



MALICE

Une histoire de princesses et de labyrinthe



Malice

Par Ludomancien,

sur une idée de Frogeaters développée par Tunime
pour le Quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

- I -

Introduction

Dans le Royaume par-delà le désert, dans la Cité des Gemmes, au bord du fleuve, la Déesse-Reine règne avec bienveillance sur son peuple.

Dans le Royaume par-delà le désert, sous la Cité des Gemmes, se trouve le Labyrinthe. Une immense étendue de couloirs de pierre, construite par les Anciens. La légende dit que le labyrinthe existe dans plusieurs mondes à la fois, et qu'il est la prison d'êtres surnaturels qui ne doivent pas en sortir...

Lorsque les astres sont alignés adéquatement, un rituel important prend place dans le Royaume. La Déesse-Reine entre dans le Labyrinthe. Puis ses filles font de même. Elles doivent voyager à travers ce lieu à la recherche de leur mère. Si elles sont valeureuses, la Cérémonie des Retrouvailles peut avoir lieu. L'harmonie et la prospérité seront alors garanties pour les années à venir.

Hier, les Oracles ont appris que la Déesse-Reine était entrée dans le Labyrinthe. Mais ce n'était pas le moment propice. Pourquoi a-t-elle choisi d'entrer en ce lieu maudit ? Est-elle partie de son propre chef ou sous l'emprise de quelque malédiction ? Les rumeurs commencent déjà à circuler dans les couloirs du palais.

Les Princesses vont devoir aller découvrir la vérité, en tentant de suivre les pas de leur mère, en tentant de la retrouver dans les méandres du Labyrinthe, puis de la ramener, saine et sauve, en son palais.

Elles devront faire preuve de courage car dans le Labyrinthe, la Bête rode.

Et la Malice, tapie dans l'ombre, les attend.

Le Labyrinthe est un jeu de rôle pour exactement 5 joueuses. Il est prévu pour être joué en une seule session de 2-3 heures. Des dés en quantité suffisante et 2 couleurs différentes sont nécessaires pour jouer (12 dés noirs et 12 dés blancs). Un sac opaque contenant des jetons de 5 couleurs différentes est également nécessaire pour jouer.

Le jeu en résumé

Quatre joueuses interprètent les Princesses, les filles de la Déesse-Reine. Cette dernière a disparu dans le Labyrinthe, non pas comme le voudrait la coutume mais dans des circonstances mystérieuses.

Les Princesses doivent retrouver leur mère et la ramener au palais. Cela ne sera pas facile, car le Labyrinthe est un lieu dangereux.

Elles doivent notamment faire attention à la Malice, qui cherche à se libérer de sa prison en corrompant l'énergie magique des Princesses. La Malice est interprétée par l'une des joueuses. Si elle se montre rusée, elle pourra gagner assez de forces pour sortir du Labyrinthe. Si elle se montre trop cruelle, elle y sera piégée à jamais, avec les Princesses.

Les Princesses doivent aussi veiller à ne pas attirer l'attention de la Bête qui rode dans le Labyrinthe, car une rencontre avec cette entité monstrueuse risquerait de se terminer par leur mort.

Au cours du jeu, les joueuses vont, à tour de rôle, **piocher des pierres** et **décrire des scènes** selon la couleur de la pierre. Elles vont créer des obstacles et tenter de les surmonter. Celle qui interprète la Malice va essayer d'ajouter des complications et proposer des marchés dangereux.

Lorsqu'il n'y a plus de pierres dans le sac, la partie s'achève – après une dernière épreuve qui déterminera le dénouement de l'histoire.

Résumé d'un tour de jeu

1. Piocher une pierre. Établir une scène selon la couleur.
2. Suspendre l'action à un obstacle.
3. La Malice peut renforcer l'obstacle.
4. Donner une pierre à une autre joueuse.
5. Piocher une pierre pour orienter la résolution du conflit.
6. Lancer les dés et résoudre le conflit.
7. Reprendre à l'étape 1.

- 3 - La Quête

La Quête des Princesses est double :

1. Retrouver la Reine
2. Ramener la Reine au Palais

Retrouver la Reine est un voyage périlleux au cœur du Labyrinthe.

C'est un voyage qui peut être onirique ou symbolique, dépendamment de la situation. Retrouver la Reine dans le Labyrinthe ne veut pas dire simplement la retrouver géographiquement. C'est surtout de réussir à cheminer jusqu'à elle, de parvenir à obtenir son attention. Il ne faut pas seulement la trouver, il faut d'une certaine manière qu'elle accepte d'être trouvée.

Le voyage dans le Labyrinthe est une quête initiatique pour les jeunes princesses. Elles doivent recréer un lien qui a été rompu avec leur mère.

Il est important que le lien se soit rompu de manière drastique (et non qu'il se soit effiloché au fil du temps). Il y a eu rupture. Une rupture brutale, douloureuse.

La Reine a en effet disparu dans des conditions violentes ou mystérieuses. La nature exacte de la disparation peut varier : fuite, enlèvement, emprisonnement, voire mort.

Au terme du voyage, les princesses seront en mesure de retrouver leur mère. Et puis il leur faudra la convaincre de revenir au palais, de continuer son règne.

Cela ne devrait être qu'une simple formalité. Mais là encore la vérité sur la disparation de la Reine peut s'avérer pleine de surprises.

Préparation de la partie

Avant de vous lancer dans le jeu proprement dit, quelques éléments sont à mettre à place.

Contrat ludique

Assurez-vous de mettre en place un contrat ludique sain entre les joueuses, c'est-à-dire de faire en sorte qu'il soit facile d'éviter les thèmes ou les sujets qui pourraient être problématiques pour certaines joueuses, et d'aborder une attitude respectueuse vis-à-vis des autres.

Je vous conseille de lire à ce sujet :

- « Un contrat social sain » de Frédéric Sintès - <https://www.limbicsystemsldr.com/un-contrat-social-sain/>
- « Que veulent dire lignes et voiles? » sur PTGPTB - <http://ptgptb.fr/que-veulent-dire-lignes-et-voiles>

Distribuez les rôles

4 joueuses interpréteront les Princesses : donnez à chacune d'entre elle une copie d'une des Incarnations (imprimez une copie des feuilles des 4 Incarnations – Flamme, Lame, Rêverie et Douceur).

La cinquième joueuse prend le rôle de la Malice.

Le sac

Vous avez besoin d'un sac opaque dans lequel vous placerez les « pierres », des jetons de couleur qui orienteront l'exploration du Labyrinthe.

Les pierres

Les « pierres » peuvent être des jetons, des dés ou n'importe quel objet qui ne sera pas facile de deviner au toucher. Les pierres sont de 5 couleurs différentes : 13 blanches, 14 noires, 3 rouges, 3 bleues et 3 vertes.

Au début de la partie, placez 12 pierres à l'intérieur du sac :

- 1 pierre blanche
- 2 pierres noires
- 3 pierres rouges
- 3 pierres vertes
- 3 pierres bleues

Les pierres restantes (12 blanches et 12 noires) sont attribuées à la Malice.

Les dés

En plus des jetons, vous avez besoin de 24 dés de 2 couleurs différentes (12 dés blancs et 12 dés noirs).

Chaque joueuse ayant le rôle d'une Princesse commence la partie avec 3 dés blancs. Ses dés permettent à une joueuse de décider de la résolution d'un conflit.

La Malice commence la partie avec une réserve de 12 dés noirs. La Malice influencera le destin des Princesses en leur donnant des dés noirs.

Durée de la partie

Chaque joueuse pioche 2 pierres durant son tour de jeu, et la partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de pierre dans le sac. À la fin de chaque tour, la Malice va ajouter une pierre (blanche ou noire) au sac. **La partie dure en tout 12 tours.** Chaque joueuse aura donc normalement l'occasion d'effectuer 3 tours de jeu.

Un tour de jeu complet (incluant les interventions de la Malice) devrait prendre une dizaine de minutes.

Mort d'un personnage

Il est possible que le personnage d'une joueuse soit mis hors-jeu avant la fin de la partie. Dans ce cas, la joueuse continue à jouer, mais sans utiliser son personnage.

Les aspects de l'univers

Avant de commencer la partie proprement dite, vous allez devoir définir rapidement certains aspects de l'univers : le royaume, la reine, le labyrinthe et bien sûr les princesses.

La Malice prendra également quelques minutes pour préparer son « plan » en fonction des éléments fictionnels qui auront été déterminés.

Signification des couleurs

Blanc - une progression de la quête, les princesses s'approchent du but

Noir - un obstacle, une frustration, un doute – la quête devient plus difficile, piétine

Rouge - une personne, une relation, le souvenir d'un moment passé avec la Reine

Bleu - un objet, ou le souvenir d'un objet lié à la Reine

Vert - un lieu, à explorer ou lié à un souvenir de la Reine

Le Royaume

Le Royaume est un large territoire désertique dans un univers médiéval-fantastique. La Cité, capitale du Royaume, se trouve au sommet d'une colline bordant un large fleuve qui sillonne la majeure partie du Royaume.

La Palais est un bâtiment gigantesque, somptueux, surplombant la Cité et que le voyageur peut apercevoir de très loin.

Quelques éléments incontournables

- La religion occupe une place cruciale dans la vie des habitants.
- La Déesse-Reine est un personnage central et influent.
- Les seules enfants connues de la Déesse-Reine sont les joueuses, et l'une d'entre elles héritera de la fonction de Déesse-Reine

Choisir ou déterminer aléatoirement une option

1. Le Royaume est dirigé d'une main de fer par la Déesse-Reine, qui cumule tous les pouvoirs.
2. Le Royaume est gouverné par une assemblée composée des familles nobles les plus anciennes. La Déesse-Reine occupe une place symbolique dans le gouvernement.
3. Les servantes de la Déesse, les Prophétesses, dirigent le Royaume. La Déesse-Reine est la toute-puissante incarnation de la Déesse dans le Royaume. Sa parole est loi.
4. La Déesse-Reine est la conjointe de l'autorité suprême du Royaume. Elle est influente, mais ne possède pas de véritables pouvoirs exécutifs.
5. Le Royaume est codirigé par la Déesse-Reine et les guildes commerciales. La prospérité économique est la priorité du gouvernement.
6. Le Royaume est en guerre avec ses voisins. La Déesse-Reine mène les armées à la bataille et organise les grandes conquêtes militaires qui lui permettent d'étendre son pouvoir.

Le Labyrinthe

Le Labyrinthe n'a volontairement pas de structure définie. C'est à la fois une construction architecturale et une réalité alternative dans laquelle tout est possible, et qui ne répond pas toujours aux lois de la physique ou à celles de la temporalité.

Voyager dans un tel univers est particulièrement dangereux pour les Princesses, qui risquent de s'y perdre corps et âme.

Décidez des éléments suivants de manière collective ou aléatoire.

L'entrée du Labyrinthe

1. Des piles de crânes entassés sur les côtés
2. Une lourde porte de métal à la serrure compliquée
3. Une fresque représentant des monstres terrifiants
4. Une mosaïque de runes et de symboles obscurs
5. Des statues de pierre à l'allure sinistre
6. Un vortex de couleurs chatoyantes

Quels en sont les dangers ?

1. Les habitants sont nombreux et hostiles
2. Le temps s'écoule de manière étrange et non linéaire
3. Les peurs prennent vie
4. Des pièges qui bloquent le passage (fossés, trappes, crevasses)
5. Des pièges qui blessent (piques, flèches, éboulements)
6. Des illusions trompeuses

Qui habitent le Labyrinthe?

1. Des fées espiègles
2. Des fantômes amers
3. Des monstres agressifs
4. Des animaux fantastiques
5. Des démons corrompteurs
6. Des mages maudits

Quelle est la Bête?

1. Un animal féroce de taille gigantesque
2. Un golem indestructible
3. Un dragon
4. Un amas de tentacules
5. Un vampire dément
6. Un ogre

La Déesse-Reine

Qui est la Déesse-Reine? Au début de la partie, vous n'avez pas besoin d'en avoir une vision très précise. Ce qui est important c'est le lien qui unit les Princesses à leur mère.

À tour de rôle, chaque joueuse décrit un aspect de la Reine. Il peut s'agir de n'importe quoi, d'une qualité, d'un défaut, d'une particularité physique ou d'un talent. Simplement quelques notes descriptives qui vont permettre d'ancrer l'absente.

Notez ces aspects sur une feuille. D'autres pourront s'ajouter au cours de la partie. Ils seront importants pour les Princesses (afin de se rapprocher de leur mère, de la retrouver) et pour la Malice (pour influencer les Princesses).

La thématique de la religion de la Déesse-Reine

1. L'Agriculture
2. Le Commerce
3. La Guerre
4. La Mort
5. La Connaissance
6. Les Arts

Quel est le symbole de la Déesse-Reine?

1. Un animal
2. Une pièce de monnaie
3. Une arme
4. Une couleur
5. Un outil
6. Un nombre

Les Princesses

Les joueuses choisissent chacune une Incarnation, une représentation de la capacité particulière dont bénéficie leur Princesse.

Le choix de l'Incarnation offre des options concernant le lien qui unit la princesse à sa mère et à ses sœurs.

Ordre de naissance

Choisissez librement l'ordre de naissance des princesses. Cela n'a pas d'importance du point de vue de la loi du Royaume : l'héritière peut être autant l'aînée que la plus jeune.

Création d'une Princesse

1. Choisis une des Incarnations – chaque feuille d'Incarnation propose différentes options (cases à cocher) et des règles spécifiques (blessure, pouvoir et limitation)
2. Définis les liens qui t'unissent à la Reine et à la joueuse qui se trouve à ta gauche
3. Choisis un nom
4. Choisis une personnalité
5. Choisis ton apparence
6. Choisis un objet que tu amènes avec toi dans le Labyrinthe (un objet magique de grande puissance)

La Flamme

Je suis la lumière qui guidera nos pas dans le Labyrinthe.

La Flamme agit en tant que guide dans le Labyrinthe. Elle est la première à y entrer. Elle éclaire pour faciliter le chemin et aussi pour trouver la vérité.

Nom

Personnalité

- Curieuse
- Charismatique
- Charmeuse
- Déterminée

Apparence

- Longue chevelure
- Yeux brillants
- Maquillage coloré
- Démarche gracieuse

Objet

- Torche éternelle
- Anneau de lévitation
- Bâton de foudre
- Cape de camouflage

Pour moi, la Reine c'est ...

- une rivale
- un modèle
- un mentor

Ma sœur, c'est ...

- ma meilleure amie
- mon réconfort
- ma douleur

Blessure - Si la Flamme s'éteint, elle perd son pouvoir.

Pouvoir – Si tu pioches une pierre verte, tu peux piocher une autre pierre, puis remettre une des deux pierres dans le sac.

Limitation - Forte personnalité : elle ne peut changer de positionnement narratif - en d'autres termes, tu ne peux pas interpréter ou faire agir un autre personnage de la fiction.

La Lame

Je suis la force qui terrassera la Bête.

La Lame agit, pour aller de l'avant ou pour protéger ses sœurs. Elle ne connaît pas la peur et on peut toujours compter sur elle pour faire face à l'adversité.

Nom

Personnalité

- Colérique
- Bourrue
- Joviale
- Impassible

Apparence

- Grande
- Athlétique
- Cicatrices
- Crâne rasé

Objet

- Épée de lumière
- Bouclier indestructible
- Compagnon animal
- Armure de régénération

Pour moi, la Reine c'est ...

- ma souveraine
- mon soutien
- l'amour de mon père

Ma sœur, c'est ...

- un modèle
- une rivale
- une énigme

Blessure - Si la Lame s'épuise, la Bête la dévore. La joueuse donne les dés blancs qui lui restait aux autres joueuses.

Pouvoir – Si tu parviens à vaincre la Bête, tu peux récupérer un dé blanc.

Limitation - Si les princesses font face à un obstacle, tu dois protéger tes sœurs, au risque de te mettre en danger.

La Rêverie

Je suis la source de notre imagination, qui surmontera les obstacles.

La Rêverie sait que le Labyrinthe est à la fois un danger mortel et une illusion.

Nom

Personnalité

- Passionnée
- Moqueuse
- Observatrice
- Lunatique

Apparence

- Tatouages
- Gracieuse
- Élégante
- Excentrique

Objet

- Médaillon de protection
- Éventail de téléportation
- Miroir de divination
- Livre de rituels d'invocation

Pour moi, la Reine c'est ...

- ma déesse
- mon inspiration
- ma complice

Ma sœur, c'est ...

- ma partenaire de jeu
- mon double
- ma Némésis

Blessure - Si le rêve devient cauchemar, avancer devient plus difficile. Toi et La Flamme perdez votre pouvoir.

Pouvoir - Tu ne peux pas posséder 2 pierres de la même couleur. Si tu pioches une pierre que tu possèdes déjà, pioche une autre pierre jusqu'à ce que tu en trouves une que tu ne possèdes pas encore, puis replace les autres dans le sac. Si tu possèdes une pierre de chaque couleur, ce pouvoir ne s'applique plus.

Limitation - Si au cours d'une résolution qui implique la Bête, le noir est victorieux, tu dois sacrifier un dé blanc.

La Douceur

Je suis la gardienne des liens qui nous unit.

La Douceur sait écouter les autres. Elle comprend les sentiments des autres, et sait que les liens qui unissent les Princesses sont précieux.

Nom

Personnalité

- Timide
- Affectueuse
- Empathique
- Sensuelle

Apparence

- Austère
- Presque nue
- Bijoux
- Masque

Objet

- Anneau de contrôle des émotions
- Lyre de métamorphose
- Coupe de guérison
- Bottes de saut

Pour moi, la Reine c'est ...

- ma déesse
- mon inspiration
- ma complice

Ma sœur, c'est ...

- mon mentor
- mon inspiration
- une complice

Blessure - Si la douceur s'estompe, les liens se brisent. Toutes les joueuses perdent un dé blanc.

Pouvoir - À n'importe quel moment, tu peux donner un de tes dés blancs à une autre joueuse.

Limitation - Tu es démunie face à la Bête. Tu ne peux pas la vaincre.

La Malice

La Malice est une forme d'adversité nécessaire à l'accomplissement de la Quête.

La Malice est une entité emprisonnée dans le Labyrinthe, et qui cherche à se libérer. Elle est partiellement malveillante, mais elle veille avant tout à ses propres intérêts : elle voit en les princesses l'occasion de se libérer.

Elle doit capturer une partie de leur énergie pour sortir du Labyrinthe, mais sans pour autant les détruire car elle aussi se retrouverait piégée.

Comme une araignée tissant sa toile, elle doit faire preuve de finesse.

Qui est la Malice?

1. Une ancienne Déesse-Reine maudite.
2. Une ennemie de la Déesse-Reine actuelle, emprisonnée dans le Labyrinthe.
3. La sœur de la Déesse-Reine.
4. Une magicienne qui a défié les lois.
5. Une déesse de la magie noire.
6. Une prophétesse rendue folle par ses visions.

Les vérités de la Malice

Par l'intermédiaire de ses interventions (voir ci-après), la Malice peut essayer d'imposer des vérités dans la fiction, des vérités qui dérangeront sans doute les Princesses. Voici quelques exemples pour vous inspirer.

1. La Reine t'a violemment frappé
2. La Reine a fui parce qu'elle a assassiné quelqu'un
3. La Reine a tué quelqu'un que tu aimais
4. La Reine préfère une de ses filles
5. Tu es la fille préférée de la Reine
6. La Reine ne veut plus être reine
7. La Reine n'aime pas ses filles
8. La Reine a fui pour vivre ailleurs avec son véritable amour
9. La Reine met en danger le Royaume et son peuple
10. La Reine prépare un rituel qui va abattre un cataclysme sur son Royaume
11. La Reine ne se soucie pas de mettre les autres en danger – son insouciance a souvent causé la mort
12. La Reine est enceinte d'un enfant qui causera votre mort

Les interventions de la Malice

La Malice peut intervenir en 3 occasions lors du tour d'une joueuse :

- Avant la résolution du conflit, pour renforcer l'obstacle
- Lors de la résolution du conflit, si un dé noir est présent (mais pas victorieux)
- Lors de la résolution du conflit, si le dé noir est victorieux. Il s'agit alors d'une intervention majeure

Dans les 3 cas, l'intervention se déroule de la manière suivante :

La Malice tente d'imposer une de ses vérités (et donc prendre contrôle de la fiction). Elle décrit ce qu'elle voudrait qu'il se passe. La joueuse choisit une de ses options :

1 - Non, ce que propose la Malice n'est que mensonge.

- La joueuse sacrifie un dé blanc (elle le donne à la Malice)
- La joueuse garde le contrôle de la fiction et détermine ce qui se passe.
- La Malice donne 1 dé noir à la joueuse (même si elle a résisté, le doute s'insinue dans son esprit)
- S'il s'agit de la résolution d'un conflit, la Malice place une de ses pierres noires dans le sac.

2 – Oui, mais... (la joueuse accepte la vérité de la Malice mais la nuance ou l'atténue)

- La Malice et la joueuse font un compromis sur la fiction
- La Malice donne 1 dé noir à la joueuse
- S'il s'agit de la résolution d'un conflit, la Malice place une de ses pierres blanches dans le sac.

3 – Oui, c'est vrai... (la joueuse accepte la proposition de la Malice)

- La joueuse donne un dé blanc à la Malice
- La Malice donne 1 dé noir à la joueuse, cette dernière doit le donner à une autre joueuse
- S'il s'agit de la résolution d'un conflit, la Malice place une de ses pierres noires dans le sac.

Non-intervention

Lors de la résolution d'un conflit, si le dé blanc est victorieux et qu'il n'y a pas de dé noir présent, la Malice reste silencieuse. Elle doit cependant placer une de ses pierres dans le sac.

Intervention majeure (dé noir victorieux)

Une intervention majeure ne peut pas être contredite. Elle résulte donc toujours en un « Oui, c'est vrai... ».

- IO -

Le Voyage

Le début du voyage

La Malice décrit l'arrivée des princesses devant l'entrée du Labyrinthe. C'est l'amorce du jeu. L'ensemble des joueuses peuvent y participer, en posant des questions ou en apportant des précisions. En cas de doute, laissez la Malice trancher. Il est préférable qu'elle soit un moyen pour elle de guider un peu la quête au début, avant de laisser les princesses s'en emparer.

Ensuite, la Flamme décrit l'entrée dans le Labyrinthe.

L'aventure commence.

Les étapes du voyage

Le voyage se déroule en une succession de petites étapes : à tour de rôle, les joueuses vont piocher des pierres dans le sac, décrire une scène, résoudre un conflit ou un problème.

Le voyage continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pierres dans le sac, auquel cas la quête s'achève : les Princesses ont accompli leur quête, mais devront affronter une ultime épreuve.

Précision – Au commencement du voyage, c'est la Flamme qui est la joueuse active.

- II -

Les Étapes

1 – Établir une Scène

La joueuse active pioche une pierre et fait une description de la situation en fonction de la couleur de la pierre. Elle établit une scène, en introduisant les éléments fictionnels qui lui semblent appropriés.

Les autres joueuses peuvent lui poser des questions pour l'amener à préciser certains éléments.

Une fois la scène mise en place, le joueur concentre son attention sur un élément particulier, mais s'arrête avant de résoudre quelque chose.

La joueuse évoque un obstacle ou une difficulté rencontrée par une ou plusieurs Princesses. Au cours de cette évocation, la Malice peut choisir d'intervenir pour renforcer l'obstacle.

Une fois l'obstacle établi, la joueuse laisse la scène en suspens. La joueuse choisit de résoudre le conflit en place ou de laisser une autre joueuse s'en charger.

Les personnages secondaires

Les personnages secondaires peuvent être interprétés par n'importe quelle joueuse (à l'exception de la Flamme) ou par la Malice.

Blessures & Mort

Si une joueuse possède au moins 2 dés noirs, sa Princesse devient « blessée ». La blessure se manifeste de manière différente selon son Incarnation.

Si une joueuse possède 3 dés noirs, elle se retrouve piégée à jamais dans les méandres du Labyrinthe. Sa mort affecte les autres princesses. La joueuse dont la princesse disparaît donne 1 de ses dés noirs à chacune des autres joueuses.

Concept d'offrande

Lorsque vous appréciez particulièrement l'intervention d'une joueuse, vous pouvez lui donner une de vos pierres pour signifier votre validation. Cela permet de l'encourager sans avoir à interrompre le moment.

L'offrande est un moyen de valoriser, mais n'a pas d'impact mécanique dans le jeu (le fait de posséder des pierres n'a pas d'incidence).

Pierre Blanche

Vous obtenez des informations sur la localisation de la Reine ou des indices sur sa disparition.

Ces renseignements peuvent être obtenus par l'intermédiaire d'un allié inattendu, d'une vision ou d'un objet (un livre ou une carte par exemple). Les informations peuvent concerner la localisation de la Reine, mais aussi son état d'esprit, ou encore donner des indications sur ce qui s'est passé depuis sa disparition.

Pierre Noire

Vous faites face à un danger ou une entrave. Décrivez un obstacle qui sera particulièrement difficile à surmonter.

De quel genre d'obstacle s'agit-il? Il peut se manifester sous la forme d'un danger "concret" - par exemple un monstre, un fossé à franchir - ou de manière plus insidieuse, plus psychologique - un doute, une frustration. Dans le dernier cas on parle d'une entrave.

S'il s'agit d'un danger

Sous quelle forme se présente le danger? Qu'est-ce qui fait en sorte qu'il va être difficile à surmonter? Pourquoi il est important de le surmonter?

S'il s'agit d'une entrave

Quelle question vous taraude? Pourquoi est-ce difficile pour vous d'avancer?

Pierre Rouge

Vous faites une rencontre avec un des habitants étranges du Labyrinthe. C'est la Source qui interprète la personne ou la créature rencontrée.

Ou vous évoquez votre relation avec la Reine, à travers un souvenir ou une discussion avec vos sœurs.

Pierre Verte

Vous explorez un lieu particulier du Labyrinthe, ou bien vous approfondissez l'exploration du lieu dans lequel vous vous trouvez.

Vous pouvez également évoquer un lieu important pour vous ou qui vous rappelle votre mère.

Pierre Bleue

Vous faites la découverte d'un objet important.

Vous pouvez également évoquer un objet qui vous fait penser à votre mère.

2 – Surmonter l'obstacle

La joueuse active pioche une pierre : sa couleur va donner une indication sur la résolution du conflit. La joueuse active donne la pierre à une autre joueuse, qui va résoudre le conflit. Cette joueuse devient la joueuse active.

Elle lance les dés en sa possession (blancs et noirs). Chaque dé est considéré individuellement (il ne faut pas additionner les dés!).

Le dé dont le résultat est le plus élevé est considéré victorieux (en cas d'égalité, c'est le dé noir qui gagne).

Si le dé blanc est victorieux, la joueuse active décide de l'issue du conflit. La Malice peut intervenir si un dé noir est présent.

Si le dé noir est victorieux, la Malice obtient une intervention majeure. Elle décide de la résolution du conflit.

Dans tous les cas, après la résolution du conflit, la Malice place une de ses pierres (blanche ou noire) dans le sac, selon les instructions précisées dans le chapitre de la Malice.

3 – La suite des choses

La joueuse active passe à l'étape 1. Elle pioche une pierre, établit une scène, puis pioche une pierre et la donne à une autre joueuse, qui devient la nouvelle joueuse active. Et ainsi de suite. Jusqu'à la fin.

Pierre Blanche

Vous avancez de manière positive et significative dans votre exploration du Labyrinthe. Peu importe les dés, le blanc est considéré victorieux.

Pierre Noire

Ça va mal... Peu importe les dés, le noir est considéré victorieux.

Pierre Rouge

Un personnage secondaire joue un rôle clé dans la résolution.

Pierre Verte

Vous êtes amenées à vous déplacer vers un autre endroit.

Pierre Bleue

Vous obtenez quelque chose, un objet ou un indice important.

- 12 -

La fin

Lorsque le sac est vide, la quête s'achève, les Princesses ont retrouvé leur mère. Ou plutôt elles sont sur le point d'accomplir leur quête...

La joueuse qui pioche la dernière pierre finit son tour et annonce une ultime épreuve.

L'Ultime Épreuve

Rassemblez les dés des joueuses.

S'il y a plus de dés blancs que de dés noirs, les retrouvailles sont heureuses. Les joueuses interprétant les princesses décident collectivement de la manière dont elles surmontent la dernière épreuve et racontent l'épilogue de l'histoire.

S'il y a autant de dés blancs que de dés noirs, les retrouvailles sont heureuses mais la Malice a obtenu ce qu'elle voulait. Elle parvient à sortir du Labyrinthe et laisse sa marque dans le monde : c'est elle qui a le mot de la fin. Libre à elle de donner la tournure qu'elle veut à l'épilogue.

S'il y a plus de dés noirs que de dés blancs, les princesses ne parviennent pas à surmonter l'ultime épreuve. Elles se retrouvent piégées à jamais dans le Labyrinthe. À moins qu'un jour d'autres princesses viennent les délivrer...