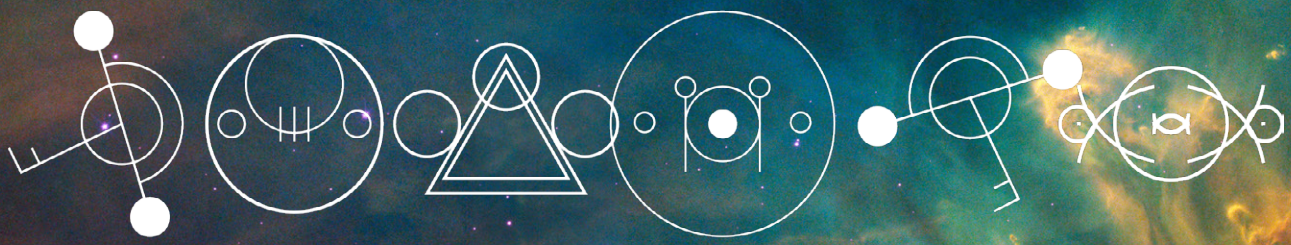
Πλανήτες

– LES MIGRANTS DE L'ESPACE –



DENDROBAT PRODUCTIONS

Les images utilisées en fond de page et en couverture sont des images libres de droits, issues de la NASA.
Les illustrations intérieures sont de Pascal Blanché (https://www.artstation.com/pascalblanche), avec son aimable autorisation.

Πλανήτες

– LES MIGRANTS DE L'ESPACE –

Planétès : du grec ancien πλανήτες (« errants, vagabonds »).

Dendrobat Productions présente

Planétès

un jeu de **Tolkraft** sur une idée de **Rappar** développée par **Chams** pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce texte est écrit majoritairement au féminin : cela ne signifie aucunement que seules des femmes peuvent jouer au jeu ; il s'agit juste d'un parti pris appuyant la démarche de Paul Czege (fondateur du défi) qui a déclaré « *Un de mes objectifs pour le défi #Threeforged était d'aider les gens qui veulent créer des jeux de rôles — en particulier les femmes et les minorités* ».

“

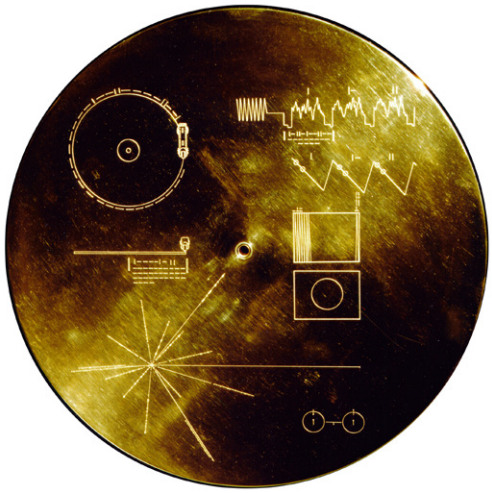
Notre monde est perdu !

Il est inutile de se bercer d'illusions et d'espérer une solution providentielle qui ne viendra pas : nous l'avons fait pendant trop longtemps, nous sommes restés passifs quand il était encore temps d'agir, nous nous sommes alanguis dans la complaisance… et il est trop tard désormais. Nous en payons le prix.

La terrible vérité, celle qu'il nous faut maintenant accepter — et non fuir —, c'est que nous ne pouvons plus rester ici, et qu'il va nous falloir affronter le plus affreux déchirement qui soit : il nous faut quitter notre planète, quitter le sol qui nous a vus naître, et ce afin de pouvoir survivre.

Mais nous n'errerons pas sans but parmi les astres et les étoiles, car dans cette abyssale et noire perspective, un espoir venu du fin fond de l'espace scintille ardemment. Cet espoir à la forme d'un disque plat et brillant, appelé “The Sounds of Earth”. Il montre la localisation d'une lointaine planète bleue à l'écosystème riche et varié, il montre ses habitants, un peuple accueillant et uni dans ses différences ; il montre un endroit où commencer une nouvelle vie, où bâtir un foyer, où élever une famille, il montre… un avenir pour nous tous !”

THE SOUNDS OF EARTH



Le **disque de Voyager** (ou Voyager Golden Record) est un disque de cuivre recouvert d'or de 30 centimètres de diamètre — titré *The Sounds of Earth* — qui fut embarqué en 1977 à bord des deux sondes spatiales Voyager 1 et 2.

Il a pour ambition d'être une bouteille à mer destinée à des extra-terrestres ou aux hommes de demain ; et comprend de nombreuses informations sonores et visuelles sur la Terre et ses habitants, afin de dépeindre au mieux la variété des formes de vies, des peuples et des cultures terrestres.

Accompagné d'un stylet et d'instructions en permettant la lecture, il contient — encodés analogiquement — des salutations en 55 langues, des photographies de la Terre et du corps humain, des extraits de musiques variées, des tables de conversions de nos unités, des textes, des enregistrements du vent ou encore d'animaux…

La NASA a estimé que le disque et les sondes Voyager elles-mêmes survivront plus longtemps que la Terre et que le Soleil.

INTRODUCTION

Planétès est un jeu de rôles narratif pouvant se jouer à partir de deux joueuses, et jusqu'à 6 ou 8 si vous vous sentez capable d'animer une large tablée.

Le jeu peut se pratiquer avec des enfants dès l'âge de 9 ou 10 ans en maximisant l'aspect "aventure" au détriment de l'aspect "drame" ; mais il prendra tout son sens et sa portée avec des adolescents ou des adultes.

Il propose d'incarner des extra-terrestres qui vont quitter leur monde mourant afin de migrer vers la Terre qui leur est apparue, au travers les enregistrements du « Voyager Golden Record » comme une terre d'asile idyllique.

Le jeu se déroule en trois phases et un épilogue optionnel qui pourront être directement successifs ou séparés par des ellipses temporelles.

PHASE 1 : LE DÉPART

Définit les personnages et met en scène les préparatifs pour leur périple.

PHASE 2 : LE VOYAGE

Met en scène les péripéties que les personnages vont devoir traverser pour rejoindre la Terre.

PHASE 3 : L'ARRIVÉE

Met en scène l'arrivée sur Terre et les premières relations avec les êtres humains.

L'ÉPILOGUE

Apporte une conclusion à l'histoire des personnages ou à celle des migrants extra-terrestres d'une manière générale.

Les conflits dans le jeu seront résolus par un système très simple, à base de cartes à jouer.

RÔLES

Pour jouer, l'une des participantes endosse le rôle de l'Exil : elle anime le décor, interprète les Personnages non-joueurs (PNJ), rebondit sur les idées des joueuses et fait progresser l'histoire…

Les autres participantes incarnent un ou des migrants : ce sont les Personnages-Joueuses (PJ).

PRINCIPES

Les PJ et l'Exil ont exactement le même pouvoir narratif : chacune doit se sentir libre d'ajouter des éléments nécessaires au récit, dans la mesure où toute la tablée est d'accord pour les accepter.

Les joueuses incarnant les migrants doivent être proactives. Ce sont elles qui doivent mener des actions pour faire en sorte que leurs personnages avancent et réussissent le voyage vers la Terre. Elles sont force de proposition et ne doivent pas se contenter d'attendre passivement le récit de l'Exil.

La joueuse qui incarne l'Exil a la responsabilité de « pimenter » le récit des migrants. Elle ajoute de l'adversité, propose des obstacles, interagit avec les PJ via les PNJ et le décor.

Certains thèmes difficiles risquent d'être abordés en cours de partie : violence physique, psychologique, sexuelle… Si certains membres de la tablée ne se sentent pas à l'aise avec de tels sujets, il convient de le signaler — sans avoir à se justifier — en amont de la partie, afin que les sujets sensibles soient évités (ou au pire éludés) en cours de jeu.

Incidemment, si certains sujets émergent en cours de partie et mettent mal à l'aise l'une des joueuses, elle pourra le signifier en croisant ses bras en X sur sa poitrine. La tablée dans son ensemble devra alors éluder le sujet sensible et reprendre la narration, sans chercher à demander des justifications ou des explications.

Le but premier d'un jeu de rôle est que toutes les participantes s'y amusent.

LES PHASES DE JEU

Le jeu se déroule en trois ou quatre phases bien distinctes. Chaque phase évoque des thèmes précis et s'achève quand les PJ ont défaussé toutes leurs cartes, si la tablée décide de passer à la phase suivante, ou si toutes les PJ sont mortes.

« ***Mon personnage peut mourir ?!*** »

Oui ! L'une des conséquences d'un conflit perdu peut être la mort d'un ou de plusieurs personnages : il ne faut pas se leurrer, c'est malheureusement ce qui arrive trop souvent aux réfugiés lors de ce genre de périple.

Si son personnage meurt, la joueuse commencera la phase suivante en incarnant un autre migrant (qu'il ait déjà été évoqué ou pas dans l'histoire). Il ne faut pas oublier qu'à priori il s'agit d'un mouvement migratoire de masse.

PHASE 1 : LE DÉPART

Cette première phase n'est pas à négliger : c'est elle qui permettra aux joueuses de définir leurs personnages puis de poser les conditions et les enjeux du départ des migrants de leur planète.

Le prérequis initial concernant les extra-terrestres est le fait qu'ils aient accès à un moyen technologique leur permettant un voyage dans l'espace et, pour les personnages au moins, la volonté de migrer.

En premier lieu, il va falloir définir l'apparence des extra-terrestres migrants (peut-être n'ont-ils d'ailleurs pas une unicité d'apparence). Les joueuses ont toute latitude pour le faire ; néanmoins, choisir une apparence complètement humaine (comme Kal-El dans « *Superman* »), trop loufoque (comme dans « *Les zinzins de l'espace* ») ou trop menaçante (comme le xénomorphe dans « *Alien* ») desservirait très certainement le jeu.

L'idée est que les habitants de la Terre ne puissent pas entièrement s'identifier aux extra-terrestres, sans pour autant pouvoir totalement les rejeter ; l'idéal étant de s'approcher du concept d'inquiétante étrangeté développé par Freud : que ce soit physique, psychologique, social ou comportemental, au moins un aspect des extra-terrestres devrait sembler familier aux humains.

Les exemples dans la culture sont pléthoriques, que ce soit dans « *E.T. l'extra-terrestre* » de Steven Spielberg ou les nombreuses races dans les sagas « *Star Wars* », « *Star Trek* », « *Mass Effect* » ou « *Men In Black* » ; ou encore les personnages extra-terrestres du film « *District 9* » de Neill Blomkamp.

Ces fictions et les crises migratoires actuelles sont les principales inspirations de ce jeu.

Après quelques minutes d'échanges, les joueuses seront en mesure de :

- **Définir qui sont les migrants** : À quoi ressemblent-ils ? Comment s'appellent-ils ? Quelle est leur organisation sociale ? Leur mode de vie ? Leur mode d'alimentation ? De reproduction ? Leur taille ? Leur espérance de vie ? Leur niveau technologique ? Leurs particularités...

Une fois les migrants définis, il convient d'évoquer avec la tablée les points suivants :

- **D'où viennent les migrants ?** Comment s'appelle leur monde ? Quel type de planète(s) habitent-ils ? Quelle est la configuration de leur système stellaire ?

- **Les raisons qui poussent les extra-terrestres à partir :** Catastrophe cosmique ou naturelle ? Guerres ? Soleil qui s'éteint ? Famine ? Voisins ambitieux ? Conflits raciaux ou ethniques ?

Les causes ne manquent pas et peuvent être plurielles, mais elles sont suffisamment fortes pour que la fuite et l'exil semblent la seule solution viable.

- **Le contexte migratoire :**

Est-il facile de partir ?
Les autorités encouragent-elles le départ ou au contraire le refrènent-il ?
Est-ce le premier mouvement migratoire ou d'autres vaisseaux sont-ils déjà partis en direction de la Terre ?
Doivent-ils partir en urgence ou bien est-ce un choix médité de longue date ?
Est-ce un mouvement de masse d'un peuple entier, ou d'un groupe plus limité ?
Avec qui partent-ils ? Famille, ami, progéniture… En groupe ? Seuls avec des inconnus ?

- **L'abandon de la planète :**

Que vont laisser les migrants derrière eux en fuyant leur planète ? Abandonnent-ils des richesses ? Des amis ? Un statut social ? De la famille ? Les terres séculières de leurs ancêtres ? Quels objet ou souvenir précieux à leurs yeux (s'ils en ont) vont-ils pouvoir emporter dans leurs bagages ?

Ce thème de « la perte » (réelle, puis symbolique via un objet ou un souvenir) est très important pour aider l'Exil à renforcer l'aspect tragique de la migration.

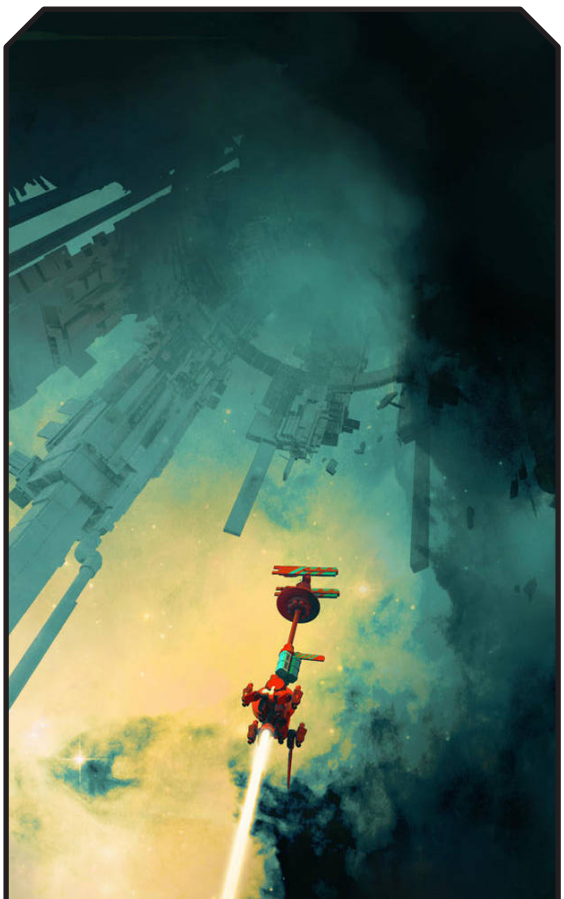
- **Les moyens que vont utiliser les PJ pour partir :**

Vont-ils s'embarquer clandestinement sur un vaisseau ? En voler un ? En construire un ?
Jouer le départ à la loterie ? Payer ou négocier leur place ? Faire appel à des passeurs pour le voyage ?

Il faut construire cette phase en collaboration entre joueuses et Exil.

Ne pas rejeter les idées des autres, mais rebondir dessus pour les développer et créer un contexte fort pour la suite du récit.

Charge à l'Exil (mais aussi aux joueuses) de pimenter cette phase en créant de l'adversité aux PJ et en proposant quelques conflits pour les divers points évoqués.



PHASE 2 : LE VOYAGE

Cette phase constitue le cœur du jeu : ce sont les péripéties par lesquelles les migrants vont devoir passer pour rejoindre la Terre.

Le voyage d'un migrant n'est pas un long fleuve tranquille et décrire un voyage supraluminique de 8 mois sans encombre passé en cryogénie n'aurait aucun intérêt.

Au contraire, c'est aux joueuses et à l'Exil d'imaginer tout ce qui pourrait mal se passer.

Voici quelques suggestions pour les tables en mal d'imagination :

- Le vaisseau spatial a un problème d'énergie.
- Le vaisseau est endommagé (pluie de météorites, rayonnement cosmique, sabotage...) et nécessite des réparations.
- Une maladie étrange frappe les occupants du vaisseau ; ils subissent de plein fouet des radiations...
- Une pénurie de ressources (nourriture, eau, carburant...) s'annonce.
- Des migrants en dépouillent d'autres pour améliorer leurs chances de survie.
- Les migrants sont pris en chasse par les autorités galactiques, des pirates de l'espace souhaitant les asservir, ou des aliens belliqueux.
- Le vaisseau s'écrase sur la mauvaise planète : il faut reconstruire un vaisseau avec les épaves.
- Les passeurs exigent un droit de passage ou maltraitent les migrants.
- Un long détour est nécessaire à cause d'une zone dangereuse, interdite ou contrôlée...

La liste est loin d'être exhaustive et ne demande qu'à être enrichie par les participantes.

La phase 2 est l'occasion de **s'appesantir sur les vaisseaux** :

- S'agit-il d'énormes navires conçus pour l'exil de masse ? D'une flotte disparate de petits vaisseaux bigarrés ? D'un astéroïde viabilisé et dérouté pour le voyage ? De voyager en clandestin ou en symbiose sur une gigantesque créature spatiale ?

C'est aussi le moment d'**évoquer les relations entre les migrants** :

- Comment s'organise la vie en cours de route ? Y'a-t-il de la solidarité ou bien est-ce la loi du plus fort qui règne ?

- Quelles relations entre les migrants et les autres acteurs de leur exode ?

Il est également crucial que les PJ évoquent les dilemmes moraux qu'elles vont rencontrer et les effets que de pareilles épreuves vont nécessairement provoquer sur leur personnage : la perte, le deuil, le déracinement, l'isolation, la mort de compagnons de voyage ; mais aussi l'espoir de pouvoir (se) reconstruire une fois arrivé, les rêves d'avenir, les projets, les belles rencontres en chemin…

PHASE 3 : L'ARRIVÉE

Cette phase est la dernière du voyage des migrants ; celle qui va conclure leur périple, mais pas leur histoire.

Les joueuses doivent garder à l'esprit que les émigrants arrivent après de nombreuses épopées : ils sont certainement épuisés, blessés, à bout de ressources. Il est donc exclu qu'ils arrivent tels des conquérants sur la Terre comme les aliens dans le film « *Independence Day* » de Roland Emmerich ; ce sera plutôt une arrivée miséreuse à la « *Disctrict 9* » de Neill Blomkamp.

C'est l'occasion pour la tablée d'évoquer les points suivants :

- **La réaction des immigrants :**
Sont-ils pleins d'espoir en arrivant ou brisés par le voyage ?
Les premières images qu'ils voient de la Terre correspondent-elles aux enregistrements du « *Voyager Golden Record* » (la sonde a pu mettre des milliers d'années avant de leur arriver) ? Sont-ils heureux d'être arrivés ou déçus par ce qu'ils trouvent ?

- **L'arrivée du vaisseau des migrants sur Terre :**
Où arrivent le·s vaisseau·x ? Partout sur la planète ? Dans une zone précise ?
Est-ce le premier vaisseau à arriver ?
Est-ce un crash ? Une arrivée discrète ou un atterrissage au-dessus d'une ville ?

- **Les premiers contacts avec les humains :**
Qui a le plus peur de l'autre ? Les humains se mettent-ils à traquer les migrants ?
Arrivent-ils à communiquer ?
Certains humains les protègent-ils, les aident-ils ?

- **La réaction des autorités humaines :**
Est-ce que la Terre est surprise, ou bien a-t-elle détecté leur arrivée ?
Les humains ont-ils pris des dispositions militaires pour les « accueillir » ?
Est-ce que des forces armées sont envoyées pour les capturer ? Est-ce que l'on essaye de cacher leur arrivée ? Y'a-t-il un mouvement de panique ?
Les migrants extra-terrestres sont-ils envoyés dans des camps ?
Est-ce que certains pays les accueillent mieux que d'autres ?

Est-ce qu'un programme spatial est mis au point pour les renvoyer dans l'espace ?
Sont-ils utilisés à des fins politiques ?

Les joueuses doivent garder à l'esprit que cette phase n'est pas la fin de l'aventure des migrants, mais son prolongement avec son lot d'embûches qui la parsèment.

EPILOGUE

À la fin de la troisième phase, les participantes doivent se sentir libres, si elles en ont l'envie ou en ressentent le besoin, de faire un épilogue collaboratif pour raconter le devenir des personnages ou des immigrants en général.

- **Quel est le sort réservé aux immigrants maintenant qu'ils font partie du paysage :**
Arrivent-ils à s'insérer sur Terre ? Sont-ils des nuisances que l'on chasse sans relâche ? Ou au contraire des atouts que les gouvernements se disputent ? Sont-ils exterminés, capturés pour des expériences, ou bien choyés pour leurs connaissances ou compétences ?

- **Que devient leur personnage sur la durée :**
A-t-il réussit à trouver une place sur Terre ? Qu'en est-il de ses rêves et aspirations ? Retrouve-t-il de la famille ou des amis ? A-t-il put garder un souvenir de son monde natal ?

- **Quel est l'impact à long terme des immigrants sur la planète Terre :**
Est-il majeur via les connaissances et savoirs qu'ils partagent ou se font extorquer ?
Est-il mineur dans la communauté pangalactique que constitue désormais la Terre ?
Est-ce un bouleversement complet via les maladies ou le patrimoine génétique qu'apportent les immigrants ?

LE SYSTÈME

Pour jouer, les participantes ont besoin d'un seul jeu de cartes à jouer de 52 cartes.

Au choix de la tablée, les Jokers peuvent être gardés pour une partie avec quelques notes d'espoir, ou ôtés pour un ton plus sombre et implacable.

Au début du jeu, les PJ choisissent en commun une couleur (Trèfle/Carreau/Pique/Cœur).
Elles reçoivent toutes les cartes de cette couleur (soit 13 cartes pour un jeu de 52 cartes).

Ces cartes sont communes à toutes les PJ et sont alignées face aux joueuses, par ordre croissant (de 2 à As), face révélée.

Le reste des cartes est mélangé et placé en un tas face cachée au milieu de la table et constitue le paquet de l'Exil. Ce paquet ne sera remélangé que s'il devait être vide.

L'idée derrière ce système partagé est que les migrants ont des ressources limitées et surtout communes. Si l'une des PJ utilise une carte élevée (et donc une ressource forte) pour résoudre un conflit, alors elle pénalise le reste des autres PJ qui vont se retrouver à gérer leurs conflits avec des cartes faibles. Il faudra donc apprendre à faire des concessions et des sacrifices.

CONFLITS

Les conflits dans le jeu sont de deux types : soit entre l'Exil et les PJ, soit entre PJ.

LORS D'UN CONFLIT ENTRE L'EXIL ET LES PJ :

1. L'Exil retourne la première carte de son paquet et narre l'épreuve qui fait face aux personnages.

2. Les PJ se concertent et choisissent l'une de leurs cartes pour "affronter" cette épreuve : elles narrent qui intervient, quelles ressources sont utilisées et comment les personnages tentent de surmonter l'adversité.

3. Quand une carte a été jouée par les PJ, elle est ensuite défaussée et ne pourra plus servir pour aucune des PJ jusqu'au début de la phase suivante.

4. La carte jouée par l'Exil est défaussée, séparément de celle des joueuses.

Joker : Si un Joker est tiré par l'Exil, le conflit ou l'épreuve qui s'annonce se résout finalement favorablement, et de lui-même, en un coup du sort bienvenu, une touche d'espoir. Les joueuses n'ont pas à dépenser de carte pour ce conflit.

Si la carte choisie par les PJ est de **valeur supérieure à celle de l'Exil**, alors **les PJ remportent le conflit** et peuvent narrer leur réussite.

Si la carte choisie par les PJ est **inférieure ou égale à celle de l'Exil**, alors **les PJ perdent le conflit** et c'est l'Exil qui narre l'issue du conflit.

Exemple : Lors d'une partie à 3 convives, Melik joue le rôle de L'Exil ; Alex et Sacha sont les PJ. Il y a un conflit entre l'Exil et le personnage de Sacha. Melik retourne la première carte du paquet : c'est un 9. Sacha décide qu'elle veut gagner le conflit et utilise donc leur 10 pour gagner. Sacha narre l'issue du conflit puis défausse le 10. Ni Alex ou Sacha ne pourront utiliser à nouveau le 10 jusqu'à la prochaine phase. Le 9 de Melik est défaussé à part, jusqu'à ce que le paquet de l'Exil soit vide.

LORS D'UN CONFLIT ENTRE PJ :

1. Les cartes des PJ qui n'ont pas encore été défaussées sont placées faces visibles entre les deux joueuses.

2. Au signal de l'Exil, chaque joueuse désigne du doigt — sans s'être concertées — l'une des cartes visibles.

3. La joueuse qui a désigné la carte la plus élevée remporte le conflit, puis cette carte est défaussée pour le reste de cette phase.

Exemple : Les PJ de Alex et de Sacha sont en conflit. Elles placent les cartes des PJ entre elles. Au signal donné par l'Exil, Alex désigne le Valet et Sacha le 7. Alex remporte donc le conflit, mais le Valet est défaussé pour cette phase. Le 7 reste en jeu et disponible pour de futurs conflits.

Si les deux joueuses ont désigné la même carte, le conflit reste en suspens et n'est pas tranché. L'Exil doit proposer une péripétie qui interrompra brutalement la querelle : elle pioche les 3 cartes du dessus de son paquet, et met en jeu celle de son choix pour représenter ce nouveau conflit. Les deux autres cartes sont défaussées.

« Attends ! C'est sûr que tout le monde va montrer du doigt la carte avec la plus haute valeur ! »

Peut-être, mais il ne faut pas oublier qu'en cas d'égalité la dispute est interrompue par l'Exil qui risque de proposer une alternative bien pire à ce conflit ; et que la carte la plus forte désignée sera défaussée, rendant plus difficiles les futures épreuves de cette phase.

PASSER À LA PHASE SUIVANTE

Lorsque toutes les cartes des PJ ont été défaussées, que tous les PJ sont morts, ou que la tablée le souhaite (par manque d'inspiration ou car elle estime que les péripéties ont été suffisantes pour cette phase), on passe à la phase suivante :

- Les PJ récupèrent toutes leurs cartes, défaussées ou pas, qu'ils alignent faces visibles sur la table.

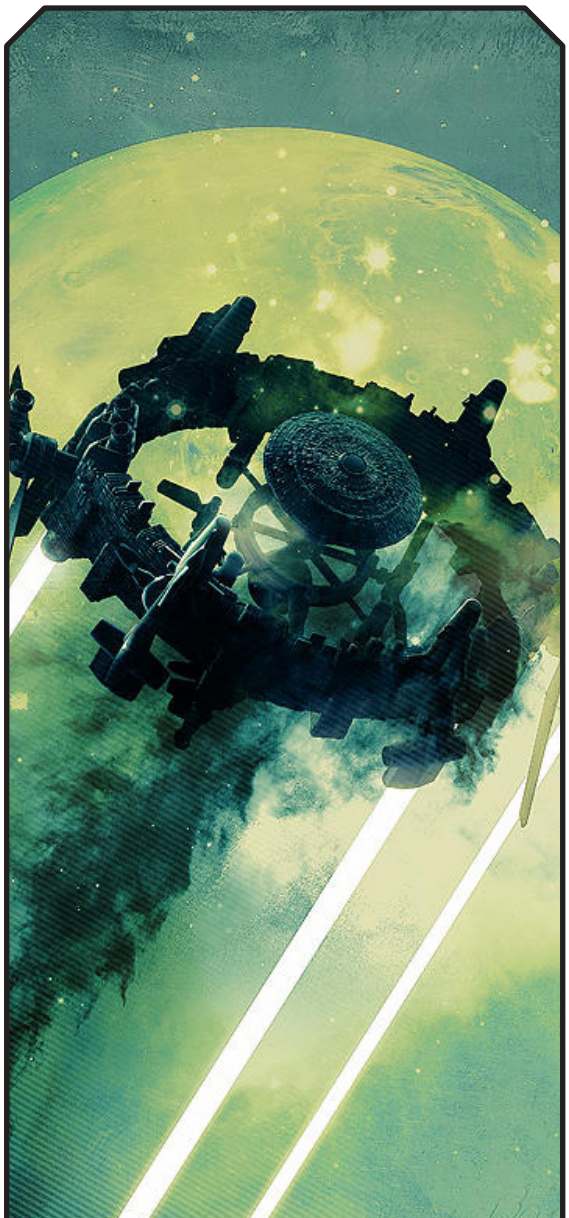
- La co-narration de la phase suivante commence.

VARIANTES DU SYSTÈME

Cette base mécanique narrative volontairement très simple peut-être — à l'envie de la tablée — personnalisée selon plusieurs options afin de ludifier ou de complexifier la partie.

PARTIE COURTE

Si la tablée est peu nombreuse (2-3 joueuses) ou souhaite une partie de courte durée, vous pouvez jouer avec un jeu de 32 cartes au lieu d'un jeu de 54 cartes. Les PJ reçoivent alors 8 cartes en commun au lieu de 13.



TYPER LES CONFLITS

Au lieu d'inventer les conflits à la volée, la tablée peut opter pour une contrainte créative : l'intensité et la nature du conflit seront guidées par la carte retournée par l'Exil.

La valeur de la carte va influencer la gravité du conflit (un 2, un 5, ou un 7 seront des conflits localisés, ayant un faible impact sur l'ensemble des migrants ; alors qu'une Dame ou un As seront des conflits majeurs, risquant de coûter la vie à de nombreuses personnes).

La couleur — rouge ou noire — de la carte va typer le type de menace :

Le rouge symbolise des conflits "vivants" : désaccord entre personnes, extorsion, vol, viol, meurtre… L'opposition est active, vivante, sentiente, sournoise.

Le noir symbolise les conflits "matériels" : panne, avarie, conditions climatiques ou environnementales, pénurie… L'opposition est mécanique, froide, méthodique, implacable.

LUDIFIER LA PARTIE

Si la tablée le souhaite, il est possible de facilement ludifier le système. Pour ce faire, lorsque l'Exil tire une carte pour initier un conflit, il ne la révèle pas immédiatement, mais décrit succinctement la nature et la difficulté de l'opposition.

Les joueuses se concertent et décident de la carte à utiliser — parmi celles qui leur restent — pour faire face à ce conflit, en se basant sur les indications données par l'Exil.

Ensuite seulement, celle-ci révèle la valeur de sa carte, permettant aux PJ de découvrir si elles surmontent le conflit ou pas, et la tablée adapte la narration en fonction.

MATÉRIALISER LES PJ

Si le fait de n'avoir que des ressources communes et aucune matérialisation de leur personnage chagrine les PJ, elles peuvent opter pour la procédure suivante :

Une fois leur couleur de carte choisie, chaque joueuse choisit (ou tire au hasard) l'une de ces 13 cartes, qu'elle place devant elle : cette carte représente désormais son personnage.

Il n'y a que cette joueuse qui peut choisir d'utiliser cette carte de personnage lors d'un conflit, les autres joueuses ne peuvent pas l'y contraindre.

Si une joueuse choisit d'utiliser cette carte pour affronter un conflit, son personnage agit alors activement de la scène et l'attention est portée sur lui.

Si le conflit est remporté, le personnage est traité en héros.

Si le conflit n'est pas vaincu, le personnage meurt lors de cette scène. La joueuse choisit (ou tire au hasard) l'une des cartes communes restantes, afin de représenter son nouveau personnage pour la suite de la partie.

Avec cette option, il est intéressant d'utiliser la valeur de la carte pour figurer l'importance et le rang du personnage parmi les migrants. Si une Figure représente un personnage d'influence ou très débrouillard ; une carte faible indique un enfant, un vieillard ou un blessé : leur gloire n'en sera que plus resplendissante s'ils agissent et surmontent un conflit.

VAINCRE LES CONFLITS EN AS

Dans les règles de base, les conflits que l'Exil matérialise par un As sont imbattables (car il faudrait une carte plus forte que l'As pour l'emporter).

C'est volontaire : l'exil de réfugiés ne peut pas être une partie de plaisir où tous les obstacles sont surmontés avec brio. Et si vous utilisez l'option "Typer les conflits", ce seront en plus des crises majeures, avec des vies en enjeux et donc des morts à la clé.

Cela étant, le hasard du tirage de cartes fait que le sort pourrait s'acharner sur les joueuses, au point de nuire au plaisir de jeu.

La tablée peut donc décider que les conflits en As peuvent être vaincus en dépensant les 2 cartes les plus fortes des PJ. Ainsi, la crise pourra être évitée, mais au prix de lourds sacrifices.

Il ne me reste — en association avec les "forgerons" **Rappar** et **Chams** — qu'à vous souhaiter que les étoiles vous guident, et bon jeu !

Tolkraft

TABLE DES MATIÈRES

Introduction 7

Rôles et Principes 8

Phase 1 : Le départ 9

Phase 2 : Le voyage 12

Phase 3 : L'arrivée 14

Epilogue 15

Le système 16

- Conflits 17
- Conflit entre l'Exil et les PJ 17
- Conflit entre PJ 18
- Passer à la phase suivante 18
- Variantes du système 19
  - Partie courte 19
  - Typer les conflits 19
  - Ludifier la partie 20
  - Matérialiser les PJ 20
  - Vaincre les conflits en As 21