

Orée

Crédits

Toutes les ressources utilisées dans ce jeu sont
libres de droit :

Poème: La Ballade des Lutins et Korrigans

<https://unpoeme.fr/la-ballade-des-lutins-et-korrigans/>

polices de caractères : *Ralphie Brown, Castal*

Street, Morris Roman,

Kingthings Petrock Light, Eau de Rose

Les illustrations et images utilisées proviennent de

<https://commons.wikimedia.org/>

<https://www.metmuseum.org/>

Couverture : Paul Pastourmatzis

<https://unsplash.com/>

Lisière

Avant-Propos

*Avant les forêts, il y eut les rêves.
Et avant les rêves, il y eut un grand
fou rire.*

*Ce rire tomba dans la mousse et
donna naissance aux Pixies.*

Ainsi est née la légende d'Orée un lieu qu'on ne trouve que lorsqu'on a oublié ce qu'on cherchait. Dans ce havre tranquille les arbres chuchotent aux ombres sous le regard bienveillant de la lune espiègle. Les fleurs badinent éthique et les cailloux se souviennent d'histoires portées par les vents d'autan. Au centre de cette scène, les Pixies, ce petit peuple s'affaire sage comme l'orage et aussi ordonné qu'une poignée de feuille emportée par une bourrasque.

Korrigans, farfadets ou Pixies sont les sobriquets donnés par les humains suivant leur contrée et l'hydromel consommé. Mais entre eux, ils s'affublent d'être "les gardiens du désordre naturel", une fonction qu'ils exercent avec une application douteuse et un enthousiasme espiègle.

Ils tissent des ponts de brume, classent les rayons du soleil en fonction de leurs échos poétiques, et convoquent des assemblées pour décider comment improviser au mieux. Leur monde est une cathédrale de contradictions érigée sous l'égide d'un air de flûte. Leur secret ? Ils savent que la réalité n'est que vanité, un rêve trop sérieux.

C'est de ce chaos doux et bienveillant issu des imaginaires absurdes de Jacques Rouxel, Claude Ponti, Lewis Carroll et un peu du mien qu'est né ce jeu écopoétique fantasque.



Sous bois

Prologue

Dans Orée les joueuses incarnent des Pixies, ayant de hautes fonctions, elles sont membres du conseil du petit peuple : la Haute table des racines vagabondes.

Le monde des humains, l'Ombre, se répand partout réduisant le merveilleux toujours un peu plus chaque jour. L'Ombre naît de la maladresse des humains, d'une étincelle d'orgueil, de l'envie d'en faire toujours plus, un peu trop. Ainsi les humains ne sont pas les ennemis des Pixies, juste une ribambelle de grands échafas turbulents et inconséquents qui froissent l'équilibre du monde.

“Les Humains sont de grands enfants pressés,” dit le chant des racines. Ainsi les Pixies ne sont pas adversaires de ces trublions, ils s'affairent à défroisser la trame du réel pour essayer de restaurer l'harmonie des choses.

Orée est un jeu de rôle avec meneur, la conteuse, où chaque séance raconte comment les joueuses tentent de sauver des fragments du merveilleux menacés par l'Ombre, pendant qu'ils s'effacent, un

à un. Une délégation des Pixies envoyée par la haute table constitue une « Assemblée ».

Pour batifoler dans Orée vous aurez besoin d'un set de dés un peu laissés pour compte : d4, d8 et d12.

Il vous faudra au moins trois sets de chaque avec des couleurs différentes. La Haute table recommande un set de dés noirs, et des sets colorés et pétillants. Dans les principes du jeu on passera facilement d'un d4 à un d8 ou d'un d8 à un d12, cette mécanique consiste à « monter d'un cran ». Inversement on pourra aussi descendre d'un cran.



Les Pixies

§ C'est donc de Koridwen que naissent tous les petits êtres fantastiques, les nains, les follets qui hantent ces pierres. Ils vivent là-dessous, dit-on, dans des trous, et sortent au soir pour courir à travers les ajoncs. §

Le Pays des Korrigan, Maupassant

Les Pixies sont de petites créatures féériques, aussi guillerettes que délicieusement désorganisées. Elles vivent dans une forêt timide et capricieuse qui change de forme et d'humeur selon... selon rien, comme ça, à tout moment sans raison.

Outre leur humeur frivole, les Pixies n'ont pour unique trait commun d'être petits, tout petits. Les plus élancés d'entre eux n'atteignent pas les deux coudées. Pour le reste, il y en a autant que de sortes de fleurs, mais chacun revêt un trait particulier : *une paire d'ailes*,

des antennes, une odeur, une teinte, des oreilles effilées, un gros nez, etc.

Comme toute créature féériques elles disposent de magie, mais au contraire des druides ou des sorcières leur magie est fondée sur l'évanescence, l'erreur, l'improvisation et une aussi pointe d'insouciance. Les Pixies ne manipulent pas la magie : ils l'écoutent. Leur pouvoir ne vient pas de la volonté, mais de la connivence avec ce qui vit.

Parfois l'harmonie tombe juste et un souffle merveilleux réchauffe le monde.

§ Si ça ne marche pas, c'est sans doute que la forêt voulait autre chose § - Chaiselle, Lythier des feuilles inconstantes

Les Pixies enchantent le monde en utilisant le merveilleux. Ainsi, le monde se tisse autour de quatre forces anciennes, qu'ils nomment les Essences : **Souffle, Racine, Éclat et Brume**.

Chacune est une manière de respirer, de parler au monde et de comprendre son désordre.

Le Merveilleux

Souffle

l'Air, la Voix, le Lien

Souffle anime tout ce qui circule et relie : la parole, le vent, l'émotion, la persuasion, l'intuition, le mouvement

Verbes-clés : chanter, convaincre, apaiser, sentir, écouter, percevoir, guider, inspirer, encourager, esquiver, etc.

Éclat

le Feu, la Joie, la Transformation

Éclat illumine le monde, c'est l'énergie, l'invention, l'exubérance, l'impulsivité et le désordre créatif.

Verbes-clés : créer, transformer, illuminer, enchanter, réagir, bondir, etc.



Racine

la Terre, le Corps, la Stabilité

Racine gouverne la matérialité et les aspects physiques, la résistance du monde

Verbes-clés : porter, soulever, frapper, protéger, construire, réparer, maintenir, endurer, résister, soigner, etc.

Brume

l'Eau, le Rêve, le Secret

Brume s'immisce dans tout ce qui est caché, flou, mental ou spirituel : les rêves, l'oubli, la discréption, la dissimulation, la divination et l'altération de la perception.

Verbes-clés : se cacher, disparaître, se fondre, dissimuler, ensorceler, illusionner, rêver, se

Bocage

Création de personnage

Les membres de la Haute table des racines vagabondes, hauts dignitaires sont élus à main levée suivant leur halo vespéral et aussi les qualités gustatives de leur tourte aux pleurotes.

Un prénom saugrenu est chevillé à chaque Pixie. La recette frivole pour élaborer un prénom digne de ce nom est la suivante. Choisissez un objet du quotidien, de la cuisine, du jardin ou toute autre pièce. Au besoin élaguer son arrière-train et assaisonnez-le d'un suffixe. Pour les connotations masculines optez pour une consonance terroir de type - an, - in, - ier, - ick, - on, etc. Tandis que des saveurs plus florales telles que - yne, - iel, - elle, - ette, - anne, - enn donneront un soupçon féminin.

Ex : Tassine, Casserolin, Lampelle, Martor, Clavien, Fourchanne, Chaiselle, Cousinor, Pelliane, Gravien, Servina, Tablian, Brossia, Ridon, Lampia, Fourchard, Tasselle, Cloudar, Vasyne, Martoël, Cuillia, Casseron, Lampine, Balor, etc.

En plus d'avoir un Prénom, chaque membre du conseil a une Haute fonction, dont lui seul connaît les responsabilités douteuses et ses devoirs attenants.

ex : Ingénieur végétal, Logisticien des vents, Chanteur Rituel approximatif, Diplomate émotionnel, Philosophie minéral, Éthicien des lucioles, etc.

Il conviendra également de définir derechef l'Aspect, le trait caractéristique burlesque du Pixie.

ex : Nez proéminent, Barbe fournie, Chevelure dorée, Teint grenat, Queue touffue, Ailes membraneuse, Antennes fourchues etc.

La Ballade des Lutins et Korrigans

*Dans le voile épais des forêts anciennes,
Où murmurent les secrets du monde d'antan.
S'éveille sous l'éclat lunaire, serein.
Une histoire, berceau de rêves et de temps.
Au cœur de cette toile tissée d'émeraude,
Cheminent les lutins, êtres de malice,
Guidés par les korrigans, maîtres des fauves.
En quête d'une énigme, leur éden de lice.*

Chaque Pixie possède une résonance singulière avec les Essences du merveilleux, ainsi la joueuse choisit une Essence vive à laquelle elle attribue un D12, et une Essence terne où elle attribue un D4, les deux autres Essences seront lisses avec un D8.

Tout n'est pas rose pour les Pixies, toutes et tous ont une hantise de quelque chose d'un peu farfelu ou une manie loufoque ce qui leur joue parfois des tours pendables. Ex : peur d'être mouillé par la pluie, phobie des chats, ne peut s'empêcher de nettoyer les serrures, hantise des ronflements, collectionneur de cailloux, etc.

Pour finir chaque Pixie possède un objet incongru absurde, une breloque qu'il croit magique et qui, par ce simple acte de foi, le devient. Une fois par lune de jeu quand elle le serre entre ses mains, le temps suspend son vol, elle peut percevoir un reflet de ce qui aurait pu être, et tenter à nouveau sa chance contre le caprice du destin ; et la joueuse de relancer un jet maussade alors que le monde retient son souffle.

Ex : un caillou moussu, une cuillère à écume, une plume de geai, etc.



Le Voyage Initiatique

Armés de courage, sous le regard des astres,
Leur périple se forge entre ombre et lumière,
Frôlant les mystères, caressant les alabastres,
Dans ce labyrinthe où la terre se vit mère.
Ils dansent sur les mousseux tapis de feuilles,
Suivant les flûtes du vent qui chantent, qui
veillent,
Par-delà les monts, les vallons, et les seuils,
Où les ruisseaux murmurent des mélodies
vermeilles.

Ombre et Merveille

Telle une pieuvre étendant ses tentacules, le monde des hommes, L'Ombre, ne cesse de marcher sur le merveilleux. Jours après jours, à mesure que la morosité gagne du terrain le merveilleux s'évapore pour finir par disparaître rendant un lieu-dit, une forêt, une rivière à jamais inaccessible aux Pixies.

Ainsi les Pixies s'attachent à réparer les harmonies perdues. Ils rappellent doucement aux géants qu'ils partagent la même terre. Ne connaissant que trop bien les réactions capricieuses de leurs colocataires turbulents, ils suivent pour leur bien quatre préceptes séculaires sacrés :

Laisse aller le vent et ne retiens rien, car tout ce qui s'attache se fane.

Fais briller ton cœur sans brûler le monde, ni blesser ce qui respire.

Sois fidèle à la terre sans t'y enchaîner, car même l'arbre doit plier pour grandir.

Garde le mystère avec douceur, et parle seulement pour apaiser.

Une Pixie n'arrête pas la vie, il l'accompagne, la chevauche. Il ne force pas le destin, ne brise pas la respiration d'un autre être vivant. Les Pixies sont fondamentalement empathiques, elles comprennent la souffrance sans la propager : elles réparent, apaisent, détournent, et s'abstiennent d'être cruel. Enfin les Pixies s'attachent à se cacher de la vue des humains, une décision prise unanimement après la réforme des lucioles.

Le Défi des Saisons

*À travers les cycles, les saisons s'épanouissent,
Offrande continue à la ronde de la vie.
Sous le règne de l'hiver, où les songes nourrissent,
Les coeurs attendent le printemps, gage d'envie.
L'été flamboie, tissant de lumière leur destin.
Quand l'automne, en peintre, dore les feuillaisons.
Dans ce cycle, leur quête ne connaît de fin.
Cherchant l'essence même de leurs passions.*

Sapinière

Système de jeu

Morosité

Dès que L'Ombre gagne un bosquet, une vallée, ou encore une clairière la morosité s'installe. En début de partie elle sera alors figurée par un d4. Lorsqu'une Pixie entreprend une action décisive ayant un impact sur l'histoire, la joueuse et la conteuse s'accordent sur l'Essence à mobiliser. La joueuse lance alors un dé d'Essence et un dé de morosité (dé noir si vous en avez).

Si sa haute fonction est en cohérence particulière avec l'action entreprise alors la joueuse lance deux dés d'Essence et garde le meilleur des deux.

Certains lieux sont des **sols sacrés**, où l'Essence affleure comme une source sous la mousse. Là, la magie chante plus fort qu'ailleurs. Les peuplades d'antan savaient les entendre : ils y dressaient des pierres droites, des dolmens, des tumulus, afin d'honorer ces noeuds anciens où la terre, le ciel et le rêve se touchent encore. Dans ces lieux, les Pixies bénéficient d'un avantage pour canaliser l'Essence. Cet avantage est cumulatif, il est ainsi possible de lancer trois dés et de garder le meilleur.

Une autre Pixie peut parfois prêter main forte à l'action, alors leurs magies s'entortillent et s'entremêlent dans une douce farandole conférant un bonus de **+1 au dé d'Essence** à la Pixie soutenue.

À l'inverse dans une **situation défavorable**, la joueuse lance deux dés et c'est alors le score **le plus faible qui est retenu**.



- Si l'Essence est supérieure à la morosité, alors le merveilleux s'impose et la magie fonctionne.
- Si l'Essence est inférieure alors la magie s'ébroue et facétieuse échoue provoquant un effet étonnant mais charmant à la discrétion de la conteuse.
- En cas d'égalité, le merveilleux et l'ombre s'entremêlent, les deux réalités se touchent et entrent en résonance. L'effet obtenu est poétique... Soit la joueuse décide que l'intention recherchée est exhaussée mais avec une contrepartie moqueuse, soit c'est un flop, une chimère et rien ne se passe comme prévu mais le merveilleux émerge :

- Soit en ajoutant 1 Reflet à la réserve (ou 2 Reflets dans une partie avec 1 ou 2 joueuses)
- Soit en faisant reculer d'un cran la morosité (d12→d8, d8→d4) si la Morosité est n'est pas déjà d4. *Tant que l'harmonie n'est pas restaurée la morosité ne peut pas descendre de dessous de d4.*

Si le dé de morosité affiche un de ses deux valeurs les plus fortes, alors la morosité enflé et monte d'un cran, de d4 elle passe à d8, puis à d12.



Sur un score de 12 du dé de morosité la situation est critique, une véritable déflagration d'Ombre envahit le monde dévastant tout le merveilleux sur son passage.

Si le score du dé d'Essence est inférieur à 12, le merveilleux s'effondre irrémédiablement corrompu par L'Ombre et les Pixies doivent faire appel à leur résilience afin de s'extirper de ce roncier. En revanche si le dé d'Essence affiche aussi un score de 12, alors le merveilleux tient bon et contient la vague de noirceur. La joueuse décide de la résolution de l'action suivant les principes déjà énoncés.

L'Épreuve de l'Amour et de l'Amitié

*Au fil de leur voyage, un trésor se révèle,
Non pas d'or, ni de pierres précieuses à foison,
Mais celui du lien, fragile et éternel,
Forgeant entre les coeurs la plus noble raison.
Dans le miroir des eaux, sous le ciel étoisé,
Se sit la vérité de l'amitié, pure, sans voile,
Unissant lutins et korrigans, émerveillés,
Dans une harmonie, préférant l'âme à la toise..*



Reflets et Harmonie

Chaque éclat de courage, chaque instant de beauté rallume une lumière, un Reflet, minuscule étincelle d'Harmonie retrouvée.

Les Reflets sont une réserve collective partagée par le groupe. Ils représentent les traces lumineuses laissées par les actions des personnages, des réussites féeriques, des gestes d'espoir ou des moments d'unité poétique.

Les Reflets peuvent se gagner selon deux modalités. En utilisant le merveilleux et la magie ou par le récit.

Chaque fois qu'une joueuse obtient un résultat de 7 et plus (7+) sur un jet d'Essence, le groupe gagne 1 Reflet, ou 2 Reflets à 1 ou 2 joueuses, qu'il peut matérialiser sur la spirale de l'harmonie.

Par l'histoire, lorsqu'un jalon narratif préparé par la conteuse est réalisé ou atteint par les Pixies.

L'harmonie renaît lentement au fil des Reflets accumulés. À mesure que la spirale croît le dé d'Harmonie grandit. Une fois le d12 atteint, le dé

d'Harmonie gagne un bonus de +1 pour chaque 2 reflets supplémentaires.

| Nombre de Reflets | Dé d'Harmonie |
|-------------------|---|
| 0 à 2 | — |
| 3 à 5 | d4 |
| 6 à 8 | d8 |
| 9 à 10 | d12 |
| 11 et + | 1d12 + bonus +1 par 2 Reflets supplémentaires |

S'ils veulent un effet immédiat, les joueuses peuvent également décider de dépenser 3 Reflets afin de faire reculer la morosité d'un cran.

Si l'Assemblée accueille plus de quatre joueuses, mieux vaut ne laisser naître qu'un seul Reflet par scène afin de préserver l'équilibre du jeu.

Clairière

Épilogue

Lorsque l'assemblée le souhaite, elle peut tenter d'établir un nouvel équilibre du monde en usant de l'harmonie contre la morosité. Le représentant de l'assemblée lancer alors le dé d'harmonie avec le dé de morosité. Le résultat va déterminer la façon dont le nouvel équilibre s'installe.

Si le dé d'Harmonie dépasse le dé de morosité alors L'Ombre recule. L'Assemblée décrit la manière dont le merveilleux reprend ses droits.

Si le dé d'Harmonie est inférieur au dé de Morosité alors L'Ombre prend sa place et la conteuse raconte comme L'Ombre a gagné du terrain dans cette parcelle.



En cas d'égalité un nouvel équilibre de compromis se met en place le dé le plus gros indique la tonalité. Si c'est le dé de morosité, ex : D12 vs D8 alors c'est la conteuse qui explique comment L'Ombre a progressé puis l'Assemblée, chaque joueuse tour à tour, introduit un « mais », comment la présence féerique reste néanmoins présente et sous quelle forme.

Si c'est le dé d'harmonie qui est le plus gros, alors l'Assemblée narre comment le féerique a réussi à garder le dessus, puis la conteuse indique comment L'Ombre a néanmoins réussi une percée.

La Leçon de la Nature et du Temps

Apprenant de la Terre, de ses cycles, ses leçons,
Ils découvrent que tout est éphémère, pourtant
éternel.

Que chaque instant est un joyau, une chanson.
Que le temps lui-même est le plus précieux des miels.
La nature, dans sa sagesse, offre les clés.
Pour comprendre que chaque fin marque un début.
Que les larmes peuvent irriguer les champs de blé.
Et que dans chaque adieu se tisse un salut..

Résilience

Les Pixies sont des créatures féeriques, leur écho dans le monde réel ne suit pas les mêmes que l'existence des êtres vivants. La violence des intentions dirigées contre altère leur matérialité dans le monde. La Résilience représente leur capacité à résister aux intentions haineuses dirigées contre elles.

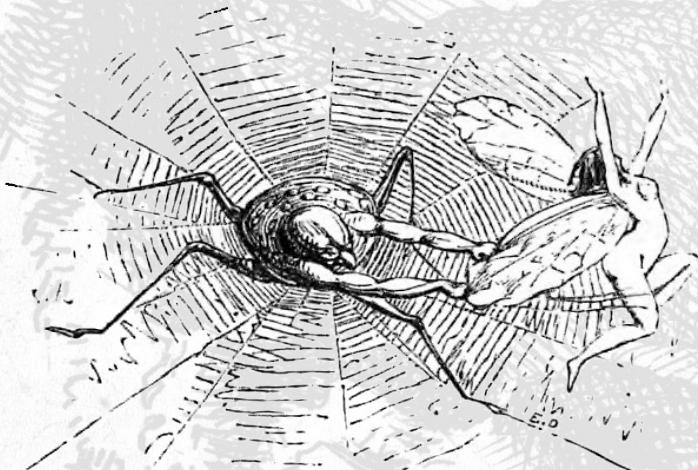
L'intention de l'attaque détermine le seuil. L'utilisation d'une arme fige le seuil, mais l'arme importe peu, c'est la violence de l'intention qui fixe le danger, une intention haineuse, même sans arme peut tout aussi bien affaiblir une Pixie de la même façon.

Quand on en vient à tenter de lui nuire, la joueuse lance ainsi son dé de Résilience actuel (d12, d8, ou d4).

Si le résultat du dé est inférieur ou égal au seuil, la résilience baisse d'un cran. La joueuse décrit alors les stigmates visibles de cette déchirure.

Quand une Pixie à d4 perd encore sa résilience, le monde chancelle, le merveilleux pleure, et elle disparaît de la matérialité tangible d'une façon mélancolique laissant un souvenir éthéré de son existence.

En dépensant un reflet de la réserve (ou avec un 7+ sur un jet d'Essence) une Pixie peut tenter de recouvrer un cran de résilience. Pour ce faire, il lance un dé de Racine avec un dé de Résilience. La résilience remonte d'un cran si le dé de racine est supérieur ou égal au dé de résilience.



| Type d'attaque | Intention | Seuil | Manifestation |
|----------------|------------|-------|-------------------------------|
| Mains nues | faire fuir | 2 | Geste brutal, colère |
| Arme blanche | blesser | 4 | Intention de nuire, hostilité |
| Arme à feu | tuer | 6 | Destruction froide, haine |

Pépinière

Concevoir une aventure

Orée n'a pas pour idée un affrontement dualiste entre la civilisation des hommes et le petit peuple féerique. Il s'agit plutôt de retrouver une forme d'Harmonie entre les deux mondes, afin de préserver chacun. Même si la thématique est plus que jamais contemporaine, le ton d'Orée se veut léger, il est important pour la conteuse d'inciter les Pixies à avoir un comportement loufoque pour arriver à leur dessein.

Lorsqu'un adulte croise par hasard la route d'une Pixie, sa réaction est rarement celle que l'on souhaiterait. Les grands, encombrés de certitudes, ont l'habitude d'avoir peur de ce qu'ils ne comprennent pas. Certains, saisis par l'effroi ou l'orgueil, voudraient écraser la petite créature comme on chasse une ombre insolite. D'autres, plus curieux mais pas moins maladroits, songeraient à l'attraper, à l'enfermer dans une boîte pour le montrer au village, voire à l'étudier comme une bête étrange tombée d'un autre monde. Quelques-uns, pris d'une frayeur muette, préfèrent simplement détalier sans demander leur reste.

Les enfants, eux, ne portent pas encore ce poids-là. Jusqu'à l'adolescence, leur regard sait encore voir ce qui danse entre les choses, et leur cœur parle la même langue que les êtres menés par la rosée et le vent. Beaucoup accueillent les Pixies avec la tendresse instinctive qu'ils réservent aux secrets vivants. Ils comprennent même, sans l'apprendre, le chuchotis cristallin de leur langue ce qui déroute autant les anciens que les Pixies eux-mêmes.

C'est pour cela que le Petit Peuple se dissimule. Non par rancune, mais par prudence. Il connaît la lourdeur des gestes humains, la brusquerie des mains adultes, et préfère se tapir dans une feuille, se fondre dans une lueur, observer sans troubler. À distance, les Pixies veillent: discrets gardiens de l'harmonie, toujours proches, toujours invisibles, aussi fugaces qu'une poussière de lumière dans un rayon de sous-bois.

Une époque insoucieuse

L'époque est un des éléments les plus importants de la construction d'une aventure pour Orée, c'est l'époque qui va donner la tonalité de la partie. Toute époque est envisageable, depuis les hommes préhistoriques jusqu'à un futur dystopique en passant par l'antiquité, le Moyen Âge, la renaissance où les temps modernes.

Un lieu blessé

Chaque aventure d'Orée commence par un lieu, un endroit particulier où l'harmonie est rompue par l'intervention humaine, par l'Ombre. Il s'agit toujours d'un forfait sans ménagement, cette perturbation dans l'équilibre vient ébranler le petit peuple qui envoie une Assemblée pour restaurer l'équilibre tant qu'il peut l'être. Imaginez un lieu simple ou sacré au sens de l'Essence : un cours d'eau, un bosquet, une vallée, un alignement de pierres

L'outrance de L'Ombre

Décrivez ce qui se trame en ces lieux, un projet de construction, la déforestation d'un bosquet, un forage pétrolier, la construction d'un château ou le tracer d'une ligne de train à grande vitesse. N'hésitez pas à entrer dans les détails cela vous permettra de mettre en place plus facilement des jalons de jeu par la suite.

L'Épanouissement

Ainsi, plongeant au plus profond de leur essence, Les lutins et korrigans, de leur danse, Tissent la trame d'un monde plus clément, Où l'amour, l'amitié, cultivent l'émergence. D'une épopée qui traverse les âges, Se dévoile l'ultime et merveilleux message : Dans la symphonie de la vie, de son cortège, L'unité dans la diversité est notre héritage. À travers ce voyage, parsemé d'étoiles et de sagesse, La ballade des lutins et korrigans, avec délicatesse, Nous invite à réfléchir sur la langue du cœur. Et sur les nuances infinies de l'existence, de la douleur. Car au-delà des forêts, sous la voûte céleste, Chaque histoire, chaque vie, est une quête, une geste, Où, malgré les tempêtes, les hivers, les orages, L'amour et l'amitié demeurent notre plus beau voyage. Alors, écoutons cette ballade, héritage des temps, Comme un écho lointain, vibrant, convaincant, Que dans le tissu complexe de notre humanité, Réside une beauté simple, une universelle vérité.

Le maître d'ouvrage et ses sombres séides

Qui est derrière tout ça ? Il y a toujours quelqu'un derrière tout ça, ceux qui sont présents ne sont souvent que des exécutants. Qui est-il ? Quel est son dessein ? Ses besoins ? Pourquoi a-t-il ce projet ? Ces éléments seront riches de renseignements pour vos joueuses, en glanant ces informations elles pourront plus facilement contrecarrer la progression de l'Ombre et restaurer l'Harmonie.

Les décisionnaires sont rarement seuls, ils ont souvent des séides qui accomplissent leur œuvre et qui peuvent constituer une menace pour l'Assemblée. Prévoir ces menaces permet d'anticiper les complications et les dangers que pourront rencontrer nos amis du petit peuple.

Pierre qui roule n'amasse pas mousse

Il s'agit maintenant d'imaginer des manières de saboter le projet, jetez toutes vos idées en vrac avec à chaque fois des conséquences, des réactions possibles ou des complications

Nombre de jalons à prévoir

| Style de jeu | Jet(s)/scène | 1-2 | 3-4 | 5 et + |
|-----------------------|--------------|------|-----|--------|
| Très narratif | 0-1 | 8-10 | 7-9 | 6-8 |
| Narratif équilibré | 1-3 | 7-8 | 6-7 | 4-6 |
| Modérément ludique | 3-6 | 5-6 | 4-5 | 3-4 |
| Très ludique / action | 6 | 3-4 | 2-3 | |

éventuelles. Avec l'aide de tous ces éléments retenez les plus pertinents afin qu'ils constituent autant de jalons pour les Pixies. Ces jalons sont autant d'idée de possibilités de « sabotage » ou d'entrave au projet de l'Ombre que les Pixies pourraient mettre en œuvre contre la progression de l'Ombre. Il s'agit de décourager les humains dans leur projet. Voici une suggestion du nombre de jalons à prévoir par séance en fonction du style de jeu et de maîtrise de la conteuse.



Battre la campagne

Orée se prête également de longues épées farfelues et féeriques peuplées d'arcs narratifs épiques et frivoles. Les Pixies tout au long de leurs périples peuvent s'améliorer et progresser dans la maîtrise des Essences. Ainsi, lors d'un jet particulièrement enchanteur offrant un Reflet (7+) la joueuse peut choisir de conserver cette étincelle de magie plutôt que d'alimenter le dé d'Harmonie. Il coche une des étoiles sur la fiche de personnage.

Àès le troisième reflet ainsi accumulé, la joueuse peut essayer de faire progresser son personnage dans ses Essences lisses et terne. Pour monter d'un cran l'une de ces Essences, il convient de faire un jet avec le dé de l'Essence en question et de faire un jet. Sur un résultat de 3-4 sur l'Essence terne ou 7-8 sur une Essence lisse, la maîtrise de l'Essence se déploie et elle monte d'un cran. Les reflets sont perdus quelle que soit l'issue de la communion.





Prénom: _____

Haute fonction: _____



Souffle



Éclat



Brume



Racine



Hantise: _____

Orée



Aspect: _____



Résilience



Breloque: _____



Spírale de l'Harmonie



Orée est un jeu de rôle féerique où des Pixies malicieux luttent contre l'Ombre qui étouffe le merveilleux. Grâce à l'Essence une magie improvisée, à l'humour, à la poésie et au sabotage doux, ils tentent de restaurer l'harmonie du Monde dans une aventure tendre, fantasque et écopoétique.