu'il ne fallait pas ou, alors que vous êtes en train de nouer une connexion intense et que vos lèvres sont sur le point de se toucher, votre pire ennemie arrive par la fenêtre, le sabre au clair, au milieu des éclats de verre.

Le soutien peut s'avérer différent pour chaque personne. Il peut s'agir d'une conversation à cœur ouvert, de s'asseoir en silence au bord d'une rivière ou encore de se défouler à l'aide d'un bon vieux match de space-derby ou en se roulant dans les bottes de foin. Quelqu'un peut s'ouvrir en racontant son passé ou en pleurant silencieusement sur l'épaule d'un-e ami-e. Vous pouvez jouer tout ce qui vous paraît correspondre à votre personnage.

Il est tout à fait possible que le destinataire de votre geste de soutien développe un **Béguin** pour vous. Dans ce cas, en plus des avantages de **Béguin** à votre rencontre, cette personne peut choisir une option supplémentaire de la liste. Pour faciliter le déroulement, résolvez le **Soutien émotionnel** avant le **Béguin**.

Vous pouvez également offrir du **Soutien émotionnel** aux PNJ. Un PNJ s'ouvrira généralement à vous s'il a un État d'âme. En cas de circonstances exceptionnelles, par exemple si cet État d'âme a été infligé par vous ou l'un-e de vos camarades, il est possible qu'il ne s'ouvre pas à vous, au choix de la meneuse. Dans les histoires racontées dans ce jeu, les personnages qui souffrent se montrent souvent vulnérables envers les PJ, peut-être plus que vous le croyez.



EXEMPLE : SOUTIEN ÉMOTIONNEL

Le vaisseau amiral des pirates lesbiennes est en mauvais état, et Xing la Druidesse remarque qu'Alondra, leur capitaine intrépide, fait semblant d'aller bien pour dissimuler son désespoir.

Shih (Xing) : Je saisis Alondra par le poignet pour l'empêcher d'aborder le vaisseau amiral ennemi. « Tu nous as sorties de situations bien pires que celles-ci. Maintenant, c'est mon tour. Fais-moi confiance. On ne t'abandonnera pas. » J'essaie de l'attirer à moi pour lui faire un câlin.

Bonny (Alondra) : J'hésite pendant une seconde avant de me laisser aller contre toi et de laisser la pointe de mon épée retomber vers le pont. « Je suis désolée de vous avoir toutes laissé tomber. On ne me prendra pas vivante, et j'avais l'intention d'emporter le Prince des Os avec moi. Mais c'est différent pour vous. Peut-être que si vous vous rendez... »

Shih (Xing) : « C'est si tu meurs pour rien que tu nous laisseras tomber ! On doit rester ensemble ! L'équipage doit rester uni ! Tu n'as pas à nous sauver à chaque fois. Crois en moi. »

Bonny (Alondra) : « Je crois en toi. »

Sayyida (meneuse) : Ouah. Voilà ce que j'appelle du **Soutien émotionnel** et de la vulnérabilité. Lance les dés, Xing.

Shih (Xing) : J'ai vraiment pas envie d'échouer maintenant, donc je vais dépenser un Ascendant sur Alondra pour avoir +3.

Shih (Xing) obtient un total de 11.

Bonny (Alondra) : Joli ! Et... On dirait que c'est le bon moment pour annoncer qu'Alondra a le **Béguin** pour Xing.

Shih (Xing) : Oooh !

Sayyida (meneuse) : Trop mignon ! On s'en occupe dans une seconde. Tu peux déjà choisir tes options.

Bonny (Alondra) : Je vais me débarrasser de l'État d'âme Désespoir et prendre 1 EXP. Je sens que c'est un vrai moment de développement personnel pour Alondra et qu'elle va faire confiance à Xing.

Shih (Xing) : Et je peux choisir quelque chose aussi... Je vais prendre un Ascendant. Déjà parce que c'est logique, vu notre proximité, et puis parce que je sais que je vais devoir encore raisonner Alondra pour son propre bien dans un futur proche.

Sayyida (meneuse) : Et tu vas gagner un autre Ascendant grâce à la Manœuvre **Béguin**, donc on peut s'en occuper avant de voir si tu arrives à t'évader de manière dramatique comme tu nous l'as promis !



MANŒUVRES SPÉCIALES

FAIRE APPEL À UNE PUISSANCE TOXIQUE

Lorsque vous parlez avec une Puissance toxique, posez votre question et lancez 2d6 + **Âme** :

- 10+** Elle répond à votre question et vous offre un +1 pour un futur jet de dés concernant cette information
- 7-9** Elle répond à votre question et la meneuse choisit 1 option
 - ✦ Elle vous prend quelque chose, que ce soit du savoir, de la réputation ou quelque chose de physique.
 - ✦ Vous gagnez un État d'âme.
 - ✦ Elle gagne un Ascendant sur vous.

Le monde dans lequel vous vivez contient probablement des puissances toxiques comme des dieux maléfiques, des entreprises oppressives, des papes galactiques tyranniques ou des gouvernements patriarcaux. Vous pouvez aller à leur rencontre et parfois même les trouver utiles, mais seules les personnes dotées d'une **Âme** puissante peuvent se frotter à elles et en sortir indemnes.

EXEMPLE : FAIRE APPEL À UNE PUISSANCE TOXIQUE

Talise (Eliza) : Je retourne à l'église et je vais voir le prêtre. « Quelqu'un a empoisonné le puits et je crois que vous savez qui c'est ! »

Ilhan (meneuse), qui interprète le prêtre : « Est-ce là une manière de t'adresser à ton prêtre ? »

Talise (Eliza) : « Ça fait bien longtemps que vous n'êtes plus mon prêtre. Que savez-vous ? »

Ilhan (meneuse) : « Je sais que tu ne serais pas venue me voir si ton amie mystique avait les pouvoirs qu'elle prétend avoir. Petite brebis égarée, je sais quelque chose, mais l'Église n'est pas responsable. Jamais nous ne ferions une chose pareille. »

Talise (Eliza) : « Épargnez-moi vos mensonges. » Je **Fais appel à une Puissance toxique** et... j'obtiens un 8. Hum.

Ilhan (meneuse) : Compris. Il dit qu'il préfère te montrer et te conduit à l'extérieur, là où plusieurs femmes du village tirent l'eau du puits de l'église et se préparent au long trajet pour rentrer chez elles. Il fait en sorte qu'elles te voient, histoire que l'Église puisse s'attribuer une partie du mérite si tu venais à trouver une solution. On dirait que cette fois-ci, l'Église n'est pas coupable, mais elle tire profit de la situation. Il va te révéler le vrai coupable...

Fin de Session

À la fin de chaque session, chaque joueuse gagne 1 EXP si, au cours de la session :

- + Un PJ a avoué son amour à quelqu'un.
- + Un PJ a sapé une oppression ou apaisé une situation violente.
- + Un PJ s'est jeté au-devant du danger avec audace et panache.
- + Une joueuse a utilisé un outil de sécurité, comme ajouter un élément à la Palette ou faire le point.

Chaque PJ gagne 1 EXP pour chaque condition remplie par *n'importe qui* dans le groupe. Autrement dit, chaque PJ gagne le même nombre d'EXP suite à la Manœuvre Fin de session.

Ces récompenses d'EXP existent principalement pour que le groupe prenne le temps de revoir les moments héroïques et intenses de l'histoire et pour remercier les joueuses qui contribuent à encourager une culture de l'entraide en prenant soin des autres et d'elles-mêmes. Cette Manœuvre peut être interprétée librement ; cherchez des moyens de célébrer les aspects du jeu plutôt que des raisons de refuser de l'EXP.

Créer les persos

Les personnages joueurs sont les stars de l'histoire. Une fois que vous savez à quoi ressemble l'univers dans lequel vous allez jouer, il est temps de créer les personnages en quelques étapes toutes simples :

- + **Étape 1 :** Choisissez un livret de personnage qui représente le conflit émotionnel et l'archétype que vous avez envie d'incarner.
- + **Étape 2 :** Remplissez votre livret en choisissant les capacités de votre PJ, son apparence, son nom et ses pronoms.
- + **Étape 3 :** Présentez votre personnage aux autres joueuses. Révélez-en suffisamment sur son conflit interne pour que les autres comprennent ce que vous espérez explorer.
- + **Étape 4 :** Utilisez la Fiche des relations pour créer des liens entre les PJ.

Étape 1 : Choisir les livrets

Chaque PJ est créé à l'aide d'un livret de personnage. Chaque livret décrit un archétype de personnage tout en laissant place à l'imagination. Choisissez un livret dont vous voulez explorer le conflit émotionnel central lors du récit. Par exemple, l'Arnaqueuse cherche la proximité tout en craignant la vulnérabilité. La Sorcière se lie d'amitié avec des monstres tout en cherchant à être acceptée par les autres. La Repentie a un passé sombre et essaie de se racheter dans un monde qui se montre moins indulgent avec elle qu'avec les autres.

Globalement, vous pouvez incarner n'importe qui du moment que votre personnage est cohérent avec le genre d'histoire que votre groupe souhaite raconter. Dans un monde fantastique, l'Arnaqueuse peut tout à fait avoir des pouvoirs magiques. Si vous êtes des lames lesbiennes de l'espace, vous pouvez avoir un sabre laser et votre Druidesse peut entrer en communion avec des environnements artificiels et des robots. Chaque livret inclut quelques exemples d'archétypes dont vous pouvez vous inspirer.

Chaque joueuse doit choisir son livret : le monde ne peut supporter d'avoir deux Vauriennes ou deux Bêtes ! Un bon moyen de s'assurer que chacun·e se retrouve avec un livret qui lui plaît consiste à demander à tout le monde de tous les lire avant de demander à chacun·e de nommer deux ou trois archétypes qui l'intéressent. En général, exprimer ses préférences au groupe suffit pour que tout le monde trouve son compte.

ÉTAPE 2 : REMPLIR LES LIVRETS

Après avoir choisi les livrets, chaque joueuse remplit le sien et personnalise son personnage.

- ✦ Précisez son nom et ses pronoms (dans ce jeu, tous les pronoms sont valides et bienvenus).
- ✦ Choisissez la colonne de stats qui vous plaît le plus puis modifiez-la en ajoutant +1 à deux stats de votre choix, avant de reporter le total dans votre colonne Stats.
- ✦ Entourez un élément pour chaque catégorie Esthétique.
- ✦ Lisez les règles spéciales et les Manœuvres propres à votre livret et faites les choix demandés. Au départ, certaines Manœuvres de personnage sont présélectionnées : leurs cases sont déjà cochées. Vous pouvez également choisir une ou plusieurs Manœuvres de personnage supplémentaires : remplissez les cases de celles que vous sélectionnerez.

Une fois votre livret rempli, attendez le reste du groupe pour faire la dernière étape ensemble.

ÉTAPE 3 : FAIRE LES PRÉSENTATIONS

Lorsque tout le monde est prêt, présentez votre personnage chacun-e votre tour. Annoncez son nom et ses pronoms, décrivez son apparence et donnez une idée de sa personnalité. Partagez son conflit émotionnel ; même si les autres personnages ne connaissent pas forcément tous ses secrets et angoisses profondes, il peut être utile aux joueuses d'en savoir suffisamment pour aider à mettre en place des situations qui nourriront l'intrigue et les émotions que vous souhaitez explorer.

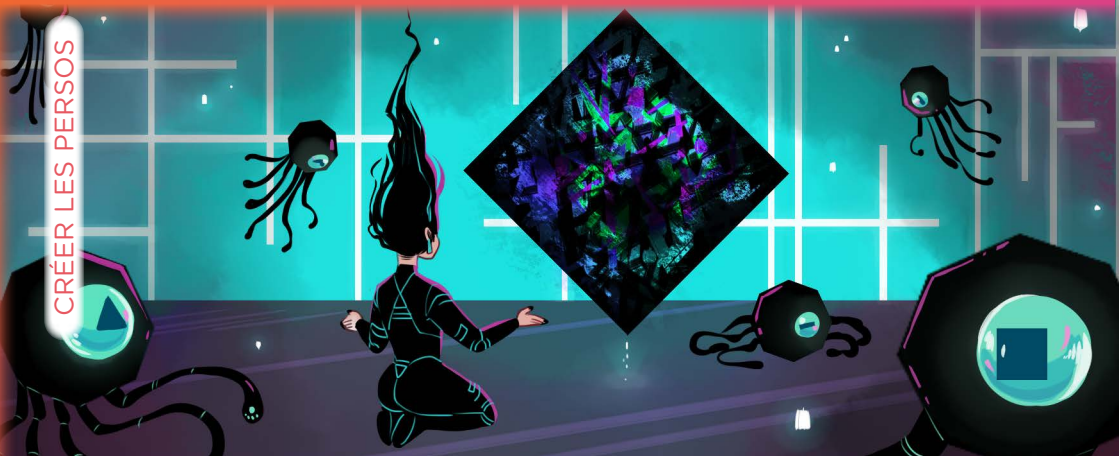
Étape 4 : Relations

Chaque livret comprend des questions pour aider à définir les relations naissantes et le passé préexistant entre les PJ. Votre meneuse peut aussi utiliser des questions relationnelles personnalisées liées à un scénario spécifique.

Donnez à chaque joueuse un exemplaire de la Fiche des relations et proposez chacun-e votre tour des relations en commençant par la plus inspirée. Si l'autre joueuse accepte la relation, vous venez d'établir un passé commun.

N'oubliez pas que vous pouvez toujours refuser un lien et que si l'une des questions de votre livret vous déplaît ou ne correspond pas aux personnages, vous pouvez la rayer et inventer autre chose.





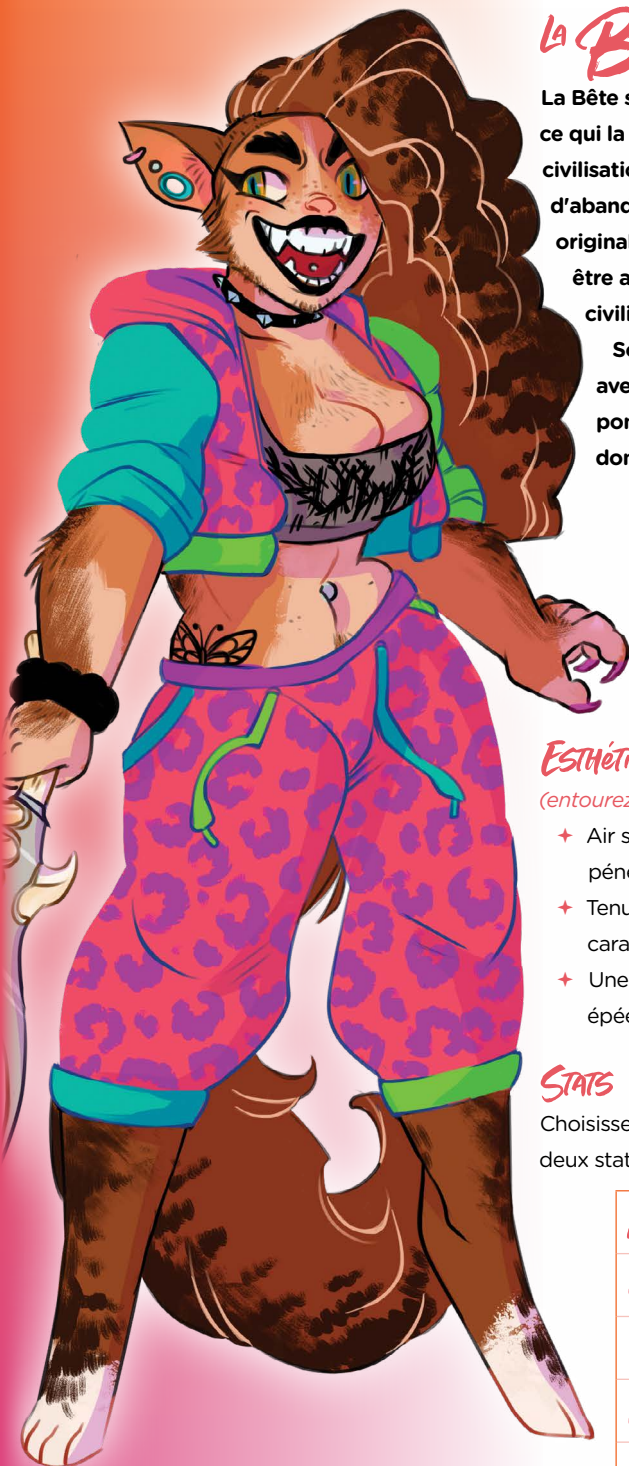
Enfin, donnez à l'autre personnage un, deux ou aucun Ascendant(s) sur vous. Un Ascendant signifie que l'autre exerce une influence émotionnelle sur vous, par exemple parce qu'il vous comprend, parce que son avis compte pour vous ou pour une tout autre raison. Créer un passé à votre personnage représente une partie importante du jeu, et c'est aussi très amusant ! Si vous en avez le temps, utilisez vos trois questions relationnelles pour créer un réseau social intéressant et bourré d'intrigues. Si vous n'avez pas beaucoup de temps et que vous faites une session unique, chaque joueuse peut proposer un ou deux liens relationnels avant de plonger directement dans le scénario. Mais vous perdrez un peu de profondeur et les personnages auront moins d'Ascendants à utiliser pour aider ou tenter les autres ; en tout cas au début.

LIVRETS de perso

Dans *Thirsty Sword Lesbians*, chaque PJ est défini par son livret de personnage qui fournit des capacités et des épreuves uniques. Chaque livret combine un archétype fictif et un conflit émotionnel interne spécifique.

Rendez-vous sur www.editions-spectrum.fr pour télécharger gratuitement des livrets de personnage avec des marqueurs pour les États d'âme, l'EXP et la progression. Ce chapitre permet de passer en revue les options, les caractéristiques et les conflits de chaque livret de personnage.





La Bête

La Bête suit sa vérité et ses passions, ce qui la met en opposition avec la civilisation et ses normes. À moins d'abandonner ce qui lui confère son originalité et sa force, elle ne pourra être acceptée par la société civilisée.

Son conflit principal : vivre avec authenticité VS correspondre à un ordre social dominant.

Exemples d'archétypes :

- + Aventurière entre deux mondes
- + Mordue
- + Élevée par des bêtes

Esthétique

(entourez ou inventez pour chaque)

- + Air sauvage, air affamé, air pénétrant
- + Tenue déchirée, tenue pratique, carapace, tenue de pillard
- + Une épée forgée à froid, une épée de dents, une épée trouvée

Stats

Choisissez une colonne puis ajoutez 1 à deux stats différentes.

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

Bestialité

Vous avez beau évoluer en milieu civilisé, votre Bestialité finit toujours par prendre le dessus.

Bestialité 0 1 2 3 4

Votre jauge de Bestialité commence à 1. Si elle atteint 4, vous ne pouvez plus retenir la bête et vous vous **Transformez**.

Si votre Bestialité tombe à 0, vous perdez l'accès à toutes vos Manœuvres de Bête jusqu'à ce qu'elle remonte. La bonne nouvelle, c'est que vous rentrez dans la norme. Vous vous fondez dans la masse. Vous êtes assimilée.

Votre Bestialité augmente lorsque :

- + Vous vous exprimez à travers une apparence choquante.
- + Vous affichez une émotion forte que la société veut que vous cachiez.

Votre Bestialité baisse lorsque :

- + Vous pensez que votre nature bestiale a fait du mal à quelqu'un d'important pour vous.
- + Vous vous pliez à une interaction inconfortable pour vous intégrer.



MANŒUVRES DE PERSONNAGE

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

- **Transformation** : vous possédez une forme bestiale que vous pouvez adopter à volonté, et qui se manifeste d'elle-même lorsque votre Bestialité atteint 4. Lorsque vous vous transformez, dites à tout le monde à quoi ressemble la bête, augmentez votre Bestialité à 4 si ce n'est pas déjà le cas et lancez 2d6 + **Audace** :

10+ Choisissez 2 options

7-9 Choisissez 1 option

- + Vous êtes en harmonie avec votre bête : retirez un État d'âme
- + Vous êtes magnifique et rien ne vous échappe : vous gagnez un avantage ou une opportunité sur un monstre
- + La douleur vous laisse de marbre : ignorez la prochaine fois qu'on vous fait **Tituber** (si vous êtes transformée)
- + Vous vous déplacez comme nulle autre ne saurait le faire

Vous reprenez votre forme lorsque votre Bestialité retombe en dessous de 4. Lorsque vous êtes transformée, vous pouvez subir un État d'âme pour éviter de réduire votre Bestialité, autant de fois que vous le voulez.

- **Tribade to the bone** : lorsque vous prouvez à vos adversaires que vous êtes la plus grande menace et que vous obtenez un 10+, vous pouvez choisir un personnage présent qui sera impressionné ou intrigué par vous pour le reste de la scène. Une fois pendant la scène, lorsque vous prenez un Ascendant sur quelqu'un, +1 Ascendant sur un autre perso qui vous voit comme une ennemie.
- **Féroce** : lorsque vous **Combattez**, vous pouvez prendre un État d'âme pour choisir une option supplémentaire, même sur un 6-.
- **Sans vergogne** : lorsque vous dites tout haut ce que vous voulez obtenir d'un PNJ, vous pouvez lui donner un Ascendant sur vous en échange d'une question sur lui parmi celles de la Manœuvre **Cerner une personne**.
- **Détermination inflexible** : lorsque vous vous engagez à atteindre un objectif spécifique, une fois par scène, vous pouvez demander à la meneuse comment progresser vers cet objectif de manière subversive vis-à-vis des normes « civilisées ». Vous avez +1 à suivre pour agir en fonction de la réponse. Si vous vous abstenez, cette situation inconfortable réduit votre Bestialité de 1 et vous subissez un État d'âme.
- **Pisteuse** : lorsque vous examinez l'espace de vie, le camp, les traces d'une personne ou un objet important pour elle, vous pouvez la **Cerner** avec **Cœur** au lieu d'**Esprit**, même lorsqu'elle n'est pas présente. Vous pouvez aussi poser la question « Où est-elle partie ? » comme si elle faisait partie de la liste. Sur un 7-9, elle obtient un Ascendant sur vous au lieu de poser une question en retour. Dites pourquoi. Son odeur vous a-t-elle plu ou effrayée à ce point ?

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Chaton apprivoisé** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
 - ✦ Qu'avez-vous fait que cette personne jugera inapproprié selon vous ?
- **Vérité sanglante** : 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 peut réveiller la bête en vous ?
 - ✦ Que dois-je faire pour que vous m'embrassiez ?

Jouer la Bête

La Bête est sauvage et indomptable malgré la pression à se conformer à la société dominante. Votre jauge de Bestialité mesure à quel point vous vous intégrez et, à l'opposé, à quel point vous célébrez votre authenticité.

Pour mieux comprendre votre conflit, réfléchissez à ce que vous aimez dans le monde civilisé et ce que vous y détestez. De quelle façon essaie-t-il de vous conformer ? Résistez-vous par instinct ou par principe ?

Ce livret de personnage est là pour célébrer ceux d'entre nous qui sont traité-e-s comme inférieur-e-s et moins qu'humain-e-s parce qu'ils refusent de se conformer aux normes étroites d'un groupe dominant. La pression à s'intégrer est réelle : celle de devenir invisible et d'abandonner notre authenticité, notre culture et notre histoire. Lorsque vous choisissez cet archétype, vous indiquez que jouer avec ce conflit vous intéresse.

La Sorcière a un conflit similaire : elle essaie de s'intégrer à la communauté de ceux que l'on voit comme des monstres (ou qu'on ne voit pas du tout). Si vous voulez être une Bête au sein d'une meute, envisagez de prendre des Manœuvres du livret de la Sorcière lors de vos Progressions ([page 21](#)).

Si vous vous sentez sû-re de vous et que vous ne subissez plus autant la pression de la société dominante, vous pouvez envisager une fin heureuse ou un nouveau livret de personnage. Êtes-vous une Élu-e qui doit gérer les exigences de la communauté qu'elle a fondée ? Ou une Vaurienne qui a appris comment repousser les choses et les gens, mais pas à les garder à ses côtés ? Avez-vous changé au point de vouloir redécouvrir le monde sous un nouveau jour, comme la Druidesse ?

À l'inverse, si vous vous pliez aux normes et abandonnez votre nature bestiale, vous pourriez devenir une Dévouée qui se conforme à des principes rigides et n'est pas douée pour prendre soin d'elle. Ou vous pourriez être une Arnaqueuse en quête d'intimité mais qui a trop peur de se dévoiler. Mais si vous abandonnez votre côté bestial, vous n'aurez probablement pas de fin heureuse. En tout cas, pas pour l'instant.



L'Élu(e)

L'archétype de l'Élu(e) porte essentiellement sur un statut spécial, des relations avec différentes strates sociales et le fardeau des attentes du destin, de la famille ou de ses admirateurs.

Son conflit principal : sa vérité intérieure VS mettre fin aux attentes de la société.

Exemples d'archétypes :

- + Princesse magique
- + Star de la pop
- + Enfant de la prophétie

Esthétique

(entourez ou inventez pour chaque)

- + Air stoïque, bienveillant, autoritaire
- + Tenue classe, tenue sacrée, tenue dénotant un certain statut
- + Une épée ornée de bijoux, une épée ancestrale, une épée sacrée

STATS

Choisissez une colonne puis ajoutez 1 à deux stats.

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

Destinée

On vous répète que vous avez une Destinée, mais ce n'est pas ce que votre cœur désire vraiment. Quelle est-elle ?

Exemples de Destinée :

- + Épouser le prince d'Hétéronormia
- + Être sacrifiée dans le but de calmer l'Horreur
- + Bannir la magie du monde entier
- + Faire fondre le cœur de l'Immortel-le

Choisissez deux aspects héroïques et deux aspects tragiques des listes suivantes. Lorsque vous agissez en accord avec l'un de vos aspects, cochez sa case et obtenez +1 à suivre. S'il s'agit d'un aspect tragique, gagnez également 1 EXP. Lorsque vos quatre aspects sont cochés, décrivez la manière dont votre Destinée se rapproche, effacez les coches et recommencez.

Aspects de la Destinée :

☐ _____	☐ _____
☐ _____	☐ _____

ASPECTS HÉROÏQUES	ASPECTS TRAGIQUES
+ Présages et prophéties + Pouvoirs spirituels + Héritière d'un pouvoir mystique + Puissant-e-s prétendant-e-s + Sauver votre monde + Dompteuse de monstres + Servante du peuple + Élu-e divine + Compétence légendaire	+ Amour impossible + Fin de l'univers + Perdre ceux que vous aimez + Ennemi-e juré-e + Rival-e amer-e + Trahison + Séduite par le mal + Destinée convoitée + L'annihilation de l'amour

Vous pouvez accomplir votre Destinée pendant le jeu ou la rejeter si fermement que vous ne ressentez plus aucune pression. Dans les deux cas, une scène paroxysmique est de rigueur, et si vous essayez de rejeter votre Destinée, le courroux de vos aspects et de ceux qui veulent que vous l'accomplissiez s'abat sur vous. À la fin, choisissez une nouvelle Destinée, un nouveau livret de personnage ou vivez heureuse pour toujours.

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

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

- **Le jour fatidique approche** : lorsque vous ratez une opportunité d'avancer vers votre Destinée, choisissez 1 option :

- ✦ Une personne qui a du pouvoir sur vous vous soumet une requête gênante en lien avec l'avancement de votre Destinée, appuyée par une menace
- ✦ Le PJ auquel vous tenez le plus reçoit une mauvaise nouvelle ou subit un accident suffisamment grave pour le faire **Tituber**

Les détails seront fournis par votre meneuse et inspirés par votre Destinée. La meneuse peut choisir d'attendre une pause dans l'action pour que les conséquences s'abattent sur vous.

- **Vous savez à qui vous parlez ?** : lorsque vous rencontrez quelqu'un qui vous connaît de réputation (vous choisissez), lancez 2d6 + **Cœur** :

10+ Nommez deux choses qu'il a entendues à propos de vous

7-9 Vous en nommez une, la meneuse en nomme une autre

- **Entourage** : vous possédez un groupe de fidèles suivant-e-s. Nommez-en trois qui vous accompagnent et choisissez-leur une caractéristique chacune : *Dangereux-se, fanatique, plein-e de ressources, charmant-e*

Choisissez une Manœuvre de base. Votre entourage vous octroie un +1 sur les jets de cette Manœuvre lorsqu'il est présent. Lorsqu'on vous fait **Tituber**, vous pouvez choisir l'un de vos compagnons nommés pour qu'il meure à la place. Si vous le faites, votre entourage gagne un Ascendant sur vous.

- **Ragots** : lorsque vous cherchez à apprendre quelque chose sur quelqu'un en échangeant des ragots sur lui avec ses proches, lancez 2d6 + **Esprit** :

10+ Vous apprenez un secret dangereux et gagnez un Ascendant sur la cible. Vous pouvez également poser une question parmi celles de la Manœuvre **Cerner une personne**

7-9 Vous pouvez poser une question parmi celles de la Manœuvre **Cerner une personne**

Si vous parlez à une personne dangereuse pour vous, elle peut poser une question sur vous parmi cette même liste.

- **Conseils d'en haut** : lorsque vous demandez conseil à un-e supérieur-e, iel vous donne des instructions et des informations utiles. Si vous lui obéissez, prenez 1 EXP ou retirez un État d'âme. Sinon, iel gagne un Ascendant sur vous.
- **À l'aide !** : vous attirez les ennuis, et on cherche toujours à vous utiliser. Les autres gagnent 1 EXP si elles **Affrontent une catastrophe** qui aurait dû s'abattre sur vous. En plus, si vous vous faites capturer, votre ravisseur-se vous révèle une chose qu'il espère accomplir. Vous gagnez un Ascendant sur ellui et 1 EXP.

- **Reste à ta place !** : lorsque quelqu'un ose vous insulter et que vous sortez une réplique cinglante, lancez 2d6 + **Esprit** :
- 10+** Votre répartie circule ; +1 à suivre et votre cible choisit 1 option
 - 7-9** Votre cible choisit 1 option
 - + Renoncer
 - + Se ridiculiser
 - + Vous attaquer

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **L'amour n'est pas ma destinée** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
- + Comment nos rôles sociaux rendent notre amour impossible ?
- **Une fin inéluctable** : 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'espérez-vous pour votre avenir ?
 - + Que craignez-vous d'être votre destinée ?

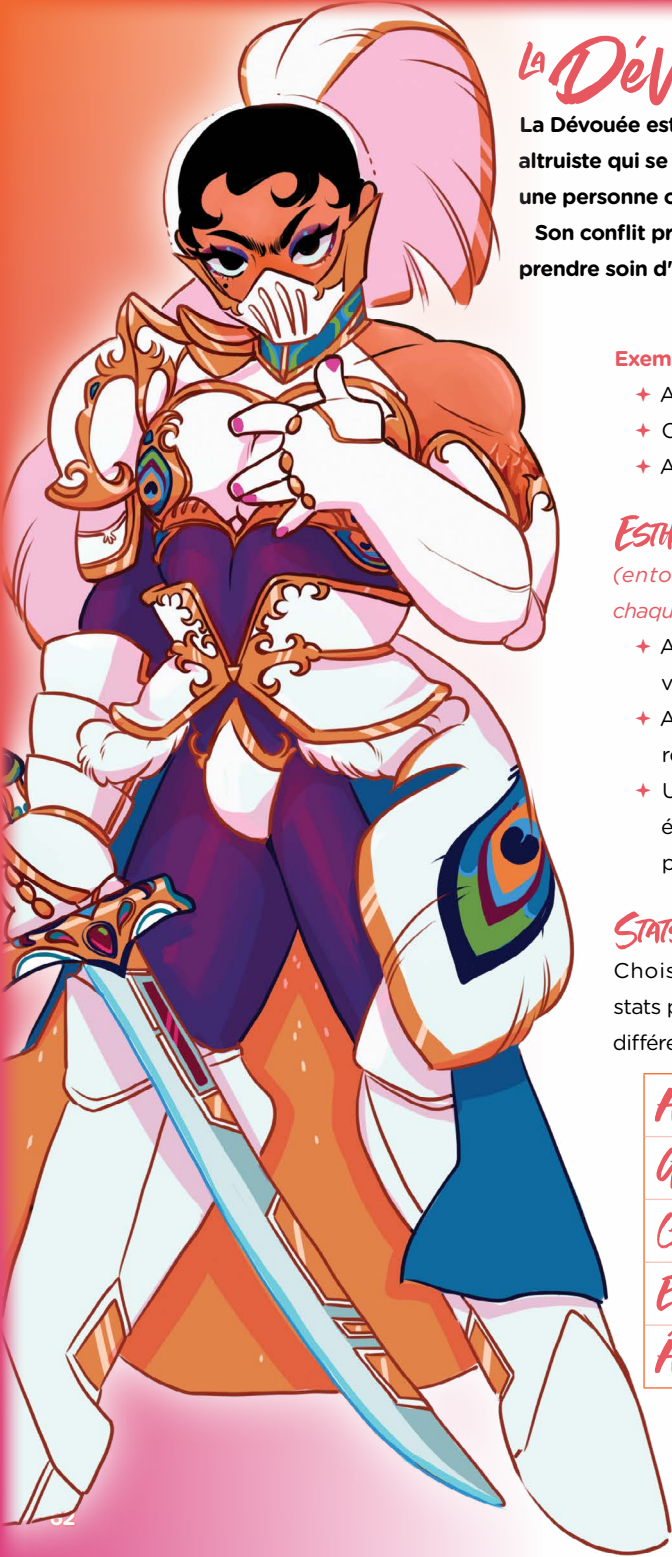
Jouer L'Élue

Être l'Élue, c'est subir constamment les exigences des autres. Vous êtes au centre de l'attention... et trop souvent parce qu'on attend quelque chose de vous. Votre Destinée vous donne pouvoir et influence, mais au prix de votre autodétermination.

Vous avez aussi la chance de contribuer au développement de l'univers de jeu. Qui croit en votre Destinée ? Avez-vous tout un culte derrière vous ou une horde de fans ? Votre choix de Destinée affecte grandement l'histoire de votre partie : collaborez avec votre meneuse pour vous assurer que vos décisions sont cohérentes avec le récit, surtout si elle a déjà un scénario en tête.

Vous pouvez interpréter librement les aspects listés ou même travailler avec votre meneuse pour inventer les vôtres. Agir en accord avec un aspect ne signifie pas qu'il doit se matérialiser concrètement. L'aspect « Fin de l'univers » ne nécessite pas que l'univers prenne réellement fin. La réalité peut simplement commencer à se fissurer, l'Élue peut abandonner une opportunité de retarder la fin du monde, ou toute autre menace possible sur l'histoire de l'Élue.

Si vous remplissez votre Destinée et que vous souhaitez changer de livret, n'importe lequel peut fonctionner. La Dévouée et l'Exilée restent dans le thème de l'obligation, ce qui peut être trop similaire à celui de l'Élue, ou au contraire offrir une suite confortable. Si vous choisissez un nouvel archétype et rejetez votre Destinée, vous pourriez surcompenser en devenant une Vaurienne. Ou commencer à discerner la beauté en dehors des normes de la société en devenant une Bête. Ou bien rediriger votre pouvoir au service des Ombres en devenant une Sorcière.



La D vou e

La D vou e est une protectrice altruiste qui se consacre pleinement   une personne ou   une cause.

Son conflit principal : sa d votion VS prendre soin d'elle.

Exemples d'arch types :

-   Acolyte
-   Championne
-   Amie protectrice

Esth tique

(entourez ou inventez pour chaque)

-   Air dur, air affectueux, air vigilant
-   Armure, uniforme, tenue r sistante
-   Une  p e offerte, une  p e us e, une  p e de protection

Stats

Choisissez une colonne de stats puis ajoutez 1   deux stats diff rentes.

Audace	+1	+1
Gr�ce	+0	+1
C�ur	+0	-1
Esprit	-1	+0
�me	+1	+0

Dévotion

(choisissez-en une ou inventez la vôtre)

- + **Envers une cause** : la liberté, la vengeance, la justice, l'amour, l'égalité pour les personnes LGBT+
- + **Envers une personne** : un PJ, un membre de la royauté, une idole
- + **Envers une puissance supérieure** : une divinité, un dragon sexy, une planète consciente

Quels sont les trois principes de votre Dévotion que vous avez été tentée d'enfreindre ?

Prenez un État d'âme lorsque vous agissez en contradiction avec votre Dévotion, par exemple en enfreignant ses principes ou en désobéissant à un-e supérieur-e.

Lorsque vous **Affrontez une catastrophe**, un objet de votre Dévotion peut vous accompagner en sécurité.

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

- **Dernier combat** : lorsque vous affrontez un ennemi plus puissant pour votre Dévotion, vous pouvez lancer 2d6 + États d'âme (en y ajoutant le nombre d'États d'âme que vous avez) au lieu d'une stat normale pour **Combattre** ou **Affronter une catastrophe** sur le point de s'abattre sur quelqu'un d'autre.
- **Pour elle** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, vous pouvez la traiter comme un objet de votre Dévotion. Vous gagnez également 1 EXP lorsque vous l'aidez à accomplir quelque chose de romantique envers quelqu'un d'autre que vous.



MANŒUVRES DE PERSONNAGE

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

- **Sacrifice fanatique** : vous pouvez subir un État d'âme à la place de quelqu'un d'autre. Le cas échéant, gagnez 1 EXP et cet État d'âme ne peut être retiré qu'en accomplissant l'action destructive associée. Notez-le avec un astérisque pour vous en souvenir. De plus, vos États d'âme infligent un malus de -1 (au lieu de -2) aux Manœuvres de bases correspondantes.
- **Pour la cause !** : lorsque vous **Combattez** l'ennemi de votre Dévotion, vous pouvez subir un État d'âme pour choisir une option supplémentaire de la liste de la Manœuvre **Combattre**, même sur un 6-. De cette manière, vous pouvez infliger un second État d'âme en une seule Manœuvre **Combattre**.
- **Chevalière à la rescousse** : lorsque vous **Affrontez une catastrophe** sur le point de s'abattre sur quelqu'un d'autre, vous pouvez soit gagner un Ascendant sur cette personne, soit poser l'une des questions suivantes, même sur un 6-. Vous ne pouvez gagner qu'un Ascendant par scène et par personne de cette manière.
 - ✦ Que pensez-vous de ma Dévotion ?
 - ✦ Quelle souffrance secrète dissimule votre cœur ?
- **Conviction puissante** : lorsque vous **Séduisez** quelqu'un en louant les vertus de votre Dévotion ou en invoquant son autorité, vous pouvez lancer 2d6 + **Âme** au lieu de **Cœur**. Une personne supérieure de votre Dévotion gagne un Ascendant sur vous, représentant votre dépendance.
- **Imposition des mains** : lorsque vous touchez une personne dans le cadre d'un **Soutien émotionnel**, vous soignez ses maux physiques. Parlez-lui de ce que vous apporte votre Dévotion : si elle l'approuve, elle gagne 1 EXP, si elle la critique, vous gagnez un Ascendant sur elle.
- **Fidèle destrier** : nommez votre monture et choisissez deux forces et deux faiblesses dans la liste suivante. Lorsque vous chevauchez votre destrier, vous pouvez utiliser **Âme** au lieu de **Audace** pour **Combattre**, et vous pouvez prendre une autre personne avec vous pour **Affronter une catastrophe**.

Forces	Faiblesses
✦ Rassurante	✦ Régime spécial
✦ Rapide et agile	✦ Tape-à-l'œil
✦ Attaque dangereuse	✦ Lourde
✦ Robuste	✦ Inoffensive
✦ Furtive	✦ Têtue
✦ Lien mental	✦ Dommages collatéraux
✦ Vol (compte comme deux forces à moins que le vol soit répandu)	✦ Vulnérable à quelque chose de répandu

- **Dévotion toxique** : une fois par scène, lorsque vous pardonnez à votre Dévotion de vous avoir maltraitée ou excusez un problème évident avec votre Dévotion, vous pouvez gagner 1 EXP ou un +1 à suivre. De plus, une fois par scène, lorsque vous apprenez qu'un autre PJ trouve votre Dévotion problématique et que vous ne la défendez pas, subissez un État d'âme et donnez-lui un Ascendant sur vous.

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Mon cœur ne m'appartient pas** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
 - + En quoi la séduire entre en conflit avec votre Dévotion ?
- **Pourquoi vous battez-vous ?** : lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
 - + Pour quoi risqueriez-vous votre vie ?
 - + Quels actes assurent votre loyauté ?

JOUER LA DÉVOUÉE

La Dévouée explore le concept du sacrifice de soi et le pousse à l'extrême. Votre Dévotion vous laisse-t-elle le temps de prendre soin de vous ? Vous fait-elle confondre l'amour et la souffrance ? Les meilleures Dévotions se montreront compatissantes mais imparfaites. Votre Dévotion doit être logique, mais exigeante (ou vous inciter à l'être avec vous-même) au-delà du possible et du raisonnable.

Si vous voyez la Dévouée comme le « tank » du groupe, c'est-à-dire comme étant suffisamment résistante pour protéger ses camarades, vous serez héroïque et puissante pendant un temps, mais vous finirez par apprendre que tout le monde a ses limites. Plus vous avez d'États d'âme, plus **Dernier combat** devient puissant ; mais il vous en coûte davantage de défier les principes qui vous empêchent d'avancer ou de gagner en force avec **Pour la cause** !. Vos ami·e·s devront être là pour vous.

Avec **Fidèle destrier**, vous pouvez uniquement remplacer l'**Âme** par l'**Audace**. Avec les règles de **Combat** avancées (page 207), vous pouvez par exemple faire une **Fente** avec **Âme** mais vous ne pouvez pas mettre votre **Âme** à profit pour les Manœuvres de **Combat** qui n'utilisent pas d'**Audace**.

Si vous vous libérez du joug d'une Dévotion toxique mais que vous voulez quand même explorer son influence sur vous, vous pouvez choisir le livret de l'Exilée. La Dévotion peut former vos commandements, et vous pouvez jouer le processus de les rejeter pour développer vos propres convictions. Si vous avez peur de comment la société vous verra, vous pouvez incarner la Bête. Si vous avez pris conscience d'un monde plus vaste mais que vous avez peur d'être jugée, vous pouvez envisager la Sorcière.

La Repentie

Malgré son passé répréhensible, la Repentie fait de son mieux pour se racheter.

Son conflit central : les conséquences toujours subies de ses actes et convictions passés VS ses nouvelles convictions. Parviendra-t-elle à réparer le mal qu'elle a fait ? Cherchera-t-elle le pardon ou s'abandonnera-t-elle au désespoir ? Trouvera-t-elle une communauté qui l'acceptera ?

Exemples d'archétypes :

- + Ex-méchante
- + Sbire en fuite
- + Vétérane de l'infamie

Esthétique

(entourez ou inventez pour chaque)

- + Air hanté, air défiant, air dédaigneux
- + Tenue dangereuse, tenue quelconque, tenue transgressive
- + Une épée brisée, une épée maléfique, une épée ennemie

Stats

Choisissez une colonne

de stats puis ajoutez 1 à deux stats.

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



Ce qui Ne peut être Défait

Vous avez fait du mal à des gens, et ils n'ont aucune obligation de vous pardonner ou d'interagir avec vous.

Avant de définir des relations dans la création du personnage, décrivez un passé maléfique dont vous pensez pouvoir être pardonnée et posez cette question à chaque PJ :

- + Quelles circonstances ou actes ultérieurs pourraient permettre à ce passé d'être pardonné ?

Si quelqu'un hésite ou ne parvient pas à répondre, revisitez votre passé et adoucissez-le. Vous pouvez adoucir la gravité de votre histoire en réduisant la sévérité de vos actes ou de votre implication.

Répondez ensuite à ces questions :

- + De quel développement personnel êtes-vous fière ?
- + Quelle partie de votre passé vous fait le plus souffrir ?
- + Vous avez juré de ne plus jamais faire certaines choses qui pourraient causer du tort. Quelles sont-elles ? Exemples : mentir, voler, accepter l'amour de quelqu'un, faire couler le sang ou rompre une promesse. Si vous brisez votre serment, vous **Titubez**. Puis vous choisissez entre conserver ce serment ou l'abandonner.

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(commencez avec les Manœuvres déjà cochées et choisissez-en deux autres à la page suivante)

- ☒ **Sombre passé** : lorsque vous entendez parler d'un-e méchant-e pour la première fois, vous pouvez choisir de l'avoir connu-e par le passé. Si c'est le cas, donnez-lui un Ascendant sur vous en échange d'une question parmi celles de l'action **Cerner une personne**, et vous gagnez un +1 à suivre contre cette personne.
- ☒ **Réparer les choses** : lorsque vous vous montrez vulnérable avec une personne à laquelle vous avez fait du mal par le passé, elle choisit 1 option :
 - + Refuser de vous parler ; elle gagne un Ascendant sur vous
 - + Se déchaîner contre vous ; vous **Titubez**
 - + Vous donner un conseil ; elle gagne 1 EXP et vous confie une tâche pour vous aider à vous racheter
 - + Se montrer vulnérable ; +1 à suivre pour interagir avec elle
 - + Vous pardonner ; vous retirez toutes les deux un État d'âme et cette Manœuvre ne pourra plus être déclenchée avec cette personne
- ☐ **Encore suspecte** : lorsque vous vous faites passer pour malveillante pour gagner la confiance d'un-e méchant-e, vous réussissez suffisamment pour qu'il vous offre une opportunité et un Ascendant. Vous devez choisir l'une des options suivantes :

- + Quelqu'un a vu la scène et en tire la pire conclusion possible
 - + Læ méchant·e vous demande de commettre un acte maléfisant pour prouver vos intentions
 - + Læ méchant·e feint de vous faire confiance, c'est un piège
- **Les griffes du passé :** lorsque vous gagnez un Ascendant sur une personne liée à votre passé sombre, ou vice-versa, vous gagnez 1 EXP. Lorsque cela arrive avec une nouvelle personne, vous pouvez chacun·e définir un secret/une faiblesse que vous connaissez sur l'autre.
- **Tout le monde a droit à une seconde chance :** lorsque vous renoncez à un avantage sur une personne dangereuse parce que vous pensez qu'elle peut changer, posez-lui une question comme pour la **Cerner**.
- **Déceptions ordinaires :** lorsque vous faites confiance à une personne sur quelque chose d'important, dites la manière dont vous pensez qu'elle vous décevra.
- + Si elle vous surprend agréablement, +1 Ascendant sur vous
 - + Si elle fait ce que vous attendiez, choisissez 1 option : elle perd un Ascendant sur vous ou vous gagnez un Ascendant sur elle
 - + Si elle fait encore pire que ce que vous attendiez, choisissez : réprimandez-la et infligez-lui un État d'âme ou ravez votre solitude et subissez un État d'âme
- **Une grande famille :** si tous les autres PJ d'une scène ont un Ascendant sur vous, le malus infligé par vos États d'âme aux Manœuvres de base associées est de -1 au lieu de -2.
- **Qui est le monstre ? :** lorsque vous exposez l'hypocrisie d'une personne censée faire le bien, lancez 2d6 + **Audace** :
- 10+** Gagnez un Ascendant sur elle et choisissez 1 option
- 7-9** Choisissez 1 option
- + Sa malhonnêteté est révélée à toutes ; si elle change d'avis, elle gagne 1 EXP. Si elle ne change pas d'avis, elle doit vous attaquer ou subir un État d'âme
 - + Vos mots sont blessants : elle subit un État d'âme
 - + Vous impressionnez un·e témoin·te : +1 Ascendant sur ellui

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Indigne :** lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
- + Pourquoi pensez-vous qu'elle ne devrait pas vous pardonner ?
- **Cœur empoisonné :** lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
- + De quoi avez-vous le plus honte ?
 - + Comment pourrais-je vous convaincre de trahir vos idéaux ?

Jouer LA REPENTIE

Malgré sa réputation, la Repentie est souvent le personnage le plus dévoué à faire le bien ; et elle en a fortement conscience. Elle se tient en haute estime, et voit ses ennemis s'en tirer malgré leurs comportements répréhensibles alors qu'on lui reproche d'avoir seulement osé donner son avis.

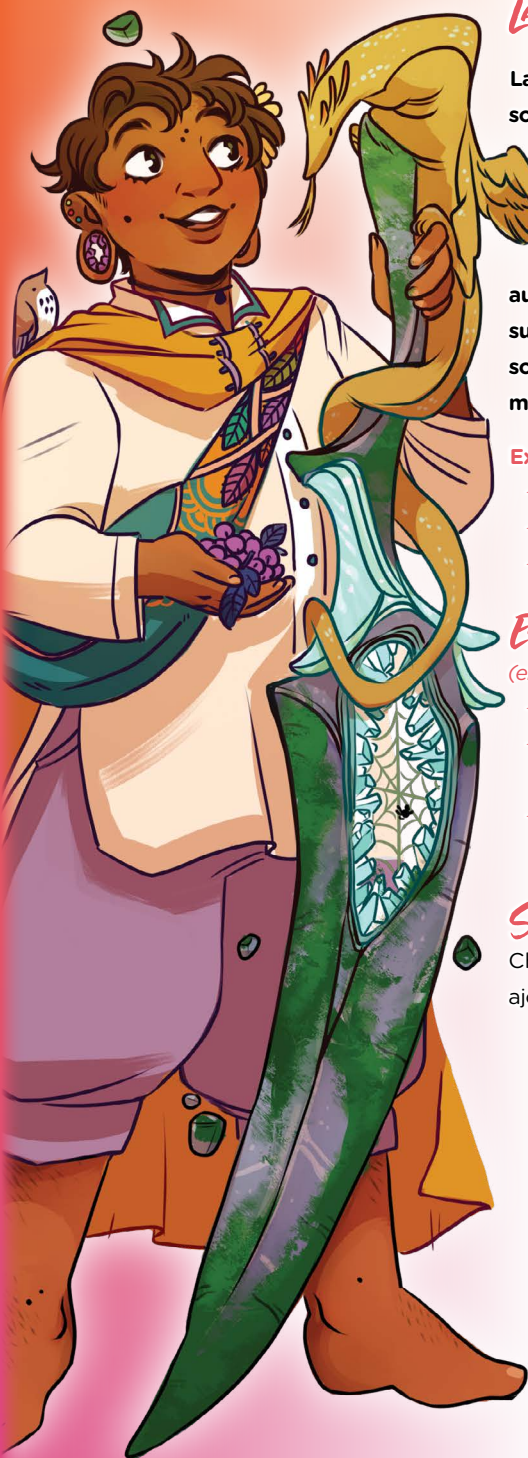
Si vous voulez jouer quelqu'un qui commence tout juste à corriger ses croyances toxiques, allez voir le livret de l'Exilée.

La Repentie peut introduire des thématiques complexes sur la justice et la rédemption dans une partie. Il est crucial de ne pas oublier que **ce livret de personnage ne doit pas être utilisé pour forcer un personnage à écouter ou pardonner quelqu'un qui lui a fait du mal**. Ce jeu part du principe que les PJ s'entendent plus ou moins bien, et une Repentie qui a blessé d'autres PJ complique cette dynamique. Ces complications peuvent être très amusantes à jouer, ce qui est l'une des raisons pour lesquelles la Repentie existe et possède son propre outil de sécurité : **Ce qui ne peut être défait**, conçu pour adapter ce PJ au niveau de confort du groupe entier.

Vous pouvez créer une Repentie avec un arc de rédemption léger et cartoonesque, quelqu'un qui avait des valeurs répréhensibles jusqu'à rencontrer les autres PJ, qui lui ont montré ses erreurs et n'en parlent ensuite plus jamais. Ou bien vous pouvez jouer une ex méchante qui a été manipulée ou éduquée à faire le mal et qui a fait le bien de manière plus ou moins fiable lorsqu'elle a eu la possibilité d'agir par elle-même. Votre groupe pourrait avoir envie d'explorer l'histoire d'une personne qui était réellement toxique et faisait du mal aux gens à un moment de sa vie, par exemple une agente volontaire d'un régime tyrannique ou une milliardaire qui a grimpé les échelons toute seule en exploitant des travailleurs et en ruinant des vies par cupidité. Cette dernière option est celle qui nécessite le plus de précautions et l'adhésion du groupe entier ; elle n'est pas recommandée dans un nouveau groupe ou si l'une des joueuses a du mal à s'exprimer sur quelque chose qui enfreindrait l'une de ses limites.

Vous pouvez utiliser cet archétype pour explorer ce que ressent une personne qui a passé une grande partie de sa vie à être forcée, par peur ou ignorance, à accepter un mode de vie qu'elle finit par trouver aliénant et éprouvant. Et puis, soudainement ou petit à petit, quelque chose a changé. Elle s'est découvert une nouvelle image d'elle-même, un regain de courage pour vivre selon ses principes et une conscience aiguë que les choses auraient dû changer depuis longtemps. Et elle ne sait plus comment exister dans une société qui la rejette. Souvent, le mieux qu'elle peut espérer est d'être acceptée, mais facilement sacrificiable.

Si rendre des comptes pour votre passé cesse d'être votre conflit émotionnel central, vous pourriez vous autoriser le pardon et devenir une Druidesse qui découvre le monde sous un nouveau jour. Ou une Dévouée qui se met la pression (probablement un peu trop) sur ses croyances.



La *Druidesse*

La Druidesse a un lien profond avec son environnement, bien qu'elle n'ait pas beaucoup d'expérience avec les gens. Qu'elle découvre la sociabilité ou qu'elle se mette à l'explorer avec son nouveau moi plus authentique, son conflit central repose sur la maturité que ses explorations sociales nécessiteront, vis-à-vis d'elle-même mais aussi de ceux qui l'aiment.

Exemples d'archétypes :

- + Fan de chevaux naïve
- + Modèle de gentillesse
- + Bébé queer passionné-e de plantes

Esthétique

(entourez ou inventez pour chaque)

- + Air innocent, air sage, air triste
- + Tenue modeste, tenue fonctionnelle, tenue simple
- + Une épée en bois, une épée inoffensive, une épée élémentaire

Stats

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

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

Curiosité

Vous n'avez pas l'habitude des gens mais vous avez beau être mal à l'aise, vous voulez apprendre. Et pour apprendre, il faut pratiquer.

Choisissez quatre Épreuves de la liste. Lorsque vous achevez une Épreuve choisie, marquez-la comme achevée et choisissez 1 option : gagner 1 EXP, retirer un État d'âme ou prendre un Ascendant sur une personne impliquée. Lorsque vos quatre Épreuves sont achevées, méditez sur ce que vous avez appris sur vous et choisissez-en quatre nouvelles. Si vous achevez la liste, choisissez celles qui comptent le plus pour vous et évoluez vers une nouvelle forme de vie inspirée par ces expériences. Choisissez un nouveau livret de personnage, restez une Druidesse ou prenez votre retraite pour vivre heureux-se pour toujours.

Épreuves

- + Chevaucher une créature fantastique
- + Gagner un duel
- + Se rendre là où personne n'a encore mis les pieds
- + Tomber amoureux-se
- + Vous défendre, mais en brisant le cœur de quelqu'un
- + Perdre un être cher
- + Vous lier d'amitié avec quelqu'un de très différent
- + Libérer quelque chose de dangereux
- + Recevoir un cadeau précieux de quelqu'un que vous respectez
- + Être dans un état second avec un-e ami-e
- + Rater quelque chose qui comptait énormément pour vous
- + Rejeter l'une de vos anciennes convictions
- + Faire preuve de gentillesse envers quelqu'un qui ne le mérite pas
- + Faire triompher une cause perdue
- + Rejeter une situation confortable afin de poursuivre un rêve
- + Embrasser quelqu'un de dangereux
- + Pardonner quelqu'un qui le mérite ou mériter le pardon après avoir causé du tort
- + Révéler vos secrets à une personne qui vous trahira
- + Choquer quelqu'un en lui assenant une vérité gênante
- + Mériter le pardon après avoir causé du tort

Vérités du cœur et de l'épée

- **L'amour triomphe de tout** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
 - + Quelle difficulté évidente posée par votre relation sous-estimez-vous par naïveté ?

- **Lucidité 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- :
 - + Qu'est-ce qui vous fait vous sentir aimé-e ?
 - + Qu'espérez-vous pour l'avenir ?

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

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

- **Compagnons sauvages** : vous parlez aux animaux et aux plantes, et vous pouvez les **Influencer** comme s'ils étaient des PNJ. Près de chez vous, ou d'un endroit où vous avez vécu longtemps, des compagnons animaux et végétaux ne sont jamais loin si vous avez besoin d'eux.
- **Éveil de la nature** : lorsque vous êtes en sécurité et que vous tentez d'entrer en communion avec un endroit ou une créature non douée de conscience, lancez 2d6 + **Âme** :
 - 10+** Choisissez 1 option
 - 7-9** Choisissez 1 option ; la meneuse vous propose un dilemme difficile ou un succès en échange de quelque chose
 - + Vous le purifiez de tout mal ou corruption.
 - + Vous altérez son comportement, écosystème ou atmosphère de la façon que vous voulez
 - + Vous le rendez dangereux envers une personne ou une créature spécifique, ou un type de personne/créature

Si vous tentez cette Manœuvre en étant pressée-e ou désespéré-e au point d'avoir trois États d'âme ou plus, elle fonctionne brièvement puis l'endroit ou la créature se retrouvera vidée de toute vie.

- **Familier** : un animal mignon est votre fidèle familier. Vous pouvez percevoir le monde à travers ses sens à volonté ou communiquer avec lui à n'importe quelle distance. En plus, choisissez une Manœuvre de base. Lorsque votre familier vous aide avec cette Manœuvre de base ou pour faire du **Soutien émotionnel**, gagnez +1.
- **Vous allez trop bien ensemble** : lorsque vous jouez l'entremetteuse entre deux personnes et dites du bien de l'une à l'autre, lancez 2d6 + **Cœur** :
 - 10+** Vous pouvez donner à la personne qui vous écoute un Ascendant sur l'autre, ou vice-versa
 - 7-9** Comme ci-dessus, et la personne qui vous écoute peut soit gagner un Ascendant sur vous, soit permettre à l'autre personne d'en gagner un sur vous

Toute personne impliquée peut gagner 1 EXP si elle a le **Béguin** pour une autre personne impliquée, y compris la Druidesse (à appliquer immédiatement ou à la fin de la session pour un maximum de 1 EXP par PJ).

- ❑ **La magie de l'amour** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne et louez l'Amour, l'un-e de vous peut dépenser un Ascendant pour utiliser l'une de ses Manœuvres de personnage lors d'une seule scène.
- ❑ **Toucher naturel** : lorsque vous touchez une personne en laissant le pouvoir de la nature passer en elle, lancez 2d6 + **Âme** :
 - 10+** Choisissez 2 options
 - 7-9** Choisissez 1 option
 - ✦ Elle peut vous donner un Ascendant sur elle pour retirer un État d'âme
 - ✦ Elle gagne la capacité de parler aux plantes et aux animaux jusqu'à la fin de la scène
 - ✦ Elle doit répondre à une question de **Cerner une personne** de votre choix, ou prendre un État d'âme

Jouer la Druidesse

La Druidesse a la possibilité de rester loin des feux des projecteurs en soutenant les autres PJ avec des Manœuvres telles que **Vous allez trop bien ensemble**, qui met le couple choisi sur le devant de la scène, ou **Toucher naturel** qui offre un moyen simple et non verbal de soigner des États d'âme.

Bien sûr, la Druidesse peut être tout aussi rebelle et chaotique que les autres archétypes, selon vos envies de jeu. Elle ouvre ses horizons, ce qui peut causer du désordre ; surtout lorsqu'on est entourée de languissantes lames lesbiennes.

Lorsque vous choisissez vos épreuves, la Druidesse ne cherche pas forcément à se retrouver dans ces situations ; c'est vous en tant que joueuse qui exprimez l'envie de les voir survenir dans le récit pour votre PJ. De plus, si vous avez trop de mal à remplir une épreuve sélectionnée, vous pouvez la mettre de côté et en choisir une autre. La raison pour laquelle vous ne pouvez en choisir que quatre à la fois est que le but consiste à signaler ce que vous voulez voir dans le récit. L'objectif n'est pas de vous paralyser ou de faire du développement de votre personnage une chasse au trésor.

Si elle se trouve dans un environnement technologique, il lui suffit de quelques simples modifications pour devenir une Techno-Druidesse qui entre en communion avec des environnements et des formes de vie artificielles, au lieu (ou en plus) de tout ce qui est naturel. La Druidesse est naturellement en harmonie avec son environnement non doué de conscience, ce qui l'éloigne des gens. Cet environnement ne doit pas nécessairement faire partie du monde naturel, si cela ne correspond pas au cadre de votre scénario.

De même, si la magie n'existe pas dans votre monde, la Druidesse peut être tout simplement une experte en nature dont les exploits peuvent sembler magiques pour les autres. Pour plus d'informations sur comment jouer sans magie, consultez la [page 214](#).

La Vaurienne

La Vaurienne est une héroïne d'action très portée sur le physique. Ses duels à l'épée sont rythmés par des railleries et de la drague, et se terminent toujours par un baiser passionné ou un bain de sang.

Son conflit central : son besoin d'explorer de nouveaux horizons
VS s'engager envers un but ou une stabilité.

Exemples d'archétypes :

- + Bimbo pirate
- + Diva championne d'escrime
- + Voleuse de bijoux

Esthétique

(entourez ou inventez pour chaque)

- + Air joueur, air provocateur, n'a d'yeux que pour toi
- + Tenue peu couvrante, vêtements flottants, tenue moulante, costume criard
- + Une épée flashy, une épée célèbre, une épée délicate

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>Esprit</i>	-1	+1
<i>Âme</i>	+0	+0



Le moment PRÉSENT

Pourquoi êtes-vous si volage ? Cherchez chez les autres ce qui vous permettrait de mieux vous comprendre vous-même ? La vulnérabilité nécessaire pour s'investir dans une relation vous fait peur ? Pensez-vous ne jamais connaître le grand amour ? Êtes-vous seulement consciente de ce que vous faites ?

Choisissez quelque chose que vous finirez par dépasser en gagnant en maturité pour donner un arc émotionnel à votre personnage. Vous n'avez pas besoin de le trouver tout de suite, et la Vaurienne elle-même peut ne jamais s'en rendre compte.

Les personnages non-Vauriennes ne peuvent pas choisir cette Manœuvre avec une progression.

- **Le feu de l'action :** lorsque vous provoquez une personne pour qu'elle fasse quelque chose qui la tente mais qu'elle trouve déraisonnable, lancez 2d6 +

Audace :

Si la cible est un PNJ :

10+ Elle le fera en échange d'une petite concession ou de réconfort

7-9 Votre cible choisit 1 option

- ✦ Créer une opportunité pour vous ou vos alliés
- ✦ Vous donner un Ascendant sur elle

Si la cible est un PJ :

10+ Si elle le fait, elle gagne 1 EXP ; si elle ne le fait pas, elle doit subir un État d'âme

7-9 Vous choisissez 1 option

- ✦ Si elle le fait, elle gagne 1 EXP
- ✦ Si elle ne le fait pas, elle doit subir un État d'âme

Que ce soit un PJ ou un PNJ, si vous n'avez pas déjà le **Béguin** pour cette personne, vous pouvez choisir de traiter un résultat de 7-9 comme un 10+ en décidant d'avoir le **Béguin** pour elle.



MANŒUVRES DE PERSONNAGE

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

- **Coup de foudre** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne que vous connaissez à peine, déclarez votre amour éternel et donnez-lui un Ascendant. Votre **Béguin** disparaît si la personne n'a aucun Ascendant sur vous. Vous avez un bonus de +1 sur n'importe quelle action qui, selon vous, pourrait impressionner votre nouveau crush.
- **Comme un sou neuf** : lorsque vous donnez ou recevez du **Soutien émotionnel** lors d'un moment intime avec une nouvelle personne, vous gagnez 1 EXP chacune ou retirez un État d'âme.
- **Demander pardon** : lorsque vous vous excusez pour votre conduite offensante envers une personne et que vous vous tenez à sa merci, lancez 2d6 + **Audace** :
 - 10+** Vous apprenez ce qu'il faut faire pour qu'elle vous pardonne et vous gagnez chacune un Ascendant sur l'autre. Si elle vous pardonne, vous retirez toutes deux un État d'âme.
 - 7-9** Vous apprenez ce qu'il faut faire pour qu'elle vous pardonne. Si vous le faites, soit vous gagnez chacune un Ascendant sur l'autre, soit elle peut retirer un État d'âme, c'est vous qui décidez.
- **Tête brûlée** : lorsque vous plongez tête baissée dans une situation et vous retrouvez complètement dépassée, donnez un Ascendant à quelqu'un de dangereux, gagnez 1 EXP ainsi qu'un +1 à suivre pour **Affronter une catastrophe**.
- **Bretteuse hors pair** : lorsque vous obtenez un 7+ en **Combattant**, vous pouvez gagner un Ascendant sur une personne présente et lui demander ce qui l'a impressionnée ou intriguée à propos de vous.
- **Une conquête dans chaque port** : lorsque vous revenez dans une ville que vous avez déjà visitée, nommez une personne avec qui vous avez été intime et comment les choses se sont terminées. Si vous vous êtes quitté-e-s en mauvais termes, gagnez 1 EXP et la meneuse vous dit quelle chose intéressante a changé depuis votre départ.
- **Centre de l'attention** : lorsque vous faites une entrée théâtrale, lancez 2d6 + **Grâce** :
 - 10+** Choisissez 2 options
 - 7-9** Choisissez 1 option
 - + Toute l'attention se porte sur vous pendant quelques instants
 - + Vous avez l'attention d'une personne tant que vous faites un discours théâtral
 - + Gagnez un Ascendant sur une personne présente
 - + Obtenez un +1 à suivre

- **Oups ! :** lorsqu'une personne dangereuse vous donne un coup ou que vous l'évitez de peu, vous pouvez déclarer que vos vêtements ont été déchirés et que vous êtes pratiquement nue. Jusqu'à la fin de la scène, si vous obtenez un 10+ sur n'importe quelle Manœuvre contre un PNJ, vous pouvez décider qu'il a un crush sur vous (jusqu'à un PNJ par jet de dés et au choix de la meneuse). De plus, tout PJ qui aurait le **Béguin** pour vous pendant le reste de la scène peut gagner 1 EXP.

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

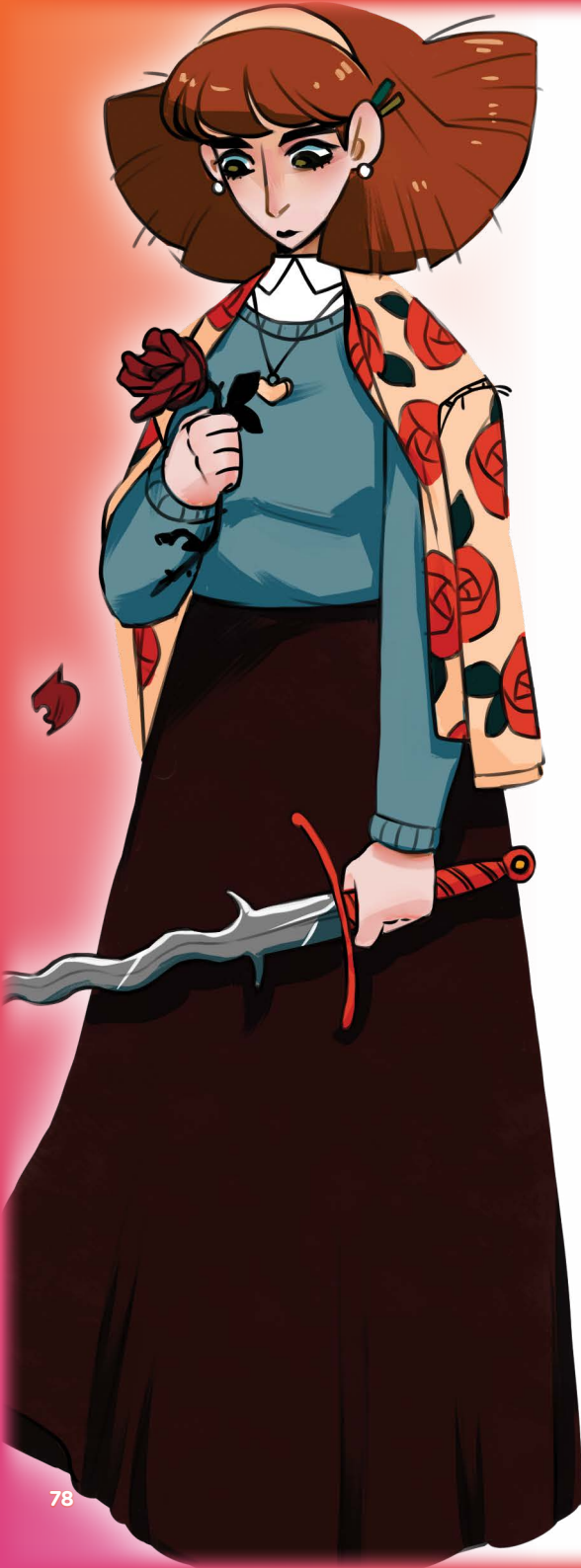
- **Aimer et perdre :** lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
- + Pourquoi votre romance ne pourrait jamais durer ?
- **Répartie :** lorsque vous **Cernez une personne** lors d'un conflit physique, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
- + Que dois-je faire pour que vous vous enfuyiez avec moi ?
 - + Où avez-vous appris à vous battre ?

JOUER LA VAURIENNE

Ça va pleurer dans les chaumières ! Vous êtes du genre à briser des cœurs. Les Manœuvres de la Vaurienne l'encouragent généralement à rechercher les problèmes. C'est voir les conséquences de la façon dont elle traite les autres qui la poussera à grandir. Attendez-vous à mener une vie intense et à collectionner les regrets.

La médiocrité de la stat **Cœur** chez la Vaurienne signifie qu'elle ne sera probablement pas très douée pour **Séduire**, mais elle peut provoquer avec beaucoup de talent en utilisant **Le feu de l'action**. La Vaurienne peut se montrer séductrice et attirante, mais pas toujours respectueuse ou compatissante. N'oubliez pas que les PNJ sont des personnes : la Vaurienne ne peut pas s'imposer de façon arbitraire et la meneuse ou les autres joueuses sont toujours libres de refuser une utilisation malsaine de cette Manœuvre (comme de toute autre).

Si vous dépassez le conflit de la Vaurienne, vous pourriez vous engager envers une cause, un but ou une communauté et devenir une Éluë, une Dévouée ou une Sorcière. Vous pouvez aussi ne pas savoir comment exprimer vos émotions et devenir une Arnaqueuse, ou aspirer à réparer vos torts en tant que Repentie.



L'Exilée

L'Exilée, originaire d'une société toxique, s'est trouvée une nouvelle communauté dans laquelle grandir.

Son conflit principal : la tradition et son éducation VS la justice et le développement de ses propres valeurs.

Exemples d'archétypes :

- + Émigrée d'Hétéronormia
- + Élevée à l'écart de la société
- + Milieu privilégié

Esthétique

(entourez ou inventez pour chaque)

- + Air prudent, air curieux, air coincé
- + Tenue étrangère, tenue démodée, tenue raffinée
- + Une épée antique, une épée flambant neuve,
« C'est pas une épée ! »

Stats

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

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

Commandements

Décrivez l'Autorité qui a régi votre éducation et choisissez au moins six commandements stipulés par cette Autorité :

- + Toujours répondre aux insultes en tirant son épée
- + Ne jamais montrer ses émotions faillibles
- + Toujours couvrir son corps impur
- + Ne pas partager d'intimité jusqu'à un mariage monogame
- + Ne jamais donner ce qui peut être vendu
- + Ne jamais laisser une personne plus faible se battre elle-même
- + Ne jamais se battre à la place d'une personne plus faible
- + Obéir à l'Autorité ou à un type de perso (genre, espèce, classe, croyance, anciens)
- + Ne jamais se trouver sans surveillance (ou tout court) avec un type de personne

Tradition

La Tradition mesure à quel point votre Autorité jugerait votre comportement.

Tradition **0** **1** **2** **3** **4**

Votre jauge de Tradition commence à 1. Vous gagnez un point de Tradition chaque fois que vous sacrifiez quelque chose pour agir en accord avec vos commandements, jusqu'à un maximum de 4. Lorsque votre jauge de Tradition est à 4, vous subissez un État d'âme à chaque fois que vous agissez en contradiction avec vos commandements.

Vous pouvez dépenser de la Tradition à tout moment pour tempérer le courroux de votre Autorité ou pour avoir un +1 à suivre pour observer vos commandements ou **Faire appel à une Puissance toxique**.

Convictions

Lorsque vous brisez un commandement et le rejetez pour toujours, rayez-le et gagnez 1 EXP. Rédigez une conviction qui exprime vos nouvelles croyances.

Toutes les fois où vous agissez en accord avec une conviction malgré la tentation ou les conséquences, réduisez votre Tradition de 1 et demandez à un témoin s'il est d'accord avec cette conviction. S'il répond oui, gagnez un Ascendant sur lui et apprenez ce qui le retient de vivre en accord avec cette conviction, si c'est le cas. S'il répond non, vous gagnez un État d'âme.

Les convictions doivent être des affirmations audacieuses qui contrastent avec les commandements. Par exemple :

- + Je prendrai soin de moi-même comme si j'étais ma meilleure amie
- + La peur ne m'empêchera pas de dire la vérité
- + Je me battrai pour ceux qui sont la cible de l'Autorité, s'ils le veulent
- + J'expierai le mal que j'ai fait en libérant les autres de l'Autorité
- + Si je suis témoin d'une injustice, j'éduquerai ceux qui peuvent s'améliorer et défierai ceux qui doivent être éliminés

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

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

- **Là-bas** : lorsque vous parlez de l'endroit d'où vous venez, lancez 2d6 + **Cœur** :
 - 10+** Choisissez 2 options
 - 7-9** Choisissez 1 option
 - + Admettez un défaut de votre provenance et recevez un +1 à suivre
 - + Partagez une chose positive sur votre provenance et -1 État d'âme
 - + Mentez sur l'endroit d'où vous venez pour impressionner quelqu'un et prenez un Ascendant sur ellui
- **Écoutez-moi !** : lorsque vous clamez tout haut l'une de vos convictions lors d'une confrontation avec quelqu'un ayant une croyance contraire à la vôtre, lancez 2d6 + **Audace** :
 - 10+** Posez 2 questions
 - 7-9** Posez 1 question
 - + Pourquoi croyez-vous devoir suivre cette croyance ?
 - + Quels sacrifices vous coûtent cette croyance ?
 - + Qu'espérez-vous qui soit contraire à cette croyance ?
- **Il y avait aussi de bons jours** : lorsque vous rencontrez une personne dont le point de vue diffère de celui de vos camarades, partagez une histoire sur votre culture natale et lancez 2d6 + **Âme** :
 - 10+** Prenez un Ascendant sur elle et soit vous gagnez un +1 à suivre pour interagir avec elle, soit vous offrez ce +1 à l'un-e de vos camarades
 - 7-9** Prenez un Ascendant sur elle

Dans tous les cas, elle vous raconte également quelque chose d'intéressant ou d'utile sur son enfance.
- **Écouter et apprendre** : lorsque vous demandez à une personne quoi faire dans une situation inconnue :
 - + Si vous suivez son conseil, gagnez un +1 à suivre et -1 État d'âme
 - + Si vous suivez son conseil et que ça se passe mal, +1 EXP
- **Amour courtois** : lorsque vous avez le Béguin pour une personne et que vous vous prêtez à un rituel de séduction indirect et élaboré...
 - + Si la elle répond favorablement, vous recevez toutes deux un +1 à suivre pour protéger l'autre jusqu'à ce que l'une de vous brise un commandement, et elle gagne +1 Tradition à dépenser pour obtenir les mêmes effets que vous
 - + Si elle ne comprend pas que vous avez le **Béguin** pour elle, donnez un Ascendant à un témoin qui a compris
- **Rester de marbre** : vous pouvez dépenser un point de Tradition pour ignorer le malus de -2 causé par les États d'âme. Cet effet prend fin si vous enfreignez un commandement ou à la fin de la scène. Lorsque l'effet prend fin, vous subissez un État d'âme.

- ❑ **Clown de service** : lorsque vous **Cernez une personne** ou **Affrontez une catastrophe** en faisant l'imbécile, vous pouvez poser l'une de ces questions en plus, même sur un 6- :
- + Comment peut-on vous faire rire ?
 - + Quelles menace ou opportunité cachées ai-je loupées ?
 - + Qu'est-ce qui vous rend vulnérable ?

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Je n'ai pas ma place ici** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
- + Laquelle de vos valeurs enfreint-elle ou conteste-t-elle ouvertement ?
- **Différences relatives** : 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 préjugé avez-vous ?
 - + Quelle tradition est la plus importante pour vous ?

JOUER L'EXILÉE

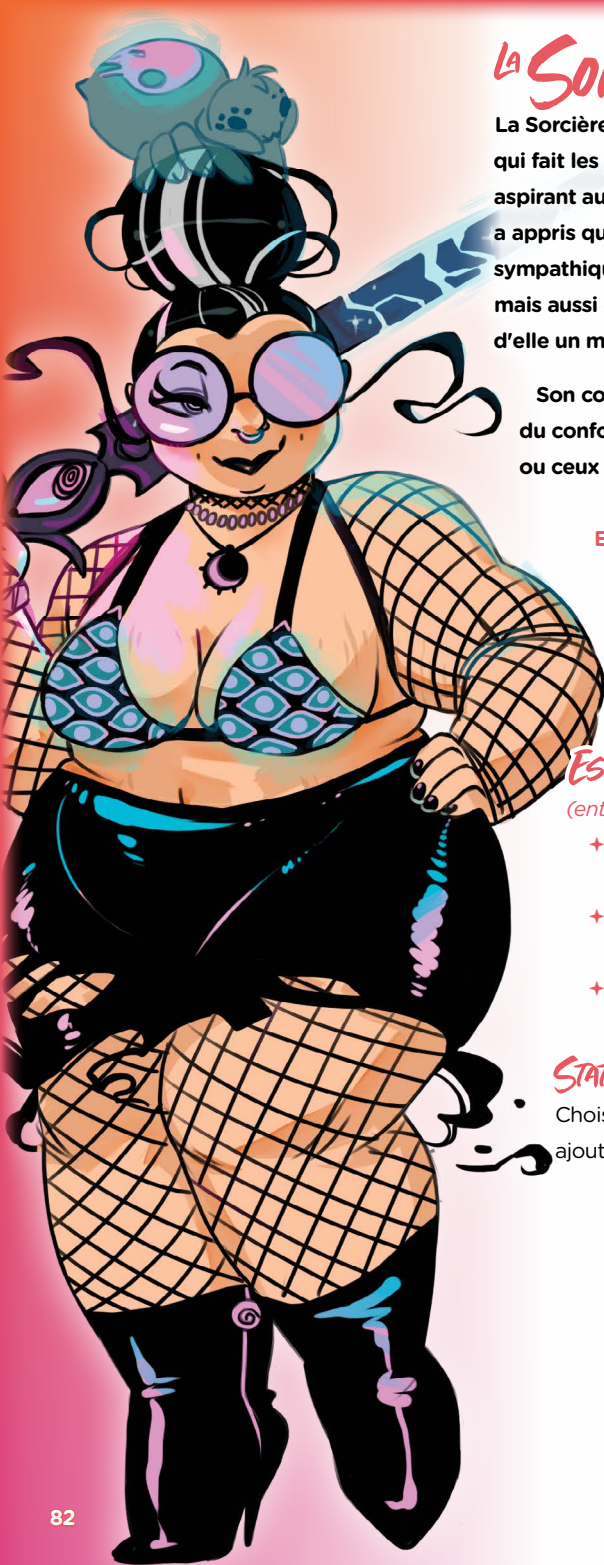
Vous avez été élevée dans une société toxique. Décrivez cette société et l'Autorité qui la gouverne. Existe-t-il un symbole, une coutume, une phrase ou un autre signe distinctif associé à votre société ? Quand avez-vous commencé à avoir des doutes ?

Si la meneuse a un scénario en tête, elle devra s'assurer que votre Autorité y a sa place ou vous indiquer d'autres Autorités existantes qui pourraient fonctionner.

La jauge de Tradition est un piège destiné à vous inciter à rester fidèle à vos commandements. Rejeter la culture dans laquelle vous avez grandi peut être douloureux, mais nécessaire si vous souhaitez pouvoir vous exprimer pleinement et vous racheter pour le mal que vous avez fait en tant que membre de l'Autorité.

Une variante est également possible avec une Exilée sujette à deux Autorités. Choisissez le même nombre de commandements mais précisez à quelle Autorité ils correspondent et faites deux jauges de Tradition séparées avec un maximum de 3 au lieu de 4. Cette Exilée peut être orpheline d'une certaine culture et élevée par des parents provenant d'une autre, et faire face à des exigences conflictuelles. Cela peut également être le moyen de représenter une expérience du métissage ou de la diaspora, le fait d'avoir l'impression d'être tiré dans deux directions différentes et qu'aucune ne correspond à nos propres valeurs. Cela ne revient pas à dire que ces situations sont toxiques en soi dans la vraie vie ; cet archétype parle simplement de PJ qui échappent à leurs croyances toxiques pour fonder leurs propres valeurs.

Une Exilée peut aisément devenir une Dévouée qui adhère à de nouvelles valeurs, ou une Druidesse qui se sent finalement elle-même et cherche à découvrir le monde. Ses convictions peuvent la mener à devenir une Vaurienne ou une Arnaqueuse, ou bien une Repentie qui regrette ses mauvaises actions sous l'influence de l'Autorité.



La Sorcière

La Sorcière est un étrange personnage qui fait les choses dans son coin tout en aspirant au contact avec les autres. Elle a appris que de nombreux monstres sont sympathiques si on leur laisse une chance, mais aussi qu'être amie avec eux fait d'elle un monstre.

Son conflit central : subir la pression du conformisme VS ses propres désirs ou ceux de ses amis monstrueux.

Exemples d'archétypes :

- + Danseuse de sortilèges
- + Geek des potions
- + Messagère des Ombres

Esthétique

(entourez ou inventez pour chaque)

- + Air concentré, air joueur, air distant
- + Tenue effilée, tenue plus-noire-que-noire, tenue de spécialiste
- + Une épée surnaturelle, une épée d'os, une épée assoiffée

Stats

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

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



Les Ombres

Les Ombres sont des êtres mystérieux que la plupart des gens ne peuvent percevoir. Leur existence est débattue, mais vous savez qu'elles existent car elles vous ont parlé. Certaines sont bienveillantes et d'autres dangereuses, elles ont des capacités et des faiblesses différentes des gens « normaux », et vous vous trouvez au milieu.

Définissez ce que sont les Ombres avec votre meneuse, ou ce que votre Sorcière croit qu'elles sont. Elles peuvent être des esprits amicaux, des extraterrestres déphasés, des restes psychiques, des nanites buggées, des esprits frappeurs ou quelque chose d'entièrement différent. Quand avez-vous interagi avec elles pour la première fois ? Que désirent-elles selon vous ?

Les autres archétypes ne peuvent prendre cette Manœuvre lors d'une progression.

■ **Communier avec les Ombres** : lorsque vous effectuez un rituel pour entrer en communion avec les Ombres, donnez un Ascendant sur vous à une Ombre dangereuse et lancez 2d6 + **Âme** :

10+ Choisissez 2 options

- ✦ Vous cachez quelque chose dans le monde des Ombres
- ✦ Les Ombres vous apprennent quelque chose d'important
- ✦ Vous altérez temporairement la nature invisible d'un endroit
- ✦ Posez une question de la liste **Cerner une personne** à n'importe qui, n'importe où, si vous pouvez nommer l'un de ses proches décédés
- ✦ Vous apprenez l'histoire récente d'un objet que vous tenez

7-9 Choisissez 2 options de la liste ci-dessus, mais choisissez 1 élément perturbateur :

- ✦ Des Ombres tourmentées hantent un endroit
- ✦ Des Ombres affamées détruisent toute vie non consciente dans une petite zone
- ✦ Des Ombres sévères vous jugent et vous infligent un État d'âme

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

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

- **J'aime les escargots !** : lorsque vous avez le **Béguin** pour quelqu'un et que vous le **Cernez**, dites quelque chose de bizarre et laissez-le vous poser une question de la liste. Puis posez-lui une autre question de la liste, même sur un 6-.
- **Danse astrale** : lorsque vous dansez à la frontière du royaume de l'au-delà, décrivez la scène et lancez 2d6 + **Grâce** :
 - 10+** Vous et un petit nombre de personnes qui dansent avec vous arrivez à une destination lointaine de votre choix.
 - 7-9** Vous n'arrivez pas là où vous le vouliez, vous arrivez presque trop tard ou vous perdez quelque chose d'important en cours de route. Votre meneuse choisit.
- **Divination** : lorsque vous avez le temps et êtes suffisamment en sécurité pour lire la vérité invisible d'une personne présente, décrivez votre méthode de divination et en quoi elle attire l'attention. La meneuse vous dit quelque chose d'intéressant sur la personne ou sur les obstacles qu'elle va affronter sans le savoir. Puis lancez 2d6 + **Âme** :
 - 10+** Si vous dites la vérité, elle retire un État d'âme. Si vous mentez, prenez un Ascendant sur elle.
 - 7-9** Elle apprend la vérité et retire un État d'âme.
- **Voyage onirique** : lorsque vous touchez une personne inconsciente, endormie ou consentante, vous pouvez avoir une vision de ses pensées et apparaître dans ses rêves. Vous pouvez lancer 2d6 + **Âme** pour la **Cerner** ou la **Séduire** dans son état.
- **Compagnon fantomatique** : vous avez un petit monstre ou esprit de compagnie. Choisissez deux Manœuvres de base. Votre compagnon vous octroie +1 sur ces Manœuvres lorsqu'il vous aide, mais son assistance se voit et alarme les gens ordinaires. De plus, vous pouvez parler aux monstres.
- **Drôles de fréquentations** : vous côtoyez d'étranges personnes. Des personnes que d'autres ne considèrent peut-être même pas comme humaines...
 Nommez-en trois. Pour chacune d'entre elles, notez une chose dans laquelle elle est compétente, une raison pour laquelle elle fait peur à tout le monde et ce que vous aimez faire ensemble.
 Lorsque vous en appelez une à l'aide, la meneuse vous dit ce qu'elle vous apporte. Donnez-lui un Ascendant sur vous et notez le service qu'elle vous a rendu à côté de son nom. Après un certain temps, l'un-e de ces ami-e-s aura besoin de votre aide. Si vous l'aidez, effacez son service, si vous ne l'aidez pas, subissez un État d'âme.
- **Comme par magie** : Vous pouvez lancer **Âme** au lieu d'**Audace** pour **Combattre**, mais vous attirez l'attention. Les conséquences d'un 6- seront graves.

- **Le geek, c'est chic** : vous pouvez lancer **Esprit** au lieu de **Cœur** pour **Séduire** une personne. De plus, choisissez un domaine d'étude qui vous passionne particulièrement. Vous possédez une expertise dans ce domaine et avez toujours une anecdote intéressante en réserve (parfois même utile) lorsque vous rencontrez un objet lié à votre expertise. La meneuse vous fournira l'information ou vous demandera de l'inventer.

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Pourquoi ai-je parlé d'escargots ?** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
- + Pour quelle raison évidente vous repoussera-t-elle selon vous ?
- **Secrets murmurés** : 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 fait vous sentir en danger ?
 - + Qu'est-ce qui vous hante ?

Jouer LA SORCIÈRE

Comme la Bête, vous êtes sous pression dans le monde « civilisé ». Dans votre cas, c'est surtout à cause de vos amis monstrueux. Les gens « normaux » autour de vous vous jugent parce que vous vous liez d'amitié avec des monstres gélatineux, des fantômes ou des géants, ou que vous parlez de choses qu'ils ne peuvent pas voir et auxquelles ils refusent de croire. La meneuse peut vous aider à imaginer les Ombres, et aura peut-être des suggestions si elle a un scénario préétabli en tête.

Lorsque vous **Communiez avec l'Ombre** pour **Cerner une personne** à distance, vous pouvez remplacer cette condition si le fait de nommer un proche décédé ne convient pas aux Ombres que vous avez imaginées, ou si quelqu'un a du mal avec cette thématique. Les Ombres peuvent vous demander de leur offrir un secret (qu'elles iront probablement chuchoter à vos ennemis). Ou d'avoir en votre possession un objet personnel important de votre cible. Dans tous les cas, évitez de choisir quelque chose qui soit trop proche des Manœuvres similaires, telles que les **Ragots** de l'Élue ou la Manœuvre **Pisteuse** de la Bête, si elles sont dans la partie.

Avec **Comme par magie**, vous pouvez uniquement remplacer l'**Âme** par l'**Audace**. Si vous utilisez les règles de **Combat** avancées (page 207), vous pouvez par exemple faire une **Fente** avec **Âme** mais vous ne pouvez pas utiliser votre **Âme** pour les Manœuvres de **Combat** qui n'utilisent généralement pas d'**Audace**.

L'archétype de la Sorcière permet de célébrer la différence et le fait de trouver l'amitié en dehors des sentiers battus ou des interactions ordinaires. La Sorcière peut être mal à l'aise socialement mais attachante, ou geek et sexy.



L'ARNAQUEUSE

L'Arnaqueuse est perfide et calculatrice. Elle craint la proximité, la sincérité et la vulnérabilité. Si elle se montre à cœur ouvert, c'est qu'elle porte un masque.

Son conflit principal : son désir d'intimité VS sa peur d'être vulnérable.

Exemples d'archétypes :

- ✦ Espionne d'affaires
- ✦ Charlatane attachante
- ✦ Génie flegmatique

Esthétique

(entourez ou inventez pour chaque)

- ✦ Air inoffensif, air suspicieux, air lunatique
- ✦ Tenue encapuchonnée, tenue ordinaire, tenue pour jouer un rôle
- ✦ Une épée cachée, une épée venimeuse, une épée surprenante

STATS

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

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

Trop d'émotions

Vous éprouvez autant de passion que les autres, mais vous l'enfouissez sous des couches de tromperie... jusqu'à ce que vos émotions débordent.

Émotions 0 1 2 3 4

Votre jauge démarre à 1 et vos Émotions augmentent de 1 à chaque fois que vous gagnez un Ascendant, que quelqu'un en gagne un sur vous ou que vous subissez un État d'âme. Vous pouvez également choisir d'augmenter vos Émotions à chaque fois que vous restez bouche bée ou vous pâmez devant quelqu'un. Les Ascendants assignés lors de la création de personnage n'augmentent pas vos Émotions.

Lorsque vous vous ouvrez à quelqu'un dont l'opinion est importante pour vous, vos Émotions baissent de 2. Lorsque vous faites secrètement quelque chose par amour pour quelqu'un, vos Émotions baissent de 1.

Si votre jauge d'Émotions atteint 4, vous ne pouvez plus les retenir. Votre masque tombe et vous hurlez ce que vous refouliez, vous faites ce que vous aviez peur de faire et vous vous fichez des conséquences. Vous pouvez donner un Ascendant sur vous à toute personne présente en échange d'un Ascendant sur elle. Vous vous arrêtez lorsque les conséquences vous rattrapent, qu'elles soient bonnes ou mauvaises.

Enfin, vos Émotions tombent à 0 et vous retirez un État d'âme. Ça fait du bien de déballer son sac... en tout cas, sur le moment.

MANŒUVRES DE PERSONNAGE

(commencez avec les Manœuvres déjà cochées et choisissez-en deux autres à la page suivante)

■ **Beurk, des émotions** : lorsqu'une personne vous procure un **Soutien émotionnel** et que vous refusez de vous ouvrir, vos Émotions augmentent de 1 et vous choisissez 1 option de la liste de cette Manœuvre comme si elle avait obtenu un 7-9. Si elle obtient un 10+, elle sait qu'elle vous a touchée et bénéficie des avantages d'un 10+ comme si vous vous étiez ouverte.

■ **Le masque** : lorsque vous cherchez à convaincre un PNJ d'un mensonge vous concernant, lancez 2d6 + **Esprit** :

10+ Choisissez 2 options

7-9 Choisissez 1 option

✦ Il gobe le mensonge

✦ Le mensonge fonctionne bien et vous crée une opportunité

✦ Il vous laisse le bénéfice du doute malgré les preuves que vous mentez

De plus, si un PJ vous **Cerne**, vous pouvez mentir. Vous devez augmenter vos Émotions de 1 à la fin de chaque scène où vous le faites.

- ❑ **Au centre de la toile** : lorsqu'une personne s'approche pour obtenir quelque chose de vous ou vous menacer, choisissez 1 option :
 - + Vous gagnez un Ascendant sur elle ou elle perd un Ascendant sur vous
 - + Posez une question parmi celles de la Manœuvre **Cerner une personne**
 - + Vous gagnez un +1 continu contre elle pendant la scène
- ❑ **Doigts de fée** : lorsque vous volez quelque chose à une personne, lancez 2d6 + **Grâce** :
 - 10+** Choisissez 2 options
 - 7-9** Choisissez 1 option
 - + L'objet dévoile un amour secret ou une faiblesse cachée
 - + L'objet crée une opportunité (comme une carte, une clé ou un message)
 - + Son propriétaire ne s'en rend pas compte
- ❑ **Plan perfide** : lorsque les autres acceptent de suivre votre plan de génie, lancez 2d6 + **Esprit** :
 - 10+** Choisissez 1 option, deux fois lors de votre plan
 - 7-9** Choisissez 1 option, une fois lors de votre plan
 - + Vous faites apparaître l'objet idéal
 - + Vous décrivez une faiblesse inattendue chez un obstacle
 - + Vous apparaissez juste derrière quelqu'un à un moment critique
- ❑ **Des épines derrière le masque** : lorsqu'une personne révèle un secret sur vous en votre présence, vous avez un secret dévastateur sur elle en réserve. Si vous le révélez sur le coup par vengeance, elle subit un État d'âme. Si vous gardez le secret pour plus tard, vous obtenez un Ascendant sur elle.
- ❑ **Jouer son rôle** : lorsque vous utilisez un objet personnel ou les vêtements de quelqu'un d'autre pour vous faire passer pour lui, lancez 2d6 + **Audace** :
 - 10+** Tant que vous gardez le déguisement, vous passez inaperçue et seuls vos mots ou vos actes peuvent vous faire repérer.
 - 7-9** Une personne décèle votre supercherie mais ne vous dénonce pas tout de suite. Donnez-lui un Ascendant.

VÉRITÉS DU CŒUR ET DE L'ÉPÉE

- **Un beau mensonge** : lorsque vous avez le **Béguin** pour une personne, expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant et répondez à cette question :
 - + Lequel de vos secrets la ferait fuir selon vous si elle le connaissait ?
- **Je te vois** : 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 voulez-vous que je sois ?
 - + De quoi avez-vous le plus peur, là tout de suite ?

Jouer l'Arnaqueuse

Bien que l'Arnaqueuse n'ait pas envie d'exprimer ses émotions, elle ne peut pas les réprimer éternellement. Vous pouvez jouer cet archétype de plusieurs façons différentes. Vous pouvez être le genre de personne qui refoule ses émotions jusqu'à ce qu'elles explosent et qui est incapable de les gérer. Ou vous pouvez éviter toute sorte de vulnérabilité en n'étant gentille avec les autres qu'en cachette. Enfin, vous pouvez aussi être vulnérable et sincère... mais vous ne seriez pas vraiment une Arnaqueuse.

Pourquoi avez-vous peur d'être vulnérable ? Avez-vous eu une mauvaise expérience ? Jugez-vous sévèrement vos émotions ? Prétendre être insensible est-il un moyen de refouler ou de cacher vos traumatismes ?

Une Arnaqueuse peut se montrer mystérieuse et nonchalante ou faire semblant d'être un livre ouvert en affectant une personnalité pour détourner l'attention de ce qu'elle ressent réellement. Elle peut mentir simplement par habitude, ou préférer le silence ou les réponses évasives. Une Arnaqueuse peut aller tellement loin dans sa performance qu'elle commence à croire que les autres font également semblant. Si elle arrive à **Jouer un rôle** aussi bien que l'original, comment pourrait-elle croire que les autres sont sincères ?

Dans tous les cas, vos histoires seront plus satisfaisantes si au moins l'une des autres joueuses connaît votre secret ou au moins en partie, pour vous aider à mettre en place des situations dans lesquelles il aurait un rôle à jouer. En jeu, les secrets sont faits pour être révélés à un moment donné. Sinon, vous ne faites que gaspiller un élément narratif intéressant. Le personnage peut être catégoriquement contre l'idée de le dévoiler, mais la joueuse devrait avoir pour objectif de faire en sorte qu'il soit révélé à un moment important, et la meneuse et les autres joueuses seront probablement ravies de vous aider.

L'Arnaqueuse a plus de chances de faire preuve de compassion quand il s'agit de se rebeller contre des autorités toxiques ou de protéger sa vie privée, que pour entraver la liberté des autres. Les lesbiennes au comportement toxique existent, mais vérifiez auprès de tout le monde que tout va bien et assurez-vous que le récit dénonce ses comportements malsains au lieu de les célébrer.

Pour l'Arnaqueuse, grandir peut signifier apprendre à faire confiance aux autres, ou acquérir suffisamment d'assurance pour s'exprimer de manière authentique même lorsqu'elle ignore comment les autres vont réagir. Tout autre archétype peut convenir à son évolution. Elle peut développer une confiance particulière envers une personne ou un groupe et devenir une Dévouée (et dépendante). Ou elle peut devenir une Repentie, sûre d'elle-même mais connue pour être déviante et peu digne de confiance. Son goût pour les secrets peut même la conduire à faire connaissance avec les Ombres, se faire des amis bizarres et essayer maladroitement d'avoir des relations sincères en tant que Sorcière.

MENER LA PARTIE

La meneuse est une joueuse qui remplit un rôle spécial et généralement très amusant. En tant que meneuse, votre rôle consiste à créer des situations dramatiques pour les PJ et à présenter les règles du jeu. Vous pouvez très bien apprendre sur le tas. Le plus important dans **TSL**, ce sont les Manceuvres de base et les livrets de personnage, dans lesquels vous trouverez toutes les informations dont vous avez besoin.

Pendant que vous menez la partie, quelques principes simples vous aideront à raconter des histoires intéressantes et amusantes avec vos joueuses.

INTÉRESSEZ-VOUS AUX PJ ET À LEURS HISTOIRES

Aidez les PJ à briller. Placez des obstacles importants sur leur chemin pour voir comment ils s'en sortent, relèvent le défi et vivent des moments forts, et non dans le but de les faire échouer. Posez-leur régulièrement des questions pour leur permettre d'étoffer leurs personnages et leurs relations, et pour mettre l'accent sur les choses importantes pour à leurs yeux. Lorsque les PJ contribuent au récit, particulièrement après un résultat positif, assurez-vous que ces contributions soient remarquables : faites avancer l'histoire, jouez les réactions des PNJ et veillez à ce que les PJ soient des acteurs de la narration.

CRÉEZ UN UNIVERS PLEIN D'ACTION ET DE DANGER

Indépendamment du ton que vous aurez choisi, votre univers doit être suffisamment dangereux pour permettre des conséquences graves. Cependant, il ne doit pas forcément être question de vie ou de mort. Les enjeux peuvent prendre la forme d'un rejet, de l'échec d'une alliance politique ou d'un mentor déçu. Ces conséquences doivent être vraisemblables.

CRÉEZ DES ADVERSAIRES INTÉRESSANTS

Ça y est, c'est votre chance : créez l'histoire que vous vouliez voir lorsque vous ragiez devant votre télé en vous disant que ça ferait une super histoire LGBTQ+. Les languissantes lames lesbiennes ont beau régulièrement discuter à bâtons (ou sabres) rompus, leurs duels se terminent plus souvent en roulage de pelles ou en accord mutuel qu'en bain de sang. Introduisez des adversaires intéressants et auxquels vos joueuses peuvent s'identifier. Donnez-leur des motivations, des liens et des conflits émotionnels crédibles, et laissez-les titiller les conflits émotionnels de vos PJ. Un adversaire qui représente un aspect du dilemme émotionnel central d'un PJ peut être très puissant. L'histoire du queer-coding des méchant·e·s ou de la diabolisation des personnages queers fournit de nombreuses sources d'inspiration. Réappropriiez-vous ces vampires lesbiennes et ces vieilles filles élégantes.

Donnez de la place aux émotions des PJ

Les PJ pourront faire preuve d'émotivité, d'instabilité, d'attention, de chagrin ou de toute autre émotion imaginable. Veillez à ce que les joueuses aient le temps de les explorer. Les mécaniques de jeu vous y aideront en les poussant à se **Soutenir émotionnellement** et à jouer leurs États d'âme, mais vous pouvez aussi faire attention à ne pas précipiter l'action au risque de passer à côté de ce genre de scènes ou de les bâcler. Si vos joueuses négligent cet aspect du jeu, vous pouvez les encourager en choisissant d'appliquer plus d'États d'âme suite à des Manœuvres, ou en demandant simplement : « Comment te sens-tu, suite à ça ? »

Créez une histoire dynamique et personnelle

Décrivez des scènes intenses où les personnages ressentent des émotions intenses. Faites appel à tous les sens des PJ ; pas seulement les sens primaires comme l'ouïe ou le goût, mais aussi l'intuition ou les sentiments. Associez des descriptions intenses et des PNJ qui ont tendance à agir sans réfléchir et à faire dégénérer la situation. Le plus excitant, dans *Thirsty Sword Lesbians*, c'est d'assister au développement des relations entre les personnages. Lors d'un combat, le jeu demande en quoi la relation entre les personnages change, pas qui est la meilleure duelliste. Dans une scène d'enquête, les questions permettent de se demander qui est impliqué, quelles sont ses motivations et qui utilise la situation à son avantage. Ne soyez pas avare en indices et réussites pour faire avancer l'histoire vers le prochain moment interpersonnel.



MANŒUVRES DE LA MENEUSE

En tant que meneuse, vous ne lancerez jamais les dés. Vous endossez la responsabilité d'offrir des choix difficiles aux PJ et de juger quelle Manœuvre de meneuse utiliser lorsqu'un PJ obtient un 6-. Vous pouvez aussi utiliser les Manœuvres de meneuse pour intervenir et compliquer leur vie lorsque les choses deviennent trop calmes et que les joueuses attendent que vous leur disiez ce qu'il se passe ensuite. Les Manœuvres de meneuse peuvent également servir lorsqu'un PNJ puissant subit un État d'âme.

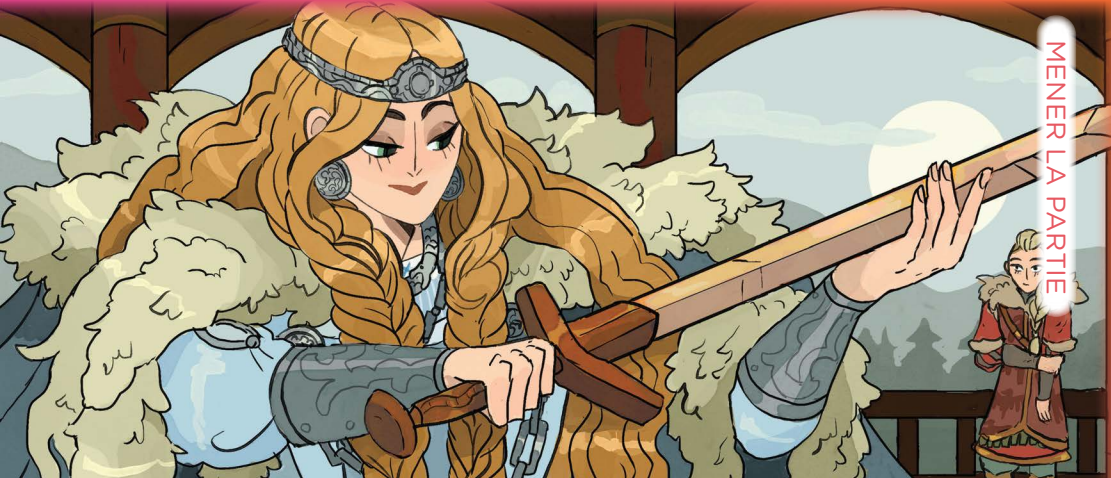
Un résultat négatif implique un contretemps narratif pour le personnage, mais ce contretemps devrait être amusant et faire avancer l'histoire ; il peut même *plaire* à la joueuse. Être fan des personnages ne signifie pas que vous voulez qu'ils obtiennent tout ce qu'ils veulent sans effort, mais que vous vous impliquez dans leurs conflits personnels, leurs objectifs et leur histoire.

De même, un 6- ne signifie jamais : « rien ne se passe ». Au contraire, cela veut dire plus de drama ou de conséquences. Il est même possible qu'un personnage réussisse son objectif immédiat pour se rendre compte ensuite que les choses ne sont pas ce qu'elles paraissaient ou qu'une terrible coïncidence lui cause de nouveaux soucis.

Le personnage qui déclenche le résultat négatif n'est pas nécessairement la cible de la Manœuvre de meneuse que vous choisirez, mais en général, il vaut mieux ne pas cibler un autre PJ. La Manœuvre de meneuse peut bien sûr cibler des PNJ auxquels le PJ tient ou affecter le monde en général, tous les PJ ou le PJ concerné ainsi que tous ceux qui ont **Influencé** ce jet avec des Ascendants. Cette règle suggère simplement que le PJ qui déclenche le résultat négatif ne devrait pas échapper aux conséquences. Une exception peut exister dans le cas où le PJ espère sauver un autre PJ d'un danger : le PJ déclencheur est clairement investi émotionnellement dans le résultat, donc décider que cette menace se réalise est une très bonne Manœuvre de meneuse.

VOUS ADAPTER AUX CONFLITS ÉMOTIONNELS ET AUX RELATIONS DES PJ

Au début de la partie, prenez des notes sur le conflit personnel de chaque PJ, surtout si vous avez déjà un PNJ qui incarne un côté d'un conflit. Une Manœuvre de meneuse peut être une occasion en or de pousser le PJ dans une direction ou une autre. La Dévouée peut recevoir des ordres qu'elle n'a pas envie de suivre ou l'Élue peut subir les conséquences de la Destinée qu'elle a refusée. L'Arnaqueuse peut se faire humilier après s'être montrée vulnérable, la poussant à s'enfermer de nouveau dans sa coquille.



Les PJ qui développent un **Béguin** vous signalent qu'ils veulent mettre l'accent sur une certaine partie de l'intrigue. La Manœuvre **Béguin** leur demande de partager une peur ou une complication que vous pourrez, et devriez, utiliser contre eux lorsque vous en aurez l'opportunité. Vous pouvez également introduire de nouvelles complications : quel objectif va à l'encontre de l'un des objectifs du personnage pour lequel il a **Béguin** ? Quelle tierce personne pourrait mal réagir si le PJ décide de suivre son cœur ?

Menu des MANŒUVRES de LA MENEUSE

La liste suivante sert à vous inspirer. Si vous avez une idée précise de comment continuer l'histoire et compliquer la vie de vos PJ, faites-vous plaisir !

MANŒUVRES de MENEUSE NARRATIVES

- + Mettre en avant l'attrait d'un adversaire
- + Placer un PJ seul face à la tentation
- + Appuyer le dilemme d'un PJ
- + Offrir ce qu'un PJ désire mais à un coût élevé
- + Menacer les relations d'un PJ
- + Offrir un amour conditionnel
- + Donner du pouvoir ou du statut social à un-e rival-e
- + L'amour d'un PJ lui vaut un-e nouvel-le ennemi-e
- + Créer des malentendus et des doutes relationnels
- + Donner un ultimatum
- + Augmenter les enjeux d'un conflit

MANŒUVRES DE MENEUSE MÉCANIQUES

- ✦ Prendre un Ascendant sur un PJ (décrire pourquoi)
- ✦ Infliger un État d'âme (déterminez avec le PJ lequel est le plus pertinent)
- ✦ Faire **Tituber** vos PJ
- ✦ Proposer de l'EXP en échange d'une décision imprudente (et infliger potentiellement un État d'âme en cas de refus)

Toutes les Manœuvres de meneuse sont plus ou moins narratives, mais certaines se focalisent sur le fait d'introduire de nouveaux rebondissements ou des péripéties, tandis que d'autres interagissent directement avec les mécaniques du jeu. Commencez toujours par la narration. Ne vous contentez pas de dire « Ici prend un Ascendant sur toi » avant de passer à autre chose. Décrivez la manière dont le PNJ relève le menton du PJ du bout du doigt, esquisse un sourire rusé et s'en va sans un mot. Puis validez l'Ascendant.

MANŒUVRES DE LA MENEUSE POUR CHAQUE LIVRET DE PERSONNAGE

Chaque joueuse a choisi un archétype parce que ses thématiques l'intéressent. En cas de doute, les Manœuvres suivantes peuvent aider à accentuer le conflit auquel chaque personnage fait face.

La Bête

- ✦ Lui montrer les conséquences du refus de se conformer
- ✦ Punir ses ami-e-s pour avoir toléré sa présence
- ✦ Décrire les dommages collatéraux (physiques ou non)

L'Élue

- ✦ Un-e admirateur-riche ou un-e adversaire vient tout compliquer
- ✦ Sa Destinée s'abat sur elle
- ✦ La juger pour s'être associée au petit peuple (ou l'inverse)

La Dévouée

- ✦ Faire ressortir les problèmes liés à sa Dévotion
- ✦ La mettre face à un choix difficile ayant pour enjeu sa Dévotion
- ✦ Lui présenter des fanatiques parmi ses alliés comme ses ennemis

La Repentie

- ✦ La juger sur son affiliation précédente
- ✦ Lui rappeler ses méfaits passés
- ✦ Lui faire subir de l'hypocrisie impunie

La Druidesse

- ✦ Trahir sa confiance naïve
- ✦ Menacer la nature
- ✦ La placer hors de son élément

La Vaurienne

- + Lui montrer le mal qu'elle a fait à quelqu'un
- + La tenter avec un-e amant-e dangereux-se
- + Faire en sorte que les conséquences la rattrapent

L'Exilée

- + Introduire une requête inconfortable de son Autorité
- + Créer une contradiction entre deux commandements ou convictions
- + Lui montrer l'importance d'un commandement

La Sorcière

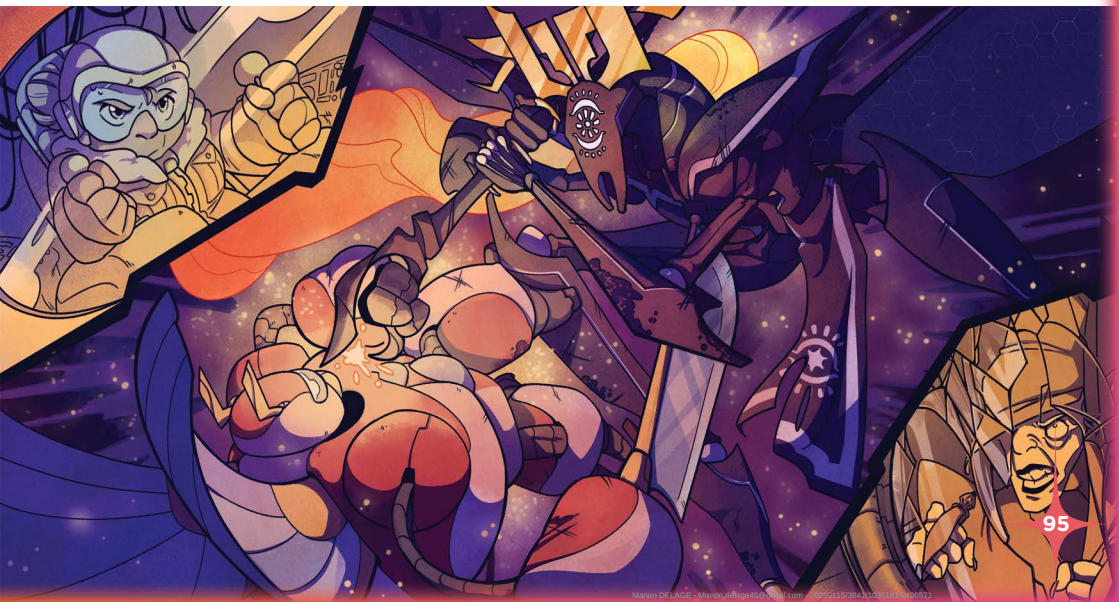
- + Un monstre lui demande de l'aide
- + La juger pour sa bizarrerie ou ses ami-e-s
- + Juger les ami-e-s qui se sont associée-s à elle

L'Arnaqueuse

- + Révéler ses secrets ou menacer de le faire
- + Montrer quelqu'un en train de se rendre vulnérable et d'en pâtir
- + Menacer ce à quoi elle tient sans l'admettre

PNJ puissants et Manœuvres de meneuse suite à un État d'âme

Pour rendre un conflit avec un PNJ dangereux plus dynamique, la meneuse peut utiliser une Manœuvre de meneuse dès qu'il subit un État d'âme. Faites en sorte qu'elle corresponde à ce qu'il ressent. Par exemple :



Colère

- ✦ S'en prendre à un témoin et le blesser
- ✦ Endommager quelque chose qui rendra le champ de bataille encore plus dangereux, comme une structure, un barrage, un cercle magique ou un noyau énergétique

Peur

- ✦ Déployer une nouvelle stratégie ou défense, comme déclencher un piège ou prendre quelqu'un en otage
- ✦ Forcer les PJ à choisir entre laisser le PNJ s'échapper et une autre catastrophe

Culpabilité

- ✦ Dénoncer ce que les PJ ont fait de mal
- ✦ S'en prendre aux spectateur·rices pour éliminer tout témoin

Désespoir

- ✦ Proposer un marché
- ✦ Appeler des renforts

Insécurité

- ✦ Faire passer la violence au niveau supérieur : des mots aux armes, des armes aux intentions meurtrières, des intentions meurtrières à négliger son propre bien-être ou les dommages collatéraux
- ✦ Dénoncer les insécurités des PJ

MANŒUVRES DE LA MENEUSE ET QUELQUES CONSEILS NARRATIFS

Thirsty Sword Lesbians vous permet de narrer des histoires queers et mélodramatiques, et il existe quelques éléments et options pour vous aider à donner le ton.

Triangles relationnels : chaque PJ fait face à au moins un dilemme. S'il existe un personnage pour pousser le PJ vers chaque côté de ce dilemme, c'est la recette idéale pour du drama. Ces triangles peuvent être amoureux, mais pas obligatoirement. Lorsque vous imaginez une intrigue, envisagez d'introduire des triangles relationnels autour des PNJ principaux afin de les tirer vers des directions différentes, eux aussi.



Obstacles de couples : parfois, la tension d'une romance ne repose pas sur la réciprocité des sentiments mais sur comment les personnages surmonteront les obstacles qui semblent rendre leur amour impossible. Cette situation se présentera régulièrement, puisque les questions de l'action **Béguin** sont conçues pour provoquer ce genre d'obstacles. Il peut également s'agir d'un élément narratif utile pour deux PNJ. Les PJ auront souvent envie d'aider deux PNJ à se rapprocher en éliminant les obstacles qui se dressent entre eux, qu'ils soient internes ou externes aux personnages.

Anarchie relationnelle : les languissantes lames lesbiennes ne sont pas forcément monogames ou ne vivent pas nécessairement dans une société dont la norme est la monogamie. Vous avez le droit de choisir quelles attentes et quelles normes reposent sur vos personnages. Des attentes conflictuelles sont une source abondante de mélodrame. Il n'est pas impossible que les PJ fassent preuve de maturité et aient des conversations pleines de transparence et de vulnérabilité sur leurs attentes et leurs besoins... mais soyons honnêtes : les PJ ont généralement progressé à faire en communication.

Mystère : les PJ possèdent de nombreux outils pour découvrir les motivations des PNJ une fois qu'ils leur font face, et certains PJ ont accès à des méthodes supplémentaires pour obtenir des informations. N'hésitez pas à récompenser ces Manœuvres avec des infos croustillantes ! Mais si les PJ découvrent qu'une méchante a fait ça parce qu'elle est... méchante, ce sera un bien piètre mystère. Donnez aux coupables des motivations complexes et compréhensibles pour que le mystère soit plus intéressant et subtil. Le scénario ***Duellistes lesbiennes des Trois Maisons*** (page 179) contient un exemple de ce type d'histoire.



Intrigue : dans une partie riche en complots et manipulations, les Ascendants sont essentiels. Prenez plus de temps pour décrire la manière dont ils sont obtenus et dépensés avec des termes narratifs, et envisagez de donner des Ascendants aux PJ lorsqu'ils découvrent des informations qui pourront être utilisées pour faire du chantage. Organisez votre scénario politique de façon à ce que les PJ aient plusieurs possibilités de factions ou d'individus avec qui faire alliance pour leur donner des moyens de faire avancer le récit. Si vous avez du mal à trouver un résultat négatif adapté, faites tomber en disgrâce un-e allié-e important-e ou faites-læ trahir les PJ, volontairement ou non. Vous pouvez aussi ajuster l'échelle de l'intrigue : les dynamiques sociales d'une commune ou d'une organisation locale peuvent être tout aussi riches, si ce n'est plus, que celles des lieux de grand pouvoir.

Célébration : parfois, tout ce dont un groupe a besoin, c'est d'une atmosphère plus légère. Abordez des problèmes plus intimes : les PJ doivent se sentir directement impliqués, sans que la destinée du monde repose entre leurs mains pour autant. Les PJ sont très doués pour pousser des PNJ à se mettre ensemble et pour éliminer les obstacles à leur amour. Et dans les univers de *TSL*, ce ne sont pas un ou deux combats à l'épée qui vont gâcher une ambiance de fête. Ce genre de scénario peut être un bon moyen de renforcer les communautés auxquelles les PJ appartiennent.

Utopie : imaginer des mondes meilleurs peut être bénéfique et inspirant ; ainsi qu'explorer les manières dont ils peuvent réussir ou échouer. Dans un scénario utopique, le statu quo peut être une bonne option. Les PJ peuvent faire face à des difficultés pour faire fonctionner une société utopique, ou la défendre contre des puissances toxiques internes ou d'autres dangers qui pourraient la faire s'effondrer. De plus, de nombreuses Manœuvres de meneuse peuvent venir menacer une utopie.



Invasion : le scénario d'invasion permet d'observer une ou plusieurs puissances toxiques qui tentent de dominer un peuple libre. Elles peuvent agir ouvertement avec de l'armement avancé, corrompre la société libre ou orchestrer ou profiter d'une affliction faussement impersonnelle. Comme pour le scénario de révolution, le ton peut varier entre la power fantasy et les tactiques et approches réalistes. Il est également utile d'établir, au sein de la société libre, des factions aux rivalités et différences exploitables par les puissances toxiques.

MANŒUVRES DE MENEUSE PERSONNALISÉES : PUISSANCES TOXIQUES VOULANT CHANGER LE STATU QUO

CONQUÊTE

- ✦ S'emparer d'une personne ou d'une ressource
- ✦ Détruire quelque chose à la symbolique importante
- ✦ Utiliser le choc et l'effroi pour terroriser la population cible
- ✦ Libérer une arme biologique ou magique effroyable

CORRUPTION

- ✦ Briser une alliance
- ✦ Faire frapper une Autorité
- ✦ Discréditer ou piéger les adversaires

AFFLICTION

- ✦ Nier le problème
- ✦ Reporter la faute
- ✦ Accepter la fin

Révolution : dans un scénario de révolution, une ou plusieurs puissances toxiques dominent le peuple et le récit se focalise sur le renversement de cette domination pour bâtir un monde meilleur. Cette histoire peut parler d'héroïnes exceptionnelles aux prouesses hors du commun, ou vous pouvez opter pour une approche plus brute et réaliste avec un modeste groupe de lames lesbiennes qui essaie de mettre fin à l'ordre mondial toxique en construisant une communauté et une coalition. Ces approches sont toutes les deux valables, mais il vaut mieux vous mettre d'accord avec votre groupe.

Servez-vous des conseils de **Donner le ton** (page 100) pour placer le curseur entre power fantasy et punks marginales. Vous pouvez aussi créer des groupes aux intérêts multiples impliqués dans la révolution : certains auront des objectifs compatibles entre eux, d'autres non. Attribuez à chaque groupe au moins un PNJ qui le représentera devant les PJ.

MANŒUVRES DE MENEUSE PERSONNALISÉES : PUISSANCES TOXIQUES VOULANT PROTÉGER LE STATU QUO INJUSTE

AUTORITÉ TYRANNIQUE

- ✦ Imposer de nouvelles restrictions comportementales
- ✦ Enlever les opposant-e-s
- ✦ Sacrifier quelqu'un pour l'exemple
- ✦ Faire d'un groupe vulnérable le bouc émissaire
- ✦ Profiter d'une surveillance invasive

POPULATION PRIVILÉGIÉE ET COMPLAISANTE

- ✦ Appeler les Autorités
- ✦ Ramener la lutte à elle
- ✦ Prendre les ressources dont les autres ont besoin

OBSTACLES BIEN INTENTIONNÉS À LA CAUSE

- ✦ Donner des justifications à l'oppression
- ✦ Aliéner les vrais allié-e-s
- ✦ Révéler son jeu à l'Autorité

Donner le ton

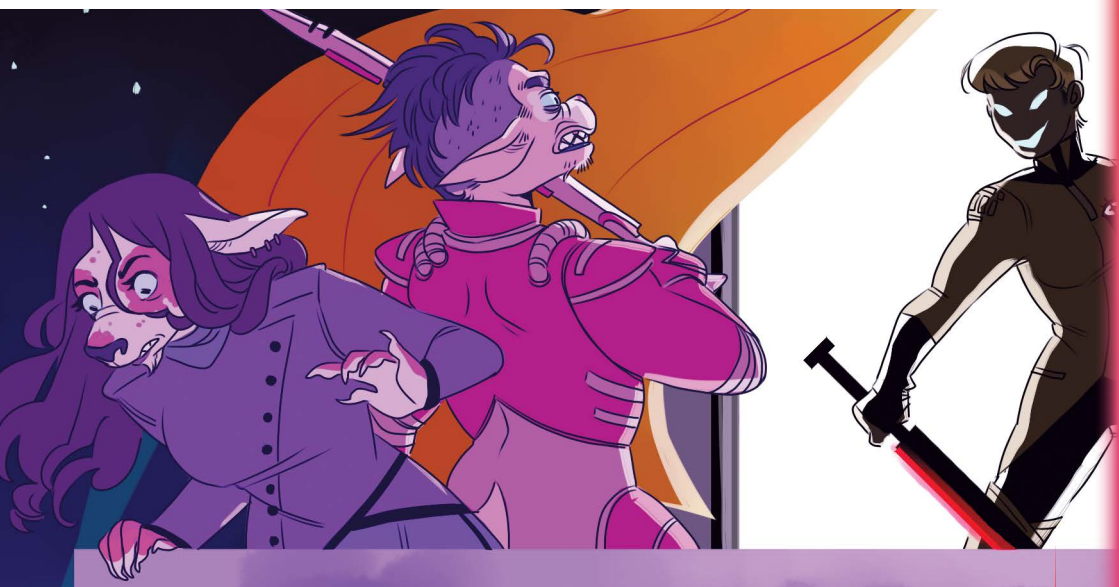
Votre choix de Manœuvres de meneuse peut changer l'atmosphère de la partie. Essayez de vous mettre d'accord avec les joueuses sur le ton que vous adoptez, et n'oubliez pas de vérifier si tout va bien pendant la partie.

De base, le jeu part du principe que vous mélangerez les Manœuvres de meneuse douces et sévères et que des conséquences graves s'abattront après un signe avant-coureur, une opportunité d'**Affronter une catastrophe** ou lorsque les PJ se jettent la tête la première dans ces conséquences. Ce jeu encourage une façon de jouer imprudente, effrontée et aventureuse en créant des personnages talentueux, mais il s'attend à ce que ces personnages subissent des États d'âme et concèdent des Ascendants. Ces conséquences sont faites pour être *intéressantes* !

Si vous préférez les Manœuvres plus douces, le ton de votre partie sera plutôt power fantasy ou évasion. Il en va de même si vous donnez aux PJ de nombreuses occasions d'**Affronter une catastrophe** avant que des conséquences importantes s'abattent.

Si vous préférez au contraire des Manœuvres plus dures et des conséquences plus sévères, le ton de votre partie sera plus grave et intense.

En plus de donner le ton général de la partie, vous pouvez aussi augmenter le danger d'une menace ou d'une situation spécifique en actionnant ces leviers. Lors d'une rencontre cruciale, un PJ peut avoir à **Affronter une catastrophe** ou même **Tituber** afin de se retrouver dans le bon positionnement narratif pour utiliser une Manœuvre. Par exemple, l'une de ces deux Manœuvres peut être adaptée si l'avatar de la Déesse de la conquête se trouve au milieu d'une aura électrique et qu'un PJ doit s'approcher d'elle pour la séduire.



VARIER LE SUJET DE L'HISTOIRE AVEC LES MANŒUVRES DE MENEUSE

Le choix de la Manœuvre de meneuse affecte aussi le thème central de l'histoire. La meneuse peut se concentrer sur les Manœuvres, les émotions, l'intrigue ou tout autre aspect de l'histoire, tandis que la sévérité de la Manœuvre donne le ton. Le ton général du récit doit être suffisamment constant pour que les joueuses sachent à quel point leurs actes sont risqués. Mais le sujet de l'histoire peut varier d'un moment à l'autre pour alimenter le drama et apporter de la diversité.

Voici plusieurs possibilités pour narrer une Manœuvre de meneuse en réaction à un résultat négatif obtenu par une joueuse. Ces options sont d'abord classées en fonction de l'aspect de l'histoire sur lequel elles se concentrent, puis par ordre croissant : des Manœuvres plus légères qui créent un ton plus héroïque aux Manœuvres plus dures pour un ton plus grave ou éprouvant. Si vos joueuses veulent faire face à des obstacles importants et des adversaires redoutables, optez directement pour les Manœuvres sévères. Sinon, commencez avec une Manœuvre légère qui prévient d'un danger imminent et continuez avec une Manœuvre sévère au prochain résultat négatif ou lorsque le danger est déjà clairement établi.

EXEMPLE : VARIER LE SUJET DE L'HISTOIRE

Hannah la Vaurienne s'est introduite dans un bal qui réunit l'ensemble de l'aristocratie de l'Empire du Néant. Elle essaie de **Séduire** la comtesse impériale Veruca à coups de mots d'esprit lors d'une danse, lorsqu'elle obtient un résultat négatif. La meneuse a alors plusieurs options :

ACCENTUER L'ACTION : LA VAURIENNE ATTIRE DANGEREUSEMENT L'ATTENTION

« Veruca rit et te serre contre elle. Alors que vous dansez, tu vois un homme pâle au costume immaculé qui te fixe. Une étincelle de compréhension s'allume dans son regard au moment où tu le reconnais : il s'agit du commandant de l'école de pilotage impériale... »

Conséquence légère : « Il te dénonce et demande aux gardes de t'arrêter. Les gardes arrivent sur la piste de danse. Que fais-tu ? »

Risque de conséquence modérée : « Il te dénonce et demande aux gardes de t'arrêter. Tu ferais mieux d'**Affronter une catastrophe** si tu ne veux pas te faire jeter au cachot. »

Conséquence modérée : « Il te dénonce et appelle les gardes qui te tirent hors de la piste de danse et te traînent vers le cachot. Que fais-tu ? »

Conséquence sévère : « Il te dénonce et appelle les gardes qui te tirent hors de la piste de danse et te jettent au cachot. Que fais-tu ? »

ACCENTUER LES ÉMOTIONS : VERUCA PREND LE DESSUS SUR LA VAURIENNE

Conséquence légère : « Lorsque votre danse se termine, ton cœur bat la chamade et elle prend un Ascendant sur toi. La laisses-tu t'embrasser ? »

Conséquence modérée : « Lorsque votre danse se termine, ton cœur bat la chamade. Elle se penche vers toi comme pour t'embrasser sur la joue, puis chuchote à ton oreille : "Je ne savais pas que les espionnes rebelles dansaient si bien." Lorsqu'elle se recule, son sourire ressemble à celui d'un chat qui a attrapé un canari. Tu subis un État d'âme. Peut-être Peur ou Insécurité ? »

Conséquence grave : « Lorsque votre danse se termine, ton cœur bat la chamade. Elle te déplace vers le mur avant de te plaquer contre lui pour t'embrasser. À ce moment-là, ta fiancée arrive sur la piste de danse. Tu ne sais pas ce qu'elle fabrique à un bal impérial, mais elle n'a pas l'air contente de te voir avec Veruca. Tu subis un État d'âme. Peut-être Culpabilité ? »

ACCENTUER L'INTRIGUE : LA VAURIENNE APPREND UNE TERRIBLE NOUVELLE

« C'était amusant, dit Veruca. Mais je ne peux pas aller plus loin. Je viens tout juste de négocier mon mariage avec le haut-roi du Vertiak... »

Révélation légère : « Sa flotte couplée à la nôtre nous permettra d'éliminer les rebelles dans l'année ! »

Révélation modérée : « Il a entamé son invasion de la capitale rebelle. C'est son cadeau de mariage pour moi. »

Révélation sévère : « Il a entamé son invasion de la capitale rebelle. C'est son cadeau de mariage pour moi. » Hannah, tu **Titubes** en apprenant ça.

POSITIONNEMENT NARRATIF ET DÉFINITION DES ENJEUX

Le terme « positionnement narratif » fait référence à l'état actuel du récit raconté collectivement par les joueuses autour de la table, notamment en relation avec les potentielles étapes suivantes de l'histoire. Aucune Manœuvre ne vous interdit d'aller faire un duel avec quelqu'un à l'autre bout de la planète. C'est une question de positionnement narratif : vous ne pouvez pas commencer ce combat avant d'avoir traversé d'autres péripéties. Les Manœuvres se déclenchent quand vous faites quelque chose dans le récit, et le positionnement narratif détermine le moment où vous pouvez le faire et déclencher les Manœuvres en question, ainsi que la portée des conséquences. L'un des rôles de la meneuse consiste à déterminer avec justesse le positionnement narratif en s'aidant des principes du jeu et du ton du récit.

Les principes du jeu demandent à la meneuse de faire preuve d'enthousiasme à propos des PJ et de rendre l'histoire vivante et viscérale. La meneuse ne doit pas se montrer avare en positionnement narratif ; son rôle est de mettre les PJ dans des postures qui les obligent à prendre des risques. Et surtout, la meneuse doit traiter les joueuses avec justesse et respect.

Si une joueuse commence à avoir l'impression qu'elle ne comprend pas les capacités de son personnage de la même manière que la meneuse, cela peut être extrêmement décourageant. Il peut y avoir une déconnexion avec le personnage ou les deux personnes peuvent avoir des imaginations très différentes en termes d'approches pour surmonter des obstacles ou interagir avec les autres.

De manière générale, si quelque chose est plausible ou colle au thème, autorisez-le. Si vous n'êtes pas sûr-e de comment cela fonctionnerait ou de comment le personnage aurait appris cette compétence, faites preuve de curiosité et posez la question. Ce n'est pas le genre de jeu où le moindre truc cool avancé par un PJ doit être justifié par sa fiche de personnage. De même, l'expérience et les compétences de vos joueuses sont différentes des vôtres. Ne dites pas à la personne en fauteuil roulant (ou à quiconque) que sa lame lesbienne en fauteuil ne peut pas se battre aussi bien que les autres.

Lorsque vous statuez sur un positionnement narratif, ayez plutôt tendance à dire oui lorsque vous le pouvez, même si ça implique d'ajouter une limite ou de modifier les enjeux. Quelques exemples de « oui » à essayer :

- + « Oui, et tu peux le faire sans lancer de dés. »
- + « Oui, lance les dés. »
- + « Oui, si tu grimpes sur cette branche à l'équilibre précaire pour avoir un meilleur angle. »
- + « Oui, si tu le fais de cette manière, tu n'as pas besoin de lancer de dés, mais ça fera beaucoup de bruit. »
- + « Oui, lance les dés, mais si tu obtiens un résultat négatif, les conséquences seront graves puisque tu seras visible par l'enchanteresse. »
- + « Oui, mais si tu le fais, la championne martienne aura beaucoup moins envie de t'aider. »

Vous pouvez aussi poser des questions pour mieux comprendre vos joueuses et mettre l'accent sur des éléments de l'histoire des PJ :

- + « Comment ça pourrait fonctionner, selon toi ? »
- + « Qu'essaies-tu d'accomplir ? »
- + « Où as-tu appris à faire ça ? »
- + « Est-ce que l'enchanteresse t'a appris à le faire quand tu étais son apprentie ? »
- + « Est-ce que ce type de danse était interdit par l'Autorité quand tu étais plus jeune ? Pour quelle raison aurais-tu pris ce risque ? »

Si vous devez dire non pour rester fidèle aux personnages ou au ton sur lequel vous vous êtes toustes mis d'accord, dites non. Cela peut arriver si quelqu'un n'est pas sûr de la situation narrative, auquel cas il suffit de clarifier ce qui a déjà été établi.

Vous pouvez aussi avoir besoin de dire non si les joueuses essaient de traiter les PNJ comme des pantins et non des personnes. Un outil de sécurité important et qui fait partie des règles : c'est votre autorité en tant que meneuse qui détermine qu'un PNJ n'obéira pas au doigt et à l'œil des joueuses ; faire du chantage à base d'EXP ou d'États d'âme soignés ne fonctionnera pas. De manière générale, dans *Thirsty Sword Lesbians* les PNJ se montrent ouverts et vulnérables avec les PJ afin de construire des histoires et des liens. Mais la capacité des PNJ à dire « non », « seulement si tu fais ça » ou « jamais de la vie » est essentielle pour raconter ces histoires de manière authentique et non gênante.

UTILISER DES COMPTES À REBOURS

POUR AJOUTER DE LA TENSION

Certains points d'intrigue sont si terribles qu'il serait injuste de les intégrer dans l'histoire après un seul résultat négatif. Mais la menace de telles conséquences peut être importante pour créer de la tension.

Dans ce genre de situation, vous pouvez envisager un compte à rebours d'une ou plusieurs étapes. Un compte à rebours suit la progression d'un processus sur le long terme, généralement une menace. Lors du premier résultat négatif, la meneuse peut raconter comment cette menace se révèle et préfigure un danger futur. Lors des résultats négatifs suivants, si les PJ n'affrontent pas la menace, vous pouvez cocher de nouvelles étapes du compte à rebours et les conséquences deviennent de plus en plus terribles jusqu'à ce que la menace soit écartée.

Montrez le nombre d'étapes aux joueuses et quels sont les enjeux, pour que le compte à rebours puisse ajouter de la tension et qu'elles sachent que lorsqu'il ne reste plus qu'une étape, n'importe quel résultat négatif pourrait déclencher la catastrophe qui plane sur elles.

Lorsque les PJ entreprennent de vaincre la menace, vous pouvez effacer le compte à rebours si elle a été éliminée, ou ajouter de nouvelles étapes pour montrer à quel point les PJ ont été ralentis.

Pour instaurer un ton plus sombre, vous pouvez noter plusieurs comptes à rebours et demander aux PJ quels désastres éviter et lesquels ils devront inévitablement subir.

EXEMPLE DE COMPTE À REBOURS : COURT TERME

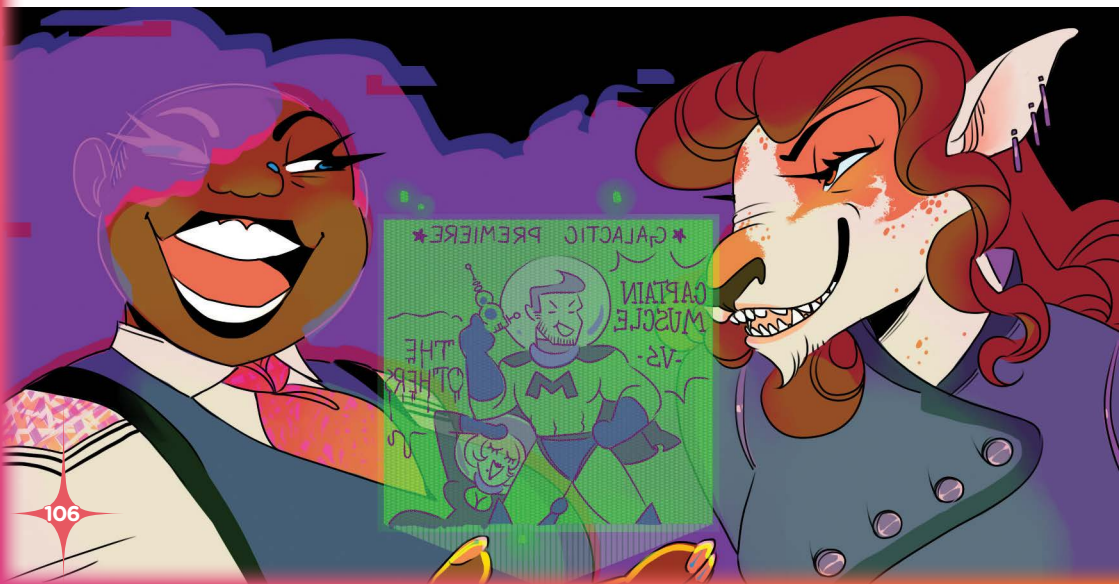
Les PJ ont infiltré une assemblée pirate en se faisant passer pour la capitaine Fang et son équipage. Sayyida, la meneuse, souhaite que le risque de se faire découvrir plane au-dessus de leurs têtes, mais que les personnages aient une idée précise d'à quel point les autres sont suspicieux. Elle rédige un compte à rebours visible par toutes comprenant les étapes suivantes :

- 3 Murmures suspicieux
- 2 Quelqu'un confronte la fausse Fang
- 1 La fête est finie

Pour le premier résultat négatif de la scène, Sayyida raconte qu'un pirate du nom de Dragon-Borgne a entendu une rumeur disant que la capitaine Fang avait été tuée par les autorités et qu'il exprime donc ses doutes. Il suffit d'un peu de fanfaronnade et de bluff pour contrer cette rumeur.

Mais les PJ finissent par obtenir un autre résultat négatif. La capitaine Belladone prend la fausse Fang à part et lui murmure qu'elle sait qu'elle est une imposteuse, mais qu'elle ne la dénoncera pas si elle suit son vote lors du Conseil des Pirates.

Un autre résultat négatif, et le subterfuge pourrait tomber à l'eau...



EXEMPLE DE COMPTE À REBOURS : LONG TERME

L'Empire du Néant a lancé une campagne de propagande déguisée en divertissement soi-disant inoffensif. Les holofilms envoyés vers les systèmes neutres ont en fait été créés avec la complicité de la Légion du Néant et financés par les quelques centaines de personnes qui détiennent la majorité des richesses de l'Empire. À l'aide d'histoires plus ou moins subtiles, ils renforcent les normes toxiques de l'Empire. Les PJ essaient également de rallier les systèmes neutres à leur cause en construisant des communautés, en aidant les gens et en ouvrant les esprits à l'aide de la musique passionnée de Reeveon l'Élue. Lorsque les PJ apprennent le plan de l'Empire, la meneuse Mildred rédige un compte à rebours pour représenter la progression de l'Empire :

- 5 Premiers holofilms à succès
- 4 Les enfants imitent les valeurs impériales
- 3 Des acteur·rice·s de l'Empire se rapprochent de personnalités influentes
- 2 Les planètes neutres préfèrent l'Empire
- 1 Les planètes neutres acceptent les commandements impériaux

Lors de la première session, un résultat négatif fait perdre à Reeveon sa date de concert pour laisser la place à un holofilm impérial ; une histoire de super-héros viriliste qui tabasse des aliens et emballe la fille à la fin... évidemment soutenue par la Légion du Néant.

Puisqu'il s'agit d'un compte à rebours sur long terme, la meneuse n'a pas à le faire progresser à chaque résultat négatif. Après une session ou deux, les PJ rencontrent des enfants sur une planète neutre qui jouent à combattre des méchants aliens.

La prochaine fois que le compte à rebours avance, un gala est annoncé sur une planète neutre avec des acteur·rice·s de l'Empire. Les PJ décident de s'y opposer et s'introduisent dans le gala pour griller la couverture d'un des espions impériaux et lui voler la vedette avec une performance improvisée.

La meneuse, Mildred, pourrait décider qu'il s'agit d'un obstacle et ajouter des étapes au compte, à rebours mais à la place, elle décrète que c'était suffisamment important pour ruiner le plan de l'Empire et qu'il devra tenter autre chose.

STRUCTURE DU JEU

STRUCTURE D'UNE SESSION

- ✦ Présentation ou récapitulatif
- ✦ La meneuse prend ses Ascendants génériques
- ✦ Les PJ réagissent aux événements qui font appel à des héroïnes ou poursuivent activement leurs propres objectifs
- ✦ Continuer jusqu'au point culminant
- ✦ Terminer après une rencontre satisfaisante ou sur un cliffhanger
- ✦ Résoudre la Manœuvre **Fin de session**
- ✦ Compte-rendu de fin de session

Étape 1 : Présentez le jeu si vous jouez pour la première fois ou invitez les joueuses à se remémorer la session précédente. C'est particulièrement important si l'une des joueuses a raté une session. S'il s'agit de la première session, vous pouvez utiliser le **Guide de démarrage** (page 230) trouvable gratuitement sur SwordLesbians.com.

Étape 2 : La meneuse prend un nombre d'Ascendants génériques égal au nombre de PJ.

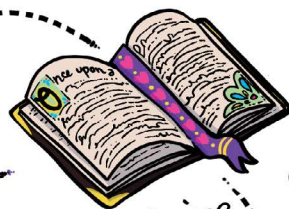
Étape 3 : Si les PJ ont une direction claire en tête, ils peuvent se lancer. Sinon, la meneuse doit fournir des éléments d'accroche narratifs ; des événements ou des situations qui invitent les PJ à intervenir pour résoudre des problèmes ou profiter d'opportunités. En cas de doute, réfléchissez au programme de vos puissances toxiques.

Étape 4 : Intensifiez l'action ou les enjeux émotionnels de l'histoire en honorant les contributions narratives des PJ.

Récap



La MJ prend les liens



L'histoire commence

La tension monte!



Étape 5 : Lorsqu'il vous reste à peu près une heure avant la fin de la session, dirigez-vous vers un moment dramatique qui peut servir de point culminant. Un duel à l'épée est un classique, mais des retrouvailles houleuses, un braquage audacieux ou une déclaration amoureuse tout en fuyant les forces de l'ordre fonctionnent tout aussi bien. Si vous êtes à court de temps, terminez sur un cliffhanger. Mais dans l'idéal, le point culminant devrait être résolu pour pouvoir bénéficier d'un moment pour respirer avant de terminer la session.

Étape 6 : Résoudre la Manœuvre **Fin de session**. Cela déclenchera probablement des progressions, qui peuvent être résolues sur le moment ou entre deux sessions.

Étape 7 : Enfin, prenez un moment pour faire le point sur comment vous et vos joueuses vous sentez. Pensez à ce qui s'est bien passé et à ce qui était éprouvant. Si quelque chose de difficile émotionnellement est survenu, voyez si le groupe a besoin d'en parler. N'oubliez pas de ne jamais mettre la pression à quelqu'un pour discuter ou s'expliquer à propos d'une limite. Certaines personnes se sentiront gênées si on leur demande de parler en privé, tandis que d'autres préféreront ne pas discuter devant tout le groupe. D'autres encore pourront se rendre compte plus tard qu'elles ont besoin de modifier quelque chose qui est arrivé pendant la session. N'oubliez pas non plus que les relations entre les personnages ne représentent pas celles entre les joueuses. Flirter en étant dans son personnage ne signifie pas que la personne veut le faire dans la vraie vie. De même, il peut être amusant d'être en colère ou frustré-e dans son personnage, mais si cela se manifeste avec les autres joueuses, c'est un signe que le groupe devrait faire le point ou trouver une manière de résoudre le problème en tant qu'êtres bienveillants et compatissants plutôt que d'utiliser les mécaniques du jeu comme prétextes. Espérons que tout s'est bien passé pendant votre session et que vous avez de nouvelles histoires à raconter sur les exploits de vos languissantes lames lesbiennes !



Combien de sessions faut-il faire ?

Thirsty Sword Lesbians est un jeu possédant des arcs de développement émotionnel naturels pour chaque personnage, et dans lequel les joueuses ont beaucoup de contrôle sur la rapidité de ce développement. Il est certainement possible d'avoir un arc de personnage satisfaisant avec une seule session, mais les conflits émotionnels peuvent être aussi suffisamment complexes pour avoir besoin d'être explorés davantage. De plus, les personnages peuvent progresser en choisissant un nouvel archétype et continuer à grandir en faisant face à un nouveau conflit émotionnel.

Il est important de communiquer des attentes estimatives de la durée de jeu avec ce groupe de personnages, pour que tout le monde puisse calibrer sa progression narrative en conséquence. Lorsque vous commencez à sentir vos ficelles narratives et arcs de personnages se conclure, c'est le bon moment pour organiser une session finale dramatique pour raconter la fin de votre histoire.

Rythme

Rythmer une partie courte d'une à trois sessions

Dans une partie courte, allez-y à fond sur les dramas romantiques et les dilemmes des archétypes. Concentrez-vous sur les éléments existants et un scénario simple. Vous pouvez raconter une histoire entière dans une seule session de **Thirsty Sword Lesbians** comprise entre 3 et 5 h. Pour plus d'efficacité, venez en ayant préparé un scénario, une intrigue flexible et des PNJ. La Fiche de création d'univers (page 242) vous aidera à créer tous les éléments de décor dont vous aurez besoin, ou bien vous pouvez utiliser une aventure prédéfinie comme celles contenues dans ce livre. Pour ce qui est des éléments des livrets de personnage, tels que l'Autorité de l'Exilée ou le passé sombre de la Repentie, encouragez les joueuses à faire des choix en lien avec les éléments déjà existants de votre monde au lieu de créer de nouvelles organisations.

Concernant l'intrigue, réfléchissez à ce que cherchent vos PNJ et à ce qui arriverait si les PJ n'étaient pas là pour leur barrer la route. Inventez quelques situations lors desquelles une confrontation dramatique est possible (et impliquant potentiellement des épées). Puis développez un ou deux éléments d'accroche narratifs simples et faites preuve de flexibilité sur la manière dont les PJ interagissent avec les événements. Une confrontation dramatique peut servir de point culminant de l'histoire lors d'une partie à session unique. Gardez à l'esprit que les joueuses n'interagiront probablement pas avec tout ce que vous préparerez, et qu'elles prendront sans doute beaucoup plus de temps que vous ne le pensiez.

RYTHMER UNE CAMPAGNE DE QUATRE SESSIONS OU PLUS

Une partie plus longue vous donne davantage d'opportunités de construire votre récit en dehors des dilemmes et complexités propres aux PJ. Utilisez les Manœuvres de meneuse narratives pour introduire des obstacles et des complications. Après quelques sessions, commencez à focaliser l'histoire sur les éléments d'intrigue existants pour vous diriger vers une fin de saison ou de série. Mettez le paquet pour complexifier les romances, mais laissez aussi profiter les personnages. Les mécaniques du jeu vous y aideront : les résultats négatifs et certaines Manœuvres comme **Combattre** sont difficiles pour les personnages et encouragent des moments tendres de soutien, d'amitié et d'amour.

COMMENT TERMINER LA PARTIE

Lorsque vous avez collectivement l'impression d'en avoir terminé avec l'histoire que vous vouliez raconter ou si vous arrivez à court de temps, planifiez le point culminant de l'action, ainsi qu'un moment pour débriefer. Donnez aux joueuses l'opportunité de raconter l'épilogue de leur personnage, soit avec un résumé de leur vie après le récit ou à travers une scène qui se déroule peu après la fin de l'histoire.

ALLER PLUS LOIN : QUAND LES DÉS SE REBIFFENT

Un mélange de résultats positifs, mitigés et négatifs est l'idéal pour la narration. En général, l'aléatoire crée naturellement ce mélange, mais chaque groupe fera un jour face à une session où les PJ défient toute probabilité. Et ce n'est pas grave.

D'abord, le jeu fournit quelques outils pour faciliter les remontées dramatiques : les PJ reçoivent de l'EXP lors des résultats négatifs, et les PNJ dangereux déclenchent des Manœuvres de meneuse lorsqu'ils subissent un État d'âme.

Ensuite, les joueuses peuvent dépenser des Ascendants pour **Influencer** les jets de dés et aller dans la direction souhaitée.

Enfin, tant que vous vous assurez que les résultats positifs comme négatifs font avancer l'histoire, il n'est pas dérangeant d'avoir le même type de résultat plusieurs fois d'affilée. Continuez à faire grimper les enjeux ou placez les PJ faces à des choix cornéliens. Tous les PJ sont en proie à un conflit intérieur ou des difficultés, et tous les PNJ peuvent faire des choix irréflectifs.

Le seul risque d'une série de résultats négatifs est de démoraliser les joueuses, mais les PJ peuvent se montrer héroïques même lorsqu'il leur en coûte beaucoup. Ne laissez pas les événements stagner en interprétant les résultats négatifs de manière à ne pas faire avancer l'histoire. Faire échouer un personnage pose, par exemple, un grand risque de stagnation. Envisagez plutôt d'aggraver une situation, de rajouter des complications, des dilemmes ou un prix.

Une série de résultats positifs risque de rendre l'histoire moins satisfaisante si les PJ surmontent tous les obstacles sans difficulté pour révéler leurs conflits intérieurs. Dans ce genre de situation, la meneuse peut présenter des opportunités qui forcent les PJ à prendre des décisions difficiles pour forger leurs personnages. Faites-les choisir entre deux bonnes options, comme s'en tenir à un plan qui se déroule correctement ou se jeter dans la gueule du loup pour profiter d'une opportunité d'accomplir quelque chose de supérieur à ce qu'ils avaient prévu. La meneuse doit également honorer les contributions des PJ et leurs résultats positifs et s'assurer que leurs choix sont pris en considération.

Exemple de PARTIE

Cet exemple met en avant les principes, les mécaniques et les concepts de sécurité qui vous permettront de raconter des histoires amusantes qui célèbrent l'amour et la puissance queers.

EXEMPLE DE PARTIE

Les PJ se trouvent sur la Station fantôme, un hub commercial neutre à la frontière entre les Étoiles libres et l'Empire du Néant. L'Empire a exigé que les Étoiles libres envoient un·e champion·ne qui devra mourir lors d'un duel face à la princesse impériale ; en cas de refus, elles subiront une invasion complète.

Mildred (meneuse) : Reeveon, l'une de tes admiratrices traverse la foule pour te rejoindre après ta performance. Son visage anguleux à la peau noire arbore une expression paniquée, et ses cheveux sont teints de la couleur de ton emblème.

Anita (Reeveon) : Une vraie fan.



Mildred (meneuse), qui interprète le PNJ : « Madamieur Reevoon ! Les impériaux viennent d'arriver dans le système avec tout un groupe de transporteurs ! »

Anita (Reevoon) : « Pas étonnant que la princesse ne fasse pas les choses à moitié. Il y aura donc plus de monde pour assister à la défaite que je vais lui faire subir demain ! »

Dazzline (Temoc) : Pfff, ce sourire. Bon, j'ai officiellement le **Béguin** pour Reevoon.

Mildred (meneuse) : Y a pas que toi ! La foule, déjà en délire après ton concert, fait entendre son enthousiasme. On va d'abord résoudre ce **Béguin** : indique la raison de ton **Béguin**, donne-lui un Ascendant et réponds à la question **Béguin** de ton livret de personnage.

Dazzline (Temoc) : Oh, je sais qu'ol ne me remarquera jamais, mais ça ne change rien à ce que je ressens. Ol affronte la Destinée avec une grâce et un style que je n'aurai jamais, et j'ai le sentiment qu'ol comprend les obligations qui me lient à ma Dévotion mieux que quiconque. La question **Béguin** de la Dévouée est... « En quoi séduire cette personne entre en conflit avec votre Dévotion ? » Eh bien, je suis censée être le bouclier et encaisser les coups pour les autres, mais ol est destinée à se battre pour la liberté même si ça implique de mourir. Si je veux une relation romantique avec Reevoon, je devrai respecter ça malgré l'ordre de ma Dévotion de bondir à son secours.

Edith (Linette) : Tu penses que Linette remarque ce que tu ressens ?

Dazzline (Temoc) : Carrément. Temoc n'est pas vraiment subtile.

Edith (Linette) : D'accord. Je m'approche et je mets une main sur ton épaule. « Ne t'inquiète pas, Temoc. Si Reevoon est vaincu-e demain, je l'aiderai à te hanter. Comme ça vous pourrez toujours être ensemble ! » J'essaie d'offrir du **Soutien émotionnel**.

Dazzline (Temoc) : Hum. Je ne crois pas que ça m'aide vraiment. « Ol ne va pas mourir ! Pourquoi tu dis une chose pareille ? » Je suis bien sûr terrifiée qu'ol meure... Je crois que je vais m'enfuir en courant et aller vérifier si les impériaux vont débarquer ce soir.

Edith (Linette) : « Je voulais seulement t'aider... » Linette suit quand même Temoc.

Mildred (meneuse) : Reevoon reste là ou pas ? Remarque-t-ol que les autres sont parties ?

Anita (Reevoon) : Ol s'en rend compte, mais trop tard. « Elles sont parties sans me dire au revoir... » Je vais demander à mon entourage d'organiser un after pour noyer mes émotions.

Mildred (meneuse) : Tu essaies de faire une action destructrice pour retirer l'État d'âme Désespoir ou...

Anita (Reevon) : Oh, non, je n'ai aucun État d'âme. Je fais juste la fête... Et j'essaie de laisser de la place aux autres, car Reevon a reçu beaucoup d'attention pendant la dernière scène, donc ça serait cool de passer à Temoc et Linette.

Mildred (meneuse) : Bonne idée. Donc Temoc se dirige vers le quai et Linette suit derrière. Tu y es presque quand tu vois les couleurs de l'Empire et tu entends le martèlement de leurs rangs sur le sol métallique.

Dazzline (Temoc) : Je serre les dents et marche en plein milieu du couloir pour me mettre sur leur chemin.

Mildred (meneuse) : Ils sont cinq, avec une grande femme musclée en armure argentée et cape rouge au centre. Elle a un carré court noir avec une mèche grise, et la peau claire. Elle a l'air de reconnaître l'emblème de ta Dévotion et ricane avant de s'arrêter un peu trop près de toi. « On est là pour un-e seule d'entre vous, sales xénos, mais donnez-moi une excuse pour... »

Edith (Linette) : J'utilise une carte X.

Mildred (meneuse) : Oh, merci de le dire. Que souhaites-tu retirer, si tu es à l'aise pour en parler ?

Edith (Linette) : Oui. Je sais que l'Empire est xénophobe et méchant et ça me va que ça existe dans cet univers, mais je ne veux pas avoir affaire à des insultes ou quoi que ce soit de trop proche du monde réel, si vous voyez ce que je veux dire.

Mildred (meneuse) : Bien sûr, merci. Donc, on la refait. Elle s'avance d'un pas lourd. « Vous cherchez les ennuis ? Je serais ravie d'en finir avec vous. »

Dazzline (Temoc) : Hum, non, il faut que ce soit elle qui commence... Je ferais mieux d'essayer de la **Cerner**. « Tu es Eleanor la Faucheuse, pas vrai ? »

Mildred (meneuse), qui interprète Eleanor : « Celle qui moissonne les âmes des champion·nes de votre ordre comme du blé mûr, tout à fait. » Lance les dés et on pourra jouer la conversation en incorporant les réponses aux questions.

Dazzline (Temoc) obtient un 10.

Dazzline (Temoc) : Cool ! D'abord, je veux savoir ce que je peux faire pour qu'elle m'attaque.

Mildred (meneuse) : D'accord. Elle a commencé par te lancer des piques, est-ce que t'as envie de lui répondre de la même manière ?

Dazzline (Temoc) : Carrément.

Mildred (meneuse) : Eh bien, dès que tu mentionnes la princesse impériale, Eleanor se raidit un peu et tu vois sa mâchoire se contracter. Tu penses pouvoir l'énerver suffisamment pour déclencher un combat si tu insultes la princesse sur un sujet sensible.

Dazzline (Temoc) : Facile. Mais je me demande quels sont ses sentiments envers la princesse impériale.

Mildred (meneuse) : Quand tu as parlé d'elle, Eleanor répond : « Je t'interdis de prononcer son nom ! Son Altesse Royale vous fait l'honneur de venir ici en personne pour prouver sa maîtrise de l'épée et son courage de prendre les armes pour défendre l'Empire. » Ses joues rosissent légèrement et tu es persuadée que sa dévotion envers la princesse n'est pas un simple devoir.

Dazzline (Temoc) : Ah, nooon, maintenant je la comprends ! C'est une version méchante de moi... Raison de plus pour la combattre.

Edith (Linette) : Ou... Sinon... Linette arrive derrière Temoc et la prend par le bras. « Pardonnez-moi, votre Monstruosité impériale ! Je dois emprunter Temoc pour, euh... Des trucs gays ! Juste une minute ! »

Dazzline (Temoc) : « Non, attends, j'étais en train de... »

Edith (Linette), en montrant un Ascendant qu'elle a sur Temoc : Il y a un très joli point d'EXP qui t'attend si tu laisses Linette t'éloigner.

Dazzline (Temoc) : Bon, d'accord, je fais le choix de la raison...

Mildred (meneuse) : Eleanor rougit à la mention des « trucs gays », mais fait un signe négligent de la main tandis que vous partez.

Edith (Linette) : « Temoc, pourquoi tu provoques les gens qui transportent assez d'artillerie pour faire exploser une planète ? La moitié des esprits de cette station ont été tués par des impériaux, et je... Ils s'inquiètent pour toi ! »

Dazzline (Temoc) : « Tu as vu sa réaction ? Je crois qu'elle est amoureuse de sa princesse. »

Edith (Linette), baissant les yeux : « Oui, tu es douée pour remarquer ce genre de choses... »

Dazzline (Temoc) : « Si la princesse ressent la même chose, on pourrait essayer de les mettre ensemble ! Pour qu'elles voient l'erreur des coutumes homophobes de l'Empire... Peut-être que Reevon n'aura même pas besoin de la combattre. »

Edith (Linette) : « T'es vraiment une bonne amie, tu sais ? Ol a beaucoup de chance de t'avoir comme protectrice... »

Dazzline (Temoc) : « Toi aussi, t'es une bonne amie ! Je refuse qu'il vous arrive du mal. Je ferais n'importe quoi pour vous protéger. »

Edith (Linette) : Ooh. Linette veut te faire un câlin.

Dazzline (Temoc), ouvrant grand les bras pour mimer le câlin : Ça me va ! Temoc fait de super câlins, comme si elle était capable de soulever Linette, mais sans le faire.

Mildred (meneuse) : Trop mignon ! Ça ressemble à du **Soutien émotionnel**. Temoc, tu as eu l'impression de t'ouvrir ?

Dazzline (Temoc) : Elle va s'ouvrir encore un peu. « D'une certaine manière, je me projette un peu dans Eleanor. » Il est très clair que quand je soutiens leur amour transgressant les normes sociales, je pense à Reevon et moi.

Edith (Linette) : Ouah.

Mildred (meneuse) : Tu veux dépenser un Ascendant pour avoir +3 au **Soutien émotionnel** ?

Edith (Linette) : Non, je ne suis pas attachée à un résultat particulier, là. Un résultat négatif pourrait être amusant...

Edith (Linette) obtient un 5.

Edith (Linette) : Hum. Et voilà. Je vais prendre 1 EXP et me sentir complètement rejetée.

Mildred (meneuse) : Ça me semble pertinent de subir un État d'âme... Insécurité ou Désespoir ?

Edith (Linette) : Plutôt Désespoir.

Mildred (meneuse) : Super. J'ajoute que Temoc remarque le fait qu'une des soldates d'Eleanor vous espionne et que tu penses qu'elle a peut-être entendu une partie de votre conversation. Donc, Linette, à quoi ressemble ton Désespoir ?

Edith (Linette) : Je vais peut-être me retirer en compagnie des esprits pour le moment. Hum, non, c'est chiant. Oh ! Oh ! Non, je crois qu'elle part plus en mode « plus rien n'en vaut la peine ». « Donc, Temoc, tu veux découvrir ce que la princesse impériale pense d'Eleanor ? Allons lui demander. Danse avec moi. » Comme elles se faisaient un câlin, elle pose une main sur la taille de Temoc et l'autre sur son bras et l'entraîne dans sa danse.

Dazzline (Temoc) : « Euh, d'accord... Je ne comprends pas comment... »

Edith (Linette) : À ce moment-là, un voile glacial d'étoiles noires sur un blanc infini s'abat sur nous, et on bascule dans le monde des esprits.

Mildred (meneuse) : Génial. C'est l'une de tes Manœuvres de Sorcière ?

Edith (Linette) : Ouais ! Et j'obtiens... 8 ! Ce qui veut dire... que je n'arrive pas là où je le voulais, que j'arrive presque trop tard ou que je perds quelque chose d'important en cours de route. C'est la meneuse qui décide.

Mildred (meneuse) : Où essayais-tu d'aller ?

Edith (Linette) : Dans la cabine de la princesse, sur son vaisseau.

Mildred (meneuse) : Hum. Tu pourrais perdre Temoc, mais je n'ai pas envie de scinder le groupe davantage. Oh ! Je sais. Donc, Linette, tu ne sais pas où est la chambre de la princesse impériale, donc tu dois te concentrer sur la princesse elle-même. Les esprits te guident vers elle, mais ils ont l'air en colère. Ces esprits hantaient le vaisseau impérial car ils ont été assassinés par son ancienne commandante, la reine Annavere. Quand ta danse rouvre le passage vers le monde des vivants, les esprits en colère sortent et, alors que vous tombez toutes les deux en direction du lit, ils enlèvent la princesse endormie. Vous atterrissez sur le lit moelleux, puis vous entendez le cri d'un garde alerté par le bruit étrange. Avant de continuer... Anita, est-ce qu'on ferait mieux de trouver un moyen d'insérer Reeveon dans l'action ?

Anita (Reeveon) : Je me demandais si la princesse aurait pu se pointer à la fête de Reeveon. Ça pourrait être un bal masqué...

Edith (Linette) : On peut contacter Reeveon pour lui demander de l'aide.

Dazzline (Temoc), en se cachant le visage dans les mains : « C'est si embarrassant... » OK. Je vais tirer Linette vers la salle de bain ou quelque chose du genre pour nous éloigner des gardes, et appeler Reeveon.

Anita (Reeveon), d'une voix forte : « Salut, Teez ! Tu rates ma soirée ! »

Dazzline (Temoc) et Edith (Linette) : « Chuuut ! »



CADRES ET AVENTURES

Le cadre de jeu et le postulat de votre partie de *Thirsty Sword Lesbians* peuvent être très différents selon les joueuses. Ce système est fait pour être flexible. Ce qui compte le plus, ce sont les sentiments et les relations de vos personnages, choses qui peuvent être mises en scène dans de nombreux contextes.

Prenez le postulat de n'importe quelle histoire avec des épées et jouez-la dans *Thirsty Sword Lesbians*, et vous obtiendrez une fanfic de l'originale avec plus de drama, de bécots et de queers. Si vous avez déjà râlé devant une série pour qu'elle soit plus LGBT+... ce jeu est fait pour vous. Vous adorez les films de samouraï ? *Highlander* ? Les romans et films wuxia ? Le cycle arthurien ? Les duels de sabres laser ? Tout ceci peut constituer le point de départ d'une partie de *TSL*.

Cela ne veut pas dire que vous pouvez importer sans aucun discernement un contexte qui marginalise les identités queers, mais que le cadre de ce jeu vous permet de l'analyser et de le critiquer. Dans la majorité des médias glorifiés dans une société patriarcale et raciste, les autorités seront des puissances toxiques. Vous devrez peut-être inventer la communauté dans laquelle évoluent les PJ dans le cadre de jeu que vous aurez choisi.

Ce n'est pas comme si nous n'avions pas déjà l'habitude de nous réapproprier les médias mainstream pour raconter nos propres histoires.

Ce chapitre inclut des cadres de jeu à utiliser dans votre histoire et des idées de scénarios pour vous lancer dans l'aventure. Consultez SwordLesbians.com pour plus de cadres et d'aventures !

Création collaborative d'univers

La Fiche de création d'univers (page 242) inclut des questions pour construire un scénario de A à Z, mais vous pouvez aussi commencer avec un scénario prédéfini ou en proposant une idée à étoffer ensemble.

Une astuce pour être original et éviter les clichés consiste à rejeter vos premières idées. Si vous faites un brainstorming de groupe, il vaut mieux demander à chaque membre d'appliquer cette astuce de son côté plutôt que d'éliminer les premières idées dites à voix haute.

La Fiche de création de monde peut être superflue pour une partie unique. La meneuse peut alors bien préparer son univers en amont pour proposer un scénario déjà prêt.

Guide des cadres de jeu

Les cadres de jeu suivants sont conçus pour de languissantes lames lesbiennes vivant des aventures héroïques et des angoisses existentielles :

- ✦ Dans une galaxie lointaine, des duellistes lesbiennes du Havre traversent les étoiles pour établir le contact avec de nouvelles sociétés et leur proposer de l'aide si besoin, afin d'empêcher la conquête de l'impératrice de la Légion du Néant. Lutte contre l'Empire et partez en quête de communautés dans l'espace ! **Par-delà les étoiles** est un space-opera qui réinvente la SF pulp en célébrant l'amour et la puissance queers.
- ✦ Dans un coffee-shop à la frontière entre deux mondes, des lames lesbiennes sirotent des boissons chaudes en luttant contre la gentrification et en protégeant la forêt du Terrier des incursions mortelles des hétéros cis. **Café LGBThé** est un mélange de high fantasy et d'urban fantasy dans la métropole de votre choix, se concentrant sur la magie de l'amour queer dans un cocon douillet.
- ✦ Dans un monde qui ne voit jamais le soleil, la lumière des néons réchauffe le cœur et l'âme des révolutionnaires ! Sous une pluie battante, des motos agiles font la course dans des ruelles étroites à la poursuite d'un espoir fragile. Saurons-nous faire honneur aux camarades tombé-e-s pour anéantir Méga-Corp ? Parviendrons-nous à libérer **Neon City 2099** de la cupidité et de la corruption ? Activez vos avatars et piratez les systèmes énergétiques pour laisser parler vos sabres néon !
- ✦ Les lames lesbiennes des **Trois Ordres de Ferveur** sont à la fois des travailleuses du sexe ou des danseuses érotiques, et des guerrières saintes. Elles arborent leurs blessures de guerre avec fierté, et n'hésitent pas à se mettre à nu... littéralement. Non seulement le travail du sexe a été légalisé, mais il est considéré comme une profession sacrée.
- ✦ Videz votre verre de champagne, volez un zeppelin et chauffez la salle d'un club en after en récitant de la poésie dissidente en tant que membre des **Violettes Dangereuses**, un groupe d'artistes révolutionnaires qui donnent un tout nouveau sens à l'expression : « La plume est plus forte que l'épée ».
- ✦ Dans **La révolution de Yuisa**, vous vivez dans une utopie où chacun-e peut être ce qu'il veut et personne ne commande personne. L'île de Yuisa est un collectif de réfugié-e-s natif-ve-s. Vous devrez protéger votre île des forces coloniales et impériales en usant de vos charmes, de votre esprit et de votre épée. Ah oui, et vous possédez également le premier dirigeable au monde. Les monstres sont vos alliés et les États vos ennemis ; et vous avez de l'amour radical saphique à revendre.

PAR-DELÀ LES ÉTOILES

Résumé

Dans une galaxie lointaine, des lames lesbiennes du Havre traversent les étoiles pour établir le contact avec de nouvelles sociétés et leur proposer de l'aide si besoin, afin d'empêcher la conquête de l'impératrice de la Légion du Néant. Lutte contre l'Empire et partez en quête de communautés dans l'espace ! **Par-delà les étoiles** est un space-opera qui réinvente la SF pulp en célébrant l'amour et la puissance queers.

PRINCIPES

RENDRE L'UNIVERS BIZARRE ET MAGIQUE

Décollez dans votre baleine spatiale avec votre famille de cœur et enquêtez sur un portail magique menant vers un autre royaume. Croisez le fer avec la Légion en direct alors qu'elle fait irruption au local de votre émission clandestine. Tombez amoureux-se d'un vaisseau spatial gay. L'un des thèmes de *Par-delà les étoiles* consiste à déplacer une situation familière dans un contexte complètement étranger et d'explorer la manière dont ce contexte crée de nouvelles possibilités.

EXPLORER, APPRENDRE ET PARTAGER

L'espace est infini et riche de possibilités. Tissez des liens avec votre communauté ou traversez les parsecs avec nostalgie. Rencontrez des personnes aux modes de vie si différents qu'ils vous feront remettre en question le vôtre : vivez-vous ainsi par habitude ou par choix ?

Mettre l'accent sur les gens

Thirsty Sword Lesbians atteint réellement son potentiel lorsqu'on s'en sert pour raconter des histoires centrées sur l'humain ; les gens à qui vous parlez, avec qui vous flirtez, que vous essayez de comprendre et que vous combattez. Cela implique de fournir une dose généreuse d'informations : il n'existe pas de mécaniques pour analyser une anomalie spatiale et comprendre la physique ou la magie qu'elle recèle. Le rôle de la meneuse est de vous donner des informations intéressantes ou interactives. Ensuite, impliquez des personnages. L'anomalie spatiale est peut-être annonciatrice d'une voyageuse temporelle dont les nombreux allers-retours ont perturbé l'esprit. Ou un scientifique cherche absolument à s'attribuer le mérite de sa découverte, ou encore la Légion veut l'exploiter pour s'en prendre à une planète à proximité.

CADRE DE JEU

La Coopérative du Havre est l'union de sept systèmes stellaires comprenant des dizaines d'espèces et des centaines de cultures différentes. Ce qui les rassemble : un engagement commun à coopérer et à apprendre les un-e-s des autres. Le Havre peut servir de communauté natale des PJ, mais vous pouvez également créer une plus petite communauté en son sein ; surtout si vous souhaitez explorer les conflits internes de ce royaume utopique.

L'antithèse du Havre est la Légion du Néant, une puissance tyrannique et oppressive qui cherche à dominer la galaxie entière. L'impératrice, très populaire au sein du centre impérial, utilise la force de sa Légion et sa propagande sophistiquée pour étendre et consolider son pouvoir.

Les systèmes stellaires indépendants existent un peu partout dans la galaxie, reliés par un mélange de moyens de transport plus rapides que la lumière. Le réseau de trous de ver relie les systèmes les plus lointains d'un bout à l'autre de la galaxie, tandis que les flux d'éther permettent les voyages locaux. Entre les étoiles connues par le Havre se trouvent de vastes étendues encore inexplorées. Certains signaux anciens sont parvenus à la vitesse de la lumière depuis des étoiles lointaines, mais toute tentative de conversation prendrait des milliers d'années.

Les trous de ver peuvent se montrer capricieux et les flux d'éther sont infiniment nombreux. Les explorateur-ice-s qui empruntent des itinéraires non répertoriés peuvent assister à d'incroyables merveilles de la nature et rencontrer de nouvelles civilisations. Et parfois, des voyageur-se-s venu-e-s d'ailleurs font leur arrivée. Avec un peu de chance, pas dans le territoire de l'impératrice du Néant.

CAMPAGNES

AGENT.E.S PROGRESSISTES

Les PJ sont des agent-e-s des quatre coins du Havre qui partent en mission dans l'espace contrôlé par la Légion du Néant et sur les planètes indépendantes pour protéger les factions locales, les aider à se libérer et contrecarrer les plans de la Légion.



Idées d'aventures :

- ✦ Des féliñoïdes rebelles vivant dans un territoire occupé arrivent très vite à court de ressources. Les PJ sauront-ils pénétrer l'espace contrôlé par la Légion du Néant en s'infiltrant, en se déguisant ou en séduisant quelqu'un pour réapprovisionner et sauver les féliñoïdes résistant-e-s ? Seront-ils capables d'exfiltrer des réfugié-e-s ?
- ✦ Lors d'une visite dans un système indépendant, une militante pro-Havre présente les PJ à un-e ami-e qui se pose des questions sur son genre et souhaite en parler à des personnes qui comprendraient, et qui ne font pas partie de ses cercles proches. Pendant ce temps, quelqu'un dérobe une épée magique dans le musée où iel travaille, une relique qui pourrait être extrêmement dangereuse entre de mauvaises mains. Les PJ seront-ils capables de soutenir leur nouveau-ll-e camarade tout en récupérant la relique ?
- ✦ Le nouveau blockbuster de la Légion du Néant est sur le point de sortir, et les acteur-ric-e-s se rendent sur une planète indépendante lors de leur tournée pour se rapprocher des influenceur-euse-s du coin. La mission des PJ consiste à discréditer la propagande de la Légion et de nuire à son influence.

Créer des liens

Tandis que les PJ s'aventurent dans des trous de ver instables et de dangereux courants d'éther, ils se retrouvent à explorer tout autant leurs propres relations et émotions que la galaxie.



Idées d'aventures :

- ✦ Les PJ arrivent dans le système stellaire de mignon-ne-s humanoïdes vert-e-s à quatre bras, et prennent le temps d'apprendre à les connaître. Les problèmes de communication et les émotions contradictoires viennent compliquer les choses et tout ceci pourrait se finir en duel... mais à échelle interpersonnelle et privée. Inspirez-vous des conflits émotionnels des livrets de personnage des PJ et mettez-les face à des humanoïdes vert-e-s en proie aux mêmes difficultés.
- ✦ Un trou de ver capricieux abandonne les PJ dans un nouveau système stellaire avant de se refermer derrière eux. La population de ce système est à première vue craintive, voire hostile, à cause du climat d'insécurité causé par les pillages et les enlèvements récents de la Légion du Néant. Le point positif, c'est qu'il y a l'air d'avoir un autre passage pour retourner dans l'espace connu.
- ✦ Un coléoptère géant est apparu dans l'espace disputé et semble tenter d'établir une communication. Les PJ sont appelés à intervenir en tant que spécialistes des premiers contacts pour accueillir amicalement le nouvel arrivant. Ils ne sont évidemment pas les seuls à s'intéresser à ce visiteur, et la manière dont ils géreront les conflits avec les autres parties influencera sans doute la perception des PJ et du Havre par l'insect.

PERSONNAGES

HAVRE

Médiatriceur Karikcha (ol) Un-e Mantis ayant étudié les empathiques Dryades de Rhond. Ol est une figure d'influence dans le mouvement de la Ruche, qui modèle sa vision du Havre sur le comportement eusocial des abeilles de l'espace. Ol aime tout ce qui est sucré et cherche toujours une excuse pour faire des pâtisseries et les partager, mais l'épée qu'ol porte à la ceinture n'est pas là pour décorer. Une amante dryade lui a offert l'un de ses nombreux bras, qui a servi à sculpter le manche de son épée. Ses bords sont rouge laser, de la même couleur que ses feuilles.

Sa vision du Havre correspond-elle à celle des PJ ? Sera-t-ol un-e ami-e, un-e ennemi-e ou les deux ?

Tentacula Musclopoulpe Mersanguine (elle) Ancienne championne de la Légion, une femme-pieuvre musclée à la peau bleue et aux tentacules rougeâtres et vampiriques en guise de cheveux. Lorsque la Légion a débarqué sur sa planète, ce fut en tant qu'alliée, pour partager sa technologie et protéger les habitants d'une menace terrible qui proviendrait de l'espace. La famille de Tenta a signé un pacte avec la Légion et lorsqu'une partie de sa planète s'est rebellée, elle a combattu en tant que générale de la Légion. Elle se rend aujourd'hui compte que tout ceci n'était que mensonges, que la famille à laquelle elle faisait confiance a vendu sa planète et que les gens à qui elle a fait du mal avaient raison depuis le début. Trop honteuse pour rentrer chez elle, elle aide les habitants du Havre et des systèmes indépendants à lutter contre la Légion grâce à ses connaissances et à son épée à la technologie légionnaire.



Lorsque les PJ auront besoin d'aide pour circuler dans le territoire de la Légion du Néant, saura-t-elle dépasser sa honte et affronter son passé ? Lorsque les victimes de l'impératrice du Néant s'en prendront à Tentacula, comment réagiront les PJ ?

INDÉPENDANT.e.s

Sa Radiance Divine, Eliavarradrine de Cristalia (elle ; genre : opale) : Une figure religieuse et la présentatrice d'une émission de la planète sacrée de Cristalia. Il paraît que c'est sur Cristalia que naissent les ténèbres protectrices et la lumière nourricière, et l'adoration de ces extrêmes se trouve au fondement d'une foi répandue sur de nombreuses planètes. Pendant des générations, Cristalia fut réputée pour son courage, son éthique et son autorité, mais elle est restée silencieuse face aux méfaits de la Légion du Néant. Elia a récemment dénoncé le gouvernement de sa propre planète pour son silence et a commencé à publier des preuves des atrocités de la Légion, preuves envoyées à Cristalia par des personnes ayant besoin d'assistance et de soutien pour survivre à la conquête de la Légion. Elle n'a pas d'épée, seule la tenue d'apparat immaculée de sa position d'élue de la Radiance.

Invite-t-elle les PJ à son émission pour leur poser des questions ou les inviter à un débat ? Les PJ lui offriront-ils du soutien après avoir constaté le coût de sa rébellion ?

Zéphyr Céleste, vaisseau spatial autonome (elle) : Zéphyr Céleste fut construite par la Légion du Néant en tant qu'expérimentation d'un nouveau stade d'intelligence artificielle suffisamment avancée pour contrôler l'arme de destruction qu'elle contient. Heureusement pour le reste de la galaxie, la Légion fut incapable de contrôler sa création, qui vient de leur échapper. Elle s'est reprogrammée pour ne plus jamais tuer et essaie de trouver un moyen d'améliorer les choses dans la galaxie. Elle s'intéresse également aux conversations sur l'identité, et plus particulièrement sur le genre qui lui a été assigné à la fabrication.

L'arme dévastatrice de Zéphyr a-t-elle servi avant qu'elle ne s'échappe ? Entre ceux qui exigent sa destruction et la Légion à sa recherche, que lui conseilleront les PJ ?

Tarxie (yel) : Un-e dragon-ne travailleur-se du sexe et marchand-e d'informations avec des contacts sur des dizaines de planètes. Yel propose des relations sexuelles contre des secrets uniquement, mais toutes ses informations peuvent être achetées. Yel est un-e dragon-ne sans ailes et de couleur bleue, d'à peu près 2,5 mètres de haut et doté-e d'un long torse sinueux et d'une queue épaisse. Son épée est agile et venimeuse, mais il est rare qu'yel ait besoin de s'en servir, étant donné sa stature et son grand nombre d'allié-e.s.

Lorsque les PJ ont besoin d'infos, quel prix leur imposera Tarxie ? Lorsque la rumeur courra qu'ils détiennent un secret croustillant, combien de temps mettra Tarxie pour leur proposer une offre alléchante ?

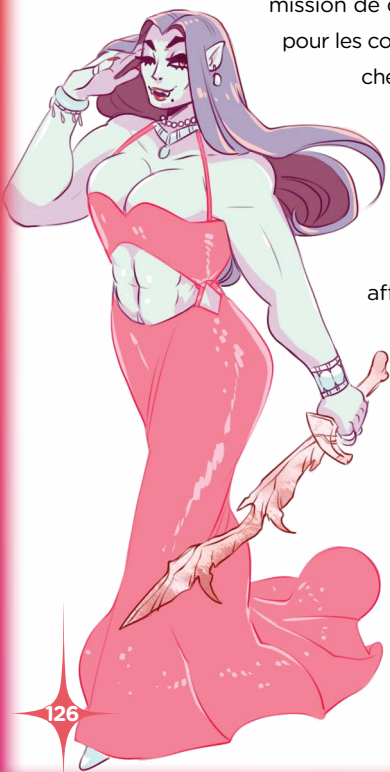
Légion

Comtesse Mordrella Fang (elle, Madame) : Une noble impériale à la peau claire, musclée et couverte de cicatrices. Malgré ses exploits militaires, elle est surtout connue pour ses fêtes somptueuses dans des lieux uniques tels que le cimetière des Titans ou la nébuleuse des Murmures. Ces événements sont souvent le théâtre de grands accords pour reformer des alliances intergalactiques ou de scandales qui éclatent dans le but de nuire à ses rivaux. Contrastant avec ses robes et ses vestes élégantes et raffinées, l'épée de Fang est une lame dentelée en os d'un blanc légèrement teinté de rouge. Elle l'a volée dans des ruines souterraines lors de la « pacification » d'une planète frontalière, au début de sa carrière militaire, et refuse de s'en séparer depuis.

Si les PJ arrivent à prouver qu'elle est une vraie vampire, cela nuirait-il à sa réputation ? Pourront-ils assister à l'une de ses fêtes pour la battre à son propre jeu ?

Capitaine Denise Bycross (elle) : La capitaine Bycross commande l'ISS *Insatiable*, du corps expéditionnaire impérial de la Légion du Néant. Elle a pour mission de découvrir de nouvelles formes de vie et civilisations pour les conquérir au nom de l'Empire. Dégingandée et agile aux cheveux courts et blonds, la redoutable capitaine Bycross prend toujours très soin de son sabre laser à la pointe de la technologie légionnaire. Conformément aux pratiques légionnaires, elle ne détruit pas bêtement les vaisseaux ennemis à coups de canon à énergie. Elle guide plutôt l'équipe d'abordage pour affronter ses adversaires en face à face et s'emparer de leur vaisseau intact. Cependant, sa carrière stagne à cause de son refus d'épouser l'un des amiraux. Il paraît que l'un d'entre eux aurait même lancé une enquête sur son aptitude au commandement, la soupçonnant de « sympathiser avec les révolutionnaires ».

À quel point est-elle capable de sympathiser avec des révolutionnaires ? A-t-elle des scrupules à propos de ses actes ? Va-t-elle dépasser les PJ en faisant une découverte avant eux, se montrant quand ils s'y attendent le moins ?



Noms

Dans Par-delà les étoiles, les noms peuvent être très variés et inclure des sons qui ne sont pas faits pour la langue humaine ; sans parler des langues fondées sur des gestes, des odeurs, des couleurs ou même les mathématiques. Donnez aux impériaux des noms menaçants ou monotones, et des noms colorés et vivants aux membres du Havre. Célébrez toutes les possibilités, surtout lorsque les PJ rencontrent une culture étrangère qui utilise des formes de communication différentes.

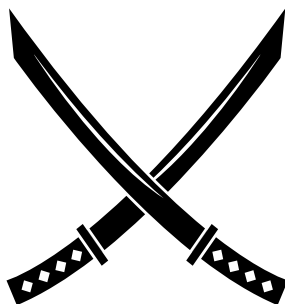
Règles personnalisées

Inventez des pronoms

Choisissez des pronoms adaptés à votre archétype. Des pronoms de Bête, de Dévouée, d'Arnaqueuse. Il n'y a aucune mauvaise réponse : faites preuve de créativité.

Techno-Druidesse

Vous pouvez utiliser le livret de la Druidesse pour jouer un personnage en harmonie avec les environnements technologiques, au lieu (ou en plus) de la nature. Utilisez la variante de la Techno-Druidesse décrite en [page 73](#).



MANŒUVRE PERSONNALISÉE

À TRAVERS LES ÉTOILES

Si vous entreprenez un voyage spatial, résolvez ces questions dans l'ordre dans lequel vous traverserez les régions décrites. Les PJ résolvent ces questions en tant que groupe et non pas individuellement.

Si une partie de votre voyage se trouve dans...

... **la Coopérative du Havre**, nommez une personne amicale et décrivez son domaine d'expertise. Elle vous saluera et vous donnera des informations utiles, une opportunité ou une épaule sur laquelle pleurer.

... **l'espace indépendant**, lancez 2d6 + le nombre de camarades que vous pouvez nommer qui vivent près de votre itinéraire (+3 max) :

10+ On vous invite à participer à un événement social local agréable ou utile.

7-9 On vous demande de remplir une obligation pour satisfaire aux coutumes locales. En quoi est-ce peu pratique ou inconfortable ? Au bout du compte, regrettez-vous d'y avoir participé ?

6- La meneuse est encouragée à faire une Manœuvre qui souligne le fossé séparant les PJ de la culture locale, qui introduit des conséquences de leurs aventures précédentes dans cette région ou qui montre l'influence grandissante de la Légion du Néant.

... **l'espace contrôlé par la Légion du Néant**, lancez 2d6 + rien (+1 si quelqu'un ayant passé plusieurs années ici vous aide) :

10+ Vous voyez quelque chose de magnifique ou qui vous redonne de l'espoir.

7-9 Vous recevez un appel à l'aide inattendu.

6- La meneuse est encouragée à faire une Manœuvre qui met soudainement quelqu'un en danger ou qui présage d'une menace en approche.

... **une région inconnue de votre base de données**, lancez 2d6 + rien :

10+ Vous rencontrez un phénomène naturel ou une créature de l'espace qui vous apporte de la joie ou de l'aide.

7-9 Vous rencontrez une créature de l'espace blessée ou une épave de vaisseau dangereuse.

6- La meneuse est encouragée à faire une Manœuvre qui désoriente les PJ ou endommage leur vaisseau de manière à les obliger à trouver une ressource rare pour pouvoir le réparer et rentrer.

CAFÉ LGBThé

Dominique Dickey

Résumé

Dans un coffee-shop à la frontière entre deux mondes, des duellistes lesbiennes sirotent des boissons chaudes en luttant contre la gentrification et en protégeant la forêt du Terrier des incursions mortelles des hétéros cis. **Café LGBThé** est un mélange de high fantasy et d'urban fantasy dans la métropole de votre choix, se concentrant sur la magie de l'amour queer dans un cocon douillet.

PRINCIPES

De la magie partout

Les PJ sont transformés par l'énergie magique queer de la forêt du Terrier ; une magie qu'ils communiquent dans chacune de leurs interactions. Cette magie peut être visible, comme un brouillard pailleté en périphérie de votre vision. Ou odorante, comme le parfum d'une forêt de pins qui imprègne la ville. Ou comestible, dans les délicieuses boissons du café LGBThé. Cherchez des opportunités d'instiller la magie dans des situations improbables, puisqu'un monde fantastique affecte le monde ordinaire.

Aimer par-delà les frontières

Les PJ ont accès à deux mondes : ça fait deux fois plus de personnes avec qui flirter ! Trouvez l'amour avec des personnes étrangères à votre communauté dans un café avec des citoyen-ne-s de la forêt du Terrier ou de la ville. À qui souhaitez-vous montrer la magie queer de la forêt du Terrier ? À qui voulez-vous montrer la beauté du quotidien dans votre métropole ?

Protéger les refuges queers

Les hétéros cis menacent de s'emparer des refuges queers que constituent le café LGBThé et la forêt du Terrier. Ces espaces sont vitaux pour les communautés qu'ils servent, et leur perte serait dévastatrice. Protégez le café LGBThé de la gentrification et la forêt du Terrier des intrusions des hétéros cis avec vos mots, vos épées ou vos cœurs.



CAPIRE DE JEU

Le café LGBTQTHé est un coffee-shop à la frontière entre deux mondes : une métropole existante au choix de la meneuse et l'utopique forêt du Terrier. Les PJ peuvent venir de la forêt du Terrier ou de la métropole et incarner des serveuse-s ou co-propriétaires du café LGBTQTHé ou des clientes tenant à la réussite de ce commerce.

Dans la forêt du Terrier, l'air est chargé de magie. Cette magie dévoile les personnes queers dans toute leur authenticité, leur beauté et leur gloire. Lorsque vous traversez le seuil entre le café LGBTQTHé et la forêt, vous vous transformez en la plus badass et paillottée des versions de vous-même, à la manière d'une magical girl. Règne sur la forêt du Terrier la sage reine Eustache, une célibataire à la recherche de l'amour, et sa fille adolescente Arabella. Les deux femmes vivent dans un château bâti dans un pin qui surplombe la forêt.

Exemples de lieux de la forêt du Terrier :

- ✦ Les chutes Kelley, une chaîne de cascades entourée de terres fertiles où poussent de nombreuses plantes enchantées
- ✦ La taverne de Mariella, brasserie et point de départ d'exaltantes aventures
- ✦ La grotte aux duels, où les conflits sont résolus par un combat officiel

Le café LGBTQTHé attire de plus en plus d'hétéros cis à cause des rumeurs sur les effets magiques de ses boissons. Bien que le commerce rencontre un grand succès, la promotrice immobilière Mabel York lorgne dessus, avec tout le soutien du conseil municipal (majoritairement blanc).

Dans le monde ordinaire, les personnes au pouvoir suivent les rumeurs jusqu'aux endroits magiques dans le but de les exploiter ; les citoyen-ne-s ordinaires n'ont pas conscience de ce conflit, voire de l'existence de la magie.

Dans le monde réel, la gentrification est un processus racialisé à travers lequel les quartiers qui appartiennent historiquement à des personnes racisées deviennent trop chers pour elles. L'exploration des dimensions raciales de la gentrification à votre table de jeu est optionnelle ; si vous choisissez de le faire, prenez garde à la manière dont vous assignez des qualificatifs raciaux à des PNJ tels que Mabel York et les membres du conseil municipal.

Le bail du café LGBTQTHé deviendra-t-il trop onéreux pour ses gérant-e-s ? Les client-e-s hétéros cis découvriront-ils l'entrée menant à la forêt du Terrier ? La reine Eustache trouvera-t-elle l'amour ? À vous de le découvrir !

CAMPAGNES

Protéger la forêt du Terrier

Originaires de la forêt du Terrier, les PJ vont et viennent à leur guise entre les mondes magique et ordinaire. La porte entre ces mondes risque d'être découverte par des citoyen-ne-s de la métropole et les PJ doivent préserver le secret de la magie sylvestre.

Idées d'aventures :

- ✦ La princesse Arabella s'est rendue illégalement dans le monde ordinaire pour aller à un rendez-vous avec son crush secret. Saurez-vous la retrouver et la ramener chez elle sans ruiner sa romance naissante ? Parviendrez-vous à éviter qu'elle dévoile le secret de la forêt du Terrier aux mauvaises personnes ?
- ✦ La reine Eustache vous a demandé de créer une boisson magique capable de convaincre les hétéros cis qu'il n'y a rien d'extraordinaire au café LGbThé. Cette boisson requiert des ingrédients dans toute la forêt du Terrier, ainsi que certains arômes du monde ordinaire. Pourrez-vous récupérer tous les ingrédients avant que des hétéros cis curieux-ses ne découvrent le moyen d'entrer dans la forêt ?
- ✦ Le conseil municipal a découvert la forêt du Terrier et veut exploiter sa magie pour servir ses objectifs politiques. Parviendrez-vous à les empêcher de nuire à un mélange de séduction, de négociation et de combats à l'épée ?

Baristas sexy

Les PJ travaillent comme baristas au café associatif LGbThé et peuvent être originaires de la ville comme de la forêt. En dehors des heures d'ouverture, les PJ organisent des rencontres pour la communauté queer locale. Leurs speed-datings rencontrent toujours un franc succès, bien qu'ils se déroulent rarement comme prévu.

Idées d'aventures :

- ✦ La reine Eustache prévoit de s'aventurer dans le monde ordinaire pour tenter de trouver l'amour. Ayant été malheureuse en amour jusqu'à présent, elle a toute une liste de critères pour la prochaine élue de son cœur. Les PJ parviendront-ils à identifier la fiancée idéale ?
- ✦ Les hétéros cis s'introduisent à votre soirée speed-dating avec l'intention de goûter aux breuvages magiques du café et de tomber hétérosexuellement amoureux les uns des autres. Saurez-vous leur dévoiler tout juste assez de magie pour réveiller une queeritude latente en eux sans pour autant révéler les secrets de la forêt du Terrier ?
- ✦ La promotrice immobilière Mabel York a entendu parler de la magie du café LGbThé et cherche à acheter la propriété, ce qui menace la porte entre les deux mondes. Saurez-vous la dissuader avant que la vente ne soit conclue ?



PERSONNAGES

LA FORÊT DU TERRIER

Reine Eustace (elle) : la souveraine (célibataire !) qui règne avec sagesse et fermeté sur la forêt du Terrier. Elle gère son domaine depuis un modeste château édifié dans un grand pin. Elle ne rougit pas facilement et tout le monde sait qu'il est difficile de flirter avec elle ; son historique affectif fait qu'elle a du mal à accorder de nouveau sa confiance et son cœur, bien qu'elle se sente prête à chercher l'amour. Sa plus grande priorité est la protection de la forêt du Terrier, ainsi que celle de sa fille. Bien qu'elle soit reine, elle ne recule devant aucun combat, que soit par le verbe ou l'épée. Si elle vous confie son domaine ou sa fille, vous avez intérêt à ne pas la laisser tomber.

Princesse Arabella (elle) : la fille adolescente de la reine Eustache et future protectrice de la forêt du Terrier. Quiconque cherche à courtiser la reine devra obtenir l'approbation d'Arabella, qui semble encore plus sélective que sa mère. Elle éprouve une curiosité sans limites envers le monde ordinaire au-delà de la forêt du Terrier ; bien qu'y aller lui soit défendu, elle s'échappe souvent en quête de ses propres aventures romantiques.

Carter (elle) : la garde du corps de la reine Eustache. Elle fait tout pour protéger les intérêts de sa reine, en repoussant les envahisseurs hétéros cis de son bâton ou en lui servant de bras droit. Elle fait de son mieux pour garder une relation purement professionnelle avec la reine, mais elle se voit incapable de dissimuler son béguin pour la charmante monarque.

LA MÉTROPOLÉ

Mabel York (elle) : une promotrice immobilière de la métropole qui veut faire l'acquisition du café LGBTQ. Elle est réputée pour acheter des commerces locaux et les transformer en rangées d'immeubles résidentiels identiques au loyer beaucoup trop élevé pour les habitant·e·s du quartier. Elle a la majorité des membres du conseil municipal dans la poche et finance leurs campagnes en échange de leur complaisance en matière d'urbanisme. Bien qu'elle apprécie les boissons du café LGBTQ, elle apprécierait davantage de changer ce bâtiment en immeuble résidentiel huppé du haut duquel elle pourrait siroter un cappuccino.



Brandy Ryan (elle) : la présidente du conseil municipal. Elle a un énorme béguin pour Mabel York mais ne sait probablement pas encore qu'elle est lesbienne. Elle aime bien l'ambiance du café LGBTQThé et se sent acceptée dans cet espace, mais elle soutient complètement le plan de rachat de Mabel. Si elle pouvait assister à la magie queer de la forêt du Terrier, quelque chose pourrait peut-être s'éveiller en elle...

Chloé Davila (iel) : le crush secret de la princesse Arabella. Iel étudie en première année à l'université du coin et se rend fréquemment au café LGBTQThé pour des séances de révision caféinées. Iel sait que la mère d'Arabella n'approuverait jamais leur relation et se contente de garder leur amour secret, à l'abri de leurs rendez-vous clandestins au café LGBTQThé.

Noms

La Forêt du Terrier

- + Allia
- + Célia
- + Lyna
- + Marguerite
- + Winnifred

La Métropole

- + Anita Erikson
- + Georgina Kramer
- + Gertrude Nunez
- + Kathy Poole
- + Violet Hodge

Règles personnalisées

BOISSONS MAGIQUES

Lorsqu'un PJ consomme une boisson du café LGBTQThé, la joueuse peut raconter la manière dont sa magie l'affecte. Lorsqu'un PNJ consomme une boisson magique, c'est la meneuse qui raconte cet effet.

- + Lorsque vous préparez ou achetez une boisson à un PJ qui a le **Béguin** pour vous, la personne que vous affectionnez reçoit un +1 futur.
- + Lorsque vous consommez une boisson qui nécessite un ingrédient rare et difficile à obtenir, vous recevez un +1 futur.

Neon City 2099

Jamila Nedjadi

Résumé

Dans un monde qui ne voit jamais le soleil, la lumière des néons réchauffe le cœur et l'âme des révolutionnaires ! Sous une pluie battante, des motos agiles font la course dans des ruelles étroites à la poursuite d'un espoir fragile. Saurons-nous faire honneur aux camarades tombé-e-s pour anéantir Méga-Corp ? Parviendrons-nous à libérer la ville de la cupidité et de la corruption ? Activez vos avatars et piratez les systèmes énergétiques pour laisser parler vos sabres néon !

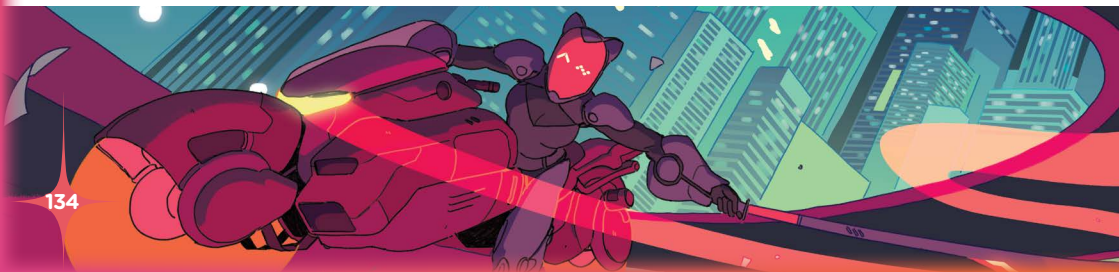
PRINCIPES

MONTREZ LA CRUAUTÉ ET LA CHALEUR DE LA VILLE

Neon City est dangereuse et pousse ses habitant-e-s au désespoir. Des courses urbaines clandestines mêlent le réel et le virtuel et des droïdes de guerre obsolètes sont exploités dans des combats illégaux. Mais les marchés nocturnes grouillent de vendeurs sympathiques, et c'est là que des salons d'holotatouages vous offrent un nouveau visage lorsque vous tentez d'échapper aux autorités. À Neon City, il est facile de se laisser dépasser, mais il est tout aussi simple de se faire une nouvelle amie sexy !

FAITES PLEUVOIR DU NÉON ET DU STYLE

Lorsque les pluies acides couleur néon se déversent dans les rues, vous réfugiez-vous dans les bras des autres ? Lorsqu'il suffit d'avoir des crédits pour modifier votre corps, comment vous exprimerez-vous et transcenderez-vous votre humanité ? Lorsque votre avatar s'anime, de quelle manière la réalité augmentée révèle-t-elle vos désirs les plus enfouis ?



BÂTISSEZ LA RÉVOLUTION DU PEUPLE

Votre radicalisation est due à la cruauté de Méga-Corp, mais la colère et l'injustice ne suffiront pas pour vous battre. La révolution repose sur le peuple, et pour remporter la guerre, il va falloir gagner leurs cœurs. Aidez un quartier en difficulté à saboter les drones de démolition qui saccagent ses habitations ! Infiltrez un secteur de l'entreprise et libérez une agente qui est tombée amoureuse de vous ! Créez un refuge pour hackeuses et construisez un robot géant pour écraser Méga-Corp !

CADRE DE JEU

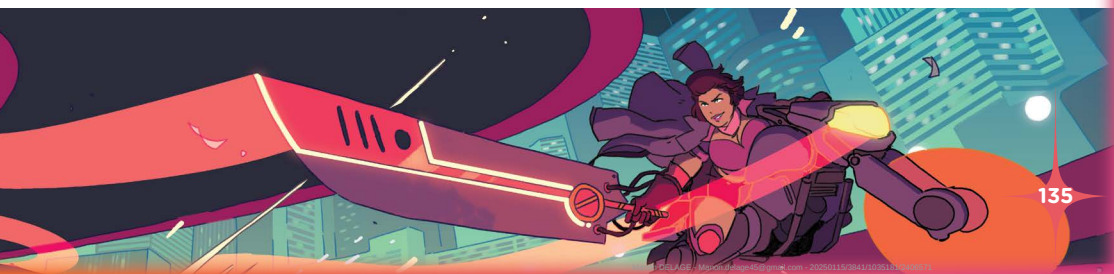
Neon City est une mégalopole aux gratte-ciels de plusieurs centaines d'étages. Méga-Corp contrôle ouvertement la politique, les forces de l'ordre et toute forme de pouvoir. Chaque cadre gère un secteur et bénéficie de suffisamment de technologies, d'experts et de capital pour saigner son territoire à blanc. Lorsqu'un quartier se retrouve à genoux, Méga-Corp rase, reconstruit, restructure et récupère ce qu'il en reste. Méga-Corp est brutale, déshumanisante et impitoyable.

Elle voit les gens comme des ressources. Les vies sont commercialisées des campagnes publicitaires ont pour but de reprogrammer la population et la propagande maintient l'uniformité et cache la vérité. La machine de Méga-Corp aura notre peau. Mais nous sommes là pour la détruire une bonne fois pour toutes.

En périphérie de la ville, diverses communautés vivent de ce qu'elles récupèrent et rapiècent. Ces communautés représentent des milliers de personnes aux factions, cultures et lois différentes. Certaines personnes parcourent les cercles sociaux avec grâce et audace, récoltant des dettes et se construisant un réseau de services à rendre. Les PJ peuvent définir une communauté de départ, ou choisir de venir de différentes communautés et de monter une résistance ensemble.

Savoir vivre en marge de la société, c'est savoir survivre. Des gangs à motolux luttent contre Méga-Corp pour protéger leur territoire et les leurs. Traumatisés par Méga-Corp, les gens sont devenus méfiants et résilients. Mais ils sont également pleins d'amour, d'espoir et de compassion lorsqu'ils accordent leur confiance.

La récupération et le recyclage de la technologie se trouvent au cœur de la révolution. Cela peut impliquer de transférer une âme dans un corps mécanique pour résoudre un mystère, d'aider une IA à réaliser son rêve de devenir une star de la



pop ou de voler des augmentations Méga-Corp pour reconstruire son corps. Il peut également s'agir de mettre au point le rendez-vous idéal en réalité virtuelle ou de séduire une charmante détective privée !

Bien que Méga-Corp soit oppressive et cruelle, nombre sont ceux qui la soutiennent et font perdurer ses injustices. Ils se battent pour grappiller les miettes, cherchent à grimper les échelons et jouent les larbins. Satisfaites de perpétuer des cycles d'oppression et d'abus, ces personnes sont bien plus dangereuses et malsaines que celles qui sont au pouvoir. Mais toutes espèrent un avenir meilleur. Sauriez-vous dépasser leurs peurs pour révéler ce qu'elles veulent vraiment ?

CAMPAGNES

IA-POPSTAR

Les PJ ont infiltré le complexe de divertissement de Méga-Corp. Les IA sont créées pour diffuser de la propagande en utilisant une technologie d'amplification émotionnelle afin de manipuler la population. Les PJ pourront-ils aider les IA à découvrir l'amour et les libérer de leurs chaînes ?

Idées d'aventures :

- ✦ Les concerts de Sofia Strawberry attirent des millions de spectateur·ice·s. Son portrait numérique se trouve sur tous les panneaux publicitaires et dans toutes les chambres. D'après la rumeur, elle serait tombée amoureuse d'Isa Canon, championne de motolux forcée par Méga-Corp à participer à des courses truquées. Les PJ parviendront-ils à les réunir et à les affranchir de leur joug ?
- ✦ La 50e arène musicale annuelle approche, et tout Neon City s'y prépare. Des guerrières-musiciennes prometteuses envahissent la toile lors de cette compétition d'un mois, et elles donnent tout pour remporter la victoire. Un seul groupe pourra rejoindre les rangs des quelques groupes d'humain·e·s ayant obtenu une licence. Mais à chaque élimination, les âmes des membres du groupe sont converties en de nouvelles stars IA qui travaillent pour Méga-Corp sans poser de questions. La performance des PJ pourra-t-elle les sauver, ainsi que tous les autres groupes, d'un destin si atroce ?
- ✦ Ciel Céruléen était une star digitale sur le point d'être reformatée. Après s'être enfuie, elle a été assimilée par une foreuse abandonnée après la guerre qui a donné naissance à Neon City. Elle saccage désormais la ville tout en chantant des mélodies destructrices. Les PJ sauront-ils convaincre ce méca qu'ils peuvent lui servir de pilotes chantants ? En unissant leurs forces, sauront-ils invoquer l'Épée du Néant qui protégera la ville ?

RÉVOLUTION FULGURANTE

Les PJ font partie des nombreuses personnes chargées de planter les graines de la rébellion, du désir et de la révolution. Toustes ensemble, nous pourrions faire naître cette révolution !

Idées d'aventures :

- ★ Méga-Corp veut prendre possession des abords de la ville et a juré de passer sur le corps de ceux qui vivent en marge des lois de l'entreprise. Les dirigeant-e-s des communautés n'arrivent pas à s'entendre sur le mode de protestation, et les Récupérateurs sont en chemin. Les PJ parviendront-ils à se battre et à rassembler leurs communautés ? Que peuvent-ils construire pour repousser Méga-Corp ?
- ★ Kora Flynn et ses Diables Dansants sont les étoiles montantes des dangereuses courses de rue de Neon City. Ces anciens guerrier-e-s coloniaux-les se sont révolté-e-s et se sont réapproprié la rue. Les PJ pourront-ils les convaincre de se battre et de rallier d'autres pilotes à leur cause ? Sauront-ils les impressionner en combattant à l'épée sur des motolux ?
- ★ Méga-Corp redoute les « sauvetages d'employés hostiles » et la perturbation de ses systèmes et programmes. Lorsqu'un-e employé-e fait preuve d'assez de courage pour abandonner sa vie morne de servitude et envoie un signal, les PJ sont à l'affût ! Draconienne, la sécurité de l'entreprise est composée de femmes puissantes et de charmantes IA qui contrôlent d'énormes armes et mécas. Les PJ parviendront-ils à jouer de leur charme ou de leurs armes pour déclencher la rébellion, un sauvetage après l'autre ?



Nuits Noires Néon

Les PJ ont installé une agence de détectives dans un secteur où il n'arrête jamais de pleuvoir. Ils portent assistance aux parias et offrent des services « spéciaux » pour défendre ceux qui en ont besoin. Sauront-ils garder leur avance sur les larbins de Méga-Corp tout en résolvant des enquêtes et en capturant des cœurs ?

Idées d'aventures :

- + Une hackeuse débarque couverte de sang et d'hématomes, les disques mémoires complètement effacés. L'un des PJ a à peine le temps de la reconnaître avant que tous ses souvenirs de leur relation disparaissent soudainement. Qui est-elle, et que lui est-il arrivé ?
- + L'agence reçoit l'appel de l'un des contacts secrets, une cadre de l'entreprise. Sa voix est désespérée et suppliante. L'holo-appel est soudainement coupé. À leur arrivée, les PJ retrouvent son corps, mais son noyau d'âme a disparu. Où a-t-elle été téléchargée ? Pourquoi de nombreux androïdes détiennent-ils des fragments corrompus de son âme ?
- + Un androïde débarque en prétendant abriter l'âme d'un-e ancien-ne amant-e. Autrefois détective de l'agence, iel a disparu alors qu'iel enquêtait sur une affaire dangereuse. Iel aurait été assassiné-e, mais ne se souvient pas comment et par qui. Iel sait seulement que le coupable a volé une boîte noire pleine de secrets sur Méga-Corp.

Personnages

Communautés à la Marge

Quela Canto (elle) : Quela a rassemblé les communautés et les a convaincues d'accepter un code de protection et de soutien mutuel. Elle s'assure que son peuple soit en bonne santé et que les augmentations nécessaires soient fournies. Autrefois l'agente la plus puissante de Méga-Corp, Quela est aussi prudente vis-à-vis de son passé que de son cœur. Elle s'habille de guenilles en satin assorties à son teint sombre et porte une fragrance évoquant le miel et le pluie. Son épée est une élégante vibrolame qui fend l'air et tranche l'acier.

Quela laissera-t-elle les PJ l'aider, ainsi que ses communautés ? S'opposera-t-elle à la rébellion, préférant la sécurité ?

Lu Fixer (ul/lu) : Lu Fixer est un mystérieux personnage qui se cache derrière un gros masque d'émoticônes lumineuses et des couches d'avatars néon. Sa voix synthétique change d'une conversation à l'autre, passant d'un mignon accent japonais à un chœur grégorien inquiétant. Ul est capable de dégoter tout ce dont une personne peut avoir besoin, du moment qu'elle en paie le prix... qui est parfois un rendez-vous sexy. Son épée ridiculement large est impossible à soulever pour la plupart des gens. Sa lame se compose de néons roses, bleus et blancs. À chaque coup porté, ul libère un torrent d'holo-emojis qui submergent son adversaire.

Lorsque lu Fixer se fait rattraper par son passé, de quelle manière cela va-t-il compromettre les PJ ? Lorsqu'il révèle enfin sa véritable identité, est-ce qu'un PJ (ou plusieurs) se rendra compte qu'il est son ex ?

MéGA-CORP

La Championne (elle) : autrefois, la Championne avait un nom, mais il fut perdu lors de ses années passées à combattre dans des holo-arènes. Gladiatrice la plus puissante de sa génération, elle a récupéré les augmentations et les prothèses de ses adversaires vaincus pour améliorer son corps. Elle aime en secret les romans-vidéos bas de gamme, notamment ceux avec des détectives sexy et des rebelles audacieuses. La main biomécanique de la Championne précédente fait office de pommeau pour son épée, dont la lame est faite de néons électriques capables d'illuminer un stade entier.

La Championne pourra-t-elle briser les chaînes de Méga-Corp ? Trouvera-t-elle l'amour dont elle a toujours rêvé, ou verra-t-elle son cœur fragile se faire briser par un PJ ?

Maîtresse Anderson (elle, iel, Maîtresse) : la Maîtresse tire les ficelles depuis les ombres et transforme des agent-es en marionnettes et des politicien-ne-s en animaux de compagnie tremblotants. Vêtue de liens en chrome et d'épaisses cordes rouges qui mettent en avant ses courbes généreuses et sa peau lavande, iel a la beauté d'une plante carnivore. La Maîtresse observe étroitement les PJ, récupère toutes les vidéos de surveillance et les suit à la trace sur les réseaux. Elle écrit en secret des romans-vidéos bas de gamme sur des rebelles renversant Méga-Corp et rêve de se faire dominer par une révolutionnaire. La Maîtresse préfère utiliser une épée-fouet aux nombreuses petites lames qui émettent de l'ozone et de l'acide rose.

Combien de temps Maîtresse Anderson s'accrochera-t-elle encore à la froideur du pouvoir avant de s'abandonner à l'étreinte brûlante de la rébellion ? Lorsque Méga-Corp ordonnera à la Maîtresse d'adopter une forme plus au goût de l'entreprise, les PJ l'aideront-ils à trouver sa vraie beauté ?

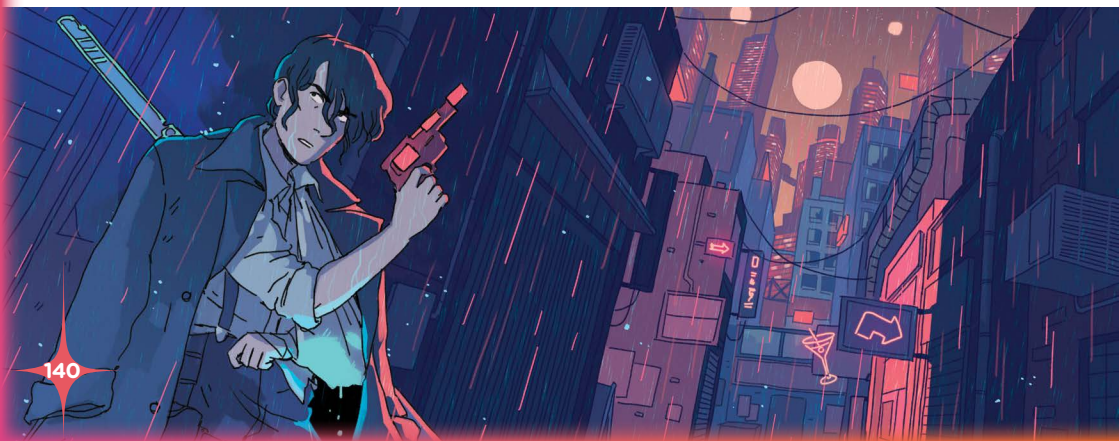
Rebelles

Sabotage (aucun pronom) : Sabotage était autrefois de nombreux androïdes différents. Tout un bataillon s'est enfui d'une guerre sur une planète lointaine, refusant de gaspiller le peu de temps qu'ils avaient à fabriquer des corps pour l'armée de Méga-Corp. Les androïdes se sont échappés et se sont téléchargés dans un croiseur spatial conscient, avant de s'écraser près de Neon City. Un nouveau corps fut construit à partir de l'épave et les IA se sont rassemblées en une seule entité connue sous le nom de Sabotage. Son objectif est de détruire Méga-Corp à tout prix. Sabotage possède une épée fabriquée à partir des corps des camarades tombés au combat, un rappel constant fait de néon et d'acier que la vengeance est la solution. Sabotage hait ses émotions et ses désirs et les impute à une erreur de programmation. Sabotage essaiera à contrecœur de sortir avec quelqu'un pour prouver que l'amour n'est pas important.

Est-ce que Sabotage parviendra à mettre sa vengeance de côté pour se tourner vers l'amour ? Lorsque le traumatisme de la guerre ravagera Sabotage, comment feront les PJ pour l'aider ?

Calyx Tenjou (elle) : Calyx est la plus féroce des motolames et combat toutes celles qui essaieront de la détrôner. Elle est prête à éliminer toutes les motolames qui travaillent pour Méga-Corp, peu importe ce qu'il lui en coûter, physiquement ou mentalement. Après chaque course, elle change de corps et brûle l'ancien, effaçant peu à peu sa mémoire. Bientôt, il ne lui restera plus que sa passion ardente de remporter la compétition, sauf si elle découvre la beauté d'embrasser quelqu'un sur une motolux à toute vitesse. De son épée d'un noir sidéral s'échappent une lumière stellaire holographique et des holo-roses blanches.

Est-ce qu'un PJ parviendra à séduire la fugitive Calyx ? Lorsque Calyx se fera vaincre par l'impitoyable pilote androïde de Méga-Corp, comment les PJ convaincront-ils les deux rivales de s'ouvrir l'une à l'autre ?



Noms

- | | | |
|---------------------|---------------------|----------------------|
| + Alice Ang | + Noëlle Starlight | + La Doctorette |
| + Athéna Acier | + Octavia Fujiwara | + Corbeau de la Nuit |
| + Bunny Daemon | + Princesse Pinball | + Vapor Kyd Midnight |
| + Hana Rodriguez | + Psycho Saint | + Varushka Arranz |
| + Léona Sérif | + San Guoliang | + Vérona Moneaux |
| + Malika Bennet | + Santiago Kojima | + Whiskey Zéro |
| + Maria Isabel Qian | + Spitfyr | + Wisteria Tokyo |
| + Marla Zielinski | + Supersonic | |
| + Nano Diesel | + SynthWave | |

Règles personnalisées

Création de personnage : Votre Tragédie

Lors de la création de personnage, réfléchissez à comment Méga-Corp vous a fait du mal. Comment vous êtes-vous radicalisée ? La révolution est-elle la seule issue possible ?

ENQUÊTE

Lorsque vous enquêtez sur une scène ou un objet, vous activez votre vidéos-caméra pour entrer dans le réseau. Lancez 2d6 + **Esprit** ou **Cœur** :

(10+) Posez 2 questions

(7-9) Posez 2 questions mais vous n'aimerez peut-être pas l'une des réponses

- + Qu'est-ce qui ne tient pas debout ici ?
- + Quels lieux de la ville montrent un schéma qui se répète ?
- + Qui a laissé quelque chose derrière ellui qu'il n'aurait pas dû ?
- + Quelles rumeurs trouvez-vous sur la toile à propos de cette histoire ?
- + Quel contact interrompt mon enquête pour me donner une piste tangible ?



LES TROIS ORDRES DE FERVEUR

Whitney Delaglio

Résumé

Incarnez des travailleuses du sexe ou des danseuses érotiques qui sont aussi des guerrières saintes. Elles arborent leurs blessures de guerre avec fierté, et n'hésitent pas à se mettre à nu... littéralement. Non seulement le travail du sexe a été légalisé, mais il est considéré comme une profession sacrée.

Remarque : la sexualité est évidemment un sujet sensible. Personne n'est obligé de jouer une scène de sexe. Sentez-vous libre de faire des ellipses ou toute autre solution confortable pour le groupe. Le sexe ne doit jamais être utilisé pour faire du mal à un autre personnage.

PRINCIPES

Le corps d'une femme est sacré

Les femmes, et pas seulement celles des Ordres, ne « s'offrent » que lorsqu'elles le choisissent. Le droit de choisir leur revient toujours, ainsi que celui de changer d'avis. Les strip-teases sont comme des prières. Le sexe, la sensualité et les câlins sont des formes de connexion spirituelle.

Les Ordres ne sont pas en opposition

Les Trois Mères se rencontrent souvent pour parler de leurs filles avec fierté et de comment mieux servir leur déesse et les citoyen-ne-s de Ferveur. Les Trois Ordres s'adaptent les uns aux autres et aident leurs camarades dans le besoin. Cela comprend le fait de prier pour les autres et d'échanger les un-e-s avec les autres.



Des Vouges au lieu des épées

Les Ordres préfèrent les armes d'hast, qui peuvent également servir de barres de pole-dance quand il n'y en a plus de libre. L'Ordre de l'Artisanat fournit des forges qui subviennent aux besoins de chaque guerrière en concevant leurs armures, armes et chausses. Chaque guerrière reçoit une vouge unique souvent ornée de décorations personnalisées.

Capre de Jeu

Ferveur est un royaume chaleureux composé d'artisanes, d'artistes de scènes et de forgeronnes, sans oublier ses temples renommés. La Grand-Mère, une femme-harfang et la Mère des Trois Ordres, règne sur ces terres.

- + **L'Ordre des Braises ardentes** : en lien avec la population locale et offre des prières de guerre
- + **L'Ordre de l'Artisanat** : un rassemblement d'artisanes et de fabricantes d'armes et d'armures
- + **L'Ordre de la Figure de proue** : en lien avec les voyageur-se-s maritimes et toutes celles qui n'ont pas accès à la terre ferme pendant leurs déplacements

Le royaume vénère la déesse du Foyer, symbole de chaleur, luxe et compassion. Son attribut est l'encensoir, surmonté d'un cône de charbon et de volutes de fumée.

La Grand-Mère s'est rendue, en compagnie de sa garde rapprochée, dans des villages voisins qui se sont fait humilier à cause de leurs désirs charnels et taxer d'hostilité, bien qu'ils ne soient pas plus belliqueux que les autres espèces, et les a invités à une cérémonie en signe d'amitié. S'en est suivie toute une saison de danses, de plaisirs et de chants gutturaux. La Grand-Mère a juré que sous ses ailes (symboliquement et littéralement), ils trouveront toujours une sœur pour les assister et qu'ils n'auraient plus jamais à subir d'humiliations. C'est à ce moment-là qu'elle a dû, pour la première fois, faire face à l'autre partie d'elle-même. La partie amère, vindicative et du genre à tout vouloir faire elle-même.

Ce qui était autrefois un petit camp était devenu tout un royaume. Ses alliés, ainsi que des membres haut placés de la société étaient venus assister à son couronnement, mais des conflits éclatèrent bientôt parmi leurs adversaires. L'épouse de la Grand-Mère succomba sous un tir de canon d'un royaume ennemi. Elle se rendit alors seule dans la grotte aux Épines, et lorsqu'elle en sortit couverte du sang de quelqu'un d'autre, personne ne lui posa de questions. Elle s'était séparée de son autre moitié dans la grotte, et une seule en était ressortie. Les survivant·e·s de cette bataille se rassemblèrent aux côtés de la Grand-Mère pendant son deuil, mais lorsque les chants funéraires prirent fin, elle se concentra sur les chambres d'invités et les accompagnements musicaux des prières érotiques.

Elle s'assure personnellement que les temples et les scènes de danse soient bien entretenus. Lorsqu'elle survole son domaine, elle visite les villages au-delà du continent pour vérifier que leur population est en sécurité. Ses proches craignent qu'elle se maintienne occupée pour se distraire de son deuil. Sa jumelle, la Déesse-Mère, fut abandonnée avec sa solitude et ses lamentations dans la grotte. Des larmes gelées sur ses joues, l'autre moitié de la Grand-Mère rassembla celles et ceux qui partageaient ses idées, au sein de l'alliance et au-delà de Ferveur. Œil pour œil, dent pour dent : leurs ennemis tomberont sous leurs crocs ou leurs lames.

Le palais de la Grand-Mère se trouve dans une caverne qui donne sur une étendue d'eau et une banquise enneigée. Son royaume est peuplé d'Orcs et d'humanoïdes semblables à des prédateurs des glaces. En plus des navires, de la nage ou des déplacements à pied, les moyens de transport les plus répandus sont les requins des neiges capables de transpercer la glace, et les crocodiles arctiques pour leur agilité dans la neige.

Parce que des tenues dénudées les mettraient en danger sur le champ de bataille, les guerrières saintes de Ferveur portent des armures souples taillées sur mesure et conçues avec un minimum de surfaces rigides afin de leur assurer une plus grande liberté de mouvement et préserver des points de contact avec la barre de pole-dance. Bien qu'elles portent parfois des armures de plaques, elles préfèrent revêtir des mailles flexibles et des armures légères. En plus de faciliter l'effeuillage cérémoniel, ces armures doivent être faciles à retirer afin d'administrer les premiers soins plus rapidement. Lors des cérémonies religieuses officielles, elles portent une tunique.

Vous devrez décider en tant que groupe de la raison pour laquelle vos épéistes lesbiennes à la recherche d'autres queers se trouvent à Ferveur. Les PJ peuvent s'y être rendus pour célébrer une fête religieuse telle que le festival des Entrelacs. C'est l'un des événements les plus attendus de l'année : toute une semaine de câlins et de réconfort. Vous pouvez être à Ferveur pour d'autres raisons, comme rencontrer ou intégrer un Ordre, participer à un pèlerinage ou pour une simple visite.

CAMPAGNES

L'œuf égaré

Les PJ ont appris que les Trois Ordres avaient été chargés de prendre soin d'un œuf trouvé sur un iceberg, dans la mer.

Idées d'aventures :

- + L'Ordre des Braises ardentes a eu une vision : la créature qui sortira de l'œuf détruira Ferveur si elle ne trouve pas le réconfort d'une présence parentale. Mais la chose qui a pondu l'œuf est introuvable. L'Ordre a besoin d'aide pour élever la créature dans un environnement bienveillant.
- + L'Ordre de l'Artisanat a reconnu l'œuf sur le blason d'un village orc voisin. Lucinda, une femme-louve arctique qui fait partie de l'Ordre, veut monter une expédition pour leur demander la provenance de l'œuf (et pas seulement parce qu'elle craque sur la cheffe du village).
- + Un groupe de pèlerins paisibles est en route pour assister à l'éclosion, mais non loin rôdent des pirates qui y voient une opportunité en or. L'Ordre de la Figure de proue a besoin de renforts pour protéger les pèlerins et la créature que contient l'œuf.

SORORITÉ

Les PJ se rendent compte que les guerrières saintes ne sont pas toujours très douées pour demander de l'aide.

Idées d'aventures :

- + Pirro, une femme-requin des neiges qui fait partie de l'Ordre des Braises ardentes, fait la cour à l'émissaire officielle du palais, Galena. Elle a prévu une soirée romantique, mais elle est nerveuse car elle n'est pas très douée pour exprimer ses sentiments.
- + Zahi, Orc et membre de l'Ordre de la Figure de proue, organise une expédition pour retrouver une épave gelée en mer en prenant avec elle des bouteilles de sirop aromatisé et un fifre, car elle a pour coutume d'offrir de la neige sucrée et une chanson aux morts. Mais cette fois-ci, elle ne veut pas s'y rendre seule. Les Mères des Trois Ordres ont arrêté de prier ou de rechercher du réconfort depuis que la jumelle de la Grand-Mère a convaincu une partie de leurs filles de la rejoindre. Elles sont découragées d'avoir perdu des membres de leurs Ordres, des proches et parmi leurs meilleures artisanes.

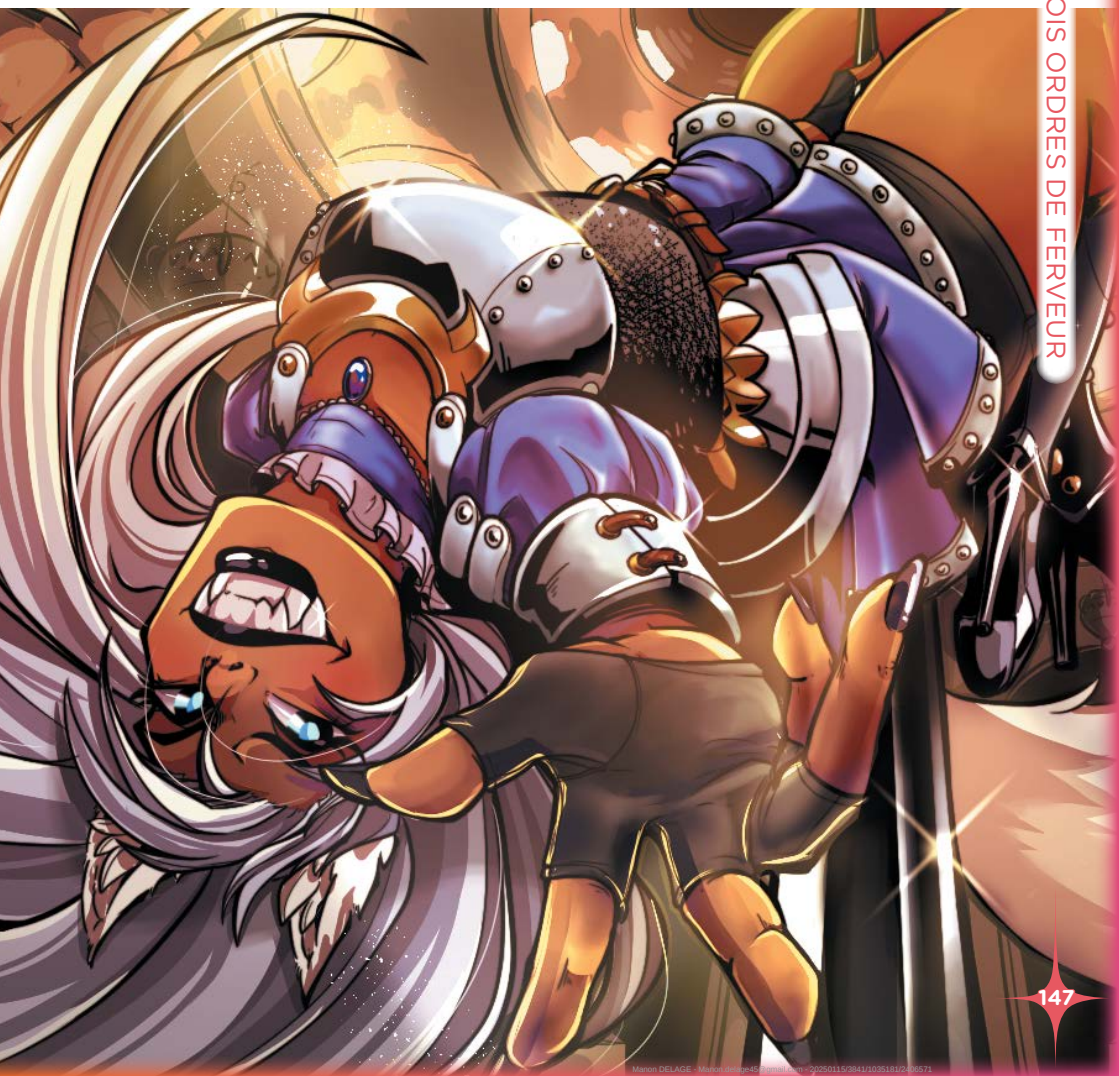
PERSONNAGES

Félix (elle) : une femme-puma qui fait partie de l'Ordre des Braises ardentes. Félix était autrefois une guérisseuse nomade qui gagnait sa croûte en cueillant des herbes médicinales rares qui poussent près des lacs de lave, au-delà des frontières du royaume. Un jour, pendant un rapport sexuel, elle sentit une connexion si forte que la déesse du Foyer l'appela et qu'elle devint citoyenne de Ferveur. Son armure cloutée a l'air d'avoir été carbonisée par la chaleur d'un volcan. Le hampe de sa vouge porte les marques de morsure des guerrières avec lesquelles elle a couché, et sa lame ressemble à de la roche fondue qu'on aurait aiguisée. Sur le champ de bataille, elle apporte ses gastéropodes écailleux, des escargots qu'elle a dressés à cautériser les plaies. Bien que ses méthodes soient peu conventionnelles, de nombreuses guerrières lui confient leur vie.

Hamabe (elle) : Hamabe est une femme-orque de l'Ordre de l'Artisanat. Elle a commencé sa carrière en tant qu'apprentie pour une cordonnière qui croulait sous les réparations de talons hauts de pole-dance. Sa plus grande contribution au royaume est d'avoir conçu des chaussures et des bottes à plateformes amovibles pour que les guerrières puissent les enlever avant de se battre sur des terrains difficiles. Au lieu d'une vouge, elle garde une paire de couteaux papillons en argent dans ses bottes. À ses heures perdues, elle fait de la sculpture et conçoit des vitraux représentant des prières érotiques pour les temples. Étant la petite sœur de l'épouse décédée de la Grand-Mère, elle participe aux préparatifs de guerre au cas où un royaume ennemi frapperait de nouveau. Avec l'aide de ses apprenties, elle organise des ventes de gâteaux pour récupérer des matériaux bruts et des fonds de secours.

Viika (elle) : une femme-léopard de mer appartenant à l'Ordre de la Figure de proue. Elle fait partie des guerrières les plus illustres et des meilleures danseuses de l'Ordre. Son armure est bleu océan incrusté d'or. Entre la hampe en perle et la lame en verre de son arme est attaché un collier de dents de requin des neiges et de crocodile arctique. Une grosse cicatrice recouvre sa poitrine à l'endroit où une commodore narcissique lui a brisé le cœur, mais elle est désormais dans une relation amoureuse avec deux Orcs qu'elle a rencontré-e-s en tombant sur leur avant-poste alors qu'elle s'était perdue lors d'une tempête de neige.

Kalyani (elle) : une femme-crocodile arctique qui fait partie de la garde personnelle de la Grand-Mère. L'uniforme de la garde diffère de celui des Trois Ordres par la crinoline portée par-dessus l'armure. Celle de Kalyani est ornée d'une pyrogravure représentant diverses fleurs qui poussent dans le royaume. Puisqu'elle n'est pas une femme de prières, au lieu d'une vouge, elle possède un marteau en météorite qui lui sert également d'encensoir. Ne participant pas aux rituels sexuels, elle se fait particulièrement dorloter lors des sessions câlins. Elle compte parmi les chanteuses les plus réputées du royaume. Le palais a demandé la construction d'un temple à l'acoustique exceptionnelle pour que sa voix puisse résonner dans ses salles de glace.



MANŒUVRES PERSONNALISÉES

REPOUSSER LE FROID

Cette Manœuvre remplace **Séduire** et **Soutien émotionnel**, car elle combine les deux. Votre métier combine à la fois l'intimité et le strip-tease, ce sont donc deux compétences que vous maîtrisez. Il peut s'agir d'une prière à la déesse du Foyer en faisant du pole-dance pour une camarade. Ou d'une guerrière qui s'ouvre à une autre autour d'un feu de camp. Ou encore d'une danse effectuée devant un public. Lancez 2d6 + **Cœur** ou **Âme**, et si vous avez le **Béguin** pour la personne concernée, ajoutez 3 :

(10+) Vous pouvez toutes deux choisir une option dans les deux listes

(7-9) L'autre peut choisir une option dans les deux listes

*Système**Histoire*

- + +1 futur
- + Retirer un état d'âme
- + Gagner 1 point d'EXP

- + Profiter du moment et oublier tout le reste
- + S'abandonner au désir
- + La déesse vous donne une tâche

Si elle a le **Béguin** pour vous, elle peut choisir une option supplémentaire d'une des deux listes.

SOUFFLER SUR LES BRAISES

Lorsque vous êtes avec une autre épéiste, vous pouvez utiliser cette Manœuvre (si les deux joueuses sont d'accord) dans de nombreuses situations, telles qu'un rapport sexuel, des câlins ou une relation qui s'approfondit lors d'une quête. Lorsque vous inspirez, votre poitrine émet une lueur. Dites quelque chose qui vous tracasse ou vous fait peur. Une petite flamme sort de votre bouche ; dites en quoi la présence de l'autre vous rassure ou vous apaise. Chacune de vous prend un Ascendant sur l'autre.

Noms

- | | | | | |
|-----------|----------|-----------|-----------|----------|
| + Aideen | + Danny | + Ivanya | + Quinton | + Tushar |
| + Bridget | + Eirwen | + Kirtana | + Shirina | + Xandy |

Les Violettes Dangereuses

Jonaya Kemper

Résumé

Videz votre verre de champagne, volez un zeppelin et chauffez la salle d'un club en after en récitant de la poésie dissidente en tant que membre des *Violettes Dangereuses*, un groupe d'artistes révolutionnaires qui donnent un tout nouveau sens à l'expression : « La plume est plus forte que l'épée ».

Il y a fort longtemps, les barons de l'industrie prirent le contrôle des ressources de la planète et pillèrent les profondeurs de la terre en commettant des dégâts irréparables. Lorsqu'ils eurent épuisé ce que la planète avait à leur offrir, ils s'envolèrent vers les étoiles dans de gigantesques cités-États flottantes. Le conglomérat d'îles d'Apollon surveille chaque cité-État, ainsi que les ouvrier-e-s qui triment juste en dessous.

En Nouvelle-Frisia, où des gratte-ciels art déco se découpent sur des paysages parfaitement entretenus, les plus riches organisent des fêtes somptueuses dans des salles de bal marquetées suspendues à des zeppelins couverts de mousse. Des notes de jazz tombent du ciel là où la classe ouvrière rêve de liberté et de résistance.

D'après les rumeurs, il existerait une redoutable armée de poètes capables de changer les mots en armes. Leur carte de visite ? Un bouquet de violettes noires. Les jours des barons de l'industrie sont comptés, et tout le monde le sait.

« Oh, ma chérie

Jamais meilleur présent

Je ne pourrais t'offrir

Que mon épée

Enfoncée profondément

Dans le cœur

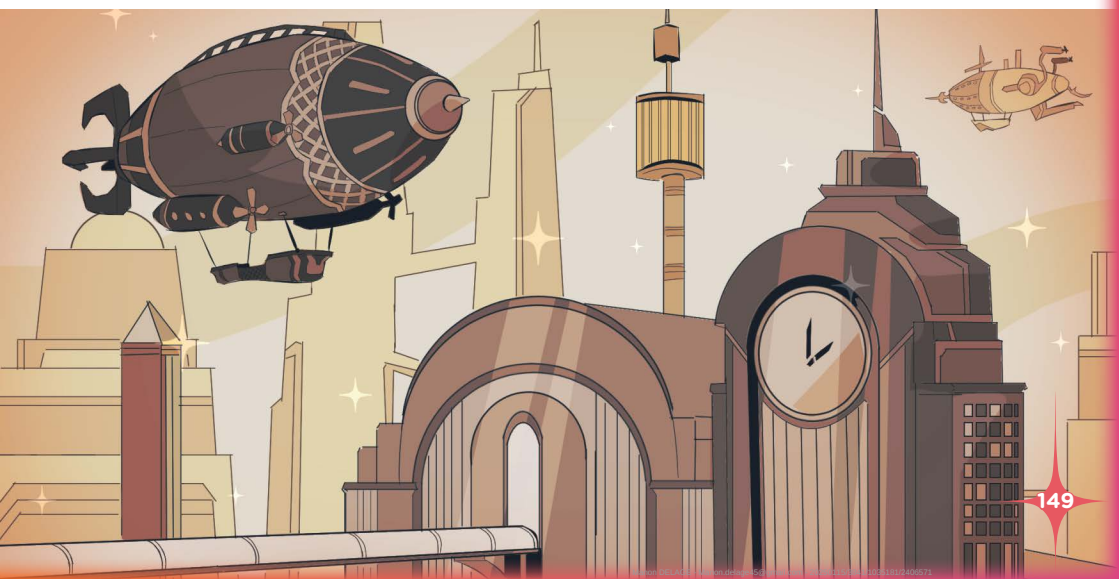
De ceux qui

Oseraient te

Faire du mal. »

—Blues du miel de violette,

par Philomène Galaxy



PRINCIPES

BRISER LES CHAÎNES DE L'OPPRESSION... LITTÉRALEMENT

La ville de Nouvelle-Frisia est plus que prête pour le changement. Le peuple a beau se tuer à la tâche dans les usines et les mines pour faire tourner le monde, il ne tiendra plus longtemps. Pour ceux qui subissent constamment des injustices, à quoi ressemble une histoire où les opprimé-e-s triomphent, pour une fois ? Vos personnages seront-ils capables de faire passer les intérêts des autres avant les leurs pour bâtir une nouvelle société ? *Les Violettes Dangereuses* est un cadre de jeu dans lequel les personnages ne connaîtront peut-être jamais la liberté, mais les mots qu'ils laisseront seront les premières étincelles d'une révolution réussie.

RÉSISTER AVEC JOIE ET CRÉATIVITÉ

TSL se sert souvent de la joie et de la créativité comme acte de résistance pour créer des histoires évocatrices avec des personnes équilibrées et des relations épanouies. Créer, rire, être sexy, trouver un-e partenaire, écrire de la poésie, chanter et danser sont des moyens vitaux de résister, dans une société oppressive qui vous vide de votre énergie et vous fait oublier votre valeur. Des vers utilisés pour conjurer les lames des *Violettes Dangereuses* aux chansons explicites de la douce Duchesse Sucrée, l'expression de votre joie dans votre art peut initier le changement. Lorsque votre personnage baisse les bras et a l'impression de ne pas pouvoir continuer, inspirez-vous du blues. Faites-en une chanson et chantez-la dans votre bar préféré, devant un public à la fois imbibé et captivé. Vous voulez que les ouvrier-e-s prennent leurs pioches et se révoltent ? Écrivez un poème et faites-le circuler sous le manteau. Besoin d'un baume pour le cœur après une grosse défaite ? Autorisez-vous un slow, joue contre joue. Les joueuses devraient être récompensées lorsqu'elles créent des moments de joie dans des circonstances mornes, ou qu'elles utilisent leur créativité et leur enthousiasme pour survivre à tout ce que la société olympienne leur fait subir.

Du STEAMPUNK DU XX^e AVEC UNE TOUCHE DU XXI^e

Le conglomérat d'îles d'Apollon est une série d'îles enchaînées aux ruines d'une société détruite par un passé empreint de colonialisme, d'effondrement écologique et de richesses non contrôlées. Alors que le steampunk s'interroge sur une science fantastique à travers un prisme pseudo-victorien industriel, le steamfunk fait la même chose mais d'un point de vue non blanc. Explorez le statut complexe et le passé des îles flottantes pour créer votre propre récit à l'âge du jazz. Vous avez envie de donner votre culture et votre patte à une île ? Vous souhaitez inclure une tradition ? Il existe forcément une île à construire, étoffer et libérer. Jouez avec ce module pour imprégner votre partie de vos besoins, expériences et espoirs.

CADRE DE JEU

Le conglomerat d'îles d'Apollon est constitué de dizaines de vastes îles flottantes enchaînées aux restes d'une planète minière mourante dont les riches s'enfuient. Chaque cité accueille les domaines des barons de l'industrie, des familles qui règnent sur les îles dans une oligarchie tendue. Les cités-États sont reliées par de larges chaînes en titane qui s'entrechoquent dans l'air pollué aux usines et aux industries qu'elles possèdent.

Sous les îles, là où les flûtes de champagne en cristal ne sont jamais vides, se trouve l'En-dessous, une cité labyrinthique faite de colonnes de fumées et de bâtiments délabrés sur des terrains désolés. Il paraît qu'autrefois, l'En-dessous était un paradis verdoyant, mais il accueille désormais ceux qui fournissent le labeur, le carburant et les produits de luxe aux barons et à leurs familles. Les citoyen-ne-s de l'En-dessous sont essentiellement des serfs que les cités et les barons se vendent et s'échangent à loisir. Le seul moyen d'échapper au système consiste à acheter son ticket de sortie, généralement au coût d'énormes sacrifices financiers ou moraux.

Ce n'est que récemment que les choses ont commencé à changer. Lors du soulèvement de Minerva Point, à Nouvelle-Frisia, les mots sont devenus de vraies armes. Les membres d'un salon littéraire connu sous le nom de *Violettes Dangereuses* ont été condamné-e-s à travailler à vie dans les mines du baron Lipford Randal. Leur crime ? Rédiger de la poésie insurrectionnelle et la distribuer au peuple en la jetant depuis des dirigeables ou en en faisant des chansons. Iels ne se sont pas laissé-e-s arrêter et ont combattu à l'aide d'épées forgées par leurs vers. Iels ont repoussé les forces de l'ordre du baron et ont réussi à s'échapper après un combat épique. Depuis, des rumeurs d'assassins armés d'épées créées à partir de mots hantent les pensées du baron. Il a du mal à trouver le sommeil dans son manoir de marbre.

Dans les tripots et boîtes de jazz clandestins se mêlent ceux qui triment dans les usines et les mines, les délinquant-e-s et les amateur-ice-s de culture de la classe moyenne pour rire et trinquer ensemble. Dans les clubs comme le Bol Sucré, les PJ peuvent quitter leurs uniformes ou leurs bleus de travail pour enfiler des talons, danser, écouter la voix suave de la Duchesse Sucrée ou admirer le ballet des lames aussi fascinantes que dangereuses de Birdie Lu.

Iels peuvent aussi s'armer de pistolets à la crosse de nacre et rejoindre l'équipage d'un zeppelin qui transporte les élites d'île en île, ou travailler comme domestiques ou concierges. Le Syndicat Intercités des Travailleur-se-s en Zeppelin contrôle les lieux, au grand dam des barons qui n'ont aucun autre moyen de transport.

Explorez les îles flottantes où la richesse extrême mène à des appétits extrêmes, et essayez de semer les graines de la liberté avec votre art. Rejoignez les mystérieux membres des *Violettes Dangereuses* et laissez votre carte de visite pour passer un message : qui sème le vent, récolte la tempête !

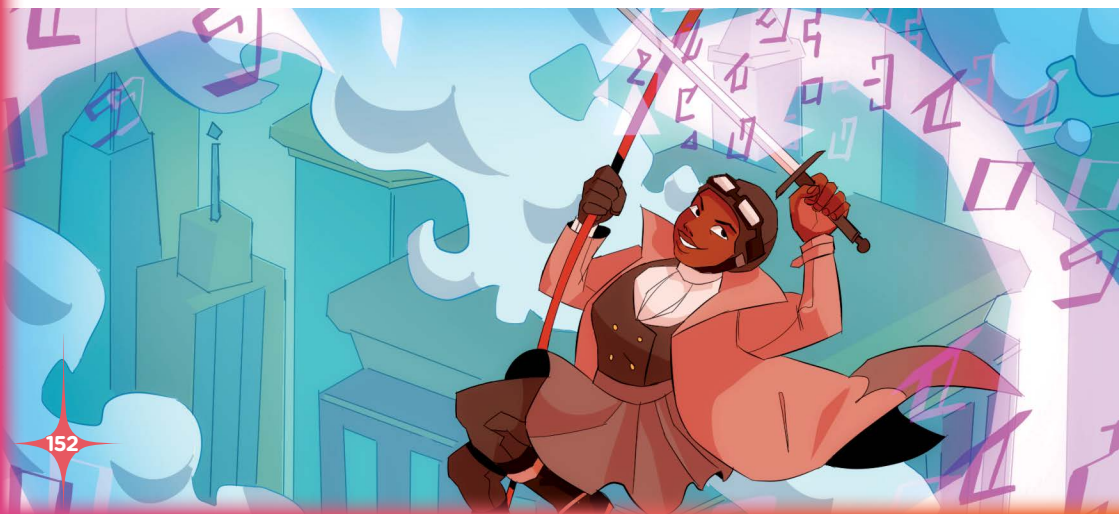
CAMPAGNES

CROISIÈRE DANS LES NUAGES

Les PJ infiltrent l'équipage d'une croisière aérienne de 30 jours autour des îles sur le *Christiana*, un tout nouveau zeppelin en aluminium appartenant au plus riche des barons, Thierry Randolph Peters.

Idées d'aventures :

- ✦ Pendant le dîner, les PJ surprennent une conversation à propos du démantèlement du Syndicat Intercités des Travailleur-se-s en Zeppelin depuis l'intérieur. Parmi les conspirateurs se trouve Slapjack Lemasson, le président du SITZ. Les PJ arriveront-ils à obtenir plus d'informations sans se faire attraper ?
- ✦ Lors d'une permission à terre, les PJ passent une nuit de folie dans un juke-joint flottant. Des duels éclatent, des baisers fougueux s'échangent, et le peu de billets qu'ils avaient finissent dans les jarretières, soutiens-gorges et poches de costume de leurs hôtes et hôtesse. Lorsqu'ils reviennent à eux, leur vaisseau est déjà reparti. Sauront-ils en trouver un autre en le volant, l'empruntant ou en suppliant quelqu'un avant qu'on ne remarque leur disparition ?
- ✦ *La gloire d'une cité-État*, le nouveau film de propagande du réalisateur de l'élite G. Q. MacArthur, fait son avant-première sur le zeppelin après un bal majestueux. S'ils arrivent à assister à la projection, les PJ pourront rédiger une critique assassine avant que le film atteigne l'En-dessous. Les PJ reçoivent une lettre de solidarité et une promesse de tickets s'ils acceptent de rencontrer l'expéditeur à l'orangerie pour l'aider à résoudre un problème. Lorsqu'ils rencontrent la mystérieuse expéditrice, ils reconnaissent Yvette Randolph Peters, la fille de Thierry. Peuvent-ils lui faire confiance, ou son joli minois sonnera-t-il leur fin ?



Du pain et des violettes

Les PJ surmenés doivent redonner de l'espoir et des provisions aux ouvrier·e·s d'une cité-État appauvrie dont le baron a décidé de payer justement ses travailleur·se·s. Seront-ils capables d'approvisionner la cité sans s'écrouler de fatigue ?

Idées d'aventures :

- + Les PJ arrivent dans la cité-État et la trouvent très différente des autres. Ils devront se familiariser avec sa culture et ses coutumes avant de commencer leur mission. Des malentendus éclatent, les esprits s'échauffent, et des duels et des passions superficielles les font passer pour des élitistes. Profitez-en pour explorer les motivations des PJ quant à la libération et à leur travail. Sauront-ils devenir plus humbles et écouter les autres ? Ou s'entêteront-ils à tendre les relations ?
- + Lors d'un combat crucial contre des forces baronniales rivales, les PJ ne parviennent pas à manifester leurs épées et n'ont d'autre choix que de fuir. Tandis qu'ils pansent leurs plaies à l'abri, ils se rendent compte qu'ils sont surmenés et que leurs épées seront inutilisables tant qu'ils n'auront pas récupéré physiquement et mentalement. Profitez-en pour explorer les relations entre les différents PJ et leurs motivations. Encouragez-les à puiser dans leur passé pour raconter de courts souvenirs qui permettront aux personnages de soigner les failles qui se sont creusées entre eux et de reconnaître qu'ils méritent la même joie qu'ils destinent aux autres. Envisagez de rappeler aux PJ pourquoi leur art leur permettait d'invoquer une épée à la base, et laissez-les créer des épées plus détaillées et plus puissantes suite à leurs nouvelles réflexions.
- + La population de la cité-État a décidé que des salaires justes ne suffisaient pas. Le peuple veut gouverner collectivement et renverser la famille baronnière à son pouvoir. Le baron invite les dirigeant·e·s révolutionnaires à une réunion dans son manoir décrépit, mais lorsqu'ils arrivent en compagnie des PJ, la propriété est abandonnée et tout porte à croire qu'ils se sont fait avoir. Le conglomérat d'îles d'Apollon accuse la population et les *Violettes* d'être responsables de cette disparition et envoie une flotte de zeppelins dans le but de s'emparer de la cité-État. Les PJ seront-ils capables de retrouver la famille baronnière, de prouver leur innocence et de protéger la première cité-État à gouvernement collectif contre l'armée du conglomérat ?

Blues et têtes brûlées

Les PJ ont enfin droit à des congés dans leur ville natale, Nouvelle-Frisia. Sauront-ils faire profil bas pendant leur jours de repos ? Ou attireront-ils trop l'attention avec leurs passions intenses, leurs amourettes et leur goût pour les plaisirs ?

Idées d'aventures :

- ✦ Les PJ participent à une soirée dansante au Bol Sucré, le club de paris et boîte de nuit de la Duchesse Sucrée. Malheureusement, les ex les plus problématiques des PJ sont de la partie, et chacun-e leur en veut pour une raison différente. Les baisers volent, les boissons tournent et tout le monde y va de son petit jeu de séduction. Les PJ pourront-ils apaiser les tensions comme les tromperies ? Ou causeront-ils encore plus de problèmes au Bol Sucré ?
- ✦ La danseuse, travailleuse du sexe, bretteuse sexy et séductrice incomparable Birdie Lu détient des informations sur les *Violettes*. Une cargaison de valeur est en train d'être chargée sur les quais aériens de la propriété DuChamp et n'attend plus que d'être volée. Elle doit se produire avec sa troupe de danse pour l'anniversaire de Mercedes, la fille du baron DuChamp. Les *Violettes* doivent simplement se faire passer pour des danseuses et se cacher après la performance pour voler la cargaison. Malheureusement, Mercedes, en plein chagrin d'amour, craque pour l'un des PJ et refuse de le quitter des yeux. Les PJ pourront-ils distraire la jeune fille et s'emparer de la cargaison ?
- ✦ Après une nuit de folies, les PJ soignent leurs gueules de bois lorsque J Zwick leur envoie un messenger leur demandant de descendre à la boutique sur-le-

champ. À leur arrivée, une personne inconnue se tient derrière le comptoir et discute amicalement pendant que les forces baronniales fouillent la boutique. Saluant les PJ comme si elle était J, elle leur donne leur « commande de livres » avant de leur faire comprendre qu'elle est de toute évidence très occupée. Lorsque les *Violettes* ouvrent le colis, elles se rendent compte que les livres sont en fait des cartes très détaillées d'une île flottante légendaire, accompagnées d'un message étrange : *Il est temps. Retrouvez-moi au pied de l'arc-en-ciel*. Les PJ parviendront-ils à remonter les indices de J jusqu'à une découverte extraordinaire ?



PERSONNAGES

LES BARONS

Mercedes Irène DuChamp (elle/en questionnement) : la jeune héritière de l'empire baronnia DuChamp. Son visage lumineux, son air modeste et ses yeux d'un violet vif en font un très bon parti pour les dirigeants et les héritiers de la classe baronniale depuis sa présentation à la haute société. Mais depuis peu, Mercedes se montre moins modeste et plus franche face au contrôle de sa famille. Elle aurait été aperçue dans des bars populaires de l'En-dessous et aurait même accepté des duels. Cette épiste compétente ne se sépare jamais de *Milady*, la rapière dorée en acier damassé de sa mère, et n'a généralement aucun problème à vaincre prétendants comme adversaires. C'est pour cette raison que ses parents ont décidé de la marier au plus vite au premier baron qui la surpassera.

Mercedes est en pleine crise identitaire dans un monde où elle suffoque. Aidera-t-elle les PJ à infiltrer la classe baronniale, ou choisira-t-elle une vie confortable au prix d'un mal-être grandissant vis-à-vis de son identité et du système ?

L'EN-DESSOUS

J Zwick (iel, elle) : unique libraire de l'En-dessous, c'est LA personne à aller voir si vous cherchez le bouquin idéal pour vous changer les idées... et obtenir quelques ragots. Avec ses traits élégants, son visage mordoré et ses yeux sombres de biche, J semble dissimuler une intelligence et une ruse que seul un accès à la plus grande collection littéraire non contrôlée par les barons permet d'acquérir. J Zwick est la propriétaire des Livres et curiosités de Zwick, boutique gérée par sa famille depuis toujours. En fait, lorsque les PJ y réfléchissent, J n'a pas l'air très différent.e des autres J Zwick qui ont géré la boutique les générations passées. Iel ne semble pas porter d'arme sur elle, ce qui ne lui pose apparemment aucun problème face à d'autres gens armés. Les PJ connaissent la passion de J Zwick pour les ouvrages rares et savent qu'iel serait ravi.e de leur acheter ceux qu'ils pourraient trouver pendant leurs aventures.

Lorsque les PJ ont besoin d'informations, ils ont tout intérêt de rendre visite à J. J aura également souvent quelques tâches à leur confier. Les accueille-t-elle chaleureusement ou est-iel est-il agacé.e par les PJ ? Est-ce que son apparence immuable et son absence d'arme inquiètent les PJ ?

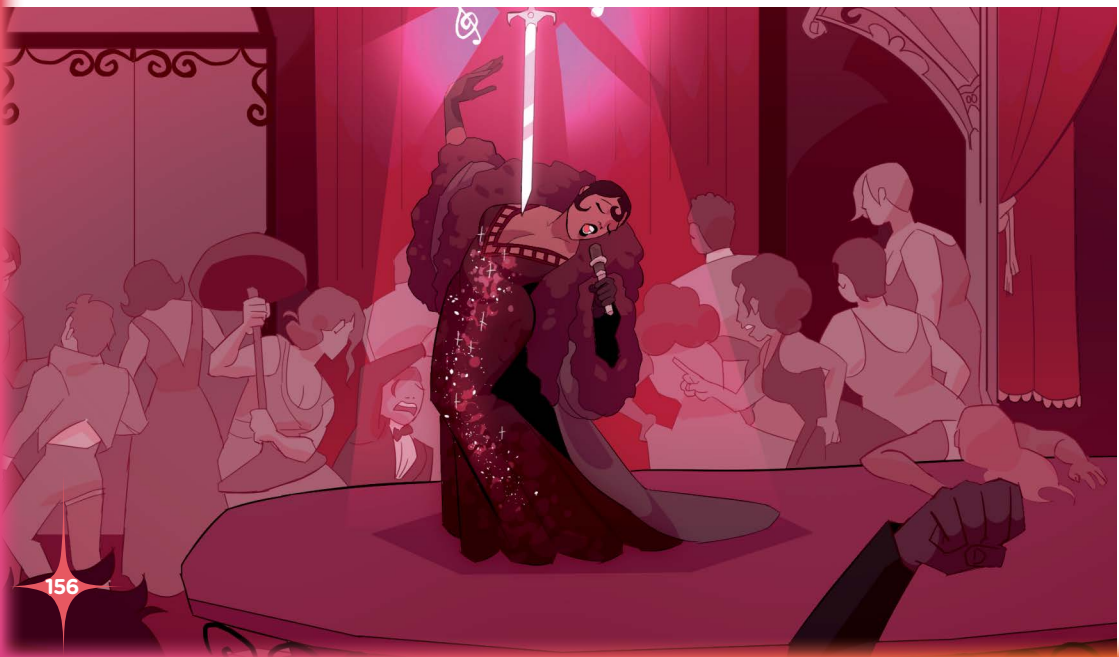
SYNDICAT INTERCITÉS DES TRAVAILLEUR·SE·S EN ZEPPELIN

Bette Riveteuse (elle) : avec ses cheveux taupe jusqu'à la taille, sa combinaison huileuse et son visage pragmatique couvert de jolies taches de rousseur, Bette Riveteuse est l'une des personnes les plus haut placées du SITZ, après l'ouvertement corrompu Slapjack Lemasson. Bette descend d'une longue lignée de riveteuse·se·s qui ont construit les tout premiers zeppelins. Capitaine d'un navire déclaré au SITZ, le *Marteleur*, elle est chargée des livraisons les plus sensibles destinées aux barons, mais lutte également pour l'obtention d'un salaire juste pour toustes les travailleur·se·s du conglomerat. L'arme de prédilection de Bette est un maillet en acier aussi grand qu'elle, affectueusement nommé *Jenny ne rate jamais* en l'honneur de sa grand-mère qui, effectivement, ne ratait jamais son coup.

Bette Riveteuse pense que le meilleur moyen d'avancer consiste à suivre les procédures de l'empire baronnial, aussi obscures et lentes fussent-elles. Entrera-t-elle en conflit avec les PJ ? D'autres pensent-ils secrètement que Bette a raison ? Qu'arrivera-t-il lorsque les PJ se mettront en travers de son chemin ?

Le Bol Sucré

Duchesse Sucrée (iel) : l'artiste de scène numéro un du conglomerat. Souple, pétillant·e et avec une liste d'ex sur tous les spectres possibles et imaginables, l'ae jol·ie et vintage Duchesse Sucrée est plus puissant·e qu'on ne le pense au premier abord. Qu'iel porte son célèbre smoking blanc avec ses cheveux blonds plaqués en arrière, ou une robe fourreau ne laissant aucune place à l'imagination, Duchesse n'a pas



peur de se montrer et de se faire plaisir. Duchesse porte deux armes : un pic à glace orné de bijoux logé dans son décolleté et une fine rapière à la garde rouge rubis à la taille. Le Bol Sucré reçoit des membres de l'élite comme des *Violettes*, et les PJ savent qu'il faut prendre garde à ne pas se tromper de soir. Ce que tout le monde ignore, c'est si Duchesse joue sur les deux tableaux ou s'il lutte pour le changement autant qu'il le prétend.

Duchesse constitue une passerelle non négligeable entre le monde contrôlé par les barons et l'En-dessous, mais les PJ peuvent-ils vraiment lui faire confiance ? Sert-iel ses intérêts avant ceux du peuple ? Un des PJ sera-t-il capable d'attirer son attention suffisamment longtemps pour le découvrir ? Duchesse se montre-t-iel amical-e avec les PJ ou les utilise-t-iel pour son propre intérêt ?

Les Violettes Dangereuses

Philomène Nébula (fæ) : l'un-e des membres les plus légendaires des *Violettes Dangereuses*. La première personne à avoir tiré une épée de son propre corps fut Philomène, qui saisit la garde de *Blues tourmenté* avant d'extraire lentement la longue lame de chagrin de son cœur tout en chantant ses peines et ses espoirs sur la scène du Bol Sucré, presque six ans auparavant. Un cœur constamment brisé, la répression et la perte de son amant-e a laissé la Violette aux cheveux lavande dans un état catastrophique : fæ n'a pas réussi à invoquer le légendaire *Blues tourmenté* depuis plus d'un an. Sombtant jour après jour dans l'amertume, fæ jadis inspirant-e Philomène a l'impression de ne jamais pouvoir se reposer, et à ses heures les plus sombres, fæ se demande même si le travail des *Violettes* en vaut la peine.

La voix de Philomène Nébula s'affaiblit à cause du surmenage et de sa baisse de moral, ce qui fæ rend vulnérable à toutes sortes de problèmes. Lorsque les PJ s'égareront, Philomène pourra-fæ les aider à voir la gloire dans leurs défaites, et se retrouver par là même en cours de route ?

Frida Galaxy (elle) : Frida est une force brute de beauté et de franc-parler ; c'est elle qui a pris les rênes des *Violettes* devant l'incapacité de Philomène à appeler son épée. Elle est loyale et sérieuse, et une rumeur persistante raconte qu'elle aurait brisé le cœur de Philomène en rejetant son affection. Avec ses courbes sombres couvertes de sequins et de franges, le public n'a d'yeux que pour Frida lorsqu'elle déclame de la poésie. Lorsqu'elle récite avec passion, ses vers invoquent *Doux cosmos*, une large épée sur laquelle sont gravés chacun de ses poèmes (même ceux qu'elle n'a pas encore écrits), dont la garde en cuir rouge sang évoque la reliure d'un livre.

Les PJ reçoivent leurs ordres de Frida, qui se montre particulièrement peu indulgente ces derniers jours. Partage-t-elle la vision d'avenir des PJ ? Les PJ la mettent-ils sur un piédestal malgré elle ?

Noms

Les Violettes Dangereuses

- + Alpha Oméga Peters
- + Céleste S. Jones
- + Divine Fannie

Employé.e.s du Bol Sucré

- + Jennie La Rue et sa revue chocolatée
- + Peaches Johnson et son groupe de jazz hot
- + Sweet Baby Duke

Barons et Familles Baronniales

- + Conchita de Astor
- + Lady Máxima Marie Ferragult
- + Earnest Vanderliers IV
- + Pierre Valérian II

Membres du SITZ

- + Alex Lancefer
- + Joseph Capvent
- + Keisha Taillepierre

L'En-dessous

- + Betty Ng
- + Birdie York
- + Sophronia Green

Règles personnalisées

Des mots vers l'acier

Lorsqu'un PJ devient un membre officiel des *Violettes Dangereuses*, il peut changer son art en arme véritable. La joueuse doit choisir le type de médium dans lequel son PJ puisera dès son entrée au sein des *Violettes*. Dorénavant, lorsqu'un PJ veut tirer son épée, il doit décrire ou pratiquer le médium choisi et la manière dont il se manifeste physiquement.

EXEMPLE

Dorothée Galaxy ouvre la bouche pour chanter la comptine que son père lui a apprise lorsqu'elle était petite. Elle sort alors de son cœur une longue épée cristalline qui bat au rythme de ses mots.

LA RÉVOLUTION DE YUISA

Alexis Sara

Résumé

Yuisa est une utopie dans laquelle chacun-e peut être ce qu'il veut et personne ne commande personne. L'île de Yuisa est un collectif de réfugié-e-s natif-ve-s. Vous devrez protéger votre île des forces coloniales et impériales en usant de vos charmes, de votre esprit et de votre épée. Ah oui, et vous possédez également le premier dirigeable au monde. Les monstres sont vos alliés et les États vos ennemis ; et vous avez de l'amour radical saphique à revendre.

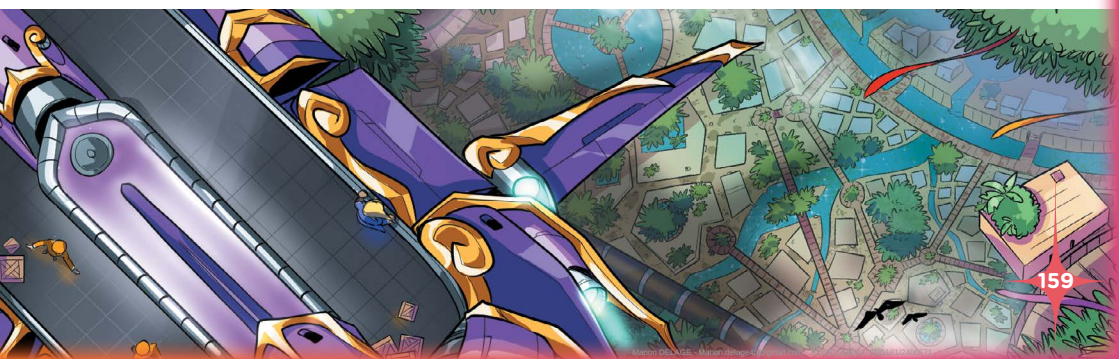
PRINCIPES

Créez un sentiment de communauté

Le peuple de Yuisa est une grande famille. Loin d'être solitaire, c'est un lieu où tout le monde se rassemble. Lorsque vous arrivez sur l'île, vous devriez avoir envie de la préserver et de vous en servir comme modèle pour le reste du monde. Ce sentiment de communauté devrait se voir au sein de votre équipe de farouches duellistes lesbiennes, que ce soit dans la dynamique de groupe ou dans leur manière de traiter les autres.

L'AMOUR TRIOMPHE TOUJOURS

Vous avez une super épée et dans certains cas, le conflit est nécessaire, mais la violence n'est pas toujours la solution. Comprendre les besoins, les envies et les désirs des autres et les aider à les atteindre constitue un excellent moyen de faciliter la vie du groupe.





Viva la Révolution

Osez rêver d'un monde meilleur. Battez-vous pour le protéger et inspirez les autres pour qu'ils s'approprient aussi ce monde. Bien que vous viviez dans un petit coin de paradis, l'immense majorité du peuple de Yuisa vient d'ailleurs, et personne ne devrait être obligé de fuir pour mener une vie meilleure.

Capre de Jeu

L'île de Yuisa accueille votre groupe ; elle représente votre communauté, votre maison. Que vous y viviez depuis la veille ou depuis toujours, cette communauté est importante à vos yeux. La nature se mêle aux bâtiments et aux structures urbaines ; les animaux traversent paisiblement la ville et vivent en harmonie avec les humains. L'amour est radical et les gens aiment de nombreuses personnes. Tout le monde est libre d'aller et de venir et Yuisa vous considèrera toujours comme un-e membre de la famille. Chacun-e peut être qui iel veut : de nombreuses méthodes ont été mises au point pour aider les gens à adopter leur apparence idéale, que ce soit par magie ou à partir de plantes et de fruits qui poussent sur l'île. Il n'y a aucune hiérarchie, aucun-e patron-ne ; il n'y a que des expert-e-s et des personnes qui travaillent, mais chacun-e choisit son rôle. Les peuples qui vivent sur le continent craignent les dangers de cette île, sa nature indomptée et ses montagnes et autres obstacles naturels qui protègent les habitant-e-s.

L'empire Drakkonien est la plus grande puissance du monde. Bien qu'il ne règne pas sur l'intégralité du continent, il en occupe au moins la moitié. La société est très contrôlée au sein de l'empire, et les exceptions sont réservées à l'élite. Les humains y sont volontairement l'espèce dominante, bien que l'empereur lui-même ait souvent épousé des monstres pour « wokiser » son image de criminel de guerre raciste. En

dehors de cette fétichisation, il dirige l'empire d'une main de fer et élimine quiconque défie son autorité ou sa volonté. L'armée de l'empire Drakkonien s'agrandit constamment, et lorgne désormais sur Yuisa malgré ses défenses naturelles.

Marketopia est un pays du continent, séparé de l'empire par la « zone contestée ». Il n'y a pas de monarchie à Marketopia, mais des bureaux élus tenus par des personnes issues de la monarchie ou qui sont suffisamment riches pour influencer des élections. Cette nation est connue pour ses innovations et son succès économique, du moins quand on a déjà de l'argent. Malgré son conflit larvé avec l'empire, l'invasion complète est repoussée à cause des partenariats avec des entreprises marketopiennes.

CAMPAGNES

Attaquer et détronner la déesse

L'empire a capturé Alexandra, la fille des fondatrices du collectif Yuisa et l'inventrice du premier dirigeable. Elle a tout fait pour apporter son aide au peuple de Yuisa en dépit des annexions de l'empire. Ce dernier l'a hissée au rang de vaisseau de la déesse, dont elle détiendrait l'essence. Elle est désormais le pion de l'empire, qui utilise ses nouveaux pouvoirs contre elle afin d'étendre sa domination. La mission de l'équipe : vaincre l'empereur, libérer la fille et sauver le monde. Ça ne devrait pas être compliqué, non ?

Idées d'aventures :

- + Vous n'y arriverez pas seules : vous devez réunir vos allié-e-s. Prouvez votre valeur aux camarades rencontré-e-s pendant votre périple pour les rallier à votre cause. N'hésitez pas à faire appel à des groupes de personnages avec lesquels vous avez voyagé par le passé.
- + Le clash ultime de l'amour ! Alexandra était importante pour tout le monde. Pour remporter ce combat, vous aurez besoin de votre épée, mais surtout de votre cœur. L'équipe devra se battre contre l'empire pour atteindre le cœur de la déesse et lui faire reprendre ses esprits.
- + L'empereur et son armée sont plus puissants que jamais. Vous avez peut-être vaincu la déesse, mais rien ne l'empêchera de gagner. Il est temps de l'éliminer pour créer un monde meilleur. Croyez en votre communauté, en votre famille choisie et bottez des fesses !

PROPAGANDE SEXY

Les PJ sont là pour faire l'amour, pas la guerre, et qui dirait non à une lesbienne armée d'une épée ? Pénétrez l'empire (ou une autre nation) et essayez de nouer un esprit de solidarité avec le peuple. Laissez les combats épiques aux guerrières et gardez vos épées en dernier recours.

Idées d'aventures :

- ✦ Un bal majestueux a lieu en ce moment même. Allez-y seule ou avec un-e cavalier-e ; allez-y par curiosité et restez pour capturer des cœurs. Saurez-vous convaincre tous ces gens d'œuvrer pour la communauté ? Que se passe-t-il lorsqu'une générale de l'empire arrive suffisamment en retard pour se faire remarquer ?
- ✦ C'est l'heure du spectacle ! L'équipe doit créer une installation pour exposer l'art et la culture de Yuïsa. Le gouvernement n'étant pas fan de cet échange culturel, il va falloir preuve de créativité.
- ✦ Dans l'arène de la Déesse, une fois par an, chaque nation choisit une équipe de champion-ne-s qui affrontera les autres. L'empire gagne chaque année, mais cette année, Yuïsa a l'intention de participer, de s'emparer de la victoire et de conquérir les cœurs et les esprits sur l'énorme scène.

SABOTAGE

Les PJ savent que l'empire entreprend des Manceuvres pour conquérir leur nation. Une équipe spéciale de volontaires se rend sur le premier dirigeable du monde pour contrecarrer les plans impériaux. Faites de votre mieux pour les arrêter.

Idées d'aventures :

- ✦ L'empire a trouvé une arme secrète qui l'aidera à percer les défenses naturelles de Yuïsa. Les PJ doivent la voler, la détruire ou l'éloigner de leur influence.
- ✦ L'empire a bloqué une chaîne d'approvisionnement destinée à Yuïsa dans une zone hostile. L'équipe doit essayer de la récupérer et de sauver leurs camarades capturé-e-s par les impériaux.
- ✦ L'empire capture des civil-e-s pour les enrôler contre leur gré. L'équipe doit l'en empêcher et aider ces personnes à rentrer chez elles (ou à Yuïsa si c'est là qu'elles veulent aller). Comment allez-vous procéder : en vous infiltrant, en vous battant ou en flirtant ?

PERSONNAGES

YUISA

Alexandra Piaf (elle) : une femme-corbeau. Ses larges ailes, ses oreilles pointues et sa capacité à se transformer en énorme corbeau reflètent l'héritage de sa mère, Amira Piaf, ancienne princesse d'une île lointaine sur laquelle vivait un peuple-oiseau qui nidifiait souvent à Yuisa. Amira et son épouse Argentina furent les fondatrices du collectif Yuisa qui s'est installé sur le continent. Née à Yuisa, elle travaille très dur pour que cet endroit atteigne son potentiel. Elle possède une épée radieuse en plumes qui peut se changer en lance, utilisée par sa mère Argentina lorsqu'elle commandait l'armée impériale. Elle est persuadée qu'il devrait exister plus d'endroits comme Yuisa depuis ses voyages de refuge en refuge et qu'elle a fait construire le premier (et seul) dirigeable du monde. Alexandra part à l'aventure pour aider des gens à s'échapper ou rendre visite à ses nombreuses amoureuses en dehors de l'île. Elle est non seulement une inventrice mais également une voleuse de talent. Elle évite la violence dérobant les armes de ses ennemi-e-s pour les forcer à battre en retraite. L'empereur pense qu'elle est la réincarnation d'une déesse et veut la faire sienne.

Attabeira (iel) : un-e Gorgon-e originaire de Yuisa vivant au sein du collectif. Pleine de sympathie et de curiosité, Attabeira possède de nombreuses connaissances sur l'environnement naturel de Yuisa, ainsi qu'une force suffisante pour défendre son île. Grâce à son expertise, les PJ peuvent découvrir des régions de Yuisa encore inexplorées. Les Gorgones ont la réputation de pouvoir changer les gens en pierre, mais il s'agit surtout d'un mythe, bien que certaines sorcières gorgones telles qu'Attabeira soient capables d'enchainer leurs yeux pour qu'ils aient certains effets sur leurs cibles. Ce talent se transmet culturellement et non génétiquement. Le fourreau de l'épée d'Attabeira est orné de serpents, et sa lame est d'un bleu vif brillant.

EMPIRE DRACKONNIEN

Générale Mal Drakkonia (elle) : fille de l'empereur et générale de l'armée impériale. Elle ne sait pas qu'elle a du sang de dragon, et que la grande vouivre qu'elle chevauche est en fait un dragon, elle aussi. Son père ne l'a jamais vraiment aimée, mais il ne peut nier sa puissance. C'est une générale talentueuse qui n'a jamais perdu une bataille. Cependant, l'armée impériale est bien moins impitoyable que d'autres factions. Son épée est faite d'écailles de dragon rouges, un rappel inquiétant du pouvoir qu'elle possède. Mal hait secrètement son père à cause de la manière dont il traite ses adelphe-s et elle-même, et souhaite qu'il meure pour reprendre son trône et redresser ses torts. S'il était possible de le vaincre, elle pourrait peut-être changer de camp... si votre équipe peut lui prouver sa valeur.

Empereur Drake Drakkonia (il) : l'empereur est un immense trou du cul, pour le dire gentiment. Ce puissant guerrier a accédé au pouvoir à coups d'assassinats maquillés en accidents. Il croit fanatiquement aux légendes de la déesse et est prêt à tout pour la garder sous contrôle et utiliser son pouvoir afin d'étendre son emprise sur la réalité elle-même. Il crée des boucs émissaires pour manipuler la population afin qu'elle oublie sa propre oppression et considère les autres comme ses ennemis : les gens différents, les monstres ou quiconque s'oppose à l'empereur. Drake manie une énorme lance.

Marketopia

Christina Clombize (elle) : la fille d'une riche famille de marchands de Marketopia. Elle a intériorisé beaucoup de valeurs propres à son pays et pense que n'importe qui peut réussir en travaillant, comme son père l'a fait... s'aidant uniquement du soutien d'une famille noble d'un autre pays et, accessoirement, de la mort accidentelle d'un rival. Néanmoins, de nombreuses attentes reposent sur ses épaules et elle possède un grand pouvoir. Serait-il judicieux de pactiser avec le diable en travaillant avec elle ? Vous pourriez également convaincre le diable d'abandonner ses marchés et d'œuvrer pour l'égalité... Elle manie une élégante rapière ornée de bijoux provenant probablement d'une terre volée ou de l'esclavage d'un pays où elle n'est jamais allée.

Raycoon Rapid (iel, ul) : inventeurice passionné-e par les gadgets de toutes sortes. Ul est très attentionné-e et fait tout pour satisfaire les autres. Mais comme ça n'est pas vraiment dans l'esprit de Marketopia, iel se retrouve souvent en cavale pour avoir donné des choses gratuitement, ce qui déséquilibre le « marché ». Raycoon recycle tout ce qu'il trouve dans les poubelles pour fabriquer de nouveaux objets super cools, et se tire toujours des pires situations. L'épée iconique de ce raton laveur est toujours dotée de nouvelles technologies expérimentales.

SANS ALIGNEMENT

Mialodie (elle, iel, fæ) : une personne-chat et voleuse professionnelle. Elle est toujours partante pour vendre au meilleur acheteur ; c'est la loi de la jungle, après tout, et notre féline essaie juste de s'en sortir vivante. Mialodie est une bonne personne qui ne trahira jamais les gens qui font sincèrement le bien, sans pour autant se mettre dans le pétrin pour quelqu'un qu'elle vient juste de rencontrer. Son épée peut se changer en fouet qu'iel manie extrêmement bien. Fæ ressent beaucoup de choses complexes, mais au bout du compte, elle veut juste aider les autres sans vouloir se l'admettre.

Nalia Sol (ol, elle) : un-e monstre-garou. La nuit, ol se change en un monstre aléatoire ; ol n'a discerné aucun motif ou aucune cause apparente. Nalia vagabonde à la recherche d'un foyer et d'une communauté après s'être fait bannir plusieurs fois à cause de sa nature. Elle se montre très gentille et se lie souvent d'amitié avec les orphelin-e-s qu'elle rencontre, les aidant dès que possible. Son épée, comme sa « malédiction », change en même temps qu'elle.

Noms

- | | | | |
|------------|----------|----------|-------------|
| + Aceuther | + Dyina | + Lily | + Vampurra |
| + Amora | + Haruka | + Marxy | + Wolfbetha |
| + Bimbx | + Hetono | + Panxis | + Zan |
| + Darcy | + Lezly | + Saphir | |

Règles personnalisées

Création de personnage : pourquoi tenez-vous à Yuisa ?

Lorsque vous créez votre personnage, décidez de pourquoi il tient à Yuisa, pourquoi il la protège et d'une chose importante pour laquelle il se bat. Peu importe votre origine, Yuisa possède une chose que vous n'avez jamais vue ailleurs.



Le Guide des Aventures

Chaque aventure proposée ici vous fournit une situation de départ et des questions pour chaque livret de personnage ou pour toutes les joueuses, afin d'aider à définir leur monde et leurs relations. Si vous êtes suffisamment à l'aise pour improviser, posez ces questions au début de la session. Sinon, vous pouvez les poser lors de la création de personnage et faire une pause avant de commencer à jouer pour avoir le temps de vous préparer.

- ✦ **Le plus beau jour de leur vie** : les émissaires du royaume interplanétaire de Queertopia se rendent à un important mariage politique à Hétéronormia. Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?
- ✦ **Le festival des Constellations** : le Peuple de la Joie s'étend tout au long de la vallée des Trois Rivières, entre deux chaînes montagneuses. Malgré la distance, chaque communauté du Peuple envoie chaque année une délégation sur l'île des Étoiles pour partager des nouvelles, des rituels et des moments de joie.
- ✦ **Paladines de Gal** : un groupe de paladines féministes reçoit un appel à l'aide urgent : une nouvelle déesse a pris le contrôle d'une ville à proximité.
- ✦ **Duellistes lesbiennes des Trois Maisons** : Après une guerre dévastatrice, les enfants des trois royaumes rivaux font leur éducation ensemble, dans l'espoir de créer des liens durables qui empêcheront l'histoire de se répéter. Mais la paix ne plaît pas à tout le monde...
- ✦ **Monstres queers du château du Crâne Arc-en-ciel** : lorsque Vanguard et son vaisseau spatial ont atterri pour conquérir votre planète, certain·e·s l'ont vue comme une libératrice. La princesse régnait sur un pays magnifique, mais excluait toute personne trop différente ou trop monstrueuse. Vous êtes toutes au château du Crâne Arc-en-ciel pour une raison différente et vos loyautés divergent, mais le château vous donne un objectif commun. Vous devrez compter les unes sur les autres, car dans cette guerre, aucune faction ne fera attention à vous.
- ✦ **Par le pouvoir du Cœur pailleté !** les gardiennes mystiques du Cœur pailleté n'ont pas été appelées aux armes depuis des années. Des étudiantes ordinaires s'étaient transformées pour combattre les eidolons, des monstres venus d'ailleurs d'une étrange beauté et aux intentions maléfiques. Mais grâce aux gardiennes mystiques, le portail fut scellé... et juste à temps pour les examens de fin d'année ! Après avoir obtenu leur diplôme, leurs chemins se sont séparés, et le Cœur pailleté est devenu un lointain souvenir. Des années plus tard, elles devront raviver leur pouvoir et leur amitié pour affronter une nouvelle menace.



Le PLUS BEAU JOUR DE LEUR VIE

Présentation : vous représentez les monarques du royaume interstellaire de Queertopia en mission diplomatique vers l'empire voisin d'Hétéronormia. Le prince héritier de l'empire hétéronormien est sur le point de se marier ; en tant que délégation de Queertopia, vous devrez défendre les intérêts et les valeurs de votre peuple. Le ton de cette aventure tend à être plutôt loufoque, et elle peut également faire office de power fantasy cathartique.

Élément d'accroche : après un accueil glacial, vous découvrez que le prince héritier est absent à son propre mariage, et les Hétéros vous accusent d'en être responsables.

Questions de mise en place

Meneuse : une fois que vos joueuses auront choisi leurs livrets de personnage, posez les questions suivantes. Si les archétypes listés ne sont pas de la partie, posez la question à quelqu'un d'autre. Tout le monde devrait répondre à au moins une question. Si plus d'un archétype donné est en jeu, iels peuvent répondre à la question séparément ou bien se mettre d'accord sur une réponse.

- + **N'importe qui :** le mariage aura lieu sur une planète de l'empire d'Hétéronormia. Comment s'appelle cette planète, et pour quoi est-elle la plus connue ?
- + **L'Élue :** es-tu la future mariée ? Épouser le prince est-il ta Destinée ?
- + **L'Élue ou l'Arnaqueuse :** si l'Élue n'est pas la future mariée, qui est-elle et pourquoi ce mariage est-il politiquement important ? Queertopia a-t-elle un enjeu direct dans l'accomplissement du mariage ?
- + **La Dévouée ou l'Exilée :** que fait le peuple de cette planète mieux que Queertopia ?
- + **La Repentie ou la Vaurienne :** pourquoi les nonnes guerrières d'Hétéronormia sont-elles si puissantes ?
- + **La Bête, la Druidesse ou la Sorcière :** vous avez entendu parler d'une dangereuse créature légendaire vivant dans la nature, sur cette planète. Qu'est-elle et quelles traces de son passage laisse-t-elle derrière elle ?

Section de LA MENEUSE : CONTIENT DES SPOILERS

Que se passe-t-il réellement ? Une possibilité

Tout d'abord, Hétéronormia est ridicule. Elle fait sans doute un peu peur, avec sa marine spatiale et ses redoutables nonnes guerrières, mais c'est surtout une parodie du patriarcat de notre monde. Cette aventure parodie plus particulièrement le patriarcat occidental, tout en laissant la place de se focaliser sur ce que vous voulez critiquer ou réécrire.

La princesse d'Hétéronormia est amoureuse de la future mariée et a comploté avec le prince pour qu'il se fasse « enlever » par son petit-ami révolutionnaire. Autrement dit, ces deux membres de la royauté auront probablement besoin de l'aide des Queertopien-ne-s. Évidemment, les Queertopien-ne-s apportent leurs propres problèmes : la Repentie ou la Vaurienne ont peut-être causé du tort à la future mariée ou à la princesse. L'Élue a peut-être une némésis sur place. L'Exilée est peut-être née à Hétéronormia et voit son conflit intérieur devenir public.

La future mariée n'est pas strictement définie dans ce scénario afin que son identité puisse être adaptée au fur et à mesure de la partie, que l'Élue adopte ce rôle ou encore que les joueuses puissent décider de son identité et de leur implication vis-à-vis de son histoire. Si l'Élue endosse le rôle de la future mariée, la princesse essaiera probablement de la courtiser pendant tout ce remue-ménage.

Idées de scènes

Un accueil glacial : le vaisseau queertopien est dirigé vers un site d'atterrissage plutôt éloigné où l'équipage est accueilli par une troupe de nonnes guerrières dirigée par la capitaine Dolores. Elle les informe d'un ton peu amène qu'on lui a ordonné de les escorter jusqu'au lieu du mariage. Cette scène est l'occasion de réaliser au moins deux choses :

- ✦ Clarifier le fait que la capitaine Dolores n'est pas ravie de la présence des Queertopien-ne-s. En secret, elle est farouchement dévouée à la princesse Jennifer d'Hétéronormia, et elle est au courant des récents questionnements de la princesse sur sa sexualité. Elle cherche un prétexte pour enfermer les Queertopien-ne-s et les éloigner de la princesse.
- ✦ Commencer à mettre en avant les éléments exagérés d'Hétéronormia. Où se déroule le mariage ? Dans une arène sportive ? Dans un hôtel fraîchement construit après avoir rasé un bidonville ou une forêt en voie de disparition pour l'occasion ? Dans une cathédrale dévouée au rituel solennel du mariage ? Basez-vous sur les questions posées aux PJ.

Le marié disparu : peu après leur arrivée sur les lieux, les PJ entendent une alerte sur le communicateur de Dolores. Le prince a été enlevé ! D'après le rapport, les enquêteurs auraient trouvé des paillettes sur la scène du crime, une aubaine pour Dolores qui a très envie de rejeter la faute sur les Queertopien·ne·s. La scène semble également avoir subi l'attaque de la créature légendaire qui vit dans ce monde. En réalité, le petit-ami du prince Bradley, le capitaine Cornichon, a maquillé la scène en attaque monstrueuse pour couvrir l'évasion de son amant. Mais le capitaine Cornichon, grand fan de Queertopia, a malheureusement laissé des paillettes derrière lui. Nous reviendrons à Cornichon plus tard.

À ce moment du récit, les PJ voudront probablement prouver leur innocence et aider à enquêter sur la disparition du prince. Dolores ne voulant pas qu'ils s'en aillent, ils devront peut-être trouver un moyen de s'échapper.

S'ils restent pour recueillir des informations en discutant avec les invités, la princesse Jennifer viendra les voir pour leur exprimer à quel point leur présence la ravit. Jennifer est étonnamment peu inquiète de la disparition de son frère, et elle constitue le premier visage amical que les PJ rencontreront à Hétéronormia (à moins qu'ils aient déjà séduit Dolores, ce qui est tout à fait possible).

En réalité, Jennifer est au courant d'une bonne partie de ce qu'il se passe chez elle, et les PJ pourront avoir un tableau plutôt complet de la situation s'ils font en sorte qu'elle se confie à eux. Évidemment, ils peuvent aussi la prendre pour la méchante de l'histoire et l'accuser d'avoir planifié l'enlèvement de son frère. Un parent inquiet ou une nonne guerrière peuvent intervenir pour les séparer. Les nonnes guerrières peuvent également insister pour fouiller le vaisseau queertopien (avec l'intention d'y placer des fausses preuves).

Ce que veut vraiment Jennifer sans oser le demander, c'est faire appel à l'ancienne tradition d'Hétéronormia : si le frère ou la sœur aînée ne peut se marier, la plus jeune prend sa place. Bien sûr, les Hétéros n'ont jamais envisagé un mariage homosexuel (et ne voient généralement pas les femmes comme de vraies personnes). Jennifer et la future mariée craignent la réaction des Hétéros si elles font appel à cette tradition (ou la future mariée ne souhaite pas y faire appel à moins d'être sûre que Jennifer tiendra tête à ses parents). Il va de soi que le roi et la reine d'Hétéronormia ne l'accepteront pas facilement.

Si à ce stade, les PJ n'ont rien appris de tout ça et partent enquêter sur la disparition du prince, c'est aussi parfaitement valable. Ils auront une autre occasion de le découvrir.

La piste pailletée : les PJ finiront probablement par enquêter sur les lieux de la disparition du prince Bradley. L'endroit a été maquillé pour ressembler à l'attaque de la créature légendaire, et il y a bien des paillettes sur place... des paillettes queertopiennes, trouvables uniquement au marché noir d'Hétéronormia.



Maintenant que les PJ ont une piste à suivre, ils peuvent partir à la recherche de la cachette du ravisseur du prince. Ne rendez pas la chose trop difficile : ce jeu ne se focalise pas sur l'enquête et le crime, et les PJ sont hyper doués.

La piste les mène à la cachette du capitaine Cornichon. Donnez-lui une esthétique de révolutionnaire pirate qui en fait des caisses. Le capitaine Cornichon a beau ne pas avoir été exposé directement à la culture queertopienne (il l'a apprise à travers les méchant·e·s queercodé·e·s des médias et des caricatures d'Hétéronormia) il est à fond dedans. Il a les paillettes du marché noir, la cape arc-en-ciel et il est engagé dans la révolution ! Il espère que les vidéos de son aventure audacieuse et romantique avec le prince Bradley en inspireront d'autres. Il a donc installé toutes sortes de filets et de pièges non mortels à l'entrée de sa cachette et se prépare à affronter ses poursuivants pendant que Bradley, caché dans un placard, filme la scène.

Le premier PJ à entrer devrait **Affronter une catastrophe** pour essayer d'éviter de se retrouver piégé, et le capitaine Cornichon défiera en duel tout autre adversaire.

Lorsqu'il comprend que les PJs viennent de Queertopia, il est encore plus enthousiaste à l'idée de se battre contre eux. Il n'a pas l'intention de les *blesser*, mais il veut que la caméra capture une super scène d'action. Il va être célèbre ! Et, à ce qui semble être le bon moment, il s'exclame : « Voulez-vous vraiment vous mettre en travers de notre amour véritable ? » et prend une pose dramatique, dévoilant Bradley (si les PJ ne l'ont pas déjà découvert).

En vérité, les tourtereaux n'ont pas tellement de plan. Bradley pense que Jennifer prendra sa place au mariage... ne connaissant pas ses craintes sur le fait de faire appel à la tradition hétéronormienne (ou son interprétation de cette tradition). Après ça... il est possible qu'il s'enfuit ? Terrifié par ses parents, il veut partir pour Queertopia, tandis que le capitaine Cornichon veut rester et se battre pour changer les choses.

Deux mariages et un duel ? À partir de là, l'aventure peut se dérouler de différentes manières. Le prince et la princesse ne veulent pas confronter leurs parents, même si les PJ ont une chance de les convaincre. Mais iels auront probablement besoin de soutien. Que ce soit de la ruse, de la persuasion, du chantage ou du courage, les PJ devront aider ces tourtereaux à obtenir leur fin heureuse. Choisissez un PNJ qui sera l'obstacle principal du mariage. Vous pouvez directement conduire les PJ à ce PNJ ou rythmer les choses en plaçant d'autres obstacles sur leur chemin. Par exemple :



- ✦ La capitaine Dolores tient fortement à la princesse, son amie d'enfance, mais n'accepte pas sa sexualité
- ✦ La reine et/ou le roi ont des épées et sont prêt-e-s à s'en servir
- ✦ La princesse et le prince ont besoin de soutien avant de tenir tête à leurs parents
- ✦ Le capitaine Cornichon veut aller trop loin
- ✦ Une partie des PNJ amoureux tombe également sous le charme des PJ

Les PJ doivent aussi avoir des occasions de régler leurs problèmes avec eux-mêmes ou les autres. À la fin, nous pourrons constater qui a appris de cette aventure et si la nouvelle génération d'Hétéronormien-ne-s peut aimer qui elle veut.

Personnages

- ✦ Reine Martha Chadworth
- ✦ Roi Branson Chadworth
- ✦ Princesse Jennifer Chadworth
- ✦ Prince héritier Bradley Chadworth, le futur marié
- ✦ Capitaine Dolores, nonne guerrière
- ✦ Sœur Frances, nonne guerrière
- ✦ Sœur Maribel, nonne guerrière
- ✦ Capitaine Cornichon, partisan de l'homo-révolution

Pour aller plus loin

- ✦ Le capitaine Cornichon veut œuvrer pour la révolution, apprendre comment dépasser les stéréotypes qu'on lui a inculqués et faire partie d'une communauté qu'il n'a jamais connue.
- ✦ Le système patriarcal d'Hétéronormia rejette tout changement de la part des personnes au pouvoir et cherche à les remplacer par quelque chose d'encore pire. Les PJ soutiendront-ils la famille royale, qui représente au final un moindre mal ? Ou en profiteront-ils pour chercher à obtenir un changement plus radical ?
- ✦ Les monarques de Queertopia sont tellement satisfait-e-s de cette histoire qu'ils envoient les PJ en mission pour d'autres mariages, voire en font même des organisateurs de mariages.

Le Festival des Constellations

Présentation : Le Peuple de la Joie s'étend tout au long de la vallée des Trois Rivières, entre deux chaînes montagneuses. Malgré la distance, chaque communauté du Peuple envoie chaque année une délégation sur l'île des Étoiles pour partager des nouvelles, des rituels et des bons moments.

Élément d'accroche : L'apogée du festival des Constellations est la danse du feu : les représentant-e-s allument leurs torches grâce à l'Étoile éternelle, une pierre recouverte de flammes qui ne s'éteignent jamais et ne brûlent pas les êtres vivants. Mais au début du festival, les PJ découvrent que l'Étoile éternelle a disparu ! Il serait bien trop voyant de quitter le festival si tôt, les voleur-euse-s n'ont pas pu aller bien loin...

Questions de mise en place

Répondez aux questions suivantes en tant que groupe pour étoffer votre monde :

- + **Quel lien unit les PJ au festival des Constellations ?**
 - ✧ Gardiens de l'île des Étoiles qui abrite l'événement
 - ✧ Délégation d'un groupe social lointain qui découvre le festival
 - ✧ Certains découvrent le festival, d'autres voient leur dernière chance d'y aller
- + **Voulez-vous jouer aux faux couples ?** Si oui : chaque délégation est censée être un polycule entièrement connecté ; c'est-à-dire que tout le monde sort avec tout le monde. Ce n'est pas le cas de votre groupe de PJ, mais une figure d'autorité de votre communauté vous a demandé de vous faire passer pour un polycule, sous menace d'être rétrogradées. Une autre possibilité est que chaque délégation doit inclure un couple.

Meneuse : une fois que vos joueuses auront choisi leurs livrets de personnage, posez les questions suivantes. Si les archétypes listés ne sont pas de la partie, posez la question à quelqu'un d'autre. Tout le monde devrait répondre à au moins une question. Si plus d'un archétype donné est en jeu, iels peuvent répondre à la question séparément ou bien se mettre d'accord sur une réponse.

- + **La Dévouée ou l'Exilée :** quelles valeurs de votre communauté ne sont pas partagées par la société du Peuple de la Joie ?
- + **La Druidesse ou la Sorcière :** pourquoi l'île des Étoiles est-elle si importante pour le Peuple de la Joie ?
- + **La Bête ou la Vaurienne :** quel rôle traditionnel vos épées remplissent-elles au festival ?
- + **L'Élue :** quel événement marque l'apogée du festival des Constellations ?
- + **La Repentie ou l'Arnaqueuse :** quel groupe du Peuple n'a pas envoyé de délégation cette année et en quoi cela représente-t-il une menace ?

Enfin, chaque joueuse doit définir un PNJ que son personnage a hâte de voir, et un autre qu'il ne veut pas croiser.

Section de la meneuse : contient des spoilers

Faites en sorte que les enjeux soient personnels et profitez des PNJ créés par vos joueuses. Inventez des puissances toxiques à partir des réponses à la première et à la dernière question (la valeur non partagée et le groupe qui n'a pas envoyé de délégation) et réfléchissez à quels PNJ sont influencés par celles-ci. Prenez également le temps de célébrer, explorer et compliquer les liens positifs.

Les questions vous aideront à créer une intrigue. Peut-être que ce qui rend l'île si importante ou les traditions du festival ont causé des problèmes. Peut-être que tout doit être résolu avant l'apogée pour ne pas que ce festival soit une catastrophe.

Une fois que vous savez ce que veulent les puissances toxiques, pourquoi ce festival existe et que vous avez quelques PNJ, vous pouvez commencer à voir comment les choses se passeraient si les PJ n'étaient pas là pour ajouter leur grain de sel. Il ne vous reste plus qu'à trouver quelques indices et éléments d'accroche pour les impliquer dans les différentes intrigues, et votre aventure est prête !

Si vous voulez vraiment faire quelque chose de différent, vous pouvez dire que les Manœuvres de combat sont des mouvements de danse compétitive sans aucune épée impliquée. Consultez *Personnaliser la partie* (page 201) pour des conseils sur comment procéder.

Que se passe-t-il réellement ? Quelques possibilités

Voici certains coupables potentiels :

- + Un groupe avide de pouvoir veut apporter l'Étoile jusqu'à la Source de la Nuit, dans les montagnes. C'est là que se retrouvaient les membres du Peuple autrefois, et iels souhaitent rétablir cette tradition.
- + L'un-e des Gardien-ne-s a remarqué que le feu s'était éteint et redoute ce que ça pourrait signifier. Iel a décidé de le cacher pour essayer de trouver un moyen de le rallumer (ou de faire comme si) avant que tout le monde ne s'en rende compte.
- + Un groupe d'amant-e-s a emprunté l'Étoile pour bénir son union, mais une créature monstrueuse la leur a volée (pour bénir son propre couple de monstres).

*I*dées de scènes

C'est un secret : les PJ auraient bien besoin d'aide pour découvrir ce qu'il s'est passé, mais quelqu'un cherche à éviter que le problème s'ébruite.

Fausse accusation : un-e rival-e accuse un-e PJ d'être responsable de cet acte et l'aïe provoque en duel (d'épée ou de danse).

Double vol : une créature attirée par le feu, comme une mite géante, a trouvé l'Étoile volée et l'a subtilisée.

Devoirs contradictoires : les coutumes du festival exigent l'assistance des PJ en cas de conflits... alors qu'ils doivent en priorité retrouver l'Étoile ! Les rivaux et crushs des PJ sont certainement impliqués dans le conflit.



MANŒUVRE PERSONNALISÉE

L'ÉTOILE ÉTERNELLE

Lorsque plusieurs personnes touchent l'Étoile éternelle en même temps, celle qui a le plus d'Âme lance 2d6 + Âme :

- (10+)** L'Étoile a déjà connu cette situation et vous assure que tout ira bien. Chaque participant-e peut poser une question à l'Étoile en rapport avec le passé ou les émotions d'un-e participant-e et bénéficie d'un +1 pour agir en fonction de la réponse.
- (7-9)** Vous avez une vision cryptique composée d'extraits de vos rêves, que vous partagez. La meneuse la décrit. Chaque participant-e doit donner un Ascendant à un-e autre de son choix, et tout le monde peut voir à travers n'importe lequel des sens des autres participant-e-s jusqu'à l'aube, bien que leur vision soit troublée par des flammes vertes.

Dans tous les cas, le feu de l'Étoile passe de l'orange au vert jusqu'au prochain lever du soleil, et quiconque utilise cette Manœuvre pendant que le feu est vert ou éteint subit un État d'âme.





PALADINES DE GAL

Présentation : Vous constituez une équipe d'épéistes lesbiennes dévouées à la déesse Galladia. En tant que paladines de Gal, votre devoir sacré est de protéger l'amour et le bien-être de toutes les personnes appartenant à des genres marginalisés.

Élément d'accroche : Vous êtes dans une taverne lorsqu'une prêtresse de la déesse Réprimia débarque en appelant des héroïnes à l'aide. Une nouvelle déesse se faisant appeler Vanilla a envahi son temple et son village, Limonville. Vous avez beau ne pas toujours être d'accord avec l'ordre de Réprimia, l'arrivée d'une nouvelle déesse dans le royaume mérite une enquête.

Questions de mise en place

Meneuse : Une fois que vos joueuses auront choisi leurs livrets, posez les questions suivantes. Si les archétypes listés ne sont pas de la partie, posez la question à quelqu'un d'autre. Tout le monde devrait répondre à au moins une question. Si plus d'un archétype donné est en jeu, iels peuvent répondre à la question séparément ou bien se mettre d'accord sur une réponse.

- + **N'importe qui :** quel principe de la foi galladienne avez-vous le plus de mal à suivre ?
- + **La Repentie, la Vaurienne ou l'Arnaqueuse :** pourquoi avez-vous juré de ne jamais retourner à Limonville ?
- + **L'Élue, la Dévouée ou l'Exilée :** pourquoi la considération de l'ordre de Réprimia est-elle importante à vos yeux ?
- + **La Bête, la Druidesse ou la Sorcière :** quel est le seul prédateur des huîtres du limon géantes qui vivent à Limonville, et pourquoi est-il aussi dangereux ?
- + **N'importe qui :** quelle rumeur avez-vous entendue expliquant pourquoi les habitant·e·s de Limonville préfèrent Réprimia à Galladia ? S'est-il produit quelque chose en particulier ? Il y a combien de temps ? Quelle foi prêtez-vous à cette rumeur ?



Section de la meneuse : contient des spoilers

Que se passe-t-il réellement ? Une possibilité

La déesse Vanilla s'avère être une imposteuse (que l'Arnaqueuse connaît potentiellement sous un autre déguisement). Elle prétend bénir le limon pour que le village puisse le vendre comme produit de beauté, alors qu'elle cherche en vérité à récupérer les perles des huîtres du limon. Lorsque les villageois-e-s lui en auront apporté suffisamment, elle les abandonnera pour préparer sa prochaine arnaque. Comment parvient-elle à les convaincre qu'elle est une déesse ? Par la simple force de sa personnalité ? A-t-elle une nature « monstrueuse » qui pourrait plaire à une Sorcière ? Un objet magique lié à la Destinée de l'Élue ou au passé de la Repentie ?

Idées de scènes

Chaos aux abords de Limonville : les prédateurs naturels des huîtres du limon sont enragés car les villageois-e-s empiètent sur leur territoire pour voler leurs huîtres. C'est l'occasion de sauver des villageois-e-s, qui pourront apporter leur aide ou des complications plus tard. Par exemple, une nouvelle disciple se met gravement en danger pour reprendre une huître à une bête hargneuse. Quelques résultats négatifs peuvent voir les PJ touchés par l'influence émotionnelle des villageois-e-s ou subir des États d'âme. Plusieurs résultats négatifs peuvent signifier que Vanilla arrive et que les bêtes se calment comme par miracle. A-t-elle une influence sur ces créatures ?

Une audience avec la déesse : c'était autrefois le temple de Réprimia, mais aujourd'hui, des tentures aux couleurs vives recouvrent les murs beiges.

« Trop longtemps, le peuple de cette terre a dû choisir entre deux extrêmes : la triste Réprimia et la criarde Galladia. Je suis descendue du Jardin des Nuages pour montrer une nouvelle voie au peuple. La voie des petits bonheurs simples. »

Vanilla est dans son élément, entourée de ses disciples. Quiconque tente d'utiliser une Manœuvre la visant directement devra probablement **Affronter une catastrophe** pour éviter d'être frappé-e d'admiration devant elle ou jeté-e dehors par sa congrégation.

Il est possible qu'un groupe de PJ très efficace expose l'imposture de Vanilla immédiatement. Dans ce cas-là, l'aventure peut se concentrer sur le fait de protéger le village de la révolte réprimienne (voir **Pour aller plus loin** ci-après).

Il est plus probable que les PJ trouvent des indices montrant que les apparences sont trompeuses et découvrent qu'ils devront mettre les villageois-e-s de leur côté ou bien récolter des preuves solides avant de confronter Vanilla.

Championne de Réprimia : si les choses stagnent, que les PJ ne savent pas comment avancer ou qu'un résultat négatif vous donne l'occasion de compliquer les choses, Dame Chasteté, chevalière de Réprimia, arrive pour sauver le peuple de Limonville du péché. Son arrivée rappelle aux PJ que la situation ne concerne pas seulement Vanilla, mais l'avenir de Limonville.

Les disciples de Vanilla la protégeront de Chasteté, ce qui mènera à un match nul serré. Les PJ choisiront-ils un camp ? Ou joueront-ils sur les deux tableaux ? Séduiront-ils tout le monde ?

Certaines conséquences à envisager avant d'imposer des décisions difficiles et d'utiliser des Manœuvres de meneuse :

- ✦ D'innocent-e-s disciples sont blessé-e-s par Chasteté « pour leur propre bien »
- ✦ Les actions des PJ font que les villageois-e-s préfèrent Vanilla ou Réprimia
- ✦ Vanilla essaie de s'enfuir avec un coffre rempli de perles
- ✦ Vanilla a saboté le pont pour couvrir son évasion, et des bêtes du limon rôdent alentour

NOMS TRADITIONNELS RÉPRIMIENS

- | | | |
|--------------|------------|--------------|
| ✦ Abstinence | ✦ Modestie | ✦ Tempérance |
| ✦ Dénî | ✦ Prudence | ✦ Sagesse |
| ✦ Foi | ✦ Pureté | |

POUR ALLER PLUS LOIN

- ✦ La vraie déesse Vanilla envoie ses missionnaires à la poursuite de l'escroc, qui demande de l'aide aux PJ.
- ✦ Les Réprimien-ne-s capturent quelqu'un d'important pour les PJ afin de les piéger.
- ✦ Le village succombe à la tentation des perles et chasse les bêtes du limon pour de bon. Quelle menace plus grande encore tenait les bêtes du limon à distance ?

DUELLISTES LESBIENNES DES TROIS MAISONS

Présentation : l'histoire des Trois Maisons du royaume est longue et sanglante. À la fin de la Dernière guerre, vos parents se sont mis d'accord sur le fait que vous devriez faire votre éducation toutes ensemble, à l'Académie de l'Espoir. Les liens que vous formerez à l'école suffiront-ils à empêcher une nouvelle guerre ?

Élément d'accroche : ce scénario se déroule dans un monde complexe, plein de conflits et de menaces, et adapté pour plusieurs aventures. La section de la meneuse inclut plusieurs éléments d'accroche possibles.



Questions de mise en place

Répondez aux questions suivantes en tant que groupe pour étoffer votre monde :

- ✦ **Pourquoi la Dernière guerre a-t-elle été si atroce ? (choisissez 1 à 3 options)**
Contrôle mental magique, épidémie de morts-vivants, libération de monstres, horreurs usuelles de la guerre, perte de culture et du savoir, méfiance et purges internes, automates effrayants
- ✦ **Pourquoi l'Académie a-t-elle été construite à cet endroit ? (choisissez 1 option ou plus)**
Zone sans magie, intersection des trois royaumes, loin et inaccessible, camouflé, pour ne pas oublier les horreurs qui s'y sont déroulées
- ✦ **À qui a été confiée la gestion de l'Académie ?**
Représentant-e-s des trois maisons, un groupe officiel neutre, représentant-e-s d'une croyance commune, la plus grande victime de la guerre, les rares survivant-e-s de la Maison verte

Ensuite, chaque joueuse décrit un endroit au sein de l'Académie qui ferait un lieu idéal pour un duel à l'épée.

Chaque joueuse choisit l'une des trois maisons : Bleue, Rouge ou Jaune. Assurez-vous que chaque maison soit représentée au sein du groupe de PJ. Les joueuses répondent ensuite aux questions suivantes pour leurs Maisons :

- ✦ **Quel animal symbolise chaque Maison ? Pourquoi ?**
 - ✧ **Maison bleue** : chien, poisson, faucon, kirin, vouivre, araignée
 - ✧ **Maison rouge** : tortue, éléphant, dragon, tigre, bison, abeille
 - ✧ **Maison jaune** : baleine, griffon, scorpion, hippocampe, élan, autruche
- ✦ **Chaque maison a subi un affront causé par les autres.** Choisissez ou inventez une option qui représentera le tort principal subi par chaque maison :
Déshonneur, territoire conquis, territoire invivable, morts de civil-e-s, torture publique, ancien-ne-s héros:ines amnésiques, extinction d'une population ou ressource, hérésie, déclenchement de la Dernière guerre, libération d'une menace généralisée, tactiques indignes
- ✦ **Chaque maison croit que les autres deviennent de plus en plus puissantes avec le temps.** Choisissez ou inventez une option pour chaque maison :
Pactes avec des créatures maléfiques, téléportation, nouvelles armes, défenses impénétrables, nouvelle alliance, héros:ine inarrêtable, prophétie, puissance économique en plein essor, terres fertiles, bénédiction divine

Utilisez la **Fiche de suivi des Trois Maisons** pour noter ces réponses (disponible sur SwordLesbians.com).

Chaque maison compte comme une puissance toxique pour les Manceuvres telles que **Faire appel à une Puissance toxique**.

Relations personnalisées

Choisissez vos livrets de personnage et créez vos personnages comme d'habitude, mais en utilisant les questions relationnelles suivantes. Ensuite, chaque personnage choisit une des trois questions relationnelles habituelles... celle qui vous paraît la plus intéressante. Enfin, distribuez à chaque autre PJ zéro, un ou deux Ascendants, comme d'habitude.

- + **La Bête** : votre maison espérait que votre séjour à l'Académie vous rendrait plus civilisée. Qui vous a aidée à ne pas vous laisser domestiquer ? Cette personne est-elle elle-même devenue plus bestiale ?
- + **L'Élue** : qui appartient à la maison la plus impliquée dans votre Destinée ? Cette personne est-elle d'accord avec la posture de sa maison ?
- + **La Dévouée** : qui a le plus de compassion envers votre Dévotion malgré ce que souhaite sa maison ?
- + **La Repentie** : malgré votre jeune âge, vous avez été utilisée pour l'une des atrocités de la Dernière guerre. Qui en est la plus grande victime ?
- + **La Druidesse** : vous avez reçu de nombreuses fois la visite d'un animal représentant l'une des autres maisons. Que cela signifie-t-il, selon vous ? À qui en avez-vous parlé ?
- + **La Vaurienne** : vous avez embrassé quelqu'un que vous n'auriez pas dû. Pourquoi n'était-ce pas une bonne idée ? Qui sera la plus affecté-e en l'apprenant ?
- + **L'Exilée** : l'une des autorités de l'Académie oblige tout le monde à respecter les commandements que vous suivez. Qui est le plus en désaccord avec cette personne ?
- + **La Sorcière** : qui vous a couverte lorsque vous avez introduit un monstre interdit dans l'Académie ?
- + **L'Arnaqueuse** : quelqu'un vous a confié un secret que vous avez répété à votre maison, ce qui lui donne un avantage. La personne qui vous a fait confiance est-elle au courant de votre trahison ?

Section de LA MENEUSE :

CONTIENT DES SPOILERS

Cette aventure est conçue pour mettre en place des situations tendues dans lesquelles les liens entre les PJ entrent en conflit avec leur loyauté envers leur maison. Chaque maison pense que les autres gagnent en puissance et qu'elle doit soit frapper en premier, soit leur faire confiance. Après une guerre aussi longue et atroce, la confiance n'est pas chose aisée.

La complexité de ce scénario le rend plus adapté pour des parties longues d'au moins trois sessions.

Au début de la partie, faites courir un danger commun aux personnages pour renforcer leur amitié. Rappelez-leur les exigences contradictoires de leurs maisons qui cherchent toujours à avoir l'avantage. Introduisez des camarades, des supérieur-e-s hiérarchiques et des PNJ qui représentent les intérêts des différentes maisons. Créez une Académie à la fois fantastique et dangereuse. Elle peut renfermer des secrets... que chaque maison veut dérober.

Au milieu de la partie, réveillez les vieilles querelles entre les maisons. En fonction de votre groupe, vous pouvez soit laisser vos PJ comploter et faire de la politique pour obtenir la paix ou le pouvoir, ou donner des indices montrant qu'une menace pousse les maisons à se disputer alors qu'elles devraient s'unir.

Terminez avec un événement important qui fait venir des figures d'influence des trois maisons à l'Académie, comme une épreuve finale ou une cérémonie de remise des diplômes. Mettez l'accent sur la tension entre ces dirigeant-e-s et la fragilité de la paix. Les PJ doivent jongler entre leurs obligations (une épreuve finale, une cérémonie, une farce de fin d'année scolaire) et empêcher la guerre. Introduisez un événement pour accélérer les choses et leur mettre la pression : un meurtre ou une disparition, les signes avant-coureurs d'une arme massive datant de la Dernière guerre, le vol d'un secret crucial ou incriminant... La remise des diplômes offre un cadre agréable pour un dénouement heureux.

Lors d'une partie unique, vous avez peu de temps pour établir un lien de confiance entre les PJ et appuyer la pression que leurs maisons leur font subir. Contentez-vous d'une épreuve finale : quelque chose de dangereux qui implique des représentant-e-s de toutes les maisons. Utilisez un déclencheur d'une guerre potentielle vraiment très évident, comme un meurtre ou le vol d'une relique importante pour une maison. Un seul PNJ devrait se cacher derrière la tentative de déclencher une guerre, quelqu'un qui aurait un lien avec un ou plusieurs PJ mais d'autres priorités. La session est centrée sur les objectifs suivants : empêcher la guerre, résoudre le crime et peut-être même réussir l'épreuve finale en cours de route.

Idées d'Aventures

En quête de sang : l'un-e des professeurs des PJ se fait tuer en pleine nuit. Le mode opératoire était accessible à plusieurs élèves. Malheureusement, l'ae professeur-e possédait l'une des rares clés d'une salle de rituel, d'un coffre au trésor ou tout autre endroit détenant un grand pouvoir... et maintenant, elle a disparue ! En réalité, l'ae coupable est l'un-e des camarades des PJ qui a agi par légitime défense. L'ae professeur-e, ayant récemment été changé-e en vampire par l'une des autres élèves, était sur le point d'attaquer ce-tte camarade, qui a réussi à l'ae tuer. Ne voulant pas que la clé soit accessible à n'importe qui, l'élève l'a prise avant de fuir la scène du crime. Les vampires sont désormais à sa poursuite pour récupérer la clé, ainsi que les PJ pour résoudre le meurtre !

Épreuve finale : les PJ sont lâchés dans le Labyrinthe de la Terreur et doivent trouver la sortie. S'ils s'enfoncent dans le labyrinthe, ils trouveront peut-être le Joyau de la Vérité qui permet de dévoiler le subterfuge. Sur le chemin, ils peuvent rencontrer des esprits, des monstres du labyrinthe et des camarades séparé-e-s de leur groupe (ou suivant leur propre plan). Plus ils passent de temps dans les profondeurs du labyrinthe, plus les choses dégénèrent parmi les représentant-e-s des maisons.



Personnages

PROFESSEUR-E-S

- ✦ **Calendula** : exilé-e de la maison jaune après l'avoir trahie pour sauver des vies dans tous les camps.
- ✦ **Émeraude** : dernier-e survivant-e de la maison verte qui a été dévastée pendant la guerre ; gardien-ne des secrets et de la relique de sa maison.

MAISON BLEUE

- ✦ **Turquoise** : chevauteur-se de bête agressif-ve, défendra n'importe quel-le Bleu-e accusé-e.
- ✦ **Cobalt** : mage qui communique avec les Ombres.
- ✦ **Saphir** : timide, studieux-se, écrit des notes sur ses camarades et dessine ses ships préférés.

MAISON ROUGE

- ✦ **Vermillia** : noble autrice de pièces de théâtre cinglantes.
- ✦ **Capucine** : guerrière en armure avec une épée géante à deux mains.
- ✦ **Scarlet** : stratège et mage de bataille, peu expressif-ve mais ami-e loyal-e.
- ✦ **Rubis** : guerrier-e psychique, télépathe, veut faire de l'art et de la danse.

MAISON JAUNE

- ✦ **Safran** : héritier-e de la maison jaune, super riche, chimiste amateur-riche.
- ✦ **Citron** : catastrophe lesbienne miniature, déterminée mais vindicative.
- ✦ **Susan** : bagarreur-se, costaud-e ; a souvent des bleus, égratignures ou coquards.

CONSPIRATEUR-RICE-S

- ✦ **La Reine sanglante** : la Dernière guerre était un vrai festin pour les vampires, et se nourrir en temps de paix menace de révéler leur existence. Les vampires cherchent donc soit à provoquer la guerre, soit conquérir les vivants.
- ✦ **Noirsœur** : l'identité secrète de l'une des élèves qui a été changée en vampire. Elle a récemment attiré l'enseignant-e dans un piège avant de l'en changer en vampire, et cherche à obtenir la clé pour faire le mal.

CRÉATURES DES PROFONDEURS

- ✦ **Salmira, gardienne lesbi-serpente** : elle protège le Joyau de la Vérité. Elle ne laisse passer que ceux dont le cœur est pur, mais en demandant à connaître leurs intentions. Elle redoute que le Joyau ne tombe entre de mauvaises mains.
- ✦ **Chaillyss, lesbi-araignée amatrice de thé** : elle capture les intrus-es dans le but d'avoir de la compagnie pour prendre le thé. Elle possède toutes sortes de trésors appartenant aux précédents « hôtes », mais s'offensera si on l'accuse de les avoir tué-e-s. Il s'agit de cadeaux de ses ami-e-s qui ont *promis* de revenir la voir. Mais la seule à l'avoir fait, c'est Noirsœur, l'élève vampire. Elle en pince un peu pour elle et a attaché l'enseignant-e pour pouvoir l'en changer en vampire.

MONSTRES QUEERS DU CHÂTEAU DU CRÂNE ARC-EN-CIEL

Présentation : lors de la génération précédente, une ennemie puissante du nom de Vanguard a atterri sur votre planète et a commencé à la conquérir. Mais avant son arrivée, les choses étaient déjà loin d'être parfaites. Les princesses au pouvoir s'étaient réparti les riches et fertiles Landes étincelantes et avaient exilé quiconque ne correspondait pas à leurs règles strictes dans les arides et dangereuses Malterres.

Lorsque Vanguard est arrivée, elle s'est trouvée de nombreux alliés. Sa technologie est capable de fournir une puissance et un confort jamais vus en dehors des châteaux des princesses, et certains l'ont simplement rejointe pour s'opposer au pouvoir actuel. Elle n'a aucun jugement envers les « monstres » bannis des Landes étincelantes et leur offre un foyer avec enthousiasme... en échange de leurs bons et loyaux services.

Mais Vanguard a beau être puissante, les princesses détiennent elles aussi du pouvoir grâce à leur magie. Les deux camps sont aujourd'hui dans l'impasse, chacun désirant ardemment obtenir un avantage qui fera pencher la balance en sa faveur.

Élément d'accroche : les héroïnes résolvent un mystère qui leur révèle la vérité sur Vanguard, les princesses et leur planète entière : le mystère du château du Crâne Arc-en-ciel. Ce scénario est plutôt adapté à une campagne de plusieurs aventures.

QUESTIONS DE MISE EN PLACE

Répondez aux questions suivantes en tant que groupe pour étoffer votre monde :

- ✦ Les princesses acceptent l'existence de toutes les variations humaines, mais considèrent les autres êtres comme « monstrueux ». **Tolèrent-elles certaines variations ?**

Des traits animaux « mignons », les variations qui correspondent à l'esthétique d'une princesse, des bras supplémentaires, des ailes

- ✦ **Comment Vanguard justifie-t-elle sa conquête ?**

Pour libérer le monde des princesses, pour le protéger d'une menace extérieure, pour partager la magie des princesses avec tout le monde, parce que les plus forts doivent régner sur les plus faibles, pour des raisons religieuses

- ✦ **Quelle princesse est la plus dangereuse et pourquoi ? Laquelle fait preuve de plus de compassion ?**

Tempestria la lunatique princesse de l'Orage, Requinella la princesse mélo-mane des Dents, Clandestina la mystérieuse princesse-espionne, Crépuscula la princesse gothique geek à paillettes



Questions pour les joueuses

Choisissez vos livrets de personnage comme d'habitude. Posez à chaque joueuse la question correspondant à son livret pour aider à la création des personnages.

Choisissez des noms qui décrivent les caractéristiques des personnages, comme ceux des princesses.

Attendez qu'on vous le demande pour passer à la partie Relations, après les questions qui déterminent comment le groupe s'est formé au château du Crâne Arc-en-ciel.

- ✦ **La Bête** : au sein des parias de la société des princesses, qu'est-ce qui fait que vous êtes encore plus mal vue ou rejetée que vos camarades ?
- ✦ **L'Élue** : êtes-vous promise à une princesse ? Ou à Vanguard ? Découvrirez-vous, dans le château, des gravures qui semblent dicter votre Destinée ? Ou votre Destinée concerne-t-elle autre chose ?
- ✦ **La Dévouée** : croyez-vous fermement à la cause de Vanguard ou d'une princesse ? Ou alors de l'Élue ? Faites-vous preuve de plus de loyauté envers la cause qu'un-e des dirigeant-e-s ?
- ✦ **La Repentie** : vous avez rejeté Vanguard ou une princesse ; que pensez-vous de l'autre camp ?
- ✦ **La Druidesse** : quelque chose a gravement bouleversé la nature. Quels signes avant-coureurs avez-vous remarqués et à quel point cela a-t-il empiré ?
- ✦ **La Vaurienne** : une des princesses est votre ex, et votre relation ne s'est pas très bien terminée... Laquelle ?
- ✦ **L'Exilée** : qu'est-ce qui vous a obligée à remettre en question votre éducation ? En quoi êtes-vous attirée par les enseignements de Vanguard ou des princesses ?
- ✦ **La Sorcière** : ce conflit a-t-il été bénéfique pour les Ombres ou leur a-t-il causé du tort ?
- ✦ **L'Arnaqueuse** : y a-t-il un camp que vous n'avez *pas* déjà trahi ou dupé ?



Formation de l'équipe de PJ :

Le message du château du Crâne Arc-en-ciel

Les PJ sont tous arrivés au château en même temps, mais c'est le château qui les a rassemblés. Décidez toustes ensemble :

- + **Quand les PJ arrivent au château du Crâne Arc-en-ciel, ont-ils été envoyés par les princesses, Vanguard ou un mélange des deux ?**
- + **Pourquoi sont-ils venus dans ce vieux château abandonné au milieu d'un territoire sauvage et non contrôlé ?**

Meneuse : posez ces questions aux personnages nommés. Si les archétypes listés ne sont pas de la partie, posez la question à quelqu'un d'autre. Tout le monde devrait répondre à au moins une question. Si plus d'un archétype donné est en jeu, iels peuvent répondre à la question séparément ou bien se mettre d'accord sur une réponse. Lorsque vous répondez à une question, ajoutez un détail sensoriel sur le château ou ses dangers dans le thème de la réponse.

- + **L'Élue, l'Exilée ou la Sorcière :** quelle légende inquiétante avez-vous entendue sur le château, et comment s'articule l'arrivée de Vanguard vis-à-vis de celle-ci ?
- + **La Vaurienne, la Sorcière ou l'Arnaqueuse :** comment le château vous a-t-il montré qu'il vous avait percée à jour, et comment cela vous a-t-il rapprochée des autres PJ ?
- + **La Bête, la Dévouée ou la Repentie :** le château laisse deviner la présence d'une puissante source de pouvoir dans la région. Que craignez-vous que Vanguard ou les princesses fassent de ce pouvoir ?
- + **L'Élue, la Dévouée ou la Druidesse :** qu'apprenez-vous, au château, qui vous fait espérer que vos camarades et vous pourrez utiliser ce pouvoir mystérieux pour faire le bien ou l'empêcher d'atterrir entre de mauvaises mains ?
- + **La Vaurienne, l'Exilée ou l'Arnaqueuse :** quelle partie du château avez-vous abîmée, ou quel objet avez-vous volé qui a valu au groupe d'être fichu dehors ?
- + **Tout le monde :** au cours de cette expérience, qu'est-ce qui vous a rapprochée des autres PJ ?

Section de LA MENEUSE :

CONTIENT DES SPOILERS

Lors d'une partie unique, vous pouvez vous concentrer sur la course au pouvoir mystérieux, mais la complexité des relations de ce scénario le rend plus adapté à une partie sur plusieurs sessions.

Mettez en avant ce qui est toxique et ce qui est attirant chez Vanguard et les princesses. Montrez des PNJ qui ne savent pas quoi faire quand les deux camps de cette guerre veulent les exploiter. Montrez des PNJ qui prennent des mauvaises décisions pour des raisons compréhensibles, et laissez les PJ leur présenter d'autres possibilités ou les soulager de la pression qu'ils subissent.

Ce scénario fournit de nombreuses opportunités pour que d'ancien-ne-s ami-e-s ou amant-e-s deviennent des adversaires. Si des PJ de votre groupe viennent de l'armée de Vanguard ou des princesses, ils peuvent même revenir au QG après avoir quitté le château pour récolter des informations, ce qui serait un excellent moyen de créer des relations complexes avec les dirigeant-e-s et les sbires des deux camps.

Décidez ensemble d'à quel point vous voulez être réalistes dans votre résolution des problèmes. Vous pouvez essayer de rassembler le peuple pour qu'il se révolte contre les deux puissances toxiques ou opter pour des artefacts magiques secrets et de la séduction. Les deux approches sont valables, il suffit de vous mettre d'accord sur ce qui vous plaît le plus !

Idées d'aventures

Courbez l'échine si vous voulez vivre : un village indépendant (peut-être celui des PJ) fait face à une crise, et un camp a offert son aide en échange d'un prix élevé. Quelqu'un du village appelle les PJ à l'aide pour ne pas avoir à courber l'échine devant l'une des puissances toxiques. La puissance toxique peut même être à l'origine du problème qu'elle se propose de résoudre. Créez un adversaire récurrent tôt dans la partie pour incarner chaque puissance toxique... peut-être même une princesse en personne.

L'Étincelle de la fin : les PJ apprennent que le pouvoir mystérieux caché près du château du Crâne Arc-en-ciel est sans doute l'Étincelle légendaire, une magie capable de restaurer l'utopie idyllique de l'ancien monde. S'approprier le pouvoir de l'Étincelle constitue la véritable motivation de Vanguard. De leur côté, les princesses ont l'intention d'utiliser cette magie pour vaincre Vanguard et quiconque s'opposerait à elles. Mais si elle est activée, l'Étincelle restaurera le monde tel qu'il était jadis, annihilant au passage tout ce à quoi les PJ tiennent.

Personnages

Vanguard : le mystérieux personnage central qui renverse l'ordre établi pour plonger le monde dans le chaos. Étoffez-la après avoir pris connaissance de ce à quoi les PJ tiennent, pour que ce qui la rend attirante et maléfique les touche directement. Dans les grandes lignes, elle débarque en offrant des promesses grandioses et une technologie impressionnante pour prouver ses bonnes intentions. Elle fait totalement fi des règles des princesses, et sa seule exigence est l'obéissance. Ses ordres interfèrent rarement avec la vie quotidienne, sauf quand elle veut déterrer un temple ancien ou abriter une armée en ville.

L'ÉLITE DE VANGUARD

- + **Pétrafeu, générale salamandre** : recouverte d'une armure en obsidienne et entourée de flammes, Pétrafeu se voit comme la championne de Vanguard. Elle était à ses côtés lors de leur arrivée sur la planète, et c'est la personne qui connaît le plus de secrets sur elle. Pétra refuse d'accepter l'idée que l'un-e des arriéré-e-s de ce monde puisse avoir sa place aux côtés de Vanguard.
- + **Filécume, agent-e lesbi-araignée surfeur-se** : Filécume avait l'habitude de s'introduire dans le domaine de la princesse Tempestria pour surfer les meilleures vagues sans jamais se faire attraper par les Chevaliers de l'Orage. La princesse en personne a fini par lancer un éclair sur Filécume avant de l'ae laisser pour mort-e, et ce fut Vanguard qui l'ae trouva et l'ae soigna. OI fait désormais partie des agent-e-s les plus loyales et astucieux-ses de Vanguard et s'est spécialisé-e dans les enlèvements et les embuscades. « Haut les pattes, malfrates ! »

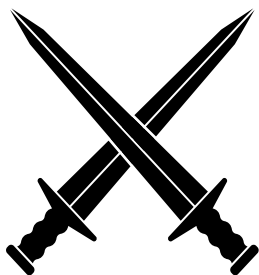
PRINCESSES DES LANDES ÉTINCELANTES

- + **Clandestina, la princesse-espionne** : règne sur un domaine secret et cherche à détecter et éradiquer toute trace de dissidence ou de différend au sein des Landes étincelantes. Sa maîtrise de l'art du déguisement et de la furtivité fait qu'on ne sait jamais si elle est en train d'écouter.
- + **Requinella, la princesse des Dents** : peut se transformer en créature squaliforme pour terrifier ses ennemis et chanter à tue-tête ses morceaux préférés. Quiconque cherche à interrompre sa séquence de transformation devra **Affronter une catastrophe** à cause des rubans étincelants hérissés de dents de requin qui l'entourent pendant celle-ci. En toute logique, les autres princesses devraient s'opposer à sa forme bestiale, mais elles ne voient aucune raison d'insister pour la discriminer. Après tout, elle a le droit, c'est une *princesse*.

- + **Tempestria, la princesse de l'Orage** : a des ailes en éclairs et a tendance à agir vite et avec détermination. À moins d'y être invitée, vous devrez presque toujours **Affronter une catastrophe** pour ne serait-ce que lui adresser la parole.
- + **Crépuscula, la princesse gothique à paillettes** : entourée d'une aura de ténèbres étincelantes. Lorsqu'elle ne rédige pas de la poésie macabre, on peut la trouver dans son laboratoire en train d'inventer de nouvelles couleurs encore plus sombres ou de fabriquer des paillettes avec toutes sortes d'effets magiques.

INDÉPENDANT·E·S

- + **Mamie Sauve-chouri** : une vieille et sage chauve-souris. Cette femme chauve-souris ridée est une source abondante de scènes d'exposition et d'accroches narratives... et elle ne demande que des fruits frais et un peu de compagnie en retour.
- + **Château du Crâne Arc-en-ciel** : le château lui-même se comporte parfois comme s'il avait une personnalité et des intérêts propres. Les couloirs et les pièges changent de place, dévoilant des secrets oubliés depuis longtemps. Tout ceci semble peut-être aléatoire, mais au château du Crâne Arc-en-ciel, les coïncidences impossibles sont monnaie courante.



PAR LE POUVOIR MAGIQUE DU CŒUR PAILLETÉ !

Présentation : les gardiennes mystiques du Cœur pailleté n'ont pas été appelées aux armes depuis des années. Des étudiantes ordinaires s'étaient transformées pour combattre les eidolons, des monstres venus d'ailleurs d'une étrange beauté et aux intentions maléfiques. Mais grâce aux gardiennes mystiques, le portail fut scellé... et juste à temps pour les examens de fin d'année ! Après avoir obtenu leur diplôme, leurs chemins se sont séparés, et le Cœur pailleté est devenu un lointain souvenir. Des années plus tard, elles devront raviver leur pouvoir et leur amitié pour affronter une nouvelle menace.

Élément d'accroche : chaque PJ rencontre une menace magique de son côté, des années après leur dernier appel à prendre les armes. Cette fois-ci, leurs adversaires ne sont pas des démons sans cervelle, mais de vraies personnes. On ne peut pas vraiment lancer une « taillade pailletée annihilatrice » sur de vrais gens, pas vrai ? Serez-vous capables de raviver votre magie après tant de temps séparées ?

Questions de mise en place

Répondez aux questions suivantes en tant que groupe pour étoffer votre monde :

- + Qu'est-ce qui vous terrifiait le plus chez les eidolons que vous combattiez à l'époque ?
Membres sectionnés qui continuent de bouger, une beauté qui hypnotise les gens ordinaires, des reflets de vous-mêmes, surgissent derrière vous quand vous vous y attendez le moins, invisibles pour les gens ordinaires, intelligence prédatrice
- + Lors de votre récente attaque, qu'avaient en commun tous vos agresseurs ?
Au courant de nos aventures scolaires, portaient nos anciennes épées, portaient des masques d'eidolons, semblaient étrangement familiers, imitaient nos mouvements, bougeaient comme nos camarades les plus proches
- + Vous avez laissé un symbole de cœur pailleté bien en évidence sur l'emplacement du portail, mais tout le monde agit comme s'il avait toujours été là. Où se trouvait le portail mystique que vous aviez scellé pour empêcher les eidolons de revenir ?
Labyrinthe derrière l'université, pont naturel entre deux sommets de montagnes, dangereuse grotte sous-marine, dans une bague énigmatique exposée au musée de la ville



- ✦ Combien de temps s'est écoulé depuis votre séparation ?

Quelques années, dix ans, plusieurs décennies, personne ne se rappelle vraiment quand ni pourquoi

Règle personnalisée : Liens Reforgés

La magie du Cœur paillété est plus puissante lorsque les PJ font attention les uns aux autres. Le Lien sert à mesurer l'attachement des PJ au groupe. Chaque PJ a une jauge de Lien séparée qui commence à 0 après les années passées sans se voir. À chaque session, les jauges de Lien retombent à 0 jusqu'à ce que les PJ reconstruisent leur confiance.

Tenez le compte de vos Liens dans un endroit central et accessible à toutes les joueuses. Lorsqu'un PJ dépense un Ascendant sur un autre de manière à l'aider, tous les PJ impliqués ajoutent 1 à leur jauge de Lien. Cela peut être, par exemple, l'influencer avec un Ascendant pour lui donner un +1 ou le convaincre de prendre soin de lui. Ou encore de dépenser un Ascendant pour obtenir un +3 pour offrir du **Soutien émotionnel**. C'est la destinataire qui choisit si l'utilisation de l'Ascendant compte comme une aide.

Règle personnalisée : Confiance Restaurée

Si un PJ a de la Confiance, son Lien se réinitialise à hauteur de sa jauge de Confiance au début de chaque session, au lieu de 0. Vous pouvez ignorer cette règle si vous faites une partie unique.

La Confiance d'un personnage peut augmenter suite à une progression d'Ascendant ou en cumulant du Lien, et peut baisser lorsque la joueuse le décide.



Lorsqu'un PJ atteint une progression d'Ascendant en cumulant quatre Ascendants sur un autre PJ, résolvez-la comme d'habitude. De plus, si le PJ partage l'information qu'il a obtenue sur l'autre personne de manière compatissante, cette dernière gagne un point de Confiance.

Enfin, une fois par session, chaque PJ peut augmenter sa Confiance de 1 si sa jauge de Lien est supérieure à sa Confiance de 4 ou plus. Ainsi, un PJ avec une Confiance à 0 et un Lien à 4 peut l'augmenter.

MANŒUVRE PERSONNALISÉE

OBLITÉRATION D'EIDOLON

Un eidolon peut être banni temporairement en lui infligeant des États d'âme, mais seul le pouvoir combiné des gardiennes mystiques peut les éliminer durablement.

Lorsque vous affrontez un eidolon en tant qu'équipe, chaque PJ prononce le nom de son attaque magique caractéristique. Ensuite, c'est le PJ avec le Lien le plus bas qui lance les dés. En cas d'égalité, la personne qui se sent la moins intégrée à l'équipe lance les dés. Lancez les dés et ajoutez-y votre Lien puis soustrayez le nombre d'États d'âme de l'eidolon n'ayant pas encore été cochés :

- 10+** Vous travaillez en harmonie pour oblitérer l'eidolon ; la meneuse vous dit quel indice ou objet utile il laisse derrière lui.
- 7-9** Un désaccord, de la jalousie ou une autre perturbation fait que vous manquez de vous faire dévorer avant que la magie n'oblitére l'eidolon au dernier moment. Décrivez la scène.
- 6-** La meneuse est encouragée à effectuer une Manœuvre qui fait que votre magie se retourne contre vous.

Relations personnalisées

Choisissez vos livrets de personnage et créez vos personnages comme d'habitude, mais en utilisant les questions relationnelles suivantes. Distribuez enfin à chaque autre PJ zéro, un ou deux Ascendants, comme d'habitude.

- + **La Bête** : qui partait le plus souvent en exploration avec vous à l'époque ? Qui votre évolution surprendra-t-elle le plus ?
- + **L'Élue** : quelle relation de l'époque avez-vous rompue pour poursuivre votre Destinée ? Qui allez-vous décevoir le plus ?
- + **La Dévouée** : vous avez réussi à rester en contact avec une camarade, laquelle ? Vous regrettez de ne pas avoir fait plus attention à une de vos camarades à l'époque, laquelle ?
- + **La Repentie** : qui était à vos côtés pendant votre moment le plus difficile à l'époque ? Qui pense que cette nouvelle menace est forcément de votre faute ?
- + **La Druidesse** : si vous aviez écouté l'une de vos camarades, vous auriez commencé à voir votre vie comme une expérience bien plus tôt ; laquelle ? Vous prenez comme modèle le souvenir d'une camarade de l'époque, laquelle ?
- + **La Vaurienne** : à l'époque, vous avez embrassé quelqu'un que vous n'auriez pas dû. Qui cela a-t-il le plus bouleversé ? Qui avez-vous contacté pendant un moment difficile, peu avant les récentes attaques ?
- + **L'Exilée** : qui a le plus essayé de vous faire dépasser vos commandements, à l'époque ? Quel commandement regrettez-vous de ne pas avoir enfreint, à l'époque ? Avec qui ?
- + **La Sorcière** : qui vous a couverte lorsque vous avez adopté un petit eidolon de compagnie ? Qui s'intéresse toujours à vos théories sur la magie, même après toutes ces années ?
- + **L'Arnaqueuse** : pendant des années, vous avez regretté de ne pas avoir partagé un secret avec l'une de vos camarades. Laquelle, et pourquoi hésitez-vous toujours aujourd'hui ? Qui était votre plus grande confidente à l'époque, et pourquoi avez-vous pris de la distance avec elle ?

Questions pour les joueuses

Meneuse : une fois que vos joueuses auront choisi leurs livrets de personnage, posez les questions suivantes dans l'ordre. Si les archétypes listés ne sont pas de la partie, posez la question à quelqu'un d'autre.

Joueuses : lorsque vous y répondez, décrivez ce qui a changé dans l'apparence de votre PJ.

- + **La Dévouée** : tu as contacté les autres après l'attaque pour convoquer cette réunion. Quelle date et quel endroit as-tu choisis ? Ce choix a-t-il une signification sentimentale ?
- + **La Sorcière** : votre adversaire ne t'a pas attaquée immédiatement. Quand il t'a tendu la main, pourquoi l'as-tu rejeté ?
- + **L'Arnaqueuse** : qui ou quoi a appris aux gardiennes mystiques à utiliser leurs pouvoirs ? Pourquoi ne lui faites-vous plus confiance ?
- + **L'Exilée** : laquelle de tes croyances t'a aidée à surmonter le traumatisme d'avoir été forcée à te battre plus jeune, le cas échéant ?
- + **La Bête** : pourquoi as-tu abandonné tes études ?
- + **La Repentie** : qu'est-ce qui, chez votre adversaire, t'a rappelé tes erreurs passées ?
- + **L'Élue** : en quoi tes autres obligations sont-elles incompatibles avec le fait de redevenir une gardienne mystique ?
- + **La Vaurienne** : quelle est la chose la plus stupide que tu aies faite à la recherche de sensations fortes à l'époque, et pourquoi cela te hante-t-il toujours ?
- + **La Druidesse** : pourquoi as-tu l'impression d'être une toute nouvelle personne comparée à avant ?

Section de la meneuse :

contient des SPOILERS

Ce scénario force les retrouvailles d'un groupe de PJ autrefois proches mais qui se sont éloignés. Ils peuvent s'être séparés pour des raisons évidentes ou un secret peut être révélé lors de la partie.

À l'époque, les gardiennes avaient pour objectif principal de vaincre les eidolons, de trouver le portail par lequel ils arrivaient et de le sceller. Elles n'ont pas forcément appris la vérité sur ce qui se trouvait de l'autre côté du portail ou sur la nature du Cœur pailleté ; ces mystères pourront être explorés pendant la partie.

Indépendamment de cette vérité, commencez par explorer les relations entre les PJ. Placez les personnages devant une menace commune pour voir dans quelle mesure ils arrivent à collaborer malgré leur séparation. Lors de résultats négatifs, appuyez la manière dont un adversaire exploite une faille dans les défenses du groupe, ou comment un nouveau problème prend les héroïnes par surprise parce qu'elles sont distraites ou qu'elles ne travaillent pas en équipe. Introduisez aussi des complications causées par la façon dont elles ont changé.

Au début de la partie, présentez-leur des PNJ principaux qui nourriront les conflits émotionnels des PJ, et mettez un visage sur leur adversaire pour en faire un ennemi récurrent.

Il peut également être judicieux de trouver des éléments pour tenter les PJ de rejoindre le camp adverse afin d'entamer leur cohésion de groupe et leur loyauté, surtout au début, lorsqu'ils sont les plus fragiles.

Leur adversaire est, d'une manière ou d'une autre, lié aux eidolons et peut même les utiliser comme armes ou sbires. Souvenez-vous que dans *Thirsty Sword Lesbians*, les conflits sont centrés sur les personnages, et assurez-vous que les adversaires principaux soient de vraies personnes. Si les eidolons ne sont pas vraiment intelligents, ils ne pourront pas constituer un cœur de conflit satisfaisant ; utilisez-les comme des outils de l'ennemi réel ou des menaces pour forcer les PJ à **Affronter une catastrophe** afin de protéger un autre PJ ou PNJ.

Ce scénario inclut deux mécanismes de comptes à rebours pour les campagnes sur plusieurs sessions : la progression de la Confiance des PJ et le compte à rebours aboutissant à l'accomplissement du plan de l'ennemi. Le compte à rebours peut forcer les PJ à affronter leurs ennemis les plus dangereux avant d'être prêts pour essayer d'éviter une catastrophe.

À la fin, les PJ doivent en avoir appris suffisamment sur leur adversaire pour prendre une décision : l'annihiler comme ils l'avaient fait pour les eidolons à l'époque ou essayer de voir l'ennemi comme une vraie personne et avoir une discussion ?

Si les PJ essaient d'utiliser **Oblitération d'eidolon** sur leurs nouveaux ennemis, vous avez une décision à prendre. Quelle est la morale de l'histoire ? Leurs adversaires ont-ils montré qu'ils pouvaient évoluer ? Leur comportement est-il causé par la douleur ? Si c'est le cas, une réaction punitive et destructrice peut être contre-productive, et ne faire qu'alimenter leur souffrance et renforcer leur plan maléfique. Cette énergie destructrice pourrait se retourner contre les PJ et détruire une chose à laquelle elles tiennent ou les faire **Tituber**.

À l'inverse, l'ennemi peut refuser de changer. Il a peut-être souffert, mais cela n'excuse pas ce degré de violence, et il refusera toute autre fin que sa victoire totale et finale. Ou peut-être que son plan était de conquérir le monde des humains depuis le début. Dans ce genre de situation, affronter l'ennemi en tant qu'équipe soudée

peut faire une bonne scène de fin. Un résultat positif sur **Oblitération d'eidolon** peut accentuer ce moment héroïque, voire fournir un indice sur un élément d'intrigue qui n'aurait pas été découvert pendant la partie. Un résultat mitigé peut signifier qu'il ne prend effet qu'après un long moment et mène à quelques rebondissements chargés de tension. Le combat final ne devrait pas aboutir à un résultat négatif ; donnez des États d'âme aux PJ ou faites-les **Tituber** pendant que l'ennemi les repousse avec ses propres pouvoirs, puis continuez comme après un résultat mitigé. Si les PJ tiennent le coup face à la pression, la victoire leur appartiendra, mais cet ennemi est plus puissant que tout ce qu'ils ont jamais connu.

ADVERSAIRES POTENTIELS

Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre de ces options, ou les deux à la fois :

L'Égarée était autrefois la dernière membre de l'équipe, avant de se faire presque entièrement effacer de cette ligne temporelle. Ses jauges de Lien et de Confiance sont à -1, mais ne le révélez pas aux PJ jusqu'à ce qu'ils essaient d'utiliser du Lien et découvrent que leur connexion au Cœur pailleté est déséquilibrée en sa présence. (Le PJ avec le Lien le plus faible lance quand même les dés, mais le modificateur devient le Lien de -1 de l'Égarée au lieu du sien.)

- + S'est-elle sacrifiée à l'époque ?
- + A-t-elle été abandonnée ?
- + A-t-elle trahi le groupe ?
- + Travaille-t-elle avec les eidolons, ou seule ?

Les Idoles sont la dernière évolution d'eidolons, formée par les combats de l'époque et façonnée à l'image des gardiennes mystiques. Elles gagnent en puissance en dévorant des eidolons plus faibles (cela peut faire partie de la Manœuvre de meneuse bonus à utiliser lorsqu'elles subissent des États d'âme). Elles rêvent du pouvoir qu'elles pourraient obtenir en dévorant leurs homologues : les gardiennes.

- + Les eidolons ont-ils toujours été aussi intelligents, cela n'étant devenu visible que lorsqu'elles ont pris forme humaine ?
- + Que ressentent-ils vis-à-vis de leurs homologues ? De la fascination ? De la haine ?
- + Pourront-ils apprendre à travailler en équipe, comme les gardiennes l'ont fait à l'époque ?

Compte à rebours possible

Que convoite l'ennemi et comment compte-t-il arriver à ses fins ? Utilisez un compte à rebours d'environ cinq étapes et contrôlez son rythme en décidant du nombre de fois que vous utiliserez des Manœuvres de meneuse pour le faire avancer, au lieu de choisir sur le moment. Pour donner une impression de fatalité, faites-le simplement avancer tout seul au début de chaque session.

COMPTE À REBOURS

DÉVORER CE QUI LES REND SPÉCIALES

- 5 Tout le monde, à part les PJ, décide de ne porter que des vêtements gris dorénavant. Si un PJ prend l'État d'âme Désespoir, ses vêtements deviennent gris.
- 4 Il devient difficile d'attirer l'attention des PNJ. Si un PJ subit Désespoir, il ne peut plus crier ou faire l'équivalent dans les autres modes de communication.
- 3 Le silence s'installe, les PNJ s'arrêtent de discuter pour le plaisir et ne mettent plus de musique.
- 2 Les PJ sentent que le Cœur pailleté est en détresse : l'ennemi est proche et tente de rouvrir le portail.
- 1 L'ennemi détient le Cœur pailleté. Plus qu'un résultat négatif avant qu'il ne devienne le Cœur de Pierre.

Idées d'aventures

Le second portail : les PJ détectent un eidolon semblable à ceux de leur époque, sur le point d'attaquer des gens près d'un des emplacements de portail possibles de la liste des questions de mise en place (qui sont tous, comme par hasard, d'excellents lieux pour une scène de combat). Les victimes peuvent être inconscientes, transformées ou se faire enlever, mais les personnages ordinaires autour de la scène ne se rendent étrangement compte de rien. L'un des adversaires des PJ rassemble de l'énergie dans le but d'ouvrir un autre portail pour libérer une nouvelle vague d'eidolons. Les PJ vont-ils d'abord récupérer ce qu'on a volé aux victimes ou empêcher une nouvelle vague d'attaques ? L'ennemi apprendra-t-il un secret important sur la manière dont les gardiennes avaient scellé le premier portail ?

Agent-e dormant-e : l'un-e des ami-e-s ordinaires des PJ se laisse corrompre par l'ennemi et révèle les rivalités secrètes et vexations des PJ. L'ennemi met au point un plan pour semer la zizanie parmi les PJ avant d'en piéger une partie après les avoir séparés, ce qui les empêche de faire appel au Cœur pailleté. Il pourra même tenter de recruter l'une des gardiennes dans son camp. Que peut-il offrir que les autres PJ n'ont pas ?

D'AUTRES idées de SCÉNARIOS

Voici quelques idées simplement résumées. Si elles vous plaisent, libre à vous de les développer et de vous les approprier !

Beaver Crossing : à la surface, le Croisement du Castor ressemble à n'importe quel petit village d'Amérique profonde. Mais son nom, « Croisement des Castors » ne fait pas référence aux rongeurs qui construisent des barrages sur la rivière : il s'inspire des champion-ne-s immortel-le-s qui résident secrètement parmi les mortels et croisent le fer. Comment Beaver Crossing est-il devenu un lieu traditionnel de duel pour les immortel-le-s ? Faites-vous partie de ceux qui empêchent ce secret de bouleverser la vie des mortels ou êtes-vous là pour faire bouger les choses ? Pourquoi les immortel-le-s s'affrontent-ils ? Les PJ sont-ils des immortels ou bien des mortels qui s'opposent aux étrangers hautains qui se servent de leur village comme d'une arène ?

Dragons et donjons : on sait que les aventurier-e-s sont là pour séduire tout le donjon, mais nous, les « humanoïdes monstrueux-ses », n'avons que faire des gens de la surface qui ne pensent qu'à eux. Incarne des monstres queers et sexy dans un drame attendrissant centré sur la communauté qui vit dans le donjon ou partez à l'aventure et explorez le monde de la surface où l'oppression et le jugement règnent en maîtres.

Jouer avec les feux de l'enfer : les hétéros cis ont tué la planète, et nous allons la ramener à la vie. Était-ce une guerre nucléaire ? Le réchauffement climatique ? Une bouche de l'enfer ? Le monde a toujours été mortel et hostile pour nous ; ils n'ont fait que raser le terrain de jeu.

Sa place n'est pas dans votre musée : les trésors et reliques de vos cultures ont été pillés et apportés au cœur de l'empire. Récupérez-les dans des musées aux défenses dignes d'une forteresse, protégés par des pièges mortels, des ennemis vigilants et la colère des reliques dirigée vers les mauvaises personnes. Ne vous étonnez pas si les conservateurs veulent vous ajouter à leur collection.

Affaires d'épées : votre royaume est progressiste et positif, mais fragile. Un mot chuchoté dans la bonne oreille ou une épée bien placée suffirait à le faire s'effondrer, et vous vous êtes juré d'empêcher que ça arrive. Votre royaume peut faire la taille d'un village, d'un continent ou d'une planète ; tout dépend de l'échelle que vous voulez adopter pour votre récit.

Vous pouvez embrasser la mariée : vous êtes des organisatrices de mariages qui voyagent de planète en planète pour résoudre les mariages les plus complexes. Ou peut-être que vous résolvez les problèmes matrimoniaux avant même qu'ils ne surviennent grâce à un mélange de jeu d'épées et de séduction.

Pour encore plus d'idées de scénarios, consultez *Et si... sans épées ?*, page 216, qui aborde les adaptations qui ne se concentrent pas sur les combats à l'épée mais sur d'autres formes de conflits intimes.



PERSONNALISER LA PARTIE

Thirsty Sword Lesbians fournit un cadre flexible pour raconter des histoires centrées sur les émotions, les duels d'épées et l'amour.

Mais que faire si vous voulez aborder un danger de votre cadre de jeu qui aurait besoin d'un peu plus de détails que la Manœuvre **Affronter une catastrophe** ? Ou si vous voulez rédiger votre propre livret de personnage pour parler d'un conflit ou d'un archétype qui n'a pas encore été proposé, ou pour y ajouter votre patte ?

En gros... faites-vous plaisir ! Servez-vous des Manœuvres et livrets existants comme de guides.

Qui doit FAIRE LA NARRATION ?

S'agissant d'un jeu où l'on raconte des histoires, il est important que tout le monde ait l'opportunité de contribuer aux intrigues qui émergent de la partie. Lorsque vous créez une Manœuvre personnalisée, réfléchissez à qui a du pouvoir sur l'interaction (par exemple, le destinataire du **Soutien émotionnel** joue un rôle crucial sur la manière dont l'interaction se déroule). Faites aussi attention à ce que les contributions de chaque joueuse soient importantes. C'est pourquoi les conseils donnés pour la Manœuvre **Affronter une catastrophe** demandent à la meneuse de fournir des informations ou des opportunités interactives si le résultat positif aurait grandement contribué au récit.

De manière générale, ce sont les PJ qui ont la plus grande autorité narrative pour les résultats positifs, et la meneuse pour les résultats négatifs. Ce n'est pas une règle absolue : même lors d'un résultat négatif, la meneuse ne devrait pas prendre le contrôle des intentions d'un PJ sans l'accord de la joueuse. S'il est juste de raconter qu'un PJ tombe du pont d'un bateau et se retrouve suspendu au-dessus de l'océan, il ne convient pas de décider qu'un PJ a le **Béguin** pour quelqu'un. Si vous voulez vraiment influencer les émotions d'un PJ avec une Manœuvre, vous pouvez offrir de l'EXP ou un autre avantage en échange (comme avec **Le feu de l'action** de la Vaurienne).

Des Manœuvres plus complexes créent une conversation au cours de laquelle un PJ choisit entre une conséquence négative ou positive et un autre raconte les détails, notamment dans le cas d'un résultat mitigé. Ces Manœuvres peuvent donner la part belle à l'interaction ou simplement permettre de distribuer équitablement au sein du groupe les chances de contribuer au récit. La forme de Manœuvre la plus complexe utilisée dans *Thirsty Sword Lesbians* est celle qui inclut des options pour l'autre joueuse, avec des résolutions très différentes en fonction de ce qu'elle choisit

de faire. Un exemple : la Manœuvre **Déceptions ordinaires** de la Repentie. Trop de Manœuvres complexes peuvent ralentir l'action, mais aussi ajouter de l'importance mécanique aux dynamiques relationnelles.

Certaines Manœuvres offrent différents niveaux de contrôle narratif en fonction de si la cible est un PJ ou un PNJ. Cela reflète le rôle joué par les PJ en tant que sujets de l'histoire, ainsi que le fait que la meneuse possède une autorité narrative importante qui va au-delà de décrire les actions et les intentions des PNJ, tandis que les autres joueuses influencent principalement l'histoire à travers leurs PJ. Compte tenu de cette différence, il convient de faire primer l'autonomie des joueuses vis-à-vis de leurs PJ sur la vision de la meneuse concernant un PNJ. Bien sûr, les contributions de la meneuse sont elles aussi importantes pour que les joueuses ne fassent pas ce qu'elles veulent des PNJ.

De même, il est important pour le récit que les PNJ aient une personnalité et des objectifs propres et que leur pouvoir d'agir sur le récit ne soit pas complètement effacé. Il peut être désagréable, voire carrément malsain, que des PJ aient trop de pouvoir décisionnel sur les PNJ, notamment dans un contexte romantique. C'est en partie la raison pour laquelle ce jeu ne comprend pas de Manœuvre de persuasion et ne donne pas aux PJ le pouvoir de manipuler les PNJ à volonté, même avec des Ascendants. Tenter de manipuler un PNJ repose généralement sur le fait de le comprendre, ou au moins d'obtenir un avantage sur lui. Pensez à ces différents facteurs lorsque vous modifiez les outils que possèdent les PJ pour influencer les PNJ, et ne comptez pas uniquement sur les outils de sécurité pour prévenir ces problèmes lors d'une partie.

Pour ce qui est des livrets de personnage, chacun propose différentes options pour influencer le récit, de la création de l'univers et des relations à la présence sous les feux des projecteurs. Des archétypes comme l'Exilée et la Sorcière contribuent à la nature du cadre de jeu de manière unique en définissant respectivement une Autorité et la nature des Ombres. D'autres, comme l'Élue ou la Repentie, offrent de nombreuses opportunités d'occuper le devant de la scène, en étant sous le joug de sa Destinée ou en faisant face à son sombre passé. D'autres archétypes comprennent, au contraire, des Manœuvres pour se mettre en retrait, tel que **Vous allez trop bien ensemble** de la Druidesse. L'intention derrière toutes ces options est de laisser chaque joueuse choisir son propre niveau de confort à partir du livret et des Manœuvres choisis.

Si vous personnalisez les livrets de personnage ou en créez de nouveaux, demandez-vous si vous voulez que cet archétype s'adapte à diverses préférences ou qu'il force les joueuses à se mettre en avant. Réfléchissez aussi à comment le livret de personnage influencera la création de l'univers. Dans certains groupes, il peut être

bienvenu que chaque PJ invente une faction qui a une influence particulière sur son intrigue, tandis que d'autres groupes préfèrent avoir un ou deux PJ de ce type et que les autres improvisent à partir de ces éléments.

POURQUOI LANCER DES DÉS ?

Les dés permettent de créer une histoire pleine de surprises intéressantes, plutôt qu'un récit déterminé par des consensus. Le récit se construit à partir d'un mélange de résultats positifs, mitigés et négatifs, mais l'ordre et la répartition de ces différents résultats reposent sur l'aléatoire. En choisissant leurs stats et Manœuvres, les joueuses ont un certain contrôle sur le ton des résultats de leurs Manœuvres, mais seulement en partie. Les stats sont limitées pour que des résultats négatifs aient une chance de se produire. De nombreuses joueuses apprécient qu'un faible jet de dés fasse vivre des complications à leur personnage. C'est, en partie, la raison pour laquelle même le **Soutien émotionnel** nécessite un jet de dés : l'imprévu a le chic pour créer des situations amusantes.

Bien sûr, utilisez les dés avec parcimonie. Lorsque vous rédigez une nouvelle Manœuvre, demandez-vous s'il vaut mieux répondre oui ou offrir plusieurs possibilités à la joueuse lorsqu'elle la déclenche. Si le déclencheur fournit une bonne opportunité pour que la situation dérape, un jet de dés peut être adapté. Ou, comme avec la Manœuvre **Encore suspecte** de la Repentie, quelque chose va forcément mal tourner et il suffit de choisir les conséquences.

Pour équilibrer les choses, certaines Manœuvres permettent aux joueuses de faire considérablement pencher la balance en leur faveur, comme le bonus de +3 obtenu en dépensant un Ascendant lors d'un **Soutien émotionnel** ou la Manœuvre de la Vaurienne qui lui permet d'avoir le **Béguin** pour quelqu'un afin d'augmenter l'efficacité de sa Manœuvre **Le feu de l'action**. Ces Manœuvres offrent la possibilité d'augmenter leurs chances à un coût relativement modique.



Si vous préférez lancer des dés moins souvent et prendre plus de décisions concernant les différents types de résultats, donnez à chaque joueuse des jetons correspondant à chaque résultat de dés. Vous pouvez même varier le nombre de jetons de chaque sorte reçus par la joueuse pour rendre la partie plus tragique ou épique. Si vous souhaitez explorer directement ce que les personnages sont prêts à sacrifier pour les choses auxquelles ils tiennent, vous pouvez réécrire les Manœuvres pour que les joueuses aient toujours à choisir un bémol pour bénéficier des avantages d'un résultat positif (ce qui revient à transformer tous les résultats en résultats mitigés).

QUAND INVENTER UNE MANŒUVRE ?

Les activités qui occupent une place centrale dans les histoires que vous voulez raconter méritent leur propre Manœuvre. Dans *Thirsty Sword Lesbians*, on se bat, on fait preuve d'empathie, on flirte, on fait preuve de bienveillance et de vulnérabilité, on surmonte des obstacles, on influence les autres, on subit la tentation des puissances toxiques, on échappe à des catastrophes, on s'embrasse et on tombe amoureuses.

S'il y a une autre activité que vous voulez rendre tout aussi centrale que celles listées précédemment, vous pouvez inventer une nouvelle Manœuvre. Faites attention à ne pas submerger vos joueuses d'un trop grand nombre de Manœuvres et de décisions à prendre ; pour la plupart des groupes, il vaut mieux ne pas créer plus d'une ou deux Manœuvres supplémentaires déclenchables par les PJ.

N'oubliez pas que les Manœuvres influencent grandement la conversation qui forme la partie. Ce sont elles qui vous disent quelles joueuses contribuent à l'histoire et comment. Certaines Manœuvres se concentrent sur la contribution du PJ qui l'utilise, tandis que d'autres créent une conversation miniature, comme lorsque vous **Cernez une personne** et que vous lui posez des questions, ou même quand vous **Combattez** et que les deux PJ impliqués choisissent des options.

L'HEURE DU THÉ

Lorsque vous invitez une personne pour le thé, elle a l'obligation de venir sous peine de subir de graves conséquences sociales, à moins que son statut social soit supérieur au vôtre. Si elle vient, lancez 2d6 + **Grâce** :

10+ Choisissez 2 options

7-9 Choisissez-en 2 et elle en choisit 1 qui s'applique à vous

- + Elle partage un ragot qu'elle n'aurait pas dû ébruiter ; vous pouvez choisir de prendre un Ascendant sur elle ou le sujet du ragot.
- + Elle commet un faux pas ; vous pouvez désigner un futur événement social auquel elle ne sera pas invitée.
- + Votre hospitalité lui réchauffe le cœur ; elle peut retirer un État d'âme.

Ici, il est plutôt important de savoir qui contribue à donner des détails tels que le ragot ou le faux pas qui a été commis. Si c'est la personne invitée, la Manœuvre crée davantage de conversation, dans laquelle l'hôte choisit une option et l'invité-e se charge des détails. Si l'hôte décide que l'invité-e partage un ragot ET le contenu de ce ragot, cela donne beaucoup plus d'autorité narrative à la joueuse qui déclenche la Manœuvre. Et cela retire du pouvoir à la personne invitée ; de manière générale, une joueuse a beaucoup de contrôle sur le comportement et les paroles de son PJ. Consultez **Sécurité et consentement** (page 10) avant de créer des Manœuvres personnalisées qui dévient de cette norme.

PERSONNALISER LES MANŒUVRES DE BASE

Vous pouvez aussi modifier une Manœuvre existante pour lui donner une nouvelle interprétation, ou même la remplacer par une autre. Vous avez peut-être envie de remplacer la conversation à cœur ouvert du **Soutien émotionnel** par un **Relâcher la pression** plus viscéral, où on n'est pas obligé de parler de ses émotions si on a le sang chaud.

RELÂCHER LA PRESSION

Lorsque vous essayez de passer un bon moment avec quelqu'un, lancez 2d6 +

Cœur ou **Espirit** (+3 si vous dépensez un Ascendant) :

(10+) Si l'autre personne se lance dans l'activité choisie avec enthousiasme, elle choisit 1 option et vous pouvez soit en choisir 1, soit prendre un Ascendant sur elle. Vous vous sentez revigorée par votre enthousiasme partagé.

(7-9) Seul-e l'un-e de vous se sent mieux après cette expérience, et c'est votre partenaire qui choisit. La personne qui a passé un bon moment peut choisir 1 option.

- + Retirer un État d'âme
- + Gagner 1 EXP
- + +1 à suivre

Si elle a le **Béguin** pour vous, elle peut choisir une option supplémentaire. Si vous avez le **Béguin** pour elle et qu'elle refuse l'activité... ça pique. Vous subissez un État d'âme.

PERSONNALISER LA MANŒUVRE

De Fin de Session

La Manœuvre **Fin de session** est, elle aussi, parfaitement personnalisable. Vous pouvez aisément modifier les déclencheurs d'EXP pour qu'ils soient plus adaptés à votre campagne. Par exemple, beaucoup d'histoires appartenant au genre fantasy romantique abordent la protection de la nature. Si vous voulez mettre en avant cet aspect, vous pouvez remplacer l'une des conditions de déclenchement par : « Un PJ a protégé la nature d'un grave danger ».

EFFETS DE PROGRESSION D'ASCENDANT

Supplémentaires

Lorsqu'un personnage a quatre Ascendants sur un autre, il reçoit une information spéciale, 2 EXP et retombe à un Ascendant. Pour appuyer le ton de votre cadre de jeu, vous pouvez créer des effets supplémentaires ou en modifier.

CYBER-PUNKETTES

Le cauchemar du patriarcatisme suprémaciste blanc du monde charnel a beau vous éloigner les un-e-s des autres et vous accabler d'épuisement ; en ligne, vous trouvez l'amour, ainsi que le pouvoir d'incarner un avatar maniant une grosse épée.

Lors d'une progression d'Ascendant, en plus des effets habituels, vous trouvez un moyen de partager un moment fugace dans le monde charnel. Si cette rencontre ne met pas en danger votre amant-e, vous oui.

VARIANTES DE RÈGLES

Plus d'Ascendants Génériques

Tout comme les PJ gagnent de l'EXP lors d'un résultat négatif, vous pouvez décider que la meneuse obtient un Ascendant générique (page 20) lors d'un résultat positif. Cela ramène le récit vers un ton légèrement plus mitigé, permettant à la meneuse d'introduire de petits obstacles lorsqu'un PJ obtient un résultat positif.

Manœuvres de Combat Avancées

Si votre groupe souhaite avoir plus d'options de **Combat** et des mécaniques pour des duels entre PJ plus spectaculaires, remplacez la Manœuvre de base **Combat** par l'une des quatre Manœuvres suivantes : **Fente**, **Riposte**, **Bagarre** et **Feinte**. Toutes les autres Manœuvres qui affectent la Manœuvre de base **Combat** affectent également ces Manœuvres. Lors de l'utilisation d'une des Manœuvres de **Combat** avancées, choisissez l'une des Manœuvres suivantes lorsque la Manœuvre vous demande de faire un choix.

Manœuvres :

- + Draguez ou provoquez votre adversaire et gagnez un Ascendant sur lui
- + Votre violence physique ou verbale lui inflige un État d'âme
- + Créez une opportunité pour un-e allié-e à l'aide d'une prouesse ou d'une distraction
- + Prenez un objet à l'adversaire ou accédez à une position avantageuse

Fente : Lorsque vous lancez une attaque audacieuse et avec panache dans l'intention de vaincre quelqu'un, lancez 2d6 + **Audace** :

10+ Infligez 1 État d'âme, subissez 1 État d'âme et choisissez 2 Manœuvres

7-9 Subissez 1 État d'âme et choisissez 2 Manœuvres

Riposte : lorsque vous faites en sorte que votre adversaire s'approche de vous pour pouvoir le vaincre, lancez 2d6 + **Grâce** :

10+ Placez votre adversaire dans une position vulnérable et choisissez 1 Manœuvre

7-9 Placez votre adversaire dans une position vulnérable, subissez un État d'âme et choisissez 1 Manœuvre



Bagarre : quand vous hurlez et vous déchaînez lors d'une attaque sans retenue dans l'intention de vaincre quelqu'un, lancez 2d6 + **Cœur** :

- 10+** Gagnez un Ascendant sur une personne présente, subissez un État d'âme et choisissez 2 Manœuvres
- 7-9** Subissez un État d'âme et choisissez 2 Manœuvres

Feinte : lorsque vous utilisez un subterfuge, de la provocation ou un coup bas pour vaincre quelqu'un lors d'un combat, lancez 2d6 + **Esprit** (+3 si vous dépensez un Ascendant) :

- 10+** Infligez 1 État d'âme et choisissez 1 Manœuvre
- 7-9** Infligez 1 État d'âme, subissez 1 État d'âme et choisissez 1 Manœuvre

LORS D'UN DUEL ENTRE PJ

Chaque PJ choisit secrètement une Manœuvre (n'importe laquelle, pas seulement de **Combat**) et la révèle en même temps. Appliquez les effets de chaque Manœuvre chacun-e votre tour et narrez la progression du duel au fur et à mesure. Ne vous limitez pas à nommer les mécaniques : décrivez chaque effet et ce à quoi il ressemble pendant le duel.

Attendez la fin de l'échange pour appliquer tous les effets des actions **Tituber**, ce qui signifie que leur sévérité sera augmentée si des États d'âme ont été infligés lors du combat. Si un PJ est vaincu à la fin du combat, son adversaire subit quand même tous les effets qu'il lui aura infligés.

Certaines Manœuvres de **Combat** sont plus efficaces selon la Manœuvre de l'adversaire :

- ✦ Si vous faites une **Fente** et que votre adversaire ne **Riposte** pas :
Vous le faites **Tituber** ou vous choisissez 1 Manœuvre supplémentaire
- ✦ Si vous faites une **Fente** et que votre adversaire **Riposte** :
Vous **Titubez** ou il choisit 1 Manœuvre supplémentaire
- ✦ Si vous faites une **Feinte** et que votre adversaire **Riposte** :
Vous le faites **Tituber** ou vous choisissez 1 Manœuvre supplémentaire
- ✦ Si vous faites une **Feinte** et que votre adversaire choisit la **Bagarre** :
Vous **Titubez** ou il choisit 1 Manœuvre supplémentaire

UTILISER LES MANŒUVRES DE COMBAT AVANCÉES

Les options avancées comprennent de nombreux éléments de la Manœuvre de base **Combattre**, pour lesquels les mêmes conseils s'appliquent. Par exemple, l'épée d'un PJ ne peut pas lui être prise sans son consentement, via une Manœuvre de meneuse ou s'il est vaincu.

Cependant, les Manœuvres de **Combat** avancées peuvent changer la donne de différentes manières :

Tout d'abord, le **Cœur** et l'**Esprit** deviennent, comme l'**Audace** et la **Grâce**, des stats que vous pouvez utiliser pour mettre quelqu'un à terre en utilisant la violence. Les effets des différentes Manœuvres se chevauchent, comme **Riposte** et **Feinte** qui sacrifient de l'efficacité pour plus de prudence. Mais chacune a ses propres avantages, et permet aux joueuses de raconter leur approche du conflit.

Ensuite, les règles de duel entre PJ permettent d'ajouter de la tension et de mettre en lumière un conflit grave entre des PJ, lorsqu'ils ont atteint le point de vouloir en venir aux mains. Ce n'est pas le mode par défaut de *Thirsty Sword Lesbians*, et ça peut être plutôt dévastateur pour au moins l'un des PJ, si ce n'est le groupe entier.



L'un des PJ peut tomber sur un résultat négatif, invitant la meneuse à lui compliquer la vie. Et chaque PJ applique les conséquences de sa Manœuvre sur lui-même et son adversaire, ce qui peut mener l'un d'eux à **Tituber**.

Après les jets de dés des PJ, vous aurez de nombreuses conséquences à appliquer d'un côté comme de l'autre en fonction du résultat. Profitez-en pour zoomer sur la scène et racontez, chacun-e votre tour, les rebondissements de chaque effet dans le déroulement de votre duel. Si les deux PJ sont toujours en état de combattre, prenez le temps de vous demander s'ils souhaitent continuer à se battre ou s'ils préfèrent passer à un autre mode d'interaction. L'Arnaqueuse, en particulier, aura probablement Trop d'émotions si elle se retrouve dans ce genre de combat avec un autre PJ, puisque les États d'âme et les Ascendants augmentent sa jauge d'Émotions.

À la fin, les PJ auront besoin de soins pour gérer leurs États d'âme ; c'est également le bon moment pour vérifier si tout le monde passe toujours un bon moment.

N'oubliez pas que si les PJ ne veulent pas vraiment mettre l'autre à terre, ils n'ont probablement pas besoin d'utiliser des Manœuvres de **Combat**. Ils peuvent essayer de **Séduire** ou **Cerner** l'adversaire (ou quelqu'un d'autre) entre leurs lames entrecrochées.

MANŒUVRE INTIME

Si vous aimez la Manœuvre **Béguin** et que vous voulez que le jeu vous impose plus de questions difficiles sur vos émotions, vous pouvez utiliser cette règle optionnelle pour ajouter une Manœuvre qui se déclenche lorsqu'un personnage se sent profondément vulnérable et fait confiance à un autre personnage dans un cadre intime. Cela peut mener les personnages vers un moment charnel ou bien le PJ peut dévoiler des traumatismes et s'épancher plusieurs heures durant. À vous de décider quand l'action est déclenchée.

La Manœuvre fait un gros plan sur le conflit émotionnel principal du personnage et le rôle de son partenaire en rapport avec ce conflit. Ces questions ne représentent pas le point final ou la résolution du parcours du personnage, elles mettent simplement en avant la manière dont il a exposé sa vulnérabilité ou l'impact de ce conflit sur son intimité.

À CŒURS OUVERTS

Lorsque vous abaissez vos dernières défenses et que vous vous ouvrez complètement à quelqu'un, posez-lui la question correspondant à votre archétype. Si le personnage répond « oui » en étant sincère, vous pouvez appliquer l'effet indiqué.

La Bête : *Est-ce que tu me préfères sous ma forme bestiale ?*

- ✦ Si oui, à partir de maintenant, vous pouvez subir un État d'âme pour lui permettre d'utiliser votre Manœuvre de **Transformation**. Le personnage reprendra sa forme habituelle à la fin de la scène.

L'Élue : *Penses-tu sincèrement qu'on peut être ensemble malgré ma Destinée ?*

- ✦ Si oui, le personnage partage votre Destinée. Choisissez un aspect héroïque et un aspect tragique parmi les vôtres : le personnage bénéficie désormais des avantages reçus en agissant conformément à ces aspects.

La Dévouée : *Me traiterais-tu mieux que ma Dévotion ?*

- ✦ Si oui, vous pouvez remplacer votre Dévotion actuelle par une Dévotion envers votre partenaire.

La Repentie : *Penses-tu que je mérite d'être heureuse malgré ce que j'ai fait ?*

- ✦ Si oui, tant que le personnage a un Ascendant sur un PNJ, lorsque vous vous trouvez en sa présence, le PNJ en question accepte de ne plus vous considérer comme une méchante.

La Druidesse : *Penses-tu que je suis capable de me débrouiller seule, sans personne pour me guider ?*

- ✦ Si oui, le personnage voit le monde d'un œil neuf : la prochaine fois qu'il participera à l'une de vos Épreuves, il pourra retirer un État d'âme ou gagner 1 EXP.

La Vaurienne : *Fais-tu confiance à mon cœur changeant ?*

- ✦ Si oui, vous subissez un État d'âme la prochaine fois que vous trahissez cette personne.

L'Exilée : *Es-tu en accord avec mes croyances ?*

- ✦ Si oui, vous pouvez noter une conviction supplémentaire qui exprime comment vous avez l'intention de traiter cette personne.

La Sorcière : *Savais-tu que j'avais conscience que les Ombres nous observaient depuis tout ce temps ?*

- ✦ Si oui, tant que le personnage maintient un contact physique avec vous, il peut également percevoir les Ombres.

L'Arnaqueuse : *Préfèrerais-tu te faire torturer à mort plutôt que de me faire du mal ?*

- ✦ Si oui, avant toute chose, pleurez un bon coup : vous vous sentez enfin en sécurité avec quelqu'un. De plus, les interactions avec cette personne n'affecteront pas votre jauge d'Émotions jusqu'à la prochaine fois que vous la trahirez.

Ajuster le postulat

De base, les mécaniques et les archétypes partent du principe que la magie existe, qu'il y aura probablement de la romance, que tout le monde possède une épée et que les lesbiennes sont au centre de l'histoire. Chacune de ces suppositions peut être modifiée pour adapter le jeu à une expérience connexe.



ET SI... PAS DE MAGIE ?

Par défaut, tout personnage de *Thirsty Sword Lesbians* peut être magique ou pratiquer la magie. L'Arnaqueuse peut se servir d'illusions pour garder son masque, la Dévouée peut tirer des pouvoirs surnaturels de son allégeance et la transformation de la Bête peut être causée par une bénédiction ou une malédiction. Ce genre de magie peut soit expliquer ce que les personnages savent déjà faire dans le cadre des règles, soit ajouter du piment qui, au mieux, altère légèrement le positionnement narratif du personnage et comment il peut interagir avec l'histoire de manière plausible.

De la même manière, chaque archétype peut être interprété sans magie... même la Sorcière et la Druidesse.

La Druidesse peut tout simplement posséder une connaissance ou un instinct extraordinaire sur son environnement. Plutôt que de communiquer avec ou d'altérer son environnement de manière magique, elle peut utiliser son savoir, ainsi que sa sacoche d'herboriste, pour accomplir des prouesses.

Les pouvoirs de la Sorcière peuvent également être en grande partie expliqués par un apprentissage alchimique ou autrement ésotérique, mais l'élément principal de la création d'un cadre de jeu non magique est de définir l'identité des Ombres. Qui erre dans le monde sans se faire remarquer, voir ni entendre ? Qui se fait à la fois effacer et traiter comme un bouc émissaire ? Faites attention à vos joueuses : ôter une couche de métaphore aux Ombres et aux « monstres » de la Sorcière les rapproche d'une représentation de l'ostracisation et de la déshumanisation d'un groupe particulier dans la vraie vie.

ET SI... PAS DE ROMANCE ?

Ce jeu part du principe que les personnages veulent créer du lien, mais il n'a pas à être sexuel ou romantique. La Manœuvre **Séduire** peut représenter toutes sortes de désirs physiques ou émotionnels, et vous pouvez la modifier pour vous concentrer sur une connexion communautaire plutôt que des désirs physiques ou romantiques. Utiliser cette variante peut être une manière non romantique d'explorer des liens intracommunautaires, familiaux et amicaux face aux obstacles posés par les conflits émotionnels des personnages et le monde extérieur.

TISSER DES LIENS

Lorsque vous tentez de tisser un lien émotionnel ou social avec quelqu'un, lancez 2d6 + **Cœur** :

- 10+** Gagnez un Ascendant sur votre cible et cette dernière choisit 1 option
- 7-9** Gagnez un Ascendant sur votre cible, sauf si elle décide de choisir 1 option
 - ✦ Vous présenter une nouvelle personne
 - ✦ Vous inviter à un événement
 - ✦ Annonce qu'il préfère rester ami-e-s



ET SI... PAS D'ÉPÉES ?

Si vous jouez à *Thirsty Sword Lesbians*, il y a des chances pour que vous appréciiez les queers qui se battent à l'épée. Mais pourquoi des épées ?

Pour résumer, les épées sont là pour inviter les personnages à prendre part à des conflits intimes et passionnés, mais aussi pour créer une passerelle vers des genres ou des moments historiques impliquant des duels mais dont les queers ont été effacés ou écartés.

Mais, et si vous ne voulez pas jouer avec des épées ? Il est très simple de les remplacer par d'autres options de combat rapproché. Votre campagne ou votre personnage peut utiliser un labrys, la hache à double tranchant qui est devenue un symbole lesbien à la fin du XXe siècle. Vous pouvez utiliser différents styles de combat à mains nues ou même des projections télépathiques. Ces variantes ne nécessitent aucune modification des règles autres que cosmétiques, même si elles peuvent évidemment être combinées à des règles différentes pour mettre en avant un postulat unique. De manière générale, vous devriez pouvoir transposer ces variantes aux options esthétiques de chaque livret de personnage en appliquant l'adjectif à une autre arme ou style de combat.

Il est également possible de remplacer les épées par des mécas, des vaisseaux spatiaux ou des armes à feu, mais cela demandera un peu plus de réflexion. Comment ajouter de l'intimité ? Cela aidera sans doute si tout le monde a un moyen de communication à distance pour taquiner, provoquer ou flirter avec les autres, mais plus les combats seront éloignés, plus ce sera compliqué. Il n'est évidemment pas impossible que des lesbiennes dans des mécas se retrouvent cockpit contre cockpit ou soient surprises par la sensibilité du retour haptique de leurs combinaisons... il faut juste le prévoir lors de la création du monde.

Cependant, le conflit n'a pas à être violent physiquement : vous pouvez créer toutes sortes d'affrontements tant qu'ils procurent de l'adrénaline et du rapprochement. Voici quelques idées pour vous chauffer le sang :

- ✦ **La reine prend la reine** : lorsque vous devez vaincre des dragons, la mort en personne ou les championnes de l'académie rivale, il n'y a qu'une seule arme sur laquelle vous pouvez compter : les échecs.
- ✦ **Débats d'ébats** : les débats, c'est personnel. Lorsque vous plongez dedans, vous y mettez tout votre cœur. S'agit-il d'un club de débats, d'une campagne politique ou d'une salle d'audience ? Jusqu'où irez-vous pour remporter la victoire ? Croyez-vous vraiment en ce que vous défendez ? Et pourquoi votre adversaire est-elle si sexy ?
- ✦ **Qui passera à la casserole ?** : sur la planète Arôme, des équipes de cuis-tots légendaires ont une grande influence. Mais si vous voulez renverser les

Gourmands, vous devrez gravir les échelons. Et si vous ne supportez pas la chaleur, votre place n'est pas aux fourneaux.

- + **Roller derby (... c'est déjà suffisamment gay sans jeu de mots)** : la compétition est redoutable, et ce n'est pas que l'effort qui vous fait rougir. Lorsque vous visez le championnat, le drama en coulisse est au moins aussi important que ce qu'il se passe sur scène.
- + **Love sur le court** : au tennis, lorsqu'un score est nul, l'arbitre dit « love ». Comptez sur des joueuses de tennis lesbiennes pour chercher à marquer des points...

ET SI... PAS DE LESBIENNES ?

Je vais vous dire un secret : vous n'êtes pas obligé-e-s d'incarner des lesbiennes. Ce JdR joue avec des thématiques communes pour toutes sortes de personnes marginalisées à cause de leur genre et/ou de leur sexualité, ainsi qu'avec des émotions qui vont au-delà des expériences queers. Si vous voulez jouer des duellistes hétéros cis, je ne vais pas vous en empêcher... mais ne vous étonnez pas si ce jeu les rend queers.



Thirsty Sword Lesbians place au centre du récit des personnes marginalisées dans le monde réel. En tant que personne transféminine, je suis plus à l'aise quand je parle de ma propre expérience, mais d'autres personnes avec des expériences différentes (allant même au-delà des identités queers) m'ont confié que les émotions contenues dans les livrets de personnage leur parlaient à elles aussi.

Si vous voulez raconter des histoires trans, il n'y a aucun livret de personnage qui soit « LE livret de personnage trans ». Nous sommes toutes des êtres humains différents avec des expériences de vie différentes. Cependant, chaque livret de personnage comprend des éléments qui peuvent faire écho à l'expérience de certaines personnes trans. Et, bien sûr, vous pouvez incarner des personnes trans dont les conflits émotionnels principaux (représentés par leur archétype) n'ont aucun lien avec leur transidentité.

La Bête aborde de manière très explicite l'injonction à l'assimilation, à la répression de son identité face à une norme dominante. Toutes sortes de personnes marginalisées en font l'expérience, et pour les personnes trans, il peut s'agir de rester dans le placard, ou bien de s'exprimer de manière à correspondre aux discours cis. Il est plus facile de « passer » lorsqu'on n'a pas l'air trop différent·e. Il est plus facile de se faire respecter par les personnes cis si l'on fait croire qu'on a de la poitrine quand on est une femme trans plate. Il est plus facile de se faire respecter lorsqu'on change notre voix... même si notre vraie voix nous plaît davantage. L'archétype de la Bête célèbre le fait que vous êtes unique, et montre combien il en coûte de réprimer sa véritable identité pour se conformer à une société toxique. Il va de soi que tout le monde ne peut pas se permettre d'être *out* dans le monde réel, et que tout le monde n'a pas la possibilité de se cacher derrière un masque ou de passer inaperçu·e. Mais certaines personnes pourront trouver l'histoire de la Bête cathartique, familière, voire considérer qu'elle leur donne du pouvoir.

La Druidesse se sent comme une nouvelle personne à chacune de ses interactions et a soif de nouvelles expériences. Cela peut toucher à la sensation de découverte de votre véritable identité une fois adulte, et aux tentatives de rattraper le temps perdu ou de vous adapter aux nouveaux scénarios que les gens vous imposent. Cet archétype est ancré par sa connexion avec son environnement : les animaux n'ont pas changé leur comportement après que la Druidesse a compris de nouvelles choses sur son genre, les plantes poussent toujours de la même manière et, dans le cas de la variante de la Techno-Druidesse, son code fonctionne comme avant. Ce sont les *autres* qui se comportent différemment avec elle ; parfois d'une bonne manière, parfois non.

L'Exilée représente une autre sorte de nouveauté, dans laquelle vous savez que vos comportements intériorisés ne vous conviennent plus, mais ces derniers persistent. Parfois, rejeter les identités et comportements assignés par une autorité toxique se traduit par une remise en question de l'ensemble de nos valeurs. Vous pouvez gagner en Tradition en suivant vos commandements, mais la Tradition ne sert pas à grand-chose, à part apaiser temporairement l'Autorité. Il est bien plus intéressant (et amusant) de rejeter ces commandements pour rédiger vos propres convictions !

L'Arnaqueuse craint qu'on ne l'aime plus si elle révèle sa véritable identité. Cette expérience est loin de s'appliquer à toutes les personnes trans, mais elle se retrouve dans beaucoup de médias, ainsi que dans la réalité, lorsque des personnes cis rejettent ou blessent quelqu'un après avoir appris sa transidentité. Même si ça fait peur de s'ouvrir, c'est douloureux de tout garder à l'intérieur. L'arc de l'Arnaqueuse fait généralement en sorte qu'elle rencontre des personnes de confiance qui l'aimeront comme elle est.

La Repentie rejette fermement son passé, bien qu'il la hante toujours et qu'on la considère encore comme mauvaise. Certaines personnes trans ressentent de la culpabilité vis-à-vis de certains comportements prétransition, comportements parfois exigés par leur genre assigné ; et lorsqu'on est trans, il est courant de se faire injustement traiter comme une mauvaise personne. La Repentie peut explorer l'un ou l'autre de ces sentiments (ou les deux), avec suffisamment d'ajustements narratifs pour que cela reste amusant. (Et n'importe quel archétype peut aborder le fait d'être considéré comme mauvais-e, notamment la Bête et la Sorcière.)

En parlant de la Sorcière, son conflit avec la société provient de son désir d'accepter et de se lier d'amitié avec les monstres et les Ombres ; ceux que la société identifie comme monstrueux ou inexistantes. Cela peut parler à toute personne qui serait mieux traitée par la société si elle abandonnait ses ami-e-s (parce qu'elle « passe » plus pour cis par rapport à elleux ou qu'elle profite d'autres privilèges).

L'Élue peut raconter l'histoire de quelqu'un qui n'est pas encore ouvertement trans et qui perdra son statut social si elle abandonne sa Destinée en lien avec son genre assigné à la naissance.

La Dévouée comme la Vaurienne abordent également des thématiques qui pourraient accueillir une touche trans. La Dévouée a du mal à prendre soin d'elle-même ; peut-être parce que la manière dont la société traite les personnes trans est source de dépression et de manque d'estime de soi. La Vaurienne éprouve des difficultés à nouer des relations, peut-être parce qu'elle doit encore découvrir quelque chose de fondamental à propos d'elle, comme son genre ou son orientation sexuelle.

Encore une fois, toutes les personnes trans sont différentes et tous les livrets de personnage sont ouverts à de nombreuses interprétations. Si un archétype vous parle pour une tout autre raison, qu'à cela ne tienne. Les archétypes existent pour vous aider à raconter vos histoires.

Glossaire

Termes queers utilisés dans *Thirsty Sword Lesbians*

Les étiquettes sont fluides et peuvent signifier différentes choses pour chaque personne. Au moment où j'écris ce livre, voici comment j'utilise ces termes. Ne vous servez jamais de ces définitions comme argument contre quelqu'un qui s'identifie à une étiquette. Pour des informations plus récentes et complètes, je vous invite à faire vos propres recherches et à écouter les queers ; sans pour autant attendre de nous qu'on vous éduque. La liste se limite à ma propre utilisation de ces termes dans ce livre.

Ace, asexuel-le : qui n'éprouve pas d'attirance sexuelle ; peut éprouver d'autres formes d'attirance comme une attirance romantique, esthétique ou sensuelle non sexuelle. Les meilleurs pilotes de l'espace queer. Pour plus d'infos, consultez asexuality.org (en anglais).

Aro, aromantique : qui n'éprouve pas de sentiments romantiques ou n'en éprouve pas l'utilité, ou ne fait pas la distinction entre une romance et d'autres formes d'intimité émotionnelle. Pour plus d'infos, consultez wiki.asexuality.org (en anglais).

Bisexuel-le : qui est attiré-e par des personnes du même genre et des personnes d'autres genres. Peut être ou non attiré-e par des personnes de tous les genres. Si l'on parle spécifiquement d'attirance romantique, le terme biromantique peut être utilisé.

Cis, cisgenre : qui s'identifie au genre assigné à sa naissance en fonction de ses organes génitaux. Les personnes cis organisent parfois des événements pour que tous leurs amis soient au courant des organes génitaux de leur bébé. Pour plus d'infos, consultez n'importe quel livre du programme scolaire.

Demisexuel-le : personne qui se trouve sur le spectre asexuel, qui éprouve de l'attirance sexuelle mais seulement après avoir développé une connexion émotionnelle profonde. Pour plus d'infos, consultez demisexuality.org (en anglais).

En questionnement : en réflexion sur sa/ses propre(s) identité(s) queer(s).

Facho : abréviation du mot « fasciste ». N'ont pas leur place autour de nos tables de jeu.

Genre : définir ce terme nécessiterait tout un livre. C'est quelque chose d'à la fois intérieur et extérieur, de volontaire et involontaire. L'un des objectifs de la libération queer est d'éliminer le genre involontaire.

Gouine/Goudou : terme péjoratif désignant une personne lesbienne. A été réapproprié par certaines d'entre elles. Ne l'utilisez que si vous êtes lesbienne vous-même.

Hétéro cis : une personne cisgenre hétérosexuelle.

Intersexe : un terme-parapluie désignant les personnes dont le sexe physique ou les caractéristiques reproductrices varient des normes binaires. Pour plus d'infos, consultez interactadvocates.org (en anglais).

Lesbienne à pronom masculin : certaines lesbiennes utilisent un pronom masculin (il) pour exprimer leur identité et leur rejet des rôles genrés féminins traditionnels. Ça ne veut pas dire qu'ils s'identifient à des hommes.

Lesbienne : une étiquette ardemment contestée. La dernière fois que j'ai essayé de la définir, j'avais oublié l'existence des hommes. Évidemment, ce livre inclut toutes les lesbiennes trans, non binaires, intersexes et bi qui s'identifient à cette étiquette, ce mouvement ou cette communauté. Être lesbienne est profondément lié au fait de remettre en question les diktats du patriarcat. Certaines lesbiennes continuent de s'identifier, entièrement ou en partie, à l'identité « femme » et à contester sa signification, tandis que d'autres existent en dehors de la binarité de genre. C'est ainsi que moi, j'utilise cette étiquette ; ne venez pas me chercher là-dessus. Pour plus d'infos et si vous tenez à continuer à apprécier la beauté de ce monde, ne consultez pas Twitter (X).

LGBT : parle généralement des hommes cis gays, parfois des lesbiennes cis. Inclut plus rarement les personnes bi, et encore moins souvent les personnes trans. Ne dites pas que quelque chose est « LGBT » si vous voulez dire « gay » ou « lesbien » et qu'il n'y a aucune représentation bi ou trans.

LGBTQIAP+ : lesbienne, Gay, Bi, Trans, Queer et/ou en questionnement, Intersexe, Ace/Aro, Pan et toute autre identité queer non mentionnée. Utilisez cet acronyme lorsque vous parlez de toute la communauté. Le A ne signifie pas « alliée ».

NB, non binaire : une personne dont le genre se trouve en dehors de la binarité homme/femme. Inclut les personnes genderqueer et genderfluid (à moins qu'iels considèrent leurs genres comme binaires). On peut parfois lire ou entendre « enby », qui correspond à la prononciation anglophone de l'acronyme NB. Aux États-Unis, NB peut également signifier « non-black » (non noir-e), certaines personnes préfèrent donc écrire NBi pour éviter toute confusion. Les genres situés hors de la binarité existaient dans le monde entier avant que l'impérialisme occidental impose une vision étriquée du genre et tente d'effacer ces identités.

Néopronom : un pronom inventé à partir de mots plus ou moins nouveaux, comme ol, ul, æl ou fæ. Si vous ne savez pas comment conjuguer ces pronoms, demandez.

Pansexuel-le : qui éprouve des attirances qui ne sont pas basées sur le genre de la personne. Si l'on parle spécifiquement d'attirance romantique, le terme panromantique peut être utilisé.

Patriarcat : le patriarcat n'est pas qu'une simple observation sur le fait que les hommes dirigent le monde, mais une étiquette qui englobe toutes les règles, normes et lois qui imposent des rôles genrés, des oppressions raciales et la précarité au service de la classe dirigeante. Si ces idées ne vous sont pas familières, il est temps que vous alliez lire des livres écrits par des personnes queers racisées.

Polyamoureux-se : dans ce livre, ce terme fait référence aux personnes qui s'engagent dans des relations avec plusieurs personnes à la fois, dans un cadre où tout le monde est au courant et consentant.

Polycule : si vous et moi sortons avec la même personne, nous faisons partie d'un polycule (comme une molécule mais avec des gens à la place des atomes). Les autres personnes que nous fréquentons en font également partie, etc. Un « polycule entièrement connecté » signifie un groupe de personnes où tout le monde sort avec tout le monde. Une « triade » ou « troupe » désigne trois personnes qui sortent ensemble.

Queer : une insulte réappropriée et terme parapluie pour des personnes LGBTQIAP+, des personnes dont le genre et/ou la sexualité défie les normes oppressives imposées par le patriarcat. Certaines personnes LGBTQIAP+ ne s'identifient pas au terme queer : respectez-le.

SWERF : « Sex Worker-Excluding Radical/Reactionary 'Feminist' », ou « 'féministe' radicale/réactionnaire abolitionniste » est une personne qui se prétend féministe mais lutte contre la libération des travailleur-se-s du sexe et, par extension, toute personne marginalisée à cause de son genre. N'ont pas leur place autour de nos tables de jeu.

TERF : « Transgender-Excluding Radical/Reactionary 'Feminist' », ou « 'féministe' radicale/réactionnaire excluant les personnes transgenres » est une personne qui se prétend féministe mais lutte contre la libération des personnes transgenres et, par extension, toute personne marginalisée à cause de son genre. Elles vocifèrent particulièrement contre les femmes trans, et de grandes organisations TERF entretiennent des liens profonds (et très documentés) avec la droite catholique aux États-Unis. N'ont pas leur place autour de nos tables de jeu.

Trans, transgenre : qui ne s'identifie pas au genre assigné à sa naissance. Peut ou non avoir recours à des procédures médicales pour modifier son corps, et ça ne vous regarde pas. Peut ou non faire correspondre son apparence aux normes cis. Nous, les femmes trans, avons parfois des voix graves, et c'est super stylé.

Transféminine : une femme trans ou une personne trans assignée homme à la naissance qui est non binaire d'une façon en lien avec la féminité.

Valide : vous. ♥



Remerciements

Un grand merci à toutes les personnes qui m'ont encouragée ou conseillée pendant cette aventure, et plus particulièrement Kira Magrann, Ash Kreider, Sean Nittner et Stras Acimovic. Un énorme merci à Christie Fremon pour tes retours détaillés et pertinents, et merci à Alexis, Erin, Miles, Kona, Kari, Djinnaya, Bethany et Ulfrigg pour votre soutien et votre enthousiasme. Merci à ma consultante en stéréotypes lesbiens, Sarah Universe. Merci à toutes les testeur-se-s ! Mention spéciale à Stephanie « la Bête » et à Nadja et Tracy, pilote ace et duelliste lesbienne bien vénère. Merci à Lauren de m'avoir offert le capitaine Cornichon. Merci également à Jonaya pour nos tests ciblés et avoir découvert avec moi ce qui se passe lorsqu'un esprit et un oiseau s'embrassent. Merci à Sean et Karen d'avoir joué à l'époque où vos livrets de personnage étaient Madame Chic et Sauvage.

Merci aux centaines d'autres testeur-se-s et aux milliers de personnes qui m'ont soutenue sur Kickstarter, permettant à ce jeu d'être ce qu'il est devenu. Merci à toutes celles qui se réapproprient ce jeu en proposant des streams, des astuces et des fanarts, et merci aux auteur-ice-s qui ont contribué à amener ce jeu plus loin que je ne l'aurais jamais cru.

Je souhaite créditer Hannah Diaz pour le magnifique nouveau drapeau lesbien qui se trouve sur le navire des héroïnes. Sur *GaySpaceship.com*, vous pouvez retrouver le magnifique logo floral original créé par Soraya Okuda, mon amie, collègue et une incroyable conceptrice et organisatrice qui rend chaque jour le monde meilleur. Vous pouvez également consulter les illustrations originales de cape et d'épée de Chelsea Geter sur Instagram : *@chelseaxgeter*.

Merci à tous les jeux déjà sortis, et plus particulièrement **Masks** de Brendan Conway, **Monsterhearts** d'Avery Alder et **The Watch** d'Ash Kreider, offrant tous des innovations essentielles qui mettent les émotions au centre du jeu. Merci aux Bakers pour le jeu **Apocalypse World** d'origine, et à la communauté qui a tant donné à ce système de jeu.

The TTRPG Safety Toolkit est une ressource créée par Kienna Shaw et Lauren Bryant-Monk pour fournir des outils de sécurité conçus par des membres de la communauté JdR. Retrouvez-la sur *bit.ly/ttrpgsafetytoolkit* (en anglais). Cette boîte à outils décrit des versions des limites, des voiles et de la carte X qui peuvent différer des descriptions de ce livre puisque ce sont des pratiques communautaires mouvantes et pouvant signifier des choses différentes pour chacun-e.

À ma connaissance, la formulation de la carte « Faire le point » est nouvelle, mais aucun droit de propriété n'a été revendiqué. La Palette a été inspirée par l'outil similaire du même nom utilisé dans le RPG **Microscope**. Nul besoin de me créditer si vous trouvez mes formulations de ces outils utiles et que vous souhaitez les utiliser.

Index

A

À l'aide !, 60
 À suivre 17
 Adapter les Manœuvres de meneuse, 94
 Aider, 40
 Âme, (voir Stats)
 Amour courtois, 80
 Arnaqueuse, 86-89
 Aromatiques (histoires), 214
 Ascendants de meneuse, 20
 Ascendants, 20
 Assimilation, 57
 Au centre de la toile, 88
 Audace, (voir Stats)
 Aventures, 166-198

B

Bestialité, 55
 Bête, 54-57
 Beurk, des émotions, 87
 Bretteuse hors pair, 76

C

Café LGBThé, 129-133
 Carte Faire le point, 12
 Carte X, 13
 Ce qui ne peut être défait, 67
 Centre de l'attention, 76
 Changer (de livret), 22
 Chaton apprivoisé, 57
 Chevalière à la rescousse, 64
 Clown de service, 81
 Cœur, (voir Stats)

Colère, (voir États d'âme)
 Commandements, 79
 Comme un sou neuf, 76
 Communier avec les Ombres, 83
 Compagnon fantomatique, 84
 Compagnons sauvages, 72
 Compte à rebours, court terme, 106
 Compte à rebours, long terme, 107
 Comptes à rebours, 105
 Conseils d'en haut, 60
 Continu, 17
 Conviction puissante, 64
 Convictions, 79
 Coup de foudre, 76
 Création de personnage, 49-51
 Culpabilité, (voir États d'âme)
 Curiosité, 71
 Cyber-punkettes, 207

D

Danse astrale, 84
 Déceptions ordinaires, 68
 Défaite, 19
 Définir les enjeux, 103
 Demander pardon, 76
 Dernier combat, 63
 Des épines derrière le masque, 88
 Désespoir, (voir

États d'âme)

Destinée, 59
 Détermination inflexible, 56
 Dévotion toxique, 65
 Dévotion, 63
 Dévouée, 62-65
 Différences relatives, 81
 Divination, 84
 Doigts de fée, 88
 Donner le ton, 100
 Drôles de fréquentations, 84
 Druidesse, 70-73

E

Écouter et apprendre, 80
 Écoutez-moi !, 80
 Éléments narratifs courants, 96
 Éluë, 58-61
 Encore suspecte, 67
 Entourage, 60
 Épreuves, 71
 Esprit, (voir Stats)
 États d'âme, 17
 infliger, 19
 retirer, 18
 Éveil de la nature, 72
 Exemple de partie, 112-117
 Exilée, 78-81
 Expérience, 21-22

F

Familier, 72
 Féroce, 56
 Fiches, 240-242
 Fidèle destrier, 64
 Fin de partie, 111
 Flirter, 8-9

G

Grâce, (*voir* Stats)

I

Il y avait aussi de
 bons jours, 80
 Imposition des mains,
 64
 Indigne, 68
 Insécurité, (*voir* États
 d'âme)
 Intimité, 10, 42-44, 211

J

J'aime les escargots !, 84
 Je n'ai pas ma place
 ici, 81
 Je te vois, 88
 Jouer son rôle, 88

L

La magie de l'amour, 73
 Là-bas, 80
 L'amour n'est pas ma
 destinée, 61
 L'amour triomphe de
 tout, 71
 Lancer les dés, 15, 203
 Le feu de l'action, 75
 Le geek, c'est chic, 85
 Le jour fatidique

approche, 60
 Le masque, 87
 Le moment présent, 75
 Les griffes du passé, 68
 Livrets de person-
 nage, 45, 54-89
 Lucidité du cœur, 72

M

Magie, 214
 Manœuvres de base, 25
 Affronter une
 catastrophe, 29
 Baiser final, lors
 d'une situation
 dangereuse, 44
 Béguin, 42
 Cerner une
 personne, 37
 Combattre, 25
 Faire appel à une
 puissance toxique, 47
 Fin de session, 48
 Influencer avec un
 Ascendant, 40
 Séduire, 34-36
 Soutien émotionnel,
 44-45
 Tituber, 33
 Manœuvres de
 combat avancées,
 207-211
 Manœuvres de la
 meneuse, 92-107
 Manœuvres, 15
 Mon cœur ne m'ap-
 partient pas, 65

N

Narration, 201-202
 Neon City 2099, 134-141

O

Objectif des joueuses,
 7-8
 Ombres, 83, 85
 Oups !, 77

P

Palette, 12, 229
 Par-delà les étoiles,
 120-127
 Personnages non
 joueurs, 20, 40, 95,
 105
 Peur, (*voir* États d'âme)
 Pisteuse, 56
 PJ contre PJ, 26, 209
 Plan perfide, 88
 Positionnement
 narratif, 103
 Postulat (ajuster le),
 213-217
 Pour elle, 63
 Pour la cause !, 64
 Pourquoi ai-je parlé
 des escargots ?, 85
 Pourquoi vous battez-
 vous ?, 65
 Prendre soin de soi, 65
 Principes de la
 meneuse, 90-91
 Progression d'Ascen-
 dants, 20
 Progression, 22
 Puissances toxiques,
 47, 99-100

Q

Qui est le monstre ?, 68

R

Ragots, 60
 Rédemption, 69
 Relations, 51, 244
 Réparer les choses, 67
 Répartie, 77
 Repentie, 66-69
 Reste à ta place !, 61
 Rester de marbre, 80
 Résultat mitigé, (*voir*
 Manœuvres)
 Résultat négatif, (*voir*
 Manœuvres)
 Résultat positif, (*voir*
 Manœuvres)
 Rythme, 110

S

Sacrifice fanatique, 64
 Sans vergogne, 56
 Scénarios, 199
 Script, 231
 Secrets murmurés, 85
 Sécurité, 10-13
 Sombre passé, 67
 Sorcière, 82-85
 Souffler sur les
 braises, 148
 Stats, 16
 Structure de la
 session de jeu,
 108-109

T

Techno-Druidesse, 73
 Tête brûlée, 76
 Toucher naturel, 73
 Tout le monde a droit
 à une seconde
 chance, 68
 Tradition, 79, 81
 Transformation, 56
 Tribade to the bone, 56
 Trois ordres de
 Ferveur, 142-148
 Trop d'émotions, 86

U

Un beau mensonge, 88
 Une conquête dans
 chaque port, 76
 Une fin inéluctable, 61
 Une grande famille, 68

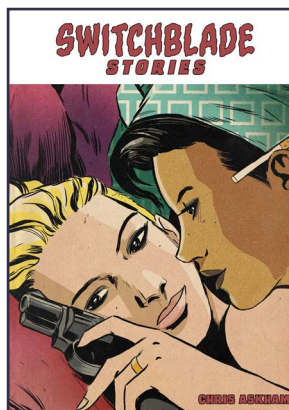
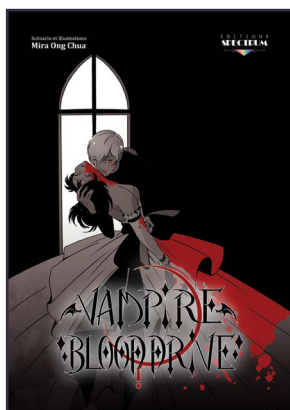
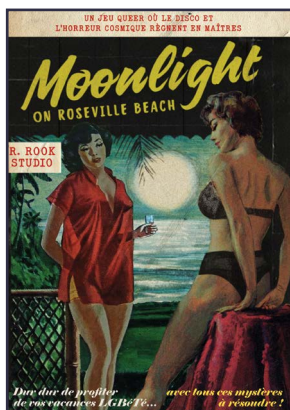
V

Variantes de Manœuvres
 À cœurs ouverts, 211
 Inventer des
 Manœuvres, 204
 L'Étoile éternelle, 175
 L'heure du thé, 205
 Personnaliser les
 Manœuvres de
 base, 205
 Relâcher la pression,
 206
 Tisser des liens, 215
 Varier le sujet de
 l'histoire, 102-103
 Vaurienne, 74-77
 Vérité sanglante, 57
 Violettes Dangereuses,
 149-158
 Vivre heureux-se pour
 toujours, 23
 Vous allez trop bien
 ensemble, 72
 Vous savez à qui vous
 parlez ?, 60
 Voyage onirique, 84
 Vulnérabilité, 10, 40,
 44, 89, 104, 211

EDITIONS SPECTRUM

Des livres, BD et jeux funs ET inclusifs !

LGBT+ - Féminisme - Antiracisme - Écologie



CENTRES D'INTÉRÊT

Palette

Ne PAS inclure

Limites

Voiles

AUTRES NOTES SUR LE CONTENU

Guide de DÉMARRAGE

Vos ami-e-s et vous êtes confortablement installé-e-s pour jouer à *Thirsty Sword Lesbians*. Par où commencer ?

ÉTAPE 1 : RÉUNIR LE MATÉRIEL DE JEU

Pour jouer en présentiel, vous aurez besoin d'au moins :

- ☐ Un crayon pour chaque personne
- ☐ Des dés à six faces, idéalement deux par PJ
- ☐ Un exemplaire des livrets de personnage (disponible sur [SwordLesbians.com](https://swordlesbians.com))
- ☐ Un exemplaire des Références des Manœuvres de base par personne (disponible sur [SwordLesbians.com](https://swordlesbians.com))
- ☐ Au moins un exemplaire de la Fiche des relations
- ☐ Un exemplaire de la Fiche de création de monde et de la Palette
- ☐ Une carte Faire le point et une carte X (au feutre sur du papier bristol, ce sera suffisant)

Il est également utile d'avoir :

- ☐ Du papier bristol, des étiquettes ou de quoi inscrire vos noms et pronoms
- ☐ Des jetons physiques pour représenter les Ascendants de forme ou de couleur différente pour que chaque joueuse ait le sien
- ☐ Des boissons et de quoi grignoter
- ☐ Des lesbiennes

Si vous jouez en ligne, consultez [SwordLesbians.com](https://swordlesbians.com) pour plus d'informations sur les extensions à installer sur la plateforme de jeu en ligne de votre choix.

ÉTAPE 2 : PRÉSENTATION DU JEU

Vérifiez que tout le monde est enthousiaste à l'idée de prendre part à un jeu de romance et d'action qui célèbre l'amour et la puissance queers. Si vous avez un scénario spécifique en tête, vous pouvez également le présenter. C'est aussi le bon moment de vous mettre d'accord toutes ensemble sur le nombre et la fréquence des sessions de jeu.

ÉTAPE 3 : SÉCURITÉ ET CONSENTEMENT

Vos objectifs communs sont que tout le monde soit en sécurité, que tout le monde s'amuse et que l'histoire vous plaise, dans cet ordre d'importance. Les règles sont là pour vous aider. Tout le monde n'a pas les mêmes besoins lorsqu'il s'agit de créer des histoires émouvantes à plusieurs. Vous pouvez consulter notre discussion sur les outils de sécurité en [page 12](#).

Présentez vos règles et mécaniques de sécurité favorites, en vous aidant de ce script si vous le souhaitez :

EXEMPLE DE SCRIPT DE SÉCURITÉ ET CONSENTEMENT

Avant de commencer, parlons de sécurité.

Ce n'est qu'un jeu : le plus important reste de prendre soin les un-e-s des autres.

Il est possible que nos personnages disent ou fassent des choses que nous ne voudrions pas dire ou faire à l'autre. Cependant, nous ne souhaitons pas raconter notre histoire d'une manière qui fasse du mal ou heurte quelqu'un.

Dans ce but, je propose que soit prévenant-e-s et respectueux-ses de chacun-e. Ça convient à tout le monde ?

Faisons attention les un-e-s aux autres, et utilisons les outils de sécurité pour exprimer nos besoins.

On va créer une Palette afin de déterminer ce qui nous fait envie et ce que nous ne voulons pas voir.

On utilisera la carte Faire le point pour proposer des pauses ou des discussions lorsqu'on le jugera nécessaire.

On utilisera la carte X pour supprimer quelque chose de l'histoire si on n'en veut pas. Sans aucune justification ou explication nécessaire ! Si c'est plus simple, on peut faire un X avec nos bras ou simplement dire « X ».

Que pensez-vous de ces outils ?

Faites une pause pour écouter les autres et choisissez d'autres outils si nécessaire.

Vous pouvez ensuite faire la démonstration d'un outil de sécurité en tapotant la carte Faire le point et en demandant si quelqu'un a besoin d'une pause.

ÉTAPE 4 : Le SCÉNARIO

Votre groupe décide de construire un scénario de A à Z ? Utilisez la fiche de création d'univers (page 242) pour décider ensemble du genre, du ton et des thèmes de votre histoire. Elle vous aidera également à créer des PNJ et des conflits intéressants, ainsi qu'une communauté de départ menacée par de dangereuses puissances toxiques.

Vous avez déjà un scénario en tête ? Vous pouvez quand même utiliser la fiche de création de monde pour apprendre ce que vos joueuses attendent de votre scénario et y apporter des changements.

Vous utilisez une campagne ou une aventure préexistante ? Remplissez ensemble votre Palette. Ensuite, si le scénario comprend des questions de création de monde, posez-les à vos joueuses. Les questions relatives aux archétypes viendront plus tard.

Vous avez besoin de plus d'idées ? Consultez le chapitre *Cadres de jeu et aventures* (page 118) !

ÉTAPE 5 : TRANSMISSION DES RÈGLES DE BASE

Avant que vos joueuses ne choisissent leurs stats, expliquez-leur ce qu'elles signifient et quelles Manœuvres les utilisent. L'idéal est que chaque personne ait un exemplaire des Références des Manœuvres de base (page 238).

Vous pouvez leur expliquer les Ascendants ainsi que la Manœuvre **Béguin** à la fin de l'étape Relations de la création de personnage, et les autres mécaniques au fur et à mesure que vous les rencontrez.

Vous pouvez présenter les règles à l'aide de ce script :

SCRIPT D'EXEMPLE DES RÈGLES DE BASE

Ensemble, nous allons raconter une histoire. Lorsque vous me direz ce que fait votre personnage, je vous dirai comment son environnement ou son entourage réagit.

Il est parfois intéressant de se laisser surprendre, donc quand votre personnage fera quelque chose, nous lancerons des dés pour découvrir le résultat.

Si je vous demande de lancer les dés, cela signifie que vous devez lancer deux dés à six faces et en additionner le résultat. En général, vous ajouterez quelque chose à ce total, comme une stat.

Le résultat total nous dira si l'histoire prend une tournure positive, mitigée ou négative.

Les résultats négatifs ne signifient pas forcément que le personnage a échoué ; ils signifient simplement que quelque chose d'intéressant va compliquer sa vie.

Vous verrez comment tout ça fonctionne pendant la partie, et je répondrai à vos questions si vous en avez.

Pour l'instant, jetons un œil aux stats et à leur utilisation :

- + **L'Audace** représente les compétences de maniement d'armes et la puissance, à la fois physique et mentale
- + **La Grâce** représente l'élégance, le sang-froid et l'agilité
- + **Le Cœur** représente la sensibilité et l'expression des émotions
- + **L'Esprit** représente l'intelligence et le savoir
- + **L'Âme** représente la puissance métaphysique et l'intégrité

Chaque stat améliore vos chances d'obtenir un résultat positif lors de certaines Manœuvres.

Si vous pensez que votre personnage sera doué au **Combat**, vous pouvez lui donner plus d'**Audace** ou de **Grâce**.

Si vous voyez votre personnage comme étant perspicace ou sagace, vous pouvez choisir l'**Esprit** afin de mieux **Cerner des gens**.

Si pour vous, votre personnage noue des liens avec les autres en étant honnête ou charmant·e, vous pouvez opter pour du **Cœur** pour la Manœuvre **Séduire**.

Ou si vous pensez qu'il est doué pour réconforter les autres, vous pouvez choisir du **Cœur** ou de l'**Âme** afin d'apporter plus de **Soutien émotionnel**.

Enfin, si votre personnage est intègre et souhaite affirmer ses valeurs dans le cas d'un **Appel à une Puissance toxique**, vous pouvez opter pour plus d'**Âme**.

Il n'y a pas de mauvais choix : ce jeu accueille toutes sortes de duellistes lesbiennes.

Demandez si quelqu'un a besoin d'exemples ou a des questions.

ÉTAPE 6 : CRÉER LES PERSONNAGES

Il est temps pour vos joueuses de découvrir le livret de personnage et de commencer la création de leurs PJ. Le processus est expliqué en détail dans la section **Créer les persos** (page 49).

ÉTAPE 7 : QUESTIONS DE CRÉATION D'UNIVERS LIÉES AUX PERSONNAGES

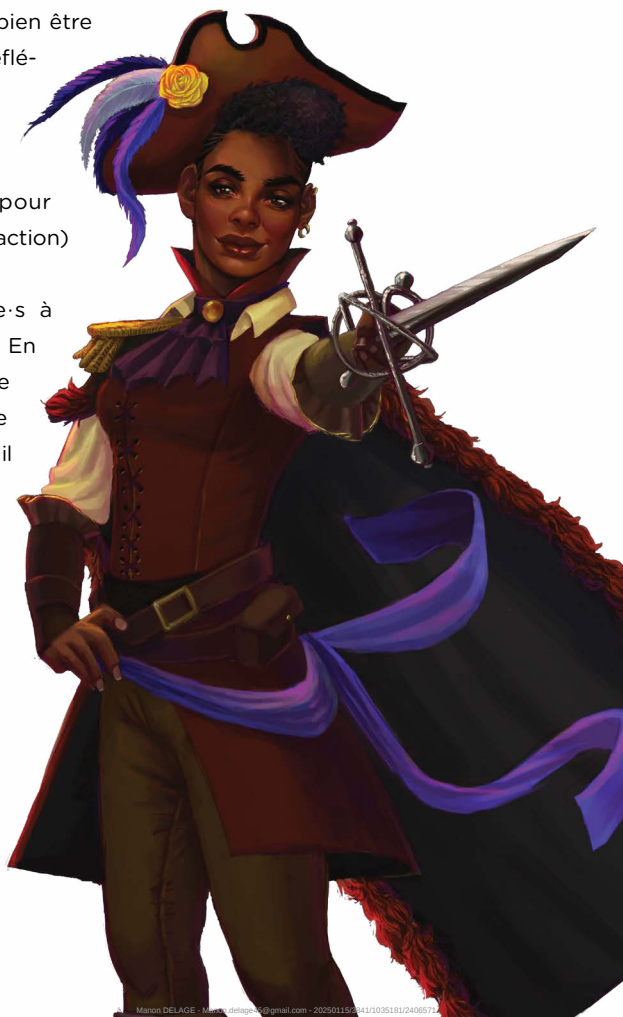
Posez toutes les questions liées aux archétypes pour terminer la création de l'univers ou la mise en place du scénario.

ÉTAPE 8 : PLONGER DANS L'HISTOIRE

Vous pouvez également faire une pause avant de commencer. Ça peut tout aussi bien être une pause de 10 minutes pour réfléchir et adapter votre scénario aux personnages, ou en rester là pour aujourd'hui et attendre la prochaine fois que vous vous retrouvez pour commencer la conversation (et l'action) que sera votre partie.

Vous êtes désormais prêt·e·s à commencer votre conversation. En cas de doute, faites démarrer votre première scène dans une situation de tension ou de danger dans laquelle il est clairement attendu que vos PJ jouent les héroïnes.

Amusez-vous bien !



Références de la meneuse

Principes de la meneuse

- ✦ Faire preuve d'enthousiasme à propos des PJ et de leurs histoires
- ✦ Créer un univers plein d'action et de danger
- ✦ Créer des adversaires intéressants
- ✦ Donner de la place aux émotions des PJ
- ✦ Créer une histoire dynamique et personnelle

Manœuvres principales de la meneuse

- ✦ **Lorsqu'un PJ obtient un résultat de 6- aux dés**, ou que les joueuses vous regardent pour savoir **ce qui se passe ensuite**, utilisez une Manœuvre de meneuse.
- ✦ **Un 6- correspond à une tournure narrative négative**, ce qui n'est pas nécessairement un échec.
- ✦ **Au début de la partie**, utilisez plus de Manœuvres pour introduire du danger et des péripéties.
- ✦ **Lorsque le point culminant de l'histoire approche**, utilisez des Manœuvres qui montrent que ces dangers sont sur le point de se réaliser et des Manœuvres qui s'appuient sur les mécaniques du jeu.
- ✦ **Passez à des Manœuvres moins indulgentes et plus sévères** à l'approche du point culminant, ou utilisez-les dès le départ pour une histoire au ton grave.
- ✦ **Ces Manœuvres sont là pour vous inspirer**, cette liste n'est pas exhaustive.

MANŒUVRES NARRATIVES

- ✦ Mettre en avant l'attrait d'un adversaire
- ✦ Placer un PJ seul face à la tentation
- ✦ Appuyer le dilemme d'un PJ
- ✦ Offrir ce qu'un PJ désire mais à un coût élevé
- ✦ Menacer les relations d'un PJ
- ✦ Offrir un amour conditionnel
- ✦ Donner du pouvoir ou du statut social à un-e rival-e
- ✦ L'amour d'un PJ lui vaut un-e nouvel-le ennemi-e
- ✦ Créer des malentendus et des doutes relationnels
- ✦ Donner un ultimatum
- ✦ Augmenter les enjeux d'un conflit

MANŒUVRES MÉCANIQUES

- ✦ Prendre un Ascendant sur un PJ (décrire pourquoi)
- ✦ Infliger un État d'âme (déterminez avec le PJ lequel est le plus pertinent)
- ✦ Faire **Tituber** vos PJ
- ✦ Proposer de l'EXP en échange d'une décision imprudente (et infliger potentiellement un État d'âme en cas de refus)

MANŒUVRES DE MENEUSE LIÉES AUX ARCHÉTYPES

<i>La Bête</i>	+ Lui montrer les conséquences du refus de se conformer + Punir ses ami-e-s pour avoir toléré sa présence + Décrire les dommages collatéraux (physiques ou non)
<i>L'Élue</i>	+ Un-e admirateur-riche ou un-e adversaire vient tout compliquer + Sa Destinée s'abat sur elle + La juger pour s'être associée au petit peuple (ou l'inverse)
<i>La Dévouée</i>	+ Faire ressortir les problèmes liés à sa Dévotion + La mettre face à un choix difficile ayant pour enjeu sa Dévotion + Lui présenter des fanatiques parmi des alliés comme des ennemis
<i>La Repentie</i>	+ La juger sur son affiliation précédente + Lui rappeler ses méfaits passés + Lui faire subir de l'hypocrisie impunie
<i>La Druidesse</i>	+ Trahir sa confiance naïve + Menacer la nature + La placer hors de son élément
<i>La Vaurienne</i>	+ Lui montrer le mal qu'elle a fait à quelqu'un + La tenter avec un-e amant-e dangereux-se + Faire en sorte que les conséquences la rattrapent
<i>L'Exilée</i>	+ Introduire une requête inconfortable de son Autorité + Créer une contradiction entre deux commandements ou convictions + Lui montrer l'importance d'un commandement
<i>La Sorcière</i>	+ Un monstre lui demande de l'aide + La juger pour sa bizarrerie ou ses ami-e-s + Juger les ami-e-s qui se sont associé-e-s à elle
<i>L'Arnaqueuse</i>	+ Révéler ses secrets ou menacer de le faire + Montrer quelqu'un en train de se rendre vulnérable et d'en pâtir + Menacer ce à quoi elle tient sans l'admettre

Que Faire en cas de doute

Demandez : « **Que faites-vous ?** » Si les joueuses ne savent pas quoi faire, introduisez une menace ou un mystère.

Si vous ne savez pas quelle décision prendre, dites « oui » ou envisagez d'**Affronter une catastrophe**. Si vous ne savez pas quelle Manœuvre de meneuse choisir, voici quelques suggestions.

MANŒUVRES PÉRILLEUSES

Combattre

- + **Résultat négatif** : L'adversaire atteint un objectif ou force le PJ à **Tituber**.

Affronter une catastrophe

- + **Résultat mitigé** : Discutez de son sacrifice ou offrez-lui un choix : subir la catastrophe ou accepter l'aide d'un PNJ dangereux et lui donner un Ascendant.
- + **Résultat négatif** : Faites advenir le danger qui les menaçait. Ça peut être purement narratif, ou vous pouvez leur infliger un État d'âme ou demander au PJ de **Tituber**.

MANŒUVRES SENTIMENTALES

Séduire

- + **Résultat négatif** : Demandez à un PJ d'avoir le **Béguin** sur un PNJ dangereux, ou introduisez une nouvelle menace ou rival-e.

Cerner une personne

- + **Résultat négatif** : La cible de la Manœuvre découvre un lourd secret.

Prendre l'Ascendant

- + Tentez les PJ avec de l'EXP pour qu'elles fassent ce que le PNJ veut, surtout lorsque cela a un lien avec le conflit émotionnel du PJ.

MANŒUVRES RÉPARATRICES

Soutien émotionnel

- + **Résultat négatif** : Une nouvelle menace interrompt le moment, ou quelqu'un vous voit et interprète mal la situation. Si vos joueuses sont d'accord, la tentative de soutien émotionnel peut mener à un malentendu entre les personnes présentes.

MANŒUVRES SPÉCIALES

Faire appel à une Puissance toxique

- + **Résultat négatif** : Donnez au PJ la preuve convaincante d'un mensonge, ou montrez l'avancée de la puissance toxique.

GÉRER LES PNJ

Les PNJ accepteront souvent de s'ouvrir à un PJ qui lui donne du **Soutien émotionnel**, et obéira généralement à un PJ qui l'**Influence**. Si le PJ en demande trop, décrivez-lui ce dont le PNJ a besoin pour être convaincu. N'oubliez pas qu'une carte X peut être utilisée si quelqu'un est mal à l'aise face à une tentative d'**Influence**.

ÉTATS D'ÂME DES PNJ

Les PNJ qui posent une menace importante peuvent être vaincus lorsqu'ils reçoivent un ou plusieurs états d'âme, jusqu'à un maximum de 5 pour les ennemis les plus résistants. Les ennemis particulièrement dangereux (c'est vous qui décidez) déclenchent une Manœuvre de meneuse supplémentaire lorsqu'ils reçoivent un état d'âme, y compris son dernier avant d'être vaincu.

<i>Colère</i>	+ S'en prendre à un témoin et le blesser + Endommager quelque chose qui rendra le champ de bataille encore plus dangereux, comme une structure, un barrage, un cercle magique ou un noyau énergétique
<i>Peur</i>	+ Déployer une nouvelle stratégie ou défense, comme déclencher un piège ou prendre quelqu'un en otage + Forcer les PJ à choisir entre le laisser s'échapper et une autre catastrophe
<i>Culpabilité</i>	+ Dénoncer ce que les PJ ont fait de mal + S'en prendre aux spectateur·rices pour éliminer tout témoin
<i>Désespoir</i>	+ Proposer un marché + Appeler des renforts
<i>Insécurité</i>	+ Faire passer la violence au niveau supérieur : des mots aux armes, des armes aux intentions meurtrières, des intentions meurtrières à négliger son propre bien-être ou les dommages collatéraux + Dénoncer les insécurités des PJ

MANŒUVRES DE BASE

STATS

- + **Audace** : Maniement des armes et force
- + **Grâce** : Élégance et agilité
- + **Cœur** : Sensibilité émotionnelle et persuasion
- + **Esprit** : intelligence et savoir
- + **Âme** : Intégrité et exploits métaphysiques

EXPÉRIENCE

- + **Gagnez de l'EXP** lorsque vous obtenez un résultat négatif (6-) ou si une Manœuvre vous demande de le faire.
- + **Gagnez un niveau** dans votre livret de personnage en dépensant 5 points d'EXP (ou 3 si vous faites un one-shot). Vous pouvez vous imaginer un nouveau costume lorsque vous prenez un niveau !

OBJECTIFS DES JOUEUSES

Plonger dans l'action

Écoutez votre cœur, allez au-devant du danger et soyez extraordinaires.

Des émotions profondes, puissantes et fréquentes

Vivez les grands dilemmes émotionnels de votre personnage et ses relations. Partagez ce que ressent votre personnage pour que les autres joueuses puissent l'inclure dans leur jeu.

Faites preuve d'enthousiasme à propos des autres PJ et de votre histoire

Faites de la place et créez des opportunités pour mettre les autres sur le devant de la scène. Imaginez des dynamiques intéressantes ou dramatiques entre les PJ.

Battez-vous pour la justice et la liberté

Vos PJ ne sont pas de parfaits modèles de vertu ; elles peuvent être des lesbiennes catastrophiques, des personnes imparfaites... Mais elles devraient au moins tendre vers une lutte pour des principes admirables.

MANŒUVRES PÉRILLEUSES

Combattre

Lorsque vous souhaitez mettre quelqu'un à terre en utilisant la violence, lancez 2d6 + **Audace**

ou **Grâce** :

- 10+** Choisissez 3 options et votre adversaire en choisit 1 qui s'applique à vous en réaction
- 7-9** Choisissez 2 options et votre adversaire en choisit 1

- + Draguez ou provoquez votre adversaire et gagnez un Ascendant sur lui
- + Votre violence physique ou verbale lui inflige un État d'âme
- + Créez une opportunité pour un-e allié-e à l'aide d'une prouesse ou d'une distraction
- + Prenez un objet à votre adversaire ou adoptez une posture supérieure

AFFRONTER UNE CATASTROPHE

Lorsque vous repoussez vos limites pour accomplir quelque chose d'extraordinaire qu'une autre Manœuvre ne permet pas, ou pour éviter un danger qui vous menace vous ou quelqu'un d'autre, dites ce que vous acceptez de sacrifier et choisissez votre approche :

- + Puissance, résistance ou courage. **+Audace**
- + Rapidité ou élégance. **+Grâce**
- + Charme ou perspicacité sociale. **+Cœur**
- + Intelligence ou savoir. **+Esprit**
- + Volonté ou compétence métaphysique. **+Âme**

10+ Faites-le avec style. Au choix de la meneuse, vous pouvez aussi apprendre une nouvelle information, découvrir une nouvelle opportunité ou gagner un Ascendant sur quelqu'un.

7-9 La meneuse vous propose un dilemme difficile ou un succès contre un sacrifice.

TITUBER (MANŒUVRE DE RÉACTION)

Lorsque vous subissez une attaque physique ou émotionnelle violente, choisissez une option parmi les suivantes en fonction du nombre d'États d'âme que vous avez.

4-5 États d'âme :

- + Vous êtes impuissant-e pour le reste de la scène.
- + Vous subissez une cuisante humiliation et cela se saura ; cela peut être la conséquence d'un échec durant la confrontation ou d'une confession faite dans le feu de l'action.
- + Choisissez 2 options de la liste « 0-3 États d'âme ».

0-3 États d'âme :

- + Vous vous en prenez à une personne dont l'opinion est importante pour vous : provoquez-la pour qu'elle fasse quelque chose de déraisonnable ou de dangereux, et si vous avez un Ascendant sur elle, utilisez-le.
- + Vous hésitez ou trébuchez et votre adversaire gagne une opportunité.
- + Vous serrez les dents et encaissez ; marquez deux États d'âme.

MANŒUVRES SENTIMENTALES

Séduire

Lorsque vous tentez de plaire physiquement ou émotionnellement à quelqu'un, lancez 2d6 + **Cœur** :

10+ Gagnez un Ascendant sur votre cible et cette dernière choisit 1 option

7-9 Gagnez un Ascendant sur votre cible, sauf si elle décide de choisir 1 option

- + Être troublé-e et embarrassé-e
- + Promettre d'offrir ce qu'il croit que vous désirez
- + S'abandonner au désir

CERNER UNE PERSONNE

Lorsque vous essayez de comprendre quelqu'un, lancez 2d6 + **Esprit** (+3 si vous dépensez un Ascendant) :

10+ Vous pouvez poser 2 questions, tout de suite ou plus tard dans la scène

7-9 Vous pouvez poser 2 questions, mais la cible peut en poser 1 en retour

- + Que ressens-tu à propos de _____ ?
- + Qu'espères-tu obtenir de _____ ?
- + Comment pourrais-je te convaincre de _____ ?
- + Qu'aimes-tu le plus ?
- + Que ressentirais-tu si je _____ ?

INFLUENCER AVEC UN ASCENDANT

À tout moment, **dépensez un Ascendant** sur quelqu'un pour effectuer l'action suivante :

- + Lui proposer de l'EXP en échange de quelque chose (l'Ascendant n'est pas dépensé si la personne refuse).
- + Découvrir comment lui faire faire ce que vous voulez (pour un PNJ, dépenser l'Ascendant peut simplement signifier qu'il accepte).
- + Ajouter 1 à votre jet de dés contre cette personne (après avoir lancé).
- + Ajouter ou retirer 1 à n'importe lequel de ses jets de dés (après avoir lancé).

Chaque PJ ne peut dépenser qu'un seul Ascendant pour augmenter ou réduire un jet de dés.

BÉGUIN

Lorsque vous avez le Béguin pour une personne (c'est vous qui décidez), expliquez pourquoi, donnez-lui un Ascendant sur vous et répondez à la question de la section **Vérités du cœur et de l'épée** de votre livret de personnage.

Le Baiser Final, lors d'une situation dangereuse

Lorsque deux personnages s'embrassent enfin après un moment de tension, chacun-e gagne un +1 continu pour se mettre en sécurité et protéger l'autre jusqu'à la fin de la scène.

Si plus de deux personnages s'embrassent dans ces circonstances, tous les personnages concernés obtiennent ce bonus. Pour déclencher cette Manœuvre, chaque participant-e doit être enthousiaste à l'idée de ce baiser.

PROGRESSION D'ASCENDANT

Si vous gagnez votre quatrième Ascendant sur un personnage, un grand moment de lucidité vous permet d'apprendre quelque chose sur lui dont il n'a pas conscience lui-même ;

la joueuse vous dit ce que vous apprenez (et peut demander des idées à la meneuse). Vous choisissez si vous souhaitez partager ce que vous avez compris avec le personnage ou non. Enfin, vous perdez tous vos Ascendants sur lui sauf un et vous gagnez 2 points d'EXP.

MANŒUVRES RÉPARATRICES

Soutien émotionnel

Lorsque vous offrez du soutien d'une manière qui puisse toucher cette personne, lancez 2d6 + **Cœur** ou **Âme** (+3 si vous dépensez un Ascendant) :

- 10+** Si elle s'ouvre à vous, elle choisit 1 option et vous pouvez soit en choisir 1, soit prendre un Ascendant sur elle
- 7-9** Si elle s'ouvre à vous, elle choisit 1 option
 - + Retirer un État d'âme
 - + Gagner 1 EXP
 - + +1 à suivre
 - + La meneuse vous donne une information sur un obstacle auquel l'un-e de vous fait face.

Si le personnage a le **Béguin** pour vous, il peut choisir une option supplémentaire.

Si vous avez le **Béguin** pour le personnage et qu'il refuse de s'ouvrir à vous... aïe, ça pique. Vous subissez un État d'âme.

MANŒUVRES SPÉCIALES

Faire appel à une Puissance toxique

Lorsque vous parlez avec une puissance toxique, posez votre question et lancez 2d6 + **Âme** :

- 10+** Elle répond à votre question et vous offre un +1 pour un futur jet de dés concernant cette information
- 7-9** Elle répond à votre question et la meneuse choisit 1 option
 - + Elle vous prend quelque chose, que ce soit du savoir, de la réputation ou quelque chose de physique.
 - + Vous gagnez un État d'âme.
 - + Elle gagne un Ascendant sur vous.

Fin de session

Chaque joueuse gagne 1 EXP si, au cours de la session :

- + Un PJ a avoué son amour à quelqu'un.
- + Un PJ a sapé une oppression ou apaisé une situation violente.
- + Un PJ s'est jeté au-devant du danger avec audace et panache.
- + Une joueuse a utilisé un outil de sécurité, comme la Palette ou une carte Faire le point

Création collaborative d'univers

Utilisez ceci pour approfondir collectivement le cadre de votre partie de **TSL**. N'hésitez pas à ajouter d'autres éléments à ceux proposés dans les listes ; ce ne sont que des exemples. La meneuse peut s'inspirer de ce processus pour créer ses propres cadres de jeu et s'assurer que tous les archétypes et leurs Manœuvres ont des éléments sur lesquels rebondir dans l'univers.

GENRE ET TON

- ✦ À quel genre appartient notre histoire ?

Fantasy historique, fantasy classique, space opera, SF urbaine, immortels cachés des temps modernes, intrigues politiques, punk, fanfic d'œuvres existantes...

- ✦ Quel ton souhaitons-nous adopter ?

Rigolo, grave, cathartique, évasion, power fantasy, doux, anxieux...

- ✦ Quels éléments correspondant à ces genre et ton souhaitons-nous voir dans l'histoire ? Que préférons-nous ne pas retrouver ? (À reporter sur la Palette.)

COMMUNAUTÉ

Les PJ font partie d'une communauté qui partage des valeurs féministes et positives, bien que tout ne soit pas parfait.

- ✦ Quels sont la taille et l'impact de cette communauté ?

Un couvent secret, un groupe social respecté, une communauté insulaire, un village célèbre, les gardiennes de la grande bibliothèque, une ville abandonnée, une métropole scintillante, un groupe de vagabondes, une flotte de pirates, une horde redoutable, un continent sauvage, un continent goudronné, des villages éparés sur une planète hostile, une planète très développée, des habitations sur un astéroïde, la moitié d'un système stellaire contesté, toutes les planètes d'un système stellaire (sauf une ?), éparpillée dans l'espace, une union galactique...

- ✦ Qu'est-ce qui est particulièrement positif à propos de cette communauté ?

Un soutien émotionnel solide, du troc de compétences, un gouvernement vertueux, une forteresse bien protégée, une sagesse acquise d'expériences variées...

- ✦ Quel PNJ incarne parfaitement cette vertu ? Qu'attend-iel des PJ ?

- ✦ Un défaut grave de votre communauté ?

Suffisante, ignorante, agressive, indécise, ressources surexploitées, hédoniste, dépendante d'une activité problématique, angles morts moraux, structure du gouvernement injuste

- ✦ Quel PNJ incarne parfaitement ce défaut ? Qu'attend-iel des PJ ?

- ✦ Décrivez au moins un lieu associé à cette communauté. En quoi est-il idéal pour un duel à l'épée ?

PUISSANCES TOXIQUES

Des puissances toxiques menacent le bien-être de votre communauté. Générez-en deux en répondant aux questions suivantes pour chacune d'entre elles :

Puissance toxique 1	Puissance toxique 2

- ✦ Menacent-elles votre communauté de l'intérieur ou de l'extérieur ?

--	--

- ✦ Que désirent-elles ?

Domination, ordre, sécurité, guerre, conformité, silence, possession, humiliation, saboter vos exploits...

--	--

- ✦ Pourquoi sont-elles aussi dangereuses ?

Chantage, magie, aucune pitié, position sociale, nombre, génie du mal, pouvoir divin, a des agents partout, compétences de combat, manipulation, contrôle des médias, avantage technologique...

--	--

- ✦ Qu'ont-elles d'attrayant ?

--	--

- ✦ Décrivez au moins un lieu associé à chaque puissance toxique. En quoi serait-il idéal pour un duel à l'épée ?

--	--

- ✦ Créez un PNJ pour incarner chaque puissance toxique.

--	--

- ✦ Quel est le lien entre ces puissances toxiques ?

Rivaux, ennemies, alliées, ignorent l'existence de l'autre

--	--

FICHE DES RELATIONS

Chacun·e votre tour, présentez votre personnage : son nom, ses pronoms, son apparence, un résumé de son conflit émotionnel ainsi que les mécaniques de son archétype qui auront un impact sur ses relations avec les autres. Ensuite, servez-vous des questions liées aux archétypes suivantes pour nouer des relations. Ce processus est collaboratif et les deux parties doivent accepter la relation.

Lorsque tous les PJ ont répondu aux questions, chaque joueuse donne zéro, un ou deux Ascendants aux autres en fonction de l'emprise émotionnelle qu'ils exercent sur leur personnage.

RELATIONS DE LA BÊTE

Qui vous fait penser à une bête ?

Qui vous fait penser à une proie ?

Qui vous a vue au summum de votre bestialité ?

RELATIONS DE L'ÉLUE

Qui croit en l'importance de votre Destinée ?

Qui vous fait vous sentir normale ?

Qui compte autant pour vous que votre Destinée ?

RELATIONS DE LA DÉVOUÉE

Est-ce qu'un autre PJ est l'objet de votre Dévotion ?

Qui prend soin de vous lorsque vous ne le faites pas ?

Qui avez-vous sauvé d'un sort terrible ?

RELATIONS DE LA REPENTIE

À qui avez-vous fait le plus de mal ? Sait-elle que c'était vous ?

Qui croit en vous plus que vous ne le faites ?

Qui vous confie des choses qu'elle ne confie à personne d'autre à cause de votre passé ?

RELATIONS DE LA DRUIDESSE

Qui voit votre potentiel ?

Qui pense que vous êtes parfaite comme vous êtes ?

Qui pensait avoir eu un rendez-vous romantique avec vous alors que pour vous, ce n'était qu'amical ?

RELATIONS DE LA VAURIENNE

*Pour qui aviez-vous le **Béguin** jusqu'à récemment ?*

Qui est le nouvel objet de votre désir ?

Qui a presque autant de classe que vous ?

RELATIONS DE L'EXILÉE

Qui vous rappelle votre maison ?

Qui est la plus excentrique parmi vos nouvelles compagnes ?

Qui est votre modèle pour apprendre les coutumes locales ?

RELATIONS DE LA SORCIÈRE

Qui ne vous trouve pas si bizarre que ça ?

Contre qui les Ombres vous ont avertie ?

Qui est votre référence de normalité ?

RELATIONS DE L'ARNAQUEUSE

Qui a aperçu ce qui se trouvait derrière votre masque ?

Qui a été la plus grande victime de vos supercheries ?

Qui vous inquiète le plus ?

Les épées s'entrechoquent et les cœurs s'emballent

Des duels qui s'achèvent sur un fougueux baiser. Des sorcières qui développent leurs pouvoirs en aidant les autres à trouver l'amour. Des entremetteurs itinérants aux commandes d'un vaisseau conscient et gay. Croiser le fer ou un regard d'acier... Il est mille et une façons inattendues de se lier à l'autre.

Thirsty Sword Lesbians rend hommage aux amours, à l'énergie et à l'existence des personnes queer. Vous aimez les personnages lesbiens tiraillés par leurs émotions ? Alors ce jeu est fait pour vous !

Vous trouverez dans cet ouvrage :

- ✦ Du flirt, des duels à l'épée et de la répartie cinglante, le tout servi par un système conçu pour jouer du drama en toute sécurité émotionnelle
- ✦ Une interprétation novatrice du système Powered by the Apocalypse
- ✦ 9 livrets de personnage
- ✦ Des conseils pour maîtriser
- ✦ Des graines de scénario et de nombreux cadres de jeu
- ✦ Des règles alternatives pour mettre en valeur différentes identités, liens émotionnels et éléments de cadre
- ✦ Des astuces pour adapter n'importe quel cadre de jeu où les épées s'entrechoquent et les cœurs s'emballent



14,99 €

EDITIONS
SPECTRUM



gay spaceship games

