

A woman with long, wavy red hair and blue eyes is shown from the chest up. She is wearing a dark blue leather jacket and is holding a wooden longbow with both hands. Her gaze is directed towards the viewer. The background is a dense green forest. The title text is overlaid on the upper right side of the image.

Chansons du Gloucester

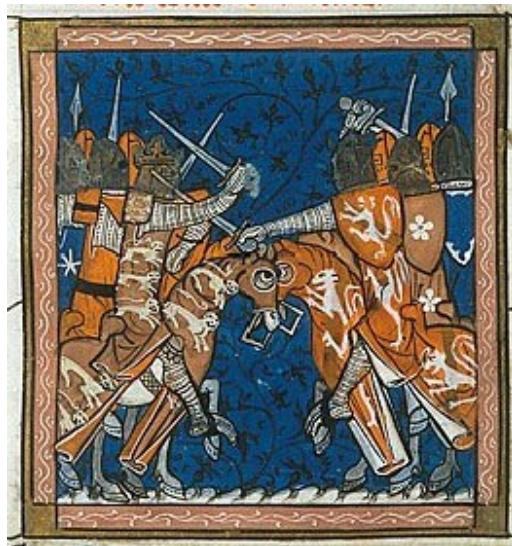
The logo consists of a circular emblem with three concentric rings. The innermost ring is yellow, the middle one is light green, and the outermost one is dark green. This emblem is centered on a vertical wooden board with horizontal planks.

Un jeu de rôle
et d'adresse
par
Fabien Clémenti

Chansons du Gloucester

*Jeu de cartographie, d'adresse et de rôle
pour 2 à 4 joueurs*

Par Fabien Clémenti,
sur une idée de Yamini, développée par Lovinpancake
pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.



*Lors veïssiez vilains angrés,
qui prenent haiches et jusarmes!*

Chrétien de Troyes

Faire revivre la légende...



Gloucester est connu pour être au XIII^e siècle l'un des théâtres de la seconde révolte des barons anglais contre leur roi Henri III. Les récits historiques parvenus jusqu'à nous côtoient des écrits plus romanesques, comme la légende de Robin des Bois et sa guérilla contre le Prince Jean menée dans la forêt de Sherwood — qui se déroulait pendant la première révolte des barons 50 ans plus tôt, mais bon, on n'est pas des historiens, hein?!

Pourtant l'avenir n'aura pas raison des luttes contre l'inégalité et l'oppression des puissants contre le peuple besogneux. De tout temps, des braves et altruistes gens ce sont indignés et dressés contre l'injustice.

Chansons du Gloucester vous propose de faire revivre la légende de ses hors-la-loi au grand cœur en incarnant l'un de ces emblématiques justiciers des bois.

Alors bandez votre arc et échauffez-vous bien les doigts car il va falloir faire preuve d'adresse, et pas que dans vos descriptions !

C'est peut-être là où il faut expliquer ce que c'est que ce machin de jeu de rôles. Pendant quelques heures, on va dire qu'on joue quelqu'un d'autre. Le truc bien c'est que c'est pour de faux et que tout est possible. Par contre, il faut bien respecter les règles du jeu, hein?! Tu peux jouer qui tu veux mais pas faire n'importe quoi. Enfin non, on va jouer ce que le jeu prévoit et on va pouvoir faire n'importe quoi. Ou presque.

L'idée c'est de suivre les règles — si elles sont bien faites, ça devrait couler de source — et ensuite c'est comme une conversation entre nous. Chacun à son tour, on raconte ce que fait son personnage, et quand les règles le demandent, on lance les dés. Sur une cible, comme aux fléchettes. Enfin pas vraiment mais vous verrez après !

Les conséquences de nos actions, c'est ce résultat qui nous le dit. Et qu'on interprète. Dans tous les cas, on se met d'accord sur ce qui arrive, et après, on ne revient plus dessus. C'est très démocratique comme jeu, là. Pas comme c'est machin avec des «maîtres du donjon» comme on faisait dans le temps — ça faisait très BDSM cette appellation, non ?

Un premier truc à faire, c'est ce présenter, tout ça, mais surtout fixer des limites à ce qu'on va raconter. On appelle ça la sécurité émotionnelle. Un peu comme un safeword en BDSM. Comment ça, j'ai un truc avec le BDSM?! Je prends les exemples que je veux! Bon...

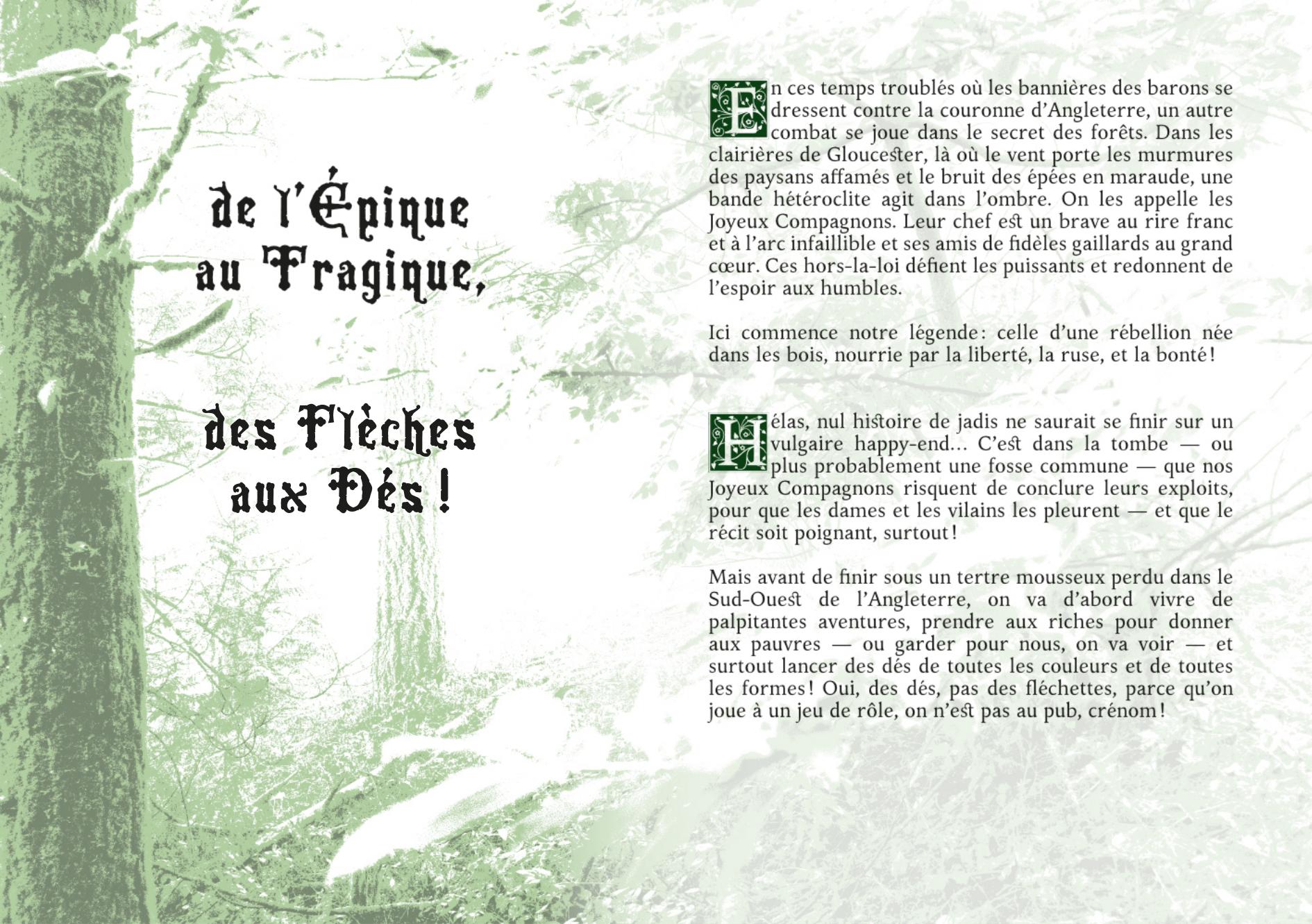
On va d'abord définir des lignes : ce sont les thèmes qu'on ne veut pas voir dans l'histoire. Par exemple le BDSM parce qu'un des joueurs, la dernière fois ça c'est mal passé, tu vois. Mais il n'a pas à se justifier, hein?! On ne juge pas.

Après il y a les voiles. C'est quand on est ok pour parler du truc — le BDSM, parce que finalement ça va — mais par contre on ne s'attarde pas sur les détails — les noeuds, les jouets cuirs et latex — parce que ça rappelle quelques souvenirs pas si plaisants que ça.

Et comme on ne peut pas penser à tout, on établit aussi un safeword — comme en BD... ok c'est bon j'arrête! — bref un mot pour dire «stop, la scène me met mal à l'aise, on passe vite à autre chose». Perso, j'aime bien «Tabernacle!» mais vous pouvez aussi choisir «Pantoufle!» ou tout autre truc incongru qu'on ne sort pas tout le temps dans une conversation.

Voilà, avec tout ça, il y a peu de risques que quelqu'un se sente mal en jeu. Si ça devait quand même arriver, on prend une pause, voire on reporte la suite à plus tard.

Maintenant que cela est dit, entrez à votre tour dans la légende grâce aux Chansons du Gloucester, qui vous fera voyager dans les forêts anglaises, en défiant votre habileté, votre ingéniosité et votre courage!



**de l'Épique
au Tragique,**

**des Flèches
aux Dés !**

En ces temps troublés où les bannières des barons se dressent contre la couronne d'Angleterre, un autre combat se joue dans le secret des forêts. Dans les clairières de Gloucester, là où le vent porte les murmures des paysans affamés et le bruit des épées en maraude, une bande hétéroclite agit dans l'ombre. On les appelle les Joyeux Compagnons. Leur chef est un brave au rire franc et à l'arc infaillible et ses amis de fidèles gaillards au grand cœur. Ces hors-la-loi défient les puissants et redonnent de l'espoir aux humbles.

Ici commence notre légende: celle d'une rébellion née dans les bois, nourrie par la liberté, la ruse, et la bonté !

Hélas, nul histoire de jadis ne saurait se finir sur un vulgaire happy-end... C'est dans la tombe — ou plus probablement une fosse commune — que nos Joyeux Compagnons risquent de conclure leurs exploits, pour que les dames et les vilains les pleurent — et que le récit soit poignant, surtout !

Mais avant de finir sous un tertre mousseux perdu dans le Sud-Ouest de l'Angleterre, on va d'abord vivre de palpitantes aventures, prendre aux riches pour donner aux pauvres — ou garder pour nous, on va voir — et surtout lancer des dés de toutes les couleurs et de toutes les formes! Oui, des dés, pas des fléchettes, parce qu'on joue à un jeu de rôle, on n'est pas au pub, crénom!

Commencez par vous munir de quoi écrire, de la carte, de la cible, des fiches personnage, et surtout d'un lot de dés pour chaque joueur : 1D4, 1D6, 1D8 et 1D10.

Chaque joueur peut avoir sa couleur, ça évite de confondre et c'est plus joli sur la table.

Bon, allez, on revient à nos histoires de hors-la-loi au Moyen-Âge.





Un peu d'histoire historique

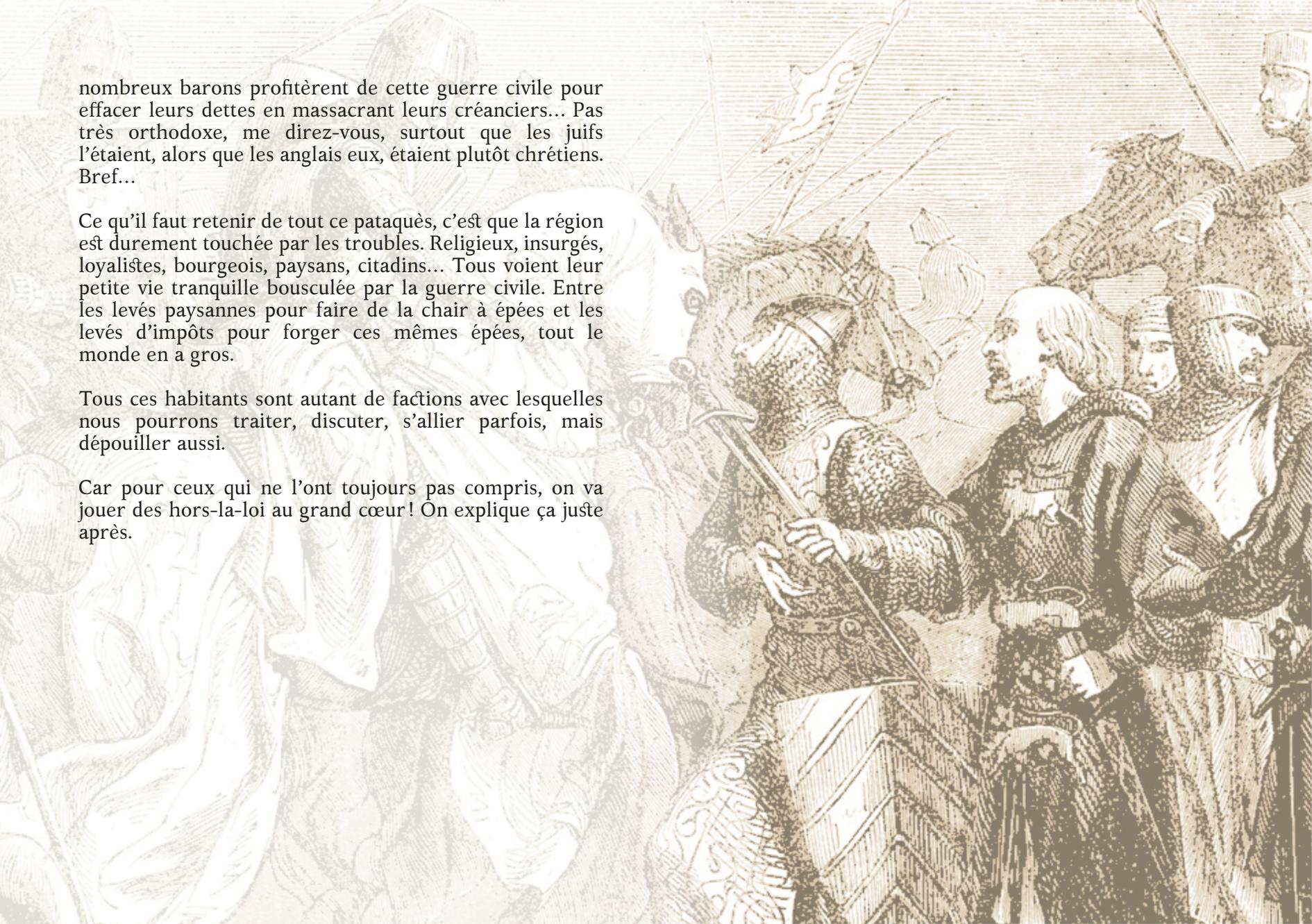
Tout démarre en l'an de grâce 1264, alors qu'éclate un conflit opposant des barons anglais menés par Simon de Montfort à leur roi Henri III.

Le comté de Gloucester est alors sous l'autorité du comte de Gilbert de Clare, jeune baron de 21 ans ayant succédé à son père 2 ans auparavant. Il se range du côté de l'insurgé Simon de Beaufort, auprès duquel il guerroie loin de ses terres et contribue à la capture du roi et de ses généraux en 1264 à la bataille de Lewes.

Cette brillante victoire lui vaut d'être excommunié par le Pape, qui ne rigole pas avec la rébellion même à 900 lieux de chez lui. Gloucester et sa région sont alors « frappés d'interdit », les sacrements religieux leurs sont refusés. On dépeint même le comté et son séditieux suzerain comme le point de départ d'une apocalypse initiée par le Démon en personne.

Finalement, le Comte retourne sa veste en 1265 pour combattre cette fois-ci dans le camp du Roi, qu'il mènera plusieurs fois à la victoire, notamment contre son ancien allié Simon de Beaufort. Par la suite, il continuera de guerroyer pour le compte de la couronne car visiblement ce n'était pas un tendre — mais on s'en fiche, ça n'a plus rien à voir avec notre histoire !

La région est dominée par Gloucester, une ville d'environ 3500 habitants qui a pour particularité de pouvoir se gérer elle-même grâce à une charte royale. La ville compte notamment une communauté juive persécutée par le pouvoir en place car ils détiennent le principal des créances des seigneurs. En effet, de



nombreux barons profitèrent de cette guerre civile pour effacer leurs dettes en massacrant leurs créanciers... Pas très orthodoxe, me direz-vous, surtout que les juifs l'étaient, alors que les anglais eux, étaient plutôt chrétiens. Bref...

Ce qu'il faut retenir de tout ce pataquès, c'est que la région est durement touchée par les troubles. Religieux, insurgés, loyalistes, bourgeois, paysans, citadins... Tous voient leur petite vie tranquille bousculée par la guerre civile. Entre les levées paysannes pour faire de la chair à épées et les levées d'impôts pour forger ces mêmes épées, tout le monde en a gros.

Tous ces habitants sont autant de factions avec lesquelles nous pourrons traiter, discuter, s'allier parfois, mais dépouiller aussi.

Car pour ceux qui ne l'ont toujours pas compris, on va jouer des hors-la-loi au grand cœur! On explique ça juste après.



la doyeuse Bande

Qk le nom est moche, mais on n'a pas trouvé mieux. Faite-vous plaisir si vous êtes inspirés: les gais troublions, les heureux drilles, la sacrée compagnie, ... Faut que votre nom appelle à la rigolade et à la fraternité.

Car vous jouez des hors-la-loi mais pas des méchants. Vous avez de la bonté à revendre et vous êtes prêts à tout sacrifier pour aider les opprimés et les démunis. Compris? Si votre truc c'est les psychopathes «murder hobo» surpuissant qui taillent et tranchent du «mobs» à longueur de journée, allez voir le-jeu-d'à-côté-avec-des-dragons. Voilà c'est dit!

Une bande. Chacun de nous, les joueurs, on prend le rôle d'un personnage emblématique de ce groupe. Il y a des petites fiches un peu après. Tout est déjà indiqué dessus, on n'a que deux lignes à remplir. Facile!

Une fois cela fait, on établit les **relations** entre nous. Chacun doit en avoir au moins une mais pas plus de deux. On fait ça dans l'esprit de gens qui ont pris le maquis et qui se serrent les coudes pour lutter contre la tyrannie. Donc les rapports peuvent être un peu conflictuel mais pas trop non plus. Quelques exemples:

- * *tu es mon prétendant / ma promise, quand la révolte sera finie, on célébrera de belles épousailles.*
- * *tu es mon sauveur, je te dois la vie, ou celle de proches, et je reste à tes côtés pour pouvoir, un jour, payer ma dette.*
- * *nous avons le même ennemi, et avons juré de lui faire rendre gorge pour des raisons qui nous sont propres.*

- * nous sommes camarades mais rivaux, pour l'amour d'une dame ou pour savoir qui flèche le mieux à 100 pas, tout est prétexte pour essayer de nous départager.
- * j'ai juré de te protéger, et même si je suis une ombre un peu agaçante, je ne faillirai pas !
- * je suis ta conscience, ton confident et ton conseiller, et même si tu n'en fais finalement qu'à ta tête, ma présence te rassure et te guide.

De joyeux compagnons. On peut être des hors-la-loi et garder des principes et des valeurs fraternelles. Pour cela, on a tous un but personnel induit par nos relations. Mais on a surtout un objectif commun à notre bande: rétablir la justice dans ce pays sans dessus-dessous.

Alors, ok, la définition de justice reste flou à ce moment. Ce sera à nous, en fonction de nos actions, de l'établir. Pour cela, il y a des indicateurs sur les fiches de personnages, qui permettent de nous guider un peu. Mais qu'un peu...

Attention cependant que tout cela aura son incidence lors de la confrontation finale qui scellera nos destins.

Passons maintenant aux mécaniques du jeu, avec une carte... et une cible!





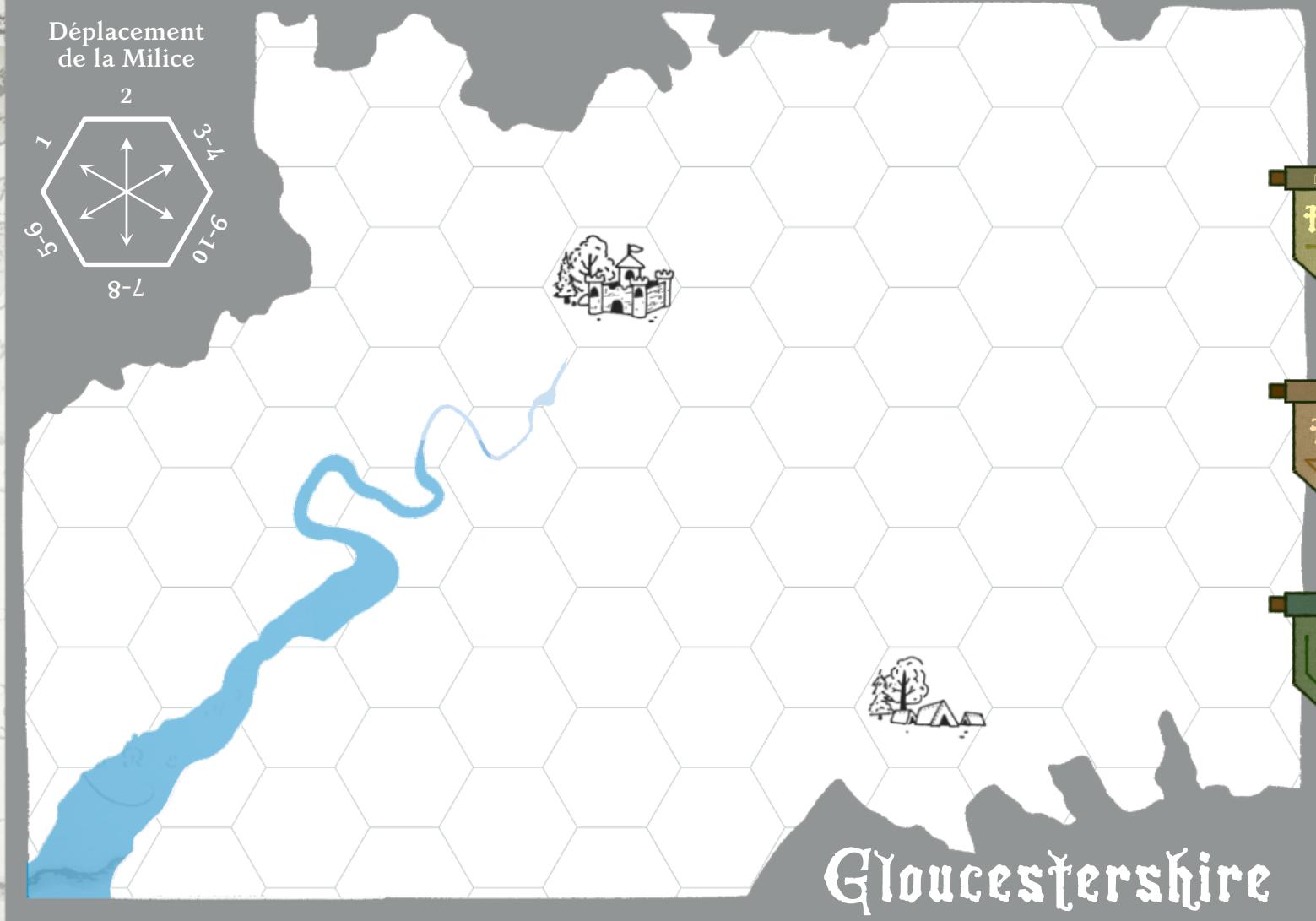
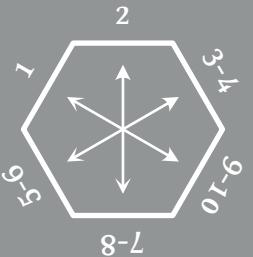
Notre bande connaît assez bien la région, en tout cas les principales bourgades, les points d'eau et les fermages amis. Pour le reste, tout dépendra de nos explorations et des découvertes faites lors des patrouilles des Miliciens du Comte. Car on est recherché, vous pensiez qu'on allait se la jouer tranquille?!

La carte est un support essentiel pour ce jeu. On imprime donc la carte en grand format, et on crayonne dessus proprement, hein?! Qu'on puisse bien lire tout. Et gaffe au café et aux doigts gras! On vous connaît, bande de petits pourceaux...

 **Le Campement de la bande**, c'est là que les personnages se retrouveront s'ils choisissent de passer leur tour pour reprendre des forces. Dans ce cas le personnage peut décocher 1 État, ses capacités et récupérer tous ses dés. Il tire également une question de bivouac et y répond.

 **La cité de Gloucester** est la place forte du Comte. En son absence, elle est confiée aux bons soins des Miliciens, un ramassis de mercenaires anglais, écossais et même français — des canailles, on vous dit! Ce sont les vrais bandits du jeu, tant ils ne pensent qu'à se servir dans les réserves des fermages, à maltraiter la paysannerie et à terrifier quiconque leur résiste. Et une bande de hors-la-loi redresseurs de tords ça ne leur plaît pas du tout. Ainsi ils nous donneront la chasse tout le long, jusqu'à découvrir notre campement et engager la **confrontation finale**. Leur position est mobile sur la carte, on prendra donc n'importe quel truc noir et moche pour représenter ces moins que rien!

Déplacement
de la Milice



Gloucestershire



DÉ	1	2	3	4
1	Abbaye <i>sanctuaire, neutralité</i> ◊ 2 ✘ 1 ♥ 2	Fortin de campagne <i>inexpugnable, insurgé</i> ◊ 2 ✘ 0 ♥ 1	Village en ruine <i>désespoir, destruction</i> ◊ 0 ✘ 1 ♥ 4	Hameau agricole <i>opulence, douceur</i> ◊ 4 ✘ 1 ♥ 0
2	Convoi de religieux <i>bénédiction, protection</i> ◊ 1 ✘ 1 ♥ 2	Convoi de déserteurs <i>objecteurs, se cachent</i> ◊ 0 ✘ 4 ♥ 1	Convoi de collecteurs <i>d'impôts du Comté</i> <i>incorruptible, insensible</i> ◊ 3 ✘ 0 ♥ 1	Convoi de prêteurs juifs <i>fuite, persécution</i> ◊ 2 ✘ 0 ♥ 3
3	Scriptorium <i>savoir, éducation</i> ◊ 2 ✘ 2 ♥ 1	Embuscade! <i>la Milice nous attendait</i> ◊ 1 ✘ 0 ♥ 0	Cercle de pierres <i>magie, légendes</i> ◊ 1 ✘ 1 ♥ 3	Auberge relais <i>messager, espionnage</i> ◊ 1 ✘ 2 ♥ 2
4	Terres viticoles <i>alcool, gaieté</i> ◊ 4 ✘ 0 ♥ 1	Péage du Comté <i>extorsion, détour</i> ◊ 1 ✘ 0 ♥ 1	Diablerie! <i>une manifestation maline</i> ◊ 0 ✘ 0 ♥ 1	Domaine noble <i>chevalerie, héritage</i> ◊ 1 ✘ 0 ♥ 2
5	Domaine des Templiers <i>royalistre, banque</i> ◊ 2 ✘ 3 ♥ 0	Avant-poste de l'armée Royale <i>royalistre, stratégie</i> ◊ 1 ✘ 3 ♥ 1	Dépôt de marchandises <i>richesses, bourgeoisie</i> ◊ 4 ✘ 1 ♥ 0	Village <i>oppression, taxes</i> ◊ 0 ✘ 2 ♥ 3
6	Forêt profonde Bivouac	Ruines d'une fortification romaine Bivouac	Ruisseau calme Bivouac	Combe escarpée Bivouac

La table *Factions* définit ce qu'on trouve dans la zone de l'hexagone. Pour cela on lance 1D4 pour la colonne et 1D6 pour la ligne. Les propositions sont variées, alors si le hasard vous fait retirer une même faction, n'hésitez pas à relancer.

Tout lieu est défini par un titre, des mots-clefs évocateurs et 3 caractéristiques appelés **Ressources**:

- * les **Richesses** (◊): que ce soient des richesses pécuniaires, des lettres de change, des marchandises de grandes valeurs, ou simplement de quoi nourrir la Bande et le peuple.
- * la **Rébellion** (✗): le niveau de loyauté ou de défiance envers le Comte, et à l'inverse la nostalgie de la gouvernance royale.
- * la **Bonté** (♥): les problèmes qui touchent la Faction qui peuvent être en lien avec la guerre civile ou de toutes autres natures. Dans tous les cas, une aide sera la bienvenue.

La ligne 6 indique un repos qui permet de se ressourcer et de parler avec ses compagnons. Le joueur actif tire alors une question sur la table ci-contre, que les autres lui posent. La discussion peut se prolonger au delà de la question initiale.

Lorsqu'un joueur passe son tour pour retourner au campement, on tire également une question sur cette table.

2D6	Question de bivouac
2	Quel est ta possession la plus précieuse ?
3	Comment as-tu appris ta compétence la plus utile ?
4	Quelle rumeur te concernant circule actuellement dans le campement ?
5	Quel est le meilleur butin que tu aies jamais pris ?
6	Comment espères-tu que ta légende personnelle soit racontée ?
7	Pourquoi as-tu intégré la bande des Joyeux Compagnons ?
8	Qu'est-ce qui te manque le plus de ta vie d'avant ?
9	Quel est ton objet fétiche ou porte-bonheur ?
10	Raconte l'histoire d'une de tes marques corporelles (cicatrice, brûlure, tache de vin, etc.).
11	Relate la fois où tu as sauvé la vie de quelqu'un.
12	Avoue la vérité sur une vantardise ou sur une rumeur flatteuse te concernant.

Les Phases de jeu



Le joueur lance le dé pour la Milice et applique le déplacement qui en résulte. Puis on regarde :

- * si la zone est inexplorée, on tire sur **la table Factions**.
- * s'il y a déjà une Faction, on applique -1 en **Richesses**, -1 en **Rébellion**, +1 en **Bonté**.



Le joueur indique son déplacement de 1 hexagone à partir de là où il se trouve. Si la zone est inexplorée, il tire sur **la table Factions**.

Il peut choisir de finir là son tour pour revenir au **Campement**.



Les autres joueurs décrivent rapidement la Faction en se basant sur les scores de chaque ressources et en s'inspirant des mots-clefs.

Le joueur décrit comment il agit avec la Faction présente sur la zone, ce qui déterminera de quelle manière il résoudra son escapade :

- * quand il harangue, galvanise ou éduque les foules en soulignant les injustices et les oppressions qui leur sont faites, lancez avec **Rébellion**.

* quand il dérobe, soutire ou marchande les richesses de la Faction, lancez avec **Richesses**.

* quand il fait preuve de bravoure, d'ingéniosité et de détermination pour régler un problème de la Faction, lancez avec **Bonté**.



Le joueur fait son lancer sur la cible en appliquant les différents modificateurs de la Faction et de sa fiche. En fonction du résultat, les autres joueurs interprètent la scène, répondent aux éventuelles questions et appliquent les conséquences (états).



Le tour du joueur s'achève, c'est à un autre personnage qui n'a pas encore agit de prendre la relève.

Quand tous les joueurs ont agi, la manche s'achève en déplaçant au plus court la Milice d'un hexagone vers le Campement.

On passe immédiatement à la **confrontation finale** :

- * si, à tout moment de la manche, la Milice entre dans le Campement.
- * à la fin de 3e manche.



Résoudre une action

Lorsque le jeu vous le demande, car vos descriptions rentre dans l'une des trois actions principales, on va lancer des dés. Enfin plus précisément on va les laisser tomber. Sur une cible — si c'était des flèches, on les planterait, mais on a des dés alors on va le faire à la verticale.

La Cible ci-après présente 3 zones qui indiqueront le résultat de la scène, allant de «tout roule sur des roulettes» à «c'est la cata, la cata, la catastrophe!» — c'est mieux écrit mais au moins vous saisissez l'idée.

Le lancer se déroule en 3 étapes:

1. Le joueur choisit un dé parmi ceux qui lui restent (pour rappel on démarre tous avec un D4, D6, D8 et D10). S'il n'en a plus, il passe et **retourne obligatoirement au Campement**.
2. Il lance le dé sur la cible en le lâchant d'à peu-près 10 cm de haut (la moitié d'une pinte de bière).
3. Il accepte son résultat et passe à la résolution, ou décide de lancer un nouveau dé s'il lui en reste et repart en 1.

Vient ensuite la **Résolution** qui se déroule en deux temps. La partie **narrative**: les conséquence de la scène pour le personnage, la faction, ou son environnement, et une partie **mécanique**: les points qu'il gagne et ramène au Campement.

Pour cela, le joueur actif choisit le dé dont la position déterminera la résolution narrative et son score la mécanique. Si le dé choisi est en dehors de la cible, il

choisit un État, qui induit la narration, puis passe à la résolution mécanique.

Les trois cas de **Résolution narrative** sont décrits sur la cible. Il faut bien respecter la répartition de la parole entre le joueur actif et ceux restant. Même si le jeu est collaboratif, quand vous devez choisir une complication ou une grave conséquence, faites-le avec justesse et sans retenu. L'important est que l'histoire créée soit intéressante, et que les personnages souffrent y contribue.

La Résolution mécanique détermine combien de points de Richesses, Rébellion ou Bonté le joueur ramène au Campement.

Pour le déterminer, il suffit de comparer le score du dé ± les modificateurs du personnage avec la valeur correspondante de la Faction. Si le score obtenu est inférieur ou égal à celui de la faction, il ramène 1 point dans la caractéristique correspondante du Campement. Sinon, il rentre bredouille !

Ex: le Chef arrive dans un village et harangue la populace en colère. Il jette 1D6 qui score un 4 et s'immobilise dans la zone intermédiaire de la Cible. Le résultat narratif est qu'il parvient à recruter un jeune homme, mais celui-ci exige que sa femme et ses enfants viennent au Campement avec lui. Le résultat mécanique est que $4 - 2$ de modificateur = 2 donc égal au score de Rébellion du Village. Le campement gagne donc 1 point en Rébellion.

Tous les dés restants sur la Cible sont défaussés dans la réserve du campement. Ils ne pourront être récupérés qu'en rejoignant le Campement ou en utilisant une capacité de sa fiche.

Les tours s'enchaînent ainsi, jusqu'à ce que ce soit fini de rire...



La Confrontation Finale

Comme dans toute bonne histoire, il faut une conclusion épique et tragique pour marquer le coup et surtout sonner l'heure de finir nos bières et de rentrer à nos maisons.

Quand la Milice atteint la case du Campement, ou à la fin de la 3^e manche, les personnages sont tous réunis au Campement pour le défendre.

S'engage alors un dernier tour de jeu, où l'objectif des joueurs sera de sauver leurs vies et un maximum de Richesses.

Ce dernier tour consistera ainsi à une scène commune à tous les joueurs, qui effectueront leurs actions lors de lancers simultanées sur la Cible.

On commence par fixer les scores de Richesses, Rébellion et Bonté, en comptabilisant tous les points ramenés lors des escapades et en répartissant 4 points supplémentaires à 2 joueurs, et 2 points à 3 joueurs.

Chaque joueur explique son action dans la scène, en se chargeant d'une des Ressources du Campement :

- ⌘ quand il organise la défense, encourage ou mène les hors-la-loi au combat, lancez avec Rébellion.
- ⌘ quand il défend, dissimule ou emporte les richesses de la Faction, lancez avec Richesses.

* quand il fait preuve de bravoure, d'ingéniosité et de détermination pour sauver les habitants du Campement, lancez avec **Bonté**.

Puis il lance un unique D8 sur la cible auquel on applique le modificateur du personnage.

Une fois que tous les joueurs ont lancé, ils peuvent utiliser leur avantage spécifique à la Confrontation finale, avant de passer à la résolution globale, puis individuelle. Pour celles-ci, on prendra en compte tous les dés dans la cible.

La résolution globale se fait en utilisant les scores de Richesses, Rébellion et Bonté du Campement. Ainsi, plus on aura ramené de points durant nos escapades, plus on aura de chances d'y parvenir. Chaque dé dont le score est inférieur ou égal à la Ressource ciblée est une réussite, qui contribue à la survie des hors-la-loi.

S'il y a autant ou plus de réussites que de joueurs...

La défense du camp est un succès. Il n'y a que très peu de pertes humaines ou matérielles, ce qui permettra aux Hors-la-loi de s'établir ailleurs dans le comté. Les Miliciens ont pris une déculottée dont on se gaussera dans les chansons des siècles à venir ! Longue vie à la bande !

Chaque joueur raconte un court moment de la confrontation, sans se mettre en scène, en mettant l'accent sur la sauvegarde des hors-la-loi et la défaite des Miliciens.

S'il y a autant de réussites que de joueurs -1...

L'affrontement a été serré avec des pertes équivalentes pour chaque camp. La bande est fragilisée et son avenir est incertain. Marquera-t-elle les récits du Gloucester ou finira-t-elle oubliée sous le joug des tyrans ?

Chaque joueurs raconte un court moment de la confrontation, sans se mettre en scène, en mettant l'accent sur l'âpreté des combats, les retournements tragiques ou heureux de situation et la fuite plus ou moins réussie des hors-la-loi.

S'il y a moins de réussites que de joueurs -1...

L'attaque de la Milice a percé les défenses, puis se fut la débandade. Beaucoup de hors-la-loi ont été tués ou capturés et les ressources du camp détruites ou confisquées. La Bande ne se relèvera probablement pas et son histoire sera vite oubliée dans la région.

Chaque joueurs raconte un court moment de la confrontation, sans se mettre en scène, en mettant l'accent sur la cruauté et la brutalité des Miliciens, le sauve-qui-peut des hors-la-loi et le pillage en règle du camp.

La résolution individuelle se base sur les zones de la cible. On racontera alors les succès, les complications ou les graves conséquences liés aux combats et à la fuite des personnages. Dans le cas où un dé est en dehors de la cible, le personnage est déclaré mort, de manière sûre ou présumée, au choix du joueur.

Le joueur narre le succès de son entreprise et conclut la scène avec fierté et panache.

Le joueur arrive à ses fins, mais les autres joueurs décident d'une complication qui le touche maintenant ou à son tour prochain.

Les autres joueurs décident de l'issue de la scène, accompagnée d'une grave conséquence qui touche le joueur actif, ses proches, ou son environnement immédiat.

En dehors de la cible, le joueur actif choisit et coche un de ses États, en cohérence avec la scène et son pire dénouement probable.

Brave et fédérateur, aussi prompt à toucher une cible qu'un cœur, vous êtes...

Le Feneur

VOTRE NOM GLORIEUX _____

VOTRE CHARISMATIQUE APPARENCE _____



- Tireur d'élite** - Lors de votre escapade, relancez un dé de la cible.
- Charme des rebelles** - Récupérez un dé après votre lancer sous Rébellion (sauf celui servant à la résolution).
- Cache-cache** - À votre tour, modifiez de ±1 le résultat du dé de la Milice.
- Duelliste** - Lors de la Confrontation finale, relancez le dé de votre choix.



Blessé

+1 au score
de vos dés

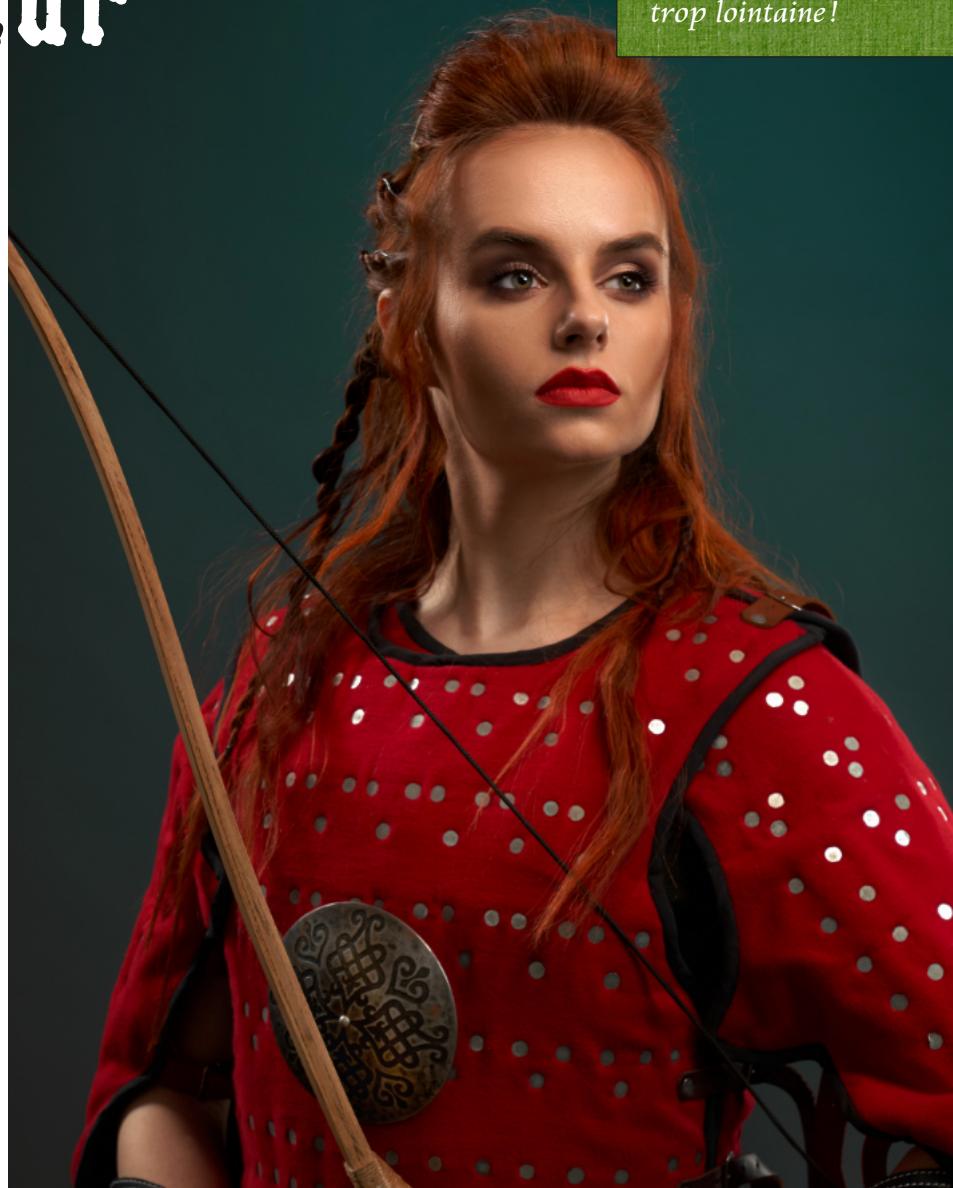
Capturé

Passez votre
prochain tour en
retournant au camp

Recherché

La Milice fait 2
déplacements à
votre tour

Nulle cible n'est trop lointaine!



*Fort comme un bœuf, gentil
comme un agneau, brave
comme... brave, quoi!
Vous êtes...*

Le Costaud

VOTRE NOM TONITRUANT

VOTRE APPARENCE IMPRESSIONNANTE



- Protecteur** - Quand un autre joueur doit prendre un État, votre intervention in extremis l'en dispense.
- Obstiné** - Après un lancer, diminuez de 2 le score d'un dé en le décalant d'une zone, en s'éloignant du centre.
- Bagarreur** - Passez votre tour pour repousser la Milice de 2 hexagones.
- Tout donner** - Lors de la confrontation finale, lancez 1D6 supplémentaire.



Blessé

+1 au score
de vos dés

Capturé

Passez votre
prochain tour en
retournant au camp

Recherché

La Milice fait 2
déplacements à
votre tour



*Discret et insignifiant, admis
chez les Insurgés du Comte
comme chez les Royalistes,
vous êtes...*

Y' Infiltré

VOTRE NOM COMMUN _____

VOTRE APPARENCE OUBLIABLE _____



- Ramasse miette** - Lors de votre escapade, lancez n'importe quel dé issu de la réserve commune.
- Négociant invisible** - Récupérez un dé après un lancer sous Richesses (sauf celui servant à la résolution).
- Partout chez moi** - Au début de votre tour, choisissez un hexagone déjà exploré: c'est là où vous vous trouvez.
- Renfort!** - Lors de la confrontation finale, répartissez 2 points entre les caractéristiques du Campement.



Blessé

+1 au score
de vos dés

Capturé

Passez votre
prochain tour en
retournant au camp

Recherché

La Milice fait 2
déplacements à
votre tour



Éclairé, grand orateur, aidant son prochain sans s'oublier lui-même, vous êtes...

Le Moine

VOTRE NOM BIBLIQUE

VOTRE APPARENCE DÉBONNAIRE



- **Les bons conseils** - Lors de l'escapade d'un autre joueur, lancez un de vos dés sur la cible.
- **La bonne parole** - Récupérez un dé après un lancer sous Bonté (sauf celui servant à la résolution).
- **Clairvoyance** - Après un tirage sur la table des Factions, vous pouvez décaler le résultat de ±1 ligne ou colonne.
- **Sacrifice** - Lors de la confrontation finale, intervertissez votre dé avec celui d'un autre joueur.



Blessé

+1 au score de vos dés

Capturé

Passez votre prochain tour en retournant au camp

Recherché

La Milice fait 2 déplacements à votre tour

Le Ciel nous entende... et nous pardonne!





En plein XIII^e siècle, ravivez la légende des hors-la-loi au grand cœur en incarnant l'un de ces emblématiques justiciers des bois.

Alors bandez votre arc et échauffez-vous bien les doigts car il va falloir faire preuve d'adresse, et pas que dans vos descriptions !

Crédits photo et cartes:
Freepix.com, London Museum, BNF, lovinpancake