

Conjonction

Par KcoQuidam, pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA



Les mages ont fini par faire effondrer le Multivers. Les mondes ordinairement séparés dans leur plan d'existence se sont amalgamés dans un état instable où tout pouvait changer du tout au tout en un simple instant. Clignez des yeux et vous étiez en haut d'une montagne sur le dos d'une tortue géante bien étonnée, re-clignez et vous vous retrouviez dans un océan de fleurs chantantes où un ange et un démon combattait. Ceci est la Conjonction, qui n'a épargné absolument rien ni personne

Vous faites partie des personnes chanceuses ayant survécu aux premières secondes de la Conjonction. Mais aussi d'avoir trouvé dans ce chaos un endroit plus stable qu'ailleurs. Suffisant pour y vivre, que d'autres personnes s'y réunissent et qu'une communauté s'y développe. Tandis que le reste du monde continuait d'être un profond chaos, au fil des années et des nouvelles arrivées votre communauté s'est lentement développée, créant des habitudes, des rituels et des langages

Aujourd'hui le monde est suffisamment stable pour imaginer sortir de la vallée. Et vous faites partie des personnes suffisamment braves pour tenter l'expédition et arpenter le plan

Conjonction se joue avec des cartes Magic : The Gathering. De préférence 200 ou plus, et ne contenant que peu de doublons

Conjonction se joue avec une MJ et 1 à 3 joueuses. Chaque partie correspond à une expédition

Créer son arpeuse

Piochez 10 cartes au hasard, ceci est votre deck de personnage. Parmi ces 10 choisissez en 1 carte de créature « suffisamment sentiente ». Ceci est votre personnage. Posez la devant vous, et présentez votre personnage au groupe. Quel est son nom ? Quand est-elle arrivée dans la communauté ? Quelle est sa place dans celle-ci ? Qu'espère-t-elle trouver lors des expéditions ?

Choisissez 2 cartes du deck, ce sont les pouvoirs permanents du personnage, posez les à côté de la carte initiale et décrivez ce qu'elles représentent. Les créatures peuvent être des compagnons de voyage, des invocations qu'elle sait réaliser, ou des aspects de sa personnalité ou de ses connaissances qui sortent du cadre de la carte primaire. Les enchantements, rituels et éphémères peuvent représenter des capacités ou sortilèges qu'elle sait utiliser. Les artefacts des objets qu'elle possède. Inspirez-vous du nom, de l'image et du texte d'ambiance de la carte, ignorez le reste. Présentez ceci au groupe en décrivant des moments où tout le monde a vu votre personnage utiliser ceci d'une manière ou d'une autre

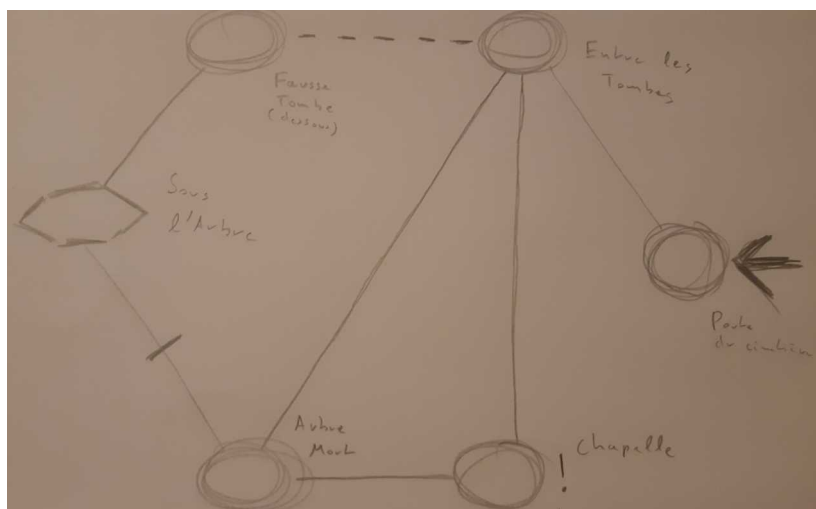
Mélangez les cartes restantes en un deck et piochez-en 3. Ceci est votre main

Une fois ceci fait pour tout le monde vous pouvez lancer l'expédition

Préparer une expédition

Une expédition est un voyage dans un lieu préparée par la MJ.
Pour se faire :

- 1) Elle tire 3 cartes pour avoir une idée de l'ambiance du lieu
- 2) Elle choisit ce qu'est ce lieu : une forêt, une ruine, une caverne, un temple, une route, etc. Choisissez des lieux relativement petits : un village est bien, une grande ville est sans doute trop grande (faites la en plusieurs expéditions)
- 3) Elle dessine les sommet d'un hexagone. Chaque sommet est un « endroit » ou une « rencontre » de l'expédition. Un des sommets est l'entrée, un autre le dernier lieu
- 4) Elle nomme chaque lieux et trace des traits entre, une ligne continue signifie qu'il est possible d'aller d'un sommet à un autre simplement, une ligne pointillée indique un passage secret, une ligne fermée indique un passage bloqué, le moyen de le débloquent se trouve sur un autre sommet (noté « ! »)



5) Pour chaque sommet elle pioche 2 cartes qui représentent ce qui se trouve dans à sommet (et éventuellement 1 ou 2 cartes supplémentaires pour le dernier sommet). Les enchantements, rituels et éphémères peuvent représenter une véritable présence magique ou des aspects du lieu ou des êtres qui s'y trouvent

Prenez votre temps, n'hésitez pas à remplacez des cartes si elles ne vous inspirent pas. Le but est que vous ayez une idée précise une fois la préparation finie de quel est ce lieu, et de ce qui s'y trouve. Pour chaque carte demandez vous dans la fiction ce qu'elle représente, et de comment et pourquoi ceci est ici. Vous pouvez anticiper ce qui risque d'être des obstacles pour les arpenteuses, mais concentrez-vous en priorité sur le fait d'avoir un lieu qui semble logique et vivant

Arpenter

Les personnages voyagent dans le lieu préparé par la MJ et interagissent avec ce qui s'y trouve. Lorsqu'un défi se présente (un combat, déchiffrer une inscription, trouver son chemin, réparer un mécanisme) la MJ choisit un nombre de réussites à atteindre (secrètement ou non). 3 réussites est une bonne base pour une arpenteuse seule. Plus vous avez d'arpenteuses plus ce nombre doit être important

Lorsqu'une arpenteuse fait quelque chose pour relever un défi elle peut lancer un d20, jouer une carte de sa main ou incliner une des cartes devant elle. Si elle utilise une carte elle doit décrire l'effet de celle-ci en respectant ce qu'elle a déjà créé dans la fiction pour cette carte, et cet effet est automatiquement réussi. La MJ décrit les conséquences mais si la joueuse utilise une carte « boule de feu » alors son personnage lance ce sort et ce sort touche bien la cible (la cible peut encaisser, résister, etc) Ceci compte pour une réussite automatique

Si elle n'utilise pas de carte et lance le dé à la place :

20 : double réussite !

11-19 : réussite

6-10 : réussite mitigée au prix d'1 carte défaussée

2-5 : échec et 1 carte défaussée

1 : complication importante ou 2 cartes défaussées

La joueuse peut utiliser une carte après un jet pour quand même réussir au dernier moment son action, mais doit toujours payer le prix mécanique du jet initial

Après une action la joueuse pioche pour avoir 3 cartes en main, si son deck est vide, elle doit choisir une carte de sa défausse qu'elle exile pour la durée de l'expédition, puis remélange sa défausse pour former un nouveau deck. Lorsqu'elle le fait elle redresse aussi les cartes devant elle

Si une joueuse ne peut plus piocher, le plan devient instable à cause de ce qui se produit et l'expédition prend fin

Retour d'expédition

Au retour d'une expédition les personnages évoluent ainsi :

Chaque joueuse pioche 3 cartes au hasard et en ajoute 1 dans son deck de manière permanente

Puis chaque joueuse doit choisir une carte du lieu et remplacer une carte de son deck par celle-ci

Si l'expédition s'est finie par un retour forcé, la MJ choisit les cartes du lieu que les joueuses doivent prendre à la place