

Pour jouer

- 2 à 5 joueurs
- Matériel :
 - 8 dés à 6 faces (d6)
 - Une pile de jetons (environ 8 par joueur)
 - Un marqueur de tours

Préparation

- Les joueurs décident des rôles ou les tirent au sort :
 - l'un est le protagoniste, c'est à dire qu'il va chercher à faire atteindre son objectif au personnage principal sur lequel se centre l'histoire¹
 - un autre est antagoniste, c'est à dire qu'il va tout faire pour générer conflits et épreuves contre le personnage principal
 - les autres sont neutres, c'est à dire qu'ils sont libres d'aller à leur guise dans le sens du protagoniste ou de l'antagoniste
- Le protagoniste crée son personnage principal :
 - Il lui invente un nom
 - Un objectif (qui ne doit pas être trop immédiatement réalisable²)
 - Ses motivations (pourquoi veut-il atteindre cet objectif ? En quelques mots)
 - Et deux traits :
 - Une chose chère au personnage
 - Une chose contre laquelle il lutte
 - Il commence le jeu avec 4d6
- Chaque joueur possède 5 jetons au départ

Narrations libres

- Un joueur établit la situation : il décrit le lieu et les personnages et éléments en présence du personnage principal. On appelle ce rôle temporaire « metteur en scène »
 - Le metteur en scène s'empare du marqueur de tours
 - La situation initiale est toujours décrite par l'antagoniste. Elle lance le personnage principal sur la quête de son objectif
 - Tous les autres joueurs peuvent faire des suggestions
 - Le metteur en scène a le dernier mot sur ce qui se produit ou non, mais il ne peut pas s'opposer aux actions du protagoniste
 - Tout joueur peut interpréter les personnages que rencontre le personnage principal
- Le protagoniste décrit les actions que son personnage entreprend au cœur de la situation
 - Tant que personne ne déclare d'épreuve, il joue son personnage à sa guise³
 - Le metteur en scène développe le décor et développe la situation en répondant aux actions décrites par le protagoniste et en acceptant ou en refusant les propositions des autres joueurs
 - Le protagoniste peut déclarer la fin de la scène quand il veut, le joueur à gauche du metteur en scène devient metteur en scène à son tour : il s'empare du marqueur de tours et il doit alors établir une nouvelle situation (dans la continuité ou pas de celle qui vient de se finir)

1 À tester : le protagoniste cherche à éviter d'atteindre l'objectif et les autres essaient de le faire réussir

2 Ni trop difficile ?

3 Préciser ce que cela implique en terme de propositions et d'autorité

- Quand le protagoniste est metteur en scène, il jouit d'une liberté plus grande, à lui d'en profiter
- Quand un joueur (quel qu'il soit) veut mettre à l'épreuve le personnage principal, il doit miser des jetons parmi ceux qu'il possède
 - Il y a alors épreuve (voir ci-dessous)

Épreuves

- Lorsque des joueurs ont misé des jetons, cela signifie que sa dernière action décrite peut échouer
 - Un joueur déclare l'épreuve en misant autant de jetons qu'il veut, les autres peuvent renchérir d'autant qu'ils le désirent
 - Le but des mises est de gagner le droit de narrer l'issue de l'épreuve, c'est le joueur qui a misé le plus de jetons qui gagnera ce privilège
 - Quand plus personne ne renchérit, l'épreuve commence
 - Les jetons misés seront défaussés à l'issue de l'épreuve
- Le protagoniste lance tous les d6 qu'il possède (4 au départ, ce qui avoisine des probabilités de 50% de réussite)
 - Quand il obtient un « 1 » sur au moins un de ses d6, l'action est un échec
 - Effet : il perçoit un nouveau d6 qu'il ajoute à ceux qu'il possède déjà (plus il possède de d6, plus il risque d'échouer dans ses épreuves)
 - Le joueur ayant misé le plus de jetons narre son échec en s'en tenant aux conséquences de l'action entreprise (de la même façon, moins il possède de dés, moins il risque d'échouer)
 - Quand il n'obtient pas un seul « 1 » sur la totalité de ses d6, l'action est un succès
 - Effet : il se défausse d'un de ses d6
 - Le joueur ayant misé le plus de jetons narre son succès en s'en tenant aux conséquences de l'action entreprise
- Défaussez vos jetons misés une fois l'épreuve finie
- Une épreuve sonne la fin d'une scène.
 - Le joueur à la gauche du metteur en scène devient metteur en scène à son tour

Utilisation des traits

- Le protagoniste peut inclure dans la description de ses actions une relation à l'un de ses traits
 - Si la relation va dans le sens du trait, il peut lancer moins de dés lors de la prochaine épreuve
 - Conséquence : s'il échoue, il encaissera autant de dés qu'il a soustrait à son épreuve +1
 - Si la relation contrarie l'un des traits, il peut éviter de lancer les dés pour la prochaine épreuve

Les transactions de jetons

- Quand un joueur apprécie la narration ou la description faite par un autre, il peut lui donner un jeton de la pile

Fin de la partie

- Le personnage ne peut atteindre son objectif que s'il parvient à se défausser de tous ses d6
- Il n'échoue à atteindre son objectif que s'il cumule 8d6
 - C'est le joueur qui possède le plus de jetons qui narre la fin de la partie.
 - En cas d'égalité, partagez la narration de fin