

# vers le Sommet



Un jeu de rôle de  
Dominik Marchand

**Conception et écriture** : Dominik Marchand

**Illustrations de la couverture et des chapitres** : Charlène Roussel

Illustratrice graphiste indépendante ([www.nealoch.com](http://www.nealoch.com)),

**Autres illustrations intérieures** : Evlyn Moreau, Carrie Stephens Art

**Logo** : Pierre Stj

**Îcônes** : Delapouite et Lorc (licence CC BY 3.0), Vecteezy.com

**Polices** : Germanica, Augusta, Marko One, Sylexiad Serif Spaced Medium  
(par Robert Hillier)

Le texte de *Vers le Sommet* est offert sous licence

CC BY-SA 4.0. Celui-ci utilise le modèle standardcat A5 créé par Luka

Rejec/WTF Studio ([www.wizardthieffighter.com](http://www.wizardthieffighter.com)).

Ce jeu a été écrit sur un territoire non cédé de la Nation  
algonquine Anishinabe.

Trouvez d'autres jeux du même auteur à

l'adresse suivante : [kaiser-omnik.itch.io/](http://kaiser-omnik.itch.io/)

## Remerciements

Ce jeu s'inspire fortement du système *Belonging Outside Belonging* d'abord présent dans les jeux *Dream Askew* d'Avery Alder et *Dream Apart* de Benjamin Rosenbaum. Il est également redevable à plusieurs autres jeux qui m'ont aidé à préciser mes pensées : *Balikbayan* de Rae Nedjadi; *Flotsam* de Joshua Fox (Black Armada Games); *This Night on the Rooftops* de C.M. Ruebsaat; et, *Wanderhome* de Jay Dragon (Possum Creek Games).

Le [Guide pour jouer aux jeux \*Belonging Outside Belonging\*](#) de Matthieu Bé a été une ressource indispensable à l'écriture de ce livre.

Je tiens également à remercier les gens qui l'ont testé :

Alexandre Bujold, Philippe Doyon, Etienne T. Harvey, Jocelyne Lacombe,

Jonathan Paradis, Jane Woolf, Manea Roliste, Nico le Vif.

ISBN 978-2-9821093-1-5

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2024.

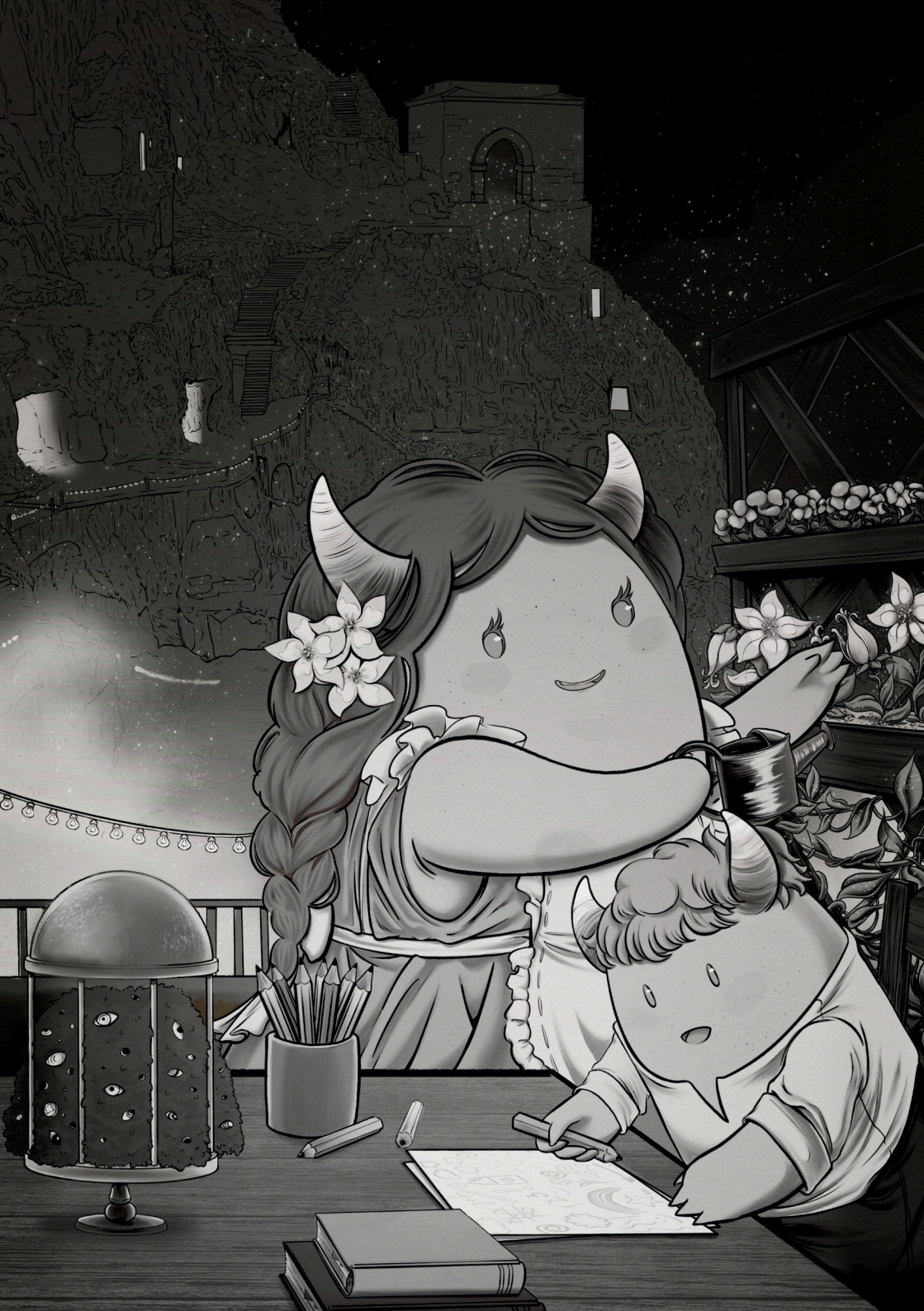




# Table des matières

<b>Prologue</b>	<b>5</b>
<b>Qu'est-ce qu'est ce jeu?</b>	<b>8</b>
Présentation	8
Le jeu en bref	9
Le matériel de jeu	10
<b>Préparation</b>	<b>12</b>
La facilitation	12
La mise en place de la première partie	12
Les réglages de départ	14
La création des personnages et des lieux	16
La progression	18
<b>Les Règles</b>	<b>21</b>
La conversation	21
La sécurité émotionnelle	22
Le déroulement et l'enchaînement des scènes	24
Les jetons	26
Les actions	27
Les complications	31
Interpréter un rôle	32
La fin d'une session	35
<b>Les Spécialités</b>	<b>38</b>
<b>Le Donjon et ses Zones</b>	<b>61</b>
<b>Les Chemins de paix</b>	<b>82</b>
<b>Les Chemins du destin</b>	<b>88</b>
<b>Listes d'inspiration</b>	<b>93</b>
<b>Index</b>	<b>100</b>







# Prologue

La montagne qui abrite Mornesommet fut découverte en l'an 454 par l'explorateur Zurdolbor Vebrorni. Il n'y avait là à l'époque que quelques constructions sommaires agglutinées autour de la sépulture du titan Gargantua. [...]

– Notre maison n'a pas toujours porté ce nom, tu sais? Elle en avait déjà eu plusieurs avant que cet humain débarque. Et puis, la plupart des gens lui préférèrent encore de nos jours son surnom du « Donjon ».

– Maman, d'où ça vient ce surnom?

[...] Vebrorni reproduisit minutieusement les habitations de fortune et les souterrains avoisinants dans une série de croquis intitulée « Donjon ». [...]

– Dans son regard humain, c'était un endroit inhospitalier, avec ses niveaux construits les uns sur les autres dans un bric-à-brac étrange. Pour nos ancêtres, c'est plutôt devenu un refuge : du monde extérieur, des difficultés d'une vie d'errance. Un lieu unique et diversifié à l'image de ses habitant.e.s. C'est ce qu'est venu à signifier « donjon ».

– Alors pourquoi les humain.e.s vivent maintenant avec nous?

– Lis ce passage : les humain.e.s n'ont pas toujours vécu ici, mais nous avons une longue histoire ensemble.

[...] En l'an 810, la montagne fut couronnée du Joyau. Cet artefact était le fruit d'un siècle de collaboration entre les êtres humains et les monstres. Le génie technique et arcane ayant rendu cet exploit possible demeure inégalé à ce jour. [...]



– Le Joyau trônait jadis tout en haut du Pinacle. On raconte que quiconque posait ses yeux sur cette merveille voyait ses doutes et ses peurs s'estomper comme par magie.

– Waouh, j'aurais bien aimé le voir!

– C'était un beau rêve. Malheureusement, la confiance entre les deux peuples s'est dégradée au fil du temps. Le Joyau en a été la première victime.

[...] Les circonstances de la destruction du Joyau le 15<sup>e</sup> jour de l'an 908 demeurent nébuleuses. L'Histoire a retenu qu'une foule de monstres en colère a déferlé sur le Pinacle. Le Joyau serait-il tombé au milieu du chaos? Une autre théorie propose que la foule fût en fait à la recherche de révolutionnaires humains qui auraient infiltré les lieux pour commettre l'irréparable. [...]

– Jamais des monstres n'auraient pu faire ça!

– N'en soit pas si sûr. On ne le savait pas encore à l'époque, mais un groupe d'entre nous fomentait cette violence et cette haine pour maintenir son pouvoir sur le Donjon. À un moment, ce groupe est entré secrètement en contact avec une faction humaine et, ensemble, ils ont manigancé des conflits qui allaient s'étendre sur des générations.

– Oh, je me souviens d'avoir lu ça...ah oui, ici! La Grande Alliance!

[...] Suivant les machinations de la Grande Alliance, êtres humains et monstres crurent que leur survie était menacée par l'autre camp. Les hostilités ont commencé très simplement. Puis les raids se sont transformés en interminables campagnes militaires. De nombreuses pertes furent recensées des deux côtés. Jusqu'à ce que des champions de l'Humanité mènent une attaque désespérée sur Mornesommet. [...]



- Tu connais la suite, n'est-ce pas mon cœur?
- Oui! Les champion.ne.s pensaient tomber sur une base qui grouillait d'adversaires armés jusqu'aux dents, mais ce sont des réfugié.e.s entassé.e.s par milliers qui les attendaient!
- Et nos propres champion.ne.s leur ont fait comprendre que leur véritable adversaire se trouvait ailleurs, c'est bien ça. Et comment a-t-on appelé les combats qui ont suivi contre la Grande Alliance?
- Euh...le Combat Ultime?
- Non... Relis ce passage.

[...] Au terme de la Dernière Campagne, les monstres et les êtres humains triomphèrent des ténèbres conjurées par la Grande Alliance. Malgré cette victoire, de longues années de conflit avaient laissé de profondes marques de part et d'autre. [...]

- Beaucoup ont été incapable de dépasser ces divisions et ont simplement quitté ces terres pour suivre des chemins différents. D'autres, autant des monstres que des êtres humains, ont fait le choix de rester pour apprendre à coexister et empêcher qu'une telle tragédie ne se reproduise.
- C'est triste comme histoire. Mais...c'est différent aujourd'hui! J'ai des ami.e.s humain.e.s!
- Les choses changent. Peut-être que l'histoire se terminera autrement cette fois. Qui sait, on reverra peut-être un jour l'espoir des monstres et des êtres humains briller, là-haut...





VERS LE SOMMET

# Qu'est-ce que ce jeu?

## Présentation

Vous êtes le produit d'une communauté, mais vous n'avez jamais complètement correspondu à ses attentes. Vous avez choisi une voie singulière, dure et violente : celle de l'héroïsme.

La guerre contre les ténèbres, la Dernière Campagne, a habité chaque parcelle de votre corps et de votre esprit. Dans un monde ainsi plongé dans l'obscurité, plusieurs dans votre situation ont cherché à s'accrocher à des certitudes : la dévotion aveugle, la vengeance, le chacun pour soi... On ne pourrait vous le reprocher.

Et puis tout cela a pris fin.

La cessation des hostilités offre une occasion de jeter des nouvelles bases à Mornesommet. Un sommet pour la paix est prévu pour bientôt et vous devriez avoir votre mot à dire si vous jouez bien vos cartes.

Or, la stabilité du Donjon est menacée de partout; ses murs renferment des générations d'animosité. Serez-vous capable de reconstruire le Joyau, et avec lui, une société où monstres et êtres humains coexistent, avant que tous vos espoirs s'effondrent?



# Le jeu en bref

**Vers le Sommet est un jeu de rôle pour 3 à 6 personnes.**

Une partie dure généralement entre 2 et 4 heures. On y suit des monstres et des êtres humains ayant combattu dans une terrible guerre, qui tentent aujourd'hui de naviguer les codes changeants de la cité-donjon de Mornesommet.

Vous interpréterez certains de ces **personnages**. Vous les ferez vivre à travers leurs actions et leurs paroles. Parfois, les scènes que vous jouerez seront fortes en adversité pour les faire briller. À d'autres moments, les enjeux seront minimes et les scènes intimes, peut-être même banales. Ce jeu s'intéresse à tout ce fait de ces personnages des êtres entiers, complexes et faillibles.

Vous aurez à votre disposition des fiches de **Spécialités** (p. 38) pour vous aider à les créer. En jeu, vous gagnerez des **jetons** (p. 26) lorsque vos personnages se mettront en position vulnérable ou dangereuse. Vous pourrez par la suite dépenser ces jetons pour mettre en avant la compétence et l'expertise des personnages. À mesure que ceux-ci évolueront, ils auront aussi l'occasion d'avancer sur des **Chemins de paix** (p. 82) et d'ajouter à leur répertoire des aptitudes mieux adaptées à la reconstruction.

Vous aurez aussi la possibilité, si vous le souhaitez, de jouer des éléments extérieurs aux personnages principaux. Se faisant, vous donnerez vie à **l'environnement de Mornesommet** en décrivant les lieux, en interprétant des personnages secondaires ou en introduisant des événements perturbateurs. Le Donjon est un endroit vaste, divers et conflictuel. Ceci est une bonne occasion pour vous d'explorer des thèmes et des aspects du Donjon qui vous interpellent personnellement. Vous aurez accès aux fiches de **Zones** (p. 61) pour vous aider dans ce rôle.



Vous pourrez raconter une multitude d'histoires différentes en utilisant ce livre comme guide. Toutefois, il peut être utile de savoir ce que ce jeu n'est pas.

La prémisse de *Vers le Sommet* peut vous faire penser à des romans, des films ou d'autres jeux de rôle dans le genre heroic fantasy ou médiéval-fantastique. Une différence importante avec ce genre est que Mornesommet ne présuppose pas une époque. Vous êtes libres de multiplier les anachronismes si vous le voulez, de faire cohabiter duels à l'épée et ordinateurs.

De plus, les aventures grandioses et les sagas héroïques font partie du passé de Mornesommet. Aujourd'hui, c'est la recherche de la paix qui préoccupe les personnages. Ce sont les dilemmes, les joies et les déchirements de cette nouvelle réalité qui nourrissent leurs histoires.

## Le matériel de jeu

Si vous jouez en mode présentiel, vous aurez besoin :

- de crayons et d'effaces;
- d'une copie imprimée de chaque fiche de Spécialité, de Zone et du Donjon;
- d'une copie imprimée de chaque Chemin de paix et Chemin du destin; et,
- de petites pièces pour servir de jetons (cinq par personne devrait suffire).

Vous pouvez accéder aux aides de jeu en format PDF sur la page des téléchargements de *Vers le Sommet* sur Itch.io.

En mode virtuel, vous pourriez recréer la table de jeu avec une plateforme de travail collaboratif comme Miro ou MURAL.







# Préparation

## La facilitation

Dans ce jeu, aucun.e participant.e n'est au-dessus des autres. Il n'existe pas de rôle privilégié ou de règles qui s'appliquent différemment à une personne, comme ce peut être le cas des maîtres de jeu (MJ) dans d'autres jeux de rôle.

Toutefois, une personne qui a une bonne connaissance préalable des règles peut prendre la responsabilité de la facilitation du jeu. La facilitation consiste à transmettre des informations sur le jeu aux autres participant.e.s, y compris par le biais d'exemples au fil du jeu, et à répondre à leurs questions sur le sujet. La personne qui endosse ce rôle est souvent celle qui guide le groupe lors de la première partie.

## La mise en place de la première partie

1. Lisez le texte de présentation au début du chapitre précédent (p. 8) et optionnellement le Prologue (p. 5).
2. Discutez de vos attentes (sur le format de la partie, le ton, etc.) et de vos limites, notamment en mettant en place des outils de sécurité émotionnelle (p. 22).
3. Choisissez une Spécialité (p. 38) pour votre personnage et remplissez la fiche correspondante.



4. Présentez votre personnage au groupe, puis posez les questions sur votre fiche de Spécialité aux personnes à votre gauche et à votre droite.
5. Faites ensemble des choix sur la fiche du Donjon (p. 62).
6. Prenez connaissance des Chemins de paix (p. 82) et des Chemins du destin (p. 88) et placez-les dans un endroit visible. Vous êtes libre de cibler un Chemin de paix dès le départ ou non.
7. Expliquez les différents types d'action (p. 27) et les manières de gagner et de dépenser des jetons (p. 26).
8. Discutez de ce que vous voulez jouer comme première scène, tel que décrit dans Le déroulement et l'enchaînement des scènes (p. 24).
9. Choisissez une Zone (p. 61) où débiter le jeu et remplissez ensemble la fiche correspondante. Une personne en sera responsable durant la première scène au moins. Conservez les Zones qui n'ont pas été choisies, puisque celles-ci pourront être mises en jeu en explorant de nouveaux lieux.
10. Jouez des scènes en interprétant votre personnage ou en ajoutant des éléments à l'histoire à partir de votre Zone, s'il y a lieu (p. 32).
11. Lorsque la session de jeu arrive à sa fin (p. 35), consultez les Chemins de paix et les Chemins du destin pour vérifier s'il y a eu progression.



# Les réglages de départ

Il n'y a pas qu'une seule manière de jouer à *Vers le Sommet*. Les règles que vous trouverez dans ce texte laissent beaucoup de place à l'interprétation pour que vous vous les appropriiez. Avant de commencer à jouer, il est important que les participant.e.s s'entendent sur quelques repères communs : notamment, sur le format et le ton de la partie.

## Le format

S'agit-il d'une session unique du jeu ou planifiez-vous en jouer plusieurs? Il est tout à fait possible de bâtir une histoire marquante en une session de jeu. Vous pouvez décider ensemble d'un thème à explorer pendant la partie, comme vous pouvez vous laisser inspirer par le moment. Il se peut que votre session ne soit qu'un enchaînement de moments de la vie quotidienne de vos personnages, sans point culminant dramatique, et il n'y a rien de mal à ça!

Vous pouvez aussi poursuivre l'histoire avec les mêmes personnages sur plusieurs sessions si vous le souhaitez. Cela pourrait prendre la forme d'une quête qui vous mènera aux quatre coins du Donjon. La reconstruction du Joyau est un parfait exemple d'une telle quête, mais rien ne vous empêche d'en concevoir d'autres. Une autre option serait de jouer des histoires différentes à chaque session, un peu comme les épisodes d'une série télé. Dans tous les cas, ce sera l'occasion d'explorer comment vos personnages évoluent dans cette ère de paix et comment leurs actions contribuent à forger l'avenir de Mornesommet.



## Le ton

Le ton de la partie est un autre élément sur lequel vous devriez vous entendre en groupe. *Vers le Sommet* traite d'enjeux matures et potentiellement sensibles tels que les séquelles de la guerre, les divisions sociales et la reconstruction d'une communauté. Toutefois, il existe plusieurs angles pour les aborder. Vous pourriez insister sur l'espoir de la situation, comme vous pourriez montrer la difficulté de combattre des problèmes systémiques. Vous pourriez équilibrer les moments sombres avec de l'humour. Il peut être efficace de miser sur le contraste entre les apparences cocasses, limite absurdes, de la vie dans un Donjon et les implications plus lourdes derrière.

Vous pourriez tout à fait limiter la violence à ce qu'on voit dans des œuvres fantastiques grand public. Vous pourriez aussi choisir d'explorer en détails les impacts de la violence sur une communauté. Comment se perpétue-t-elle? Est-ce toujours mal de s'en servir? Comment concilier des positions en apparence opposées sans l'utiliser?

Le ton ne concerne pas que les sujets sensibles du groupe. Ce que l'on a en tête lorsqu'on imagine le Donjon peut énormément varier d'une personne à une autre. Discutez des éléments que vous voudriez voir durant la partie tout en restant ouvert.e aux contributions des autres.

Les fiches fournies avec le jeu offrent quelques options pouvant modifier ou préciser le ton de la partie en cours de route. Par exemple, la fiche du Donjon (p. 62) vous permet de choisir si la technologie avancée et la magie sont rares dans votre version de Mornesommet ou, plutôt, si elles y sont abondantes. Une autre manière de vous entendre sur ces divers aspects du jeu est d'utiliser l'outil des **lignes, des voiles et des phares** (p. 23).



# La création des personnages et des lieux

Ce jeu met à votre disposition une variété de fiches qui serviront de base pour vos personnages et pour les lieux que vous explorerez ensemble en jeu.

Il existe trois types de fiches : les fiches de **Spécialité**, les fiches de **Zone** et la fiche du **Donjon**.

## Les Spécialités

Les sept **Spécialités** (p. 38) représentent différents archétypes de personnage. Ce sont des voies guerrières que les champion.ne.s de la Dernière Campagne ont dû prendre pour survivre au conflit. Chaque personnage s'inscrit dans l'une de ses Spécialités et chaque Spécialité est unique à un personnage dans le groupe. Les fiches de Spécialité sont composées de divers éléments :

- Trois **principes** clés pour jouer la Spécialité
- Un **nom** et des **pronoms**
- Une **origine** : être humain ou monstre, y compris des idées de traits monstrueux
- Un espace pour noter un **objectif ou un projet** personnel
- Des choix parmi des **éléments de style**, des **pouvoirs**, le **passé** et la **personnalité** du personnage
- Des **questions** à poser à d'autres personnages
- Une **accroche**, une manière d'inciter les autres personnages à agir en échange de jetons
- Des **actions de maîtrise**, c'est-à-dire des actions permettant à chaque personnage d'accomplir une tâche ou de surmonter un obstacle en dépensant un jeton
- L'**action risquée**, l'action commune par défaut du jeu



## Les Zones

Les neuf **Zones** (p. 61) correspondent à des secteurs distincts de Mornesommet. Lors de votre première session de jeu, chaque participant.e choisit une fiche de Zone. Lorsque l'action se déplacera dans une Zone, la personne qui détient la fiche correspondante prendra en charge la scène. Toutefois, il est toujours possible d'échanger une fiche de Zone avec quelqu'un d'autre avant d'entamer une nouvelle scène. Les fiches de Zone sont composées de divers éléments:

- Des **enjeux** sous la forme de questionnements pouvant diriger le jeu dans la Zone
- Un choix spécifique sur la **nature** de la Zone, ainsi que des choix de quelques **éléments de décor** que l'on retrouve à travers la Zone
- Des **actions de zone**, c'est-à-dire des actions permettant à la personne détenant une fiche de Zone d'introduire des rebondissements lorsque la Zone est en jeu
- Une section d'**inspirations** pour explorer la Zone, y compris des rencontres typiques et des problèmes auxquels les personnages pourraient faire face
- Les Zones dont le nom est suivi du symbole ♦ ne sont pas accessibles avant d'avoir rempli un **prérequis**.

## Le Donjon

Enfin, la fiche du **Donjon** (p. 62) représente l'ensemble de la communauté de Mornesommet. Vous avez quelques choix à y faire collectivement lors de votre première session de jeu. Encerchez les éléments qui s'appliquent à votre version du Donjon. Il est possible que la situation à Mornesommet change au fil du temps : dans ce cas, vous être libre d'effacer des choix et d'en encercler d'autres pour représenter les changements au statu quo. Tout au long du jeu, vous pourrez aussi dessiner le donjon dans l'espace à droite de la fiche.



# La progression

En plus des fiches, deux types de chemins permettent de guider la progression de votre histoire : les **Chemins de paix** et les **Chemins du destin**. Contrairement aux Spécialités et aux Zones, personne ne possède les Chemins : ceux-ci sont toujours mis en commun. On les consulte à la fin d'une session de jeu. On recommande tout de même de les mettre bien en évidence au début de chaque session, car ils vont certainement influencer la manière dont on joue les personnages.

## Les Chemins de paix

Les cinq **Chemins de paix** (p. 82) sont des voies de progression pour les personnages, qui doivent adapter leurs méthodes guerrières à la nouvelle ère de paix. Contrairement aux Spécialités, plusieurs personnages peuvent avancer sur un même Chemin. De plus, un même personnage peut éventuellement progresser sur divers Chemins si ses actions le justifient. Les Chemins de paix sont composés de divers éléments :

- Un **déclencheur**, qui détermine quand un personnage doit progresser sur le Chemin
- La **progression**, qui indique les étapes à suivre lorsqu'on progresse sur le Chemin
- Des **actions de maîtrise**, qu'un personnage peut ajouter à sa liste d'actions en fonction de sa progression
- La **jauge** de progression, qui est partagée entre tous les personnages

Les Chemins de paix sont généralement associés avec des **projets** à plus ou moins long terme de vos personnages; voir la page 98 pour des idées de projets.



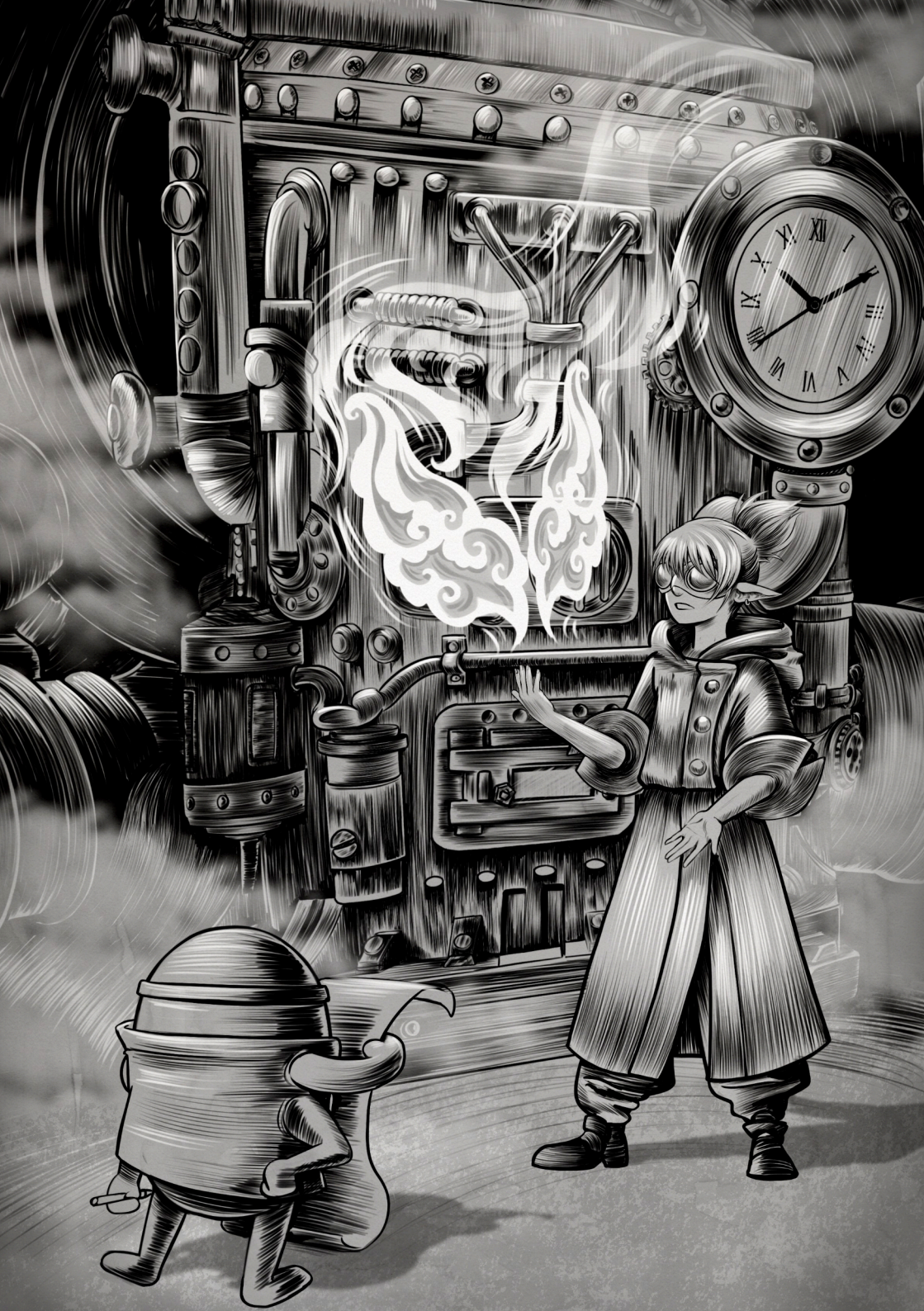
## Les Chemins du destin

Les **Chemins du destin** (p. 88) concernent plutôt la communauté de Mornesommet. Chaque partie nous rapproche d'un sommet entre les monstres et les êtres humains pour entériner la paix. Les Chemins du destin, l'**Effondrement** et la **Refondation**, sont deux dénouements possibles de ce sommet en fonction des actions (ou de l'inaction) des personnages.

Chacun de ces chemins comporte deux pôles. L'Effondrement est ce qui attend la communauté si des guerres intestines font éclater la paix fragile qui règne depuis la Dernière Campagne. La Refondation est un autre avenir possible si la communauté arrive à reconstruire le Joyau à son sommet, le symbole de l'unité entre les monstres et les êtres humains.

Tout comme les Chemins de paix, les Chemin du destin comprennent un **déclencheur** et une **progression**. La **jauge** indique quant à elle où la communauté se situe actuellement par rapport aux deux pôles : soit **En paix** ou **En guerre** pour le chemin de l'Effondrement, et **Détruit** ou **Reconstruit** (en référence au Joyau) pour le chemin de la Refondation.







# Les Règles

Les règles du jeu sont relativement peu nombreuses. Celles que contiennent votre Spécialité et votre Zone représentent la majorité des règles qui vous concernent. Les indications qui suivent vous guideront dans l'interprétation de votre personnage et dans la création de situations propices à leur exploration.

## La conversation

Une partie de ce jeu est une conversation entre tou.te.s les participant.e.s autour de la table (qu'elle soit physique ou virtuelle). Les Spécialités et les Zones soutiennent cette conversation en proposant des pistes et en posant des questions. C'est à vous tou.te.s qu'il revient de l'alimenter en suggérant des idées, en improvisant et en bâtissant sur les contributions des autres. Ce style de jeu est fondamentalement créatif et collaboratif. Il demande en conséquence de la curiosité, de l'écoute et de l'empathie.

Il est vrai que cela peut paraître exigeant. Création n'a pas à rimer avec performance. Personne ne devrait s'attendre à ce que vous proposiez des idées originales sans interruption. Faites preuve de générosité envers vous-même et envers les autres participant.e.s. Prenez un temps de réflexion ou un peu de recul si nécessaire. N'hésitez pas à directement demander aux autres si vous n'êtes pas certain.e de votre prochaine action ou si une situation ne vous inspire pas. Vous avez l'avantage d'avoir plusieurs têtes à votre disposition pour se partager la charge mentale, profitez-en!



**Voici quelques trucs pour aider** à débloquer ou à faire avancer la conversation si l'inspiration ne vient pas :

- » **Poser des questions.**
- » **Prendre la première idée qui** vous vient.
- » **S'inspirer d'œuvres de fiction.**
- » **Se référer aux listes d'inspirations** fournies avec le jeu ou à des générateurs d'histoire sur le Web.
- » **Prendre une pause.**

## La sécurité émotionnelle

Tout le long de la partie, chaque participant.e a la responsabilité de veiller à son bien-être et à celui des autres. Le respect des personnes autour de la table prime toujours sur le respect des autres règles du jeu ou de la cohésion de l'histoire. Malheureusement, il est impossible de prévoir toutes les situations pouvant causer de la détresse aux participant.e.s. Il se pourrait que le jeu éveille en vous des émotions fortes qui débordent du cadre du jeu et qui soient difficiles à gérer sur le moment. Il se pourrait aussi qu'un élément en apparence anodin pour vous s'avère une source de stress ou même un déclencheur de traumatisme pour quelqu'un d'autre.

C'est pour cela que les outils de sécurité émotionnelle sont indispensables. Ceux-ci n'ont pas pour but de censurer ou de restreindre de manière abusive votre jeu. Ils permettent plutôt aux participant.e.s de se sentir assez en sécurité pour aborder le jeu avec confiance et vulnérabilité, tout en pouvant poser des limites qui agissent comme des garde-fous. Il est possible que votre groupe ait développé ses propres techniques de sécurité émotionnelle après des années de jeu ensemble, et c'est très bien! Dans le cas où vous avez besoin d'outils formels ou que vous voulez vous renseigner sur ce qui existe, vous trouverez une sélection d'outils de sécurité émotionnelle à la page suivante.



**La Carte-X** : Un outil créé par John Stavropoulos qui permet à chacun de supprimer en cours de partie n'importe quel contenu qui gêne quelqu'un, sans besoin de justifier quoique ce soit (voir <https://ptgptb.fr/la-carte-x>).

**Les lignes, les voiles et les phares** : Il s'agit d'une liste permettant à chacun.e d'y ajouter ses limites, ses zones de confort et ses souhaits dès le début de la partie. Une **ligne** est une limite stricte à ne pas franchir : celle-ci ne sera jamais même mentionnée en jeu. Un **voile** représente une chose à laquelle on peut faire allusion au cours de la partie, mais sans entrer dans les détails. Un **phare** est quelque chose que l'on souhaite aborder dans la partie.

**Changer le script** : Une boîte à outils de Beau Jágr couvrant une panoplie de moyens pour modifier le cours d'une partie pour préserver le bien-être des participant.e.s. Son vocabulaire rappelle les fonctions d'une télécommande pour illustrer votre capacité à manipuler l'histoire que vous êtes en train de jouer. Les outils de base sont : le **retour en arrière**, l'**avance rapide**, la **pause** et le **ralenti**. Vous pouvez la télécharger ici : <https://thoughty.itch.io/script-change>.

**Les feux tricolores** : Tout le monde reçoit un ensemble de trois cartes que l'on brandit selon le besoin : **verte** (vous signifiez votre consentement enthousiaste), **jaune** (vous approchez d'une limite personnelle) et **rouge** (vous avez besoin d'une pause immédiate).

**Les étoiles et les voeux** : Cet outil de Lu Quade permet d'exprimer de manière respectueuse et bienveillante ce que l'on a aimé de la partie et ce qu'on voudrait voir dans l'avenir. À la fin de la session de jeu, chaque participant.e attribue une **étoile** à quelqu'un ou à un moment dans la partie qui a marqué positivement son expérience de jeu et un **voeu** pour la prochaine partie, par exemple une scène que l'on aimerait jouer avec un autre personnage.



# La déroulement et l'enchaînement des scènes

Au début d'une session de jeu, entamez une discussion sur ce que vous inspirent les personnages et les lieux autour de la table. Désirez-vous préciser un élément du monde? Avez-vous des questions par rapport à un personnage? Suivez votre curiosité et soyez ouvert.e.s aux digressions, même si elles ne semblent pas à prime abord utiles. Cette étape nommée « idle dreaming » dans certains jeux dont celui-ci est inspiré permet de réellement laisser libre cours à son imagination et de susciter de l'enthousiasme autour de la table pour votre création collective.

Des idées de scènes germeront naturellement en fonction des intérêts du groupe, des relations les plus intéressantes et des questions laissées sans réponse. Explorez celles qui vous interpellent le plus.

Lorsqu'une scène est proposée, décidez ensemble quels personnages y seront présents et où l'action se déroulera. Les personnes qui ne seront pas directement impliquées dans la scène pourront y assister en tant que public ou intervenir par le biais de personnages secondaires.

La personne détenant la fiche de la Zone où se déroulera l'action pourra cadrer la scène davantage si elle le souhaite. Cependant, il est important que ça demeure un processus collaboratif et que la conversation reste ouverte entre tou.te.s les participant.e.s.

Lorsqu'une scène se termine, vous pouvez passer tout de suite à une autre scène si la suite vous paraît évidente. Vous pouvez aussi bien prendre du recul vis-à-vis de l'histoire et retourner à l'étape du « idle dreaming ».



Vous pouvez également, à tout moment, puiser de l'inspiration dans les fiches de Zone ou dans les listes d'inspirations (p. 93)..

### EXEMPLE

Dominik agit comme facilitateur pour la partie. Il propose de cadrer la première scène dans les Ruines. « Est-ce que quelque chose sur la fiche de la Zone vous parle particulièrement? » Jocelyne (jouant la Spécialité de l'Interdit) réfléchit un peu et répond, « On a dit que les Ruines étaient originalement un lieu de savoir, n'est-ce pas? Je tire mes pouvoirs de la magie noire. Peut-être que j'ai entendu parler d'un grimoire dangereux perdu là-bas durant la guerre? » Les yeux d'Etienne (jouant la Spécialité du Prestige) s'illuminent et il ajoute, « Puis, il y a plein de recoins cachés, dans les Ruines. Certainement qu'Yda connaît quelques-unes de ces cachettes grâce à ses connexions. On pourrait commencer par regarder là! »

Acquiesçant, Jane et Jonathan décident que leurs personnages joindront la scène un peu plus tard.



# Les jetons

Les jetons sont une ressource abstraite qui rythme la partie. La dépense de jeton accompagne généralement un triomphe ou une démonstration de force, alors que le gain de jeton signifie qu'un personnage se place en position dangereuse ou vulnérable.

Au début de la session de jeu, placez tous les jetons en commun. Les personnages ne commencent avec aucun jeton. Il existe deux façons de **gagner des jetons** : en tentant des actions risquées (p. 29) et en remplissant les conditions de l'accroche d'un autre personnage (p. 16).

On dépense des jetons avec les actions de maîtrise (p. 27). Les jetons inutilisés par les personnages ne sont pas transférés à de futures sessions, mais ils peuvent servir à narrer un épilogue (voir La fin d'une session à la page 35).

## EXEMPLE

Jonathan propose l'aide de son personnage à Jocelyne et Etienne qui cherchent désespérément à ouvrir un coffre-fort supposé contenir le grimoire tant convoité. « Laissez passer, D5 est fait pour ça! C'est la création ultime de Dame Ignis. Vous ne trouverez pas plus puissant dans tout le Donjon! » Comme D5 a la Spécialité de la Force, son accroche est « donne-moi une occasion de prouver ma force ». Malgré le risque que D5 endommage le grimoire par excès d'enthousiasme, Jocelyne et Etienne lui laissent le champ libre. Ils gagnent ainsi tous deux un jeton.

Jonathan jette un œil aux actions de maîtrise de la Spécialité de la Force. L'une d'elles permet de prendre quelque chose par la force. Il dépense l'un de ses propres jetons pour faire éclater le coffre-fort.



# Les actions

Il y a trois différents types d'actions : les **actions de maîtrise**, les **actions risquées** et les **actions de zone**.

Vous pouvez poser des actes qui ne sont pas compris dans ces trois types, par exemple entamer une discussion avec un personnage secondaire, préparer un festin ou prendre un moment pour vous reposer. Les trois types d'actions sont là pour marquer un moment charnière dans l'histoire : accomplir un objectif, surmonter un obstacle, provoquer un rebondissement, etc. Si un geste risque d'avoir des **conséquences significatives** dans la fiction de votre partie, c'est probablement l'un de ces trois types d'actions.

## Les actions de maîtrise

Les **actions de maîtrise** sont décrites dans la Spécialité de votre personnage. Il est aussi possible que vous ayez ajouté des actions à votre liste en progressant sur l'un ou l'autre des Chemins de paix. Ce type d'action représente ce que votre personnage maîtrise, ses forces, ses savoir-faire et ses habitudes. Lorsqu'un personnage fait un coup d'éclat, mène à bien un plan ou manie son pouvoir avec assurance, c'est probablement une action de maîtrise. Chaque action de maîtrise nécessite habituellement la dépense d'un jeton. De plus, elle n'invite pas de complication immédiate des autres participant.e.s, ce qui ne signifie pas pour autant que l'action n'aura aucune répercussion négative (par exemple, si on humilie un adversaire avec la Spécialité de la Force). Peu importe le type d'action, il est important de toujours suivre la fiction pour déterminer la suite des choses.



**EXEMPLE**

Le coffre-fort contenant le grimoire de magie noire hébergeait aussi des minuscules créatures de papier plié. Ce sont les gardiens de ce savoir oublié et ils sont outrés par l'intrusion des personnages! Jane, qui joue la Spécialité de la Manipulation, s'avance et prend un ton suave. « Chers gardiens, vous vous trompez de cible. Nous ne sommes pas là pour bafouer vos traditions. Au contraire! Nous voulons nous assurer de leur redonner la place qu'elles méritent. Nous feriez-vous l'honneur de nous accompagner et de nous apprendre vos rituels? » L'une des actions de maîtrise de cette Spécialité est de dire ce que l'on veut entendre. En dépensant un jeton, Jane convainc les créatures de les suivre avec le grimoire.

Si vous voulez utiliser une action de maîtrise sans dépenser un jeton, vous pouvez vous **laisser aller à la facilité**. Cette option ne s'applique qu'aux actions originales de votre Spécialité (le chemin de la paix n'est jamais facile). Si vous le faites, progressez immédiatement sur le chemin de l'Effondrement. Vous pouvez déjà imaginer comment les choses tournent mal en lien avec votre action, ou attendre le bon moment pour introduire les répercussions.

**EXEMPLE**

Jocelyne, qui joue la Fille émaciée, veut absorber les connaissances occultes du grimoire. La Spécialité de l'Interdit permet d'accomplir un rite défendu. Cependant, il ne lui reste plus de jetons. Elle décide de tout de même le faire en se laissant aller à la facilité. Jocelyne doit donc cocher une case du chemin de l'Effondrement. La Fille émaciée révèle alors un terrible secret : « Des doubles sombres de tout le groupe ont infiltré Mornesommet! Ce rituel est la clé pour les bannir. »



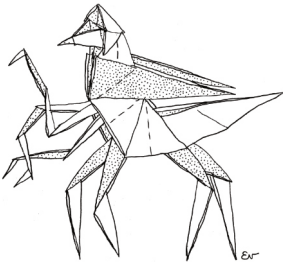
## Les actions risquées

Les **actions risquées** couvrent les situations où un personnage n'a pas de maîtrise, mais tente tout de même sa chance. Si les participant.e.s jugent qu'une action comporte des risques et aura des conséquences significatives sur l'histoire, iels doivent suggérer des **complications** (p. 31) possibles à l'action. On doit obligatoirement accepter une complication pour compléter l'action. Chaque action risquée permet au personnage impliqué de gagner un jeton.

### EXEMPLE

Sur le chemin du retour, le groupe croise deux automates qui ont été fusionnés ensemble dans le cataclysme magique qui a dévasté les Ruines. Iels se chamaillent actuellement sur la direction à prendre.

Jonathan détermine qu'il s'agit d'autres créations de Dame Ignis, tout comme son personnage D5. Celui-ci est interpellé par la situation et tente d'agir comme médiateur entre les deux. Sa Spécialité, la Force, n'est pas axée sur la résolution de conflits, alors il s'agit d'une action risquée. Dominik propose alors à Jonathan la complication suivante : « Je pense que les automates accepteront d'écouter D5 seulement s'il prouve ses origines. »



Jonathan répond, « Super! D5 va sortir une vieille médaille que lui a décernée sa créatrice lorsqu'il l'a battue au tournoi de bras de fer! »

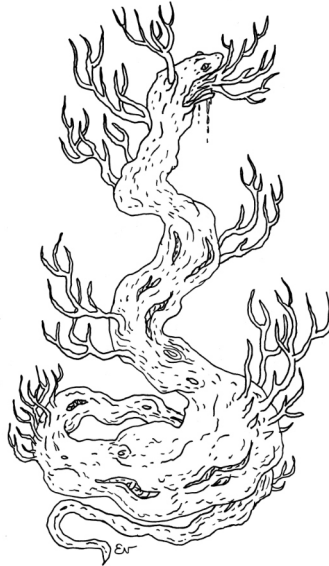


## Les actions de zone

Les **actions de zone** sont détaillées dans les fiches de Zone. Comme leur nom l'indique, elles ne peuvent être prises que dans la Zone correspondante et que par la personne détenant la fiche de la Zone. Les actions de zone n'impliquent pas de dépense ou de gain de jeton. Consultez la section Interpréter une Zone à la page 34 pour plus de détails.

### EXEMPLE

Le groupe a remis en marche un wagonnet pour quitter les Ruines par un raccourci. Dominik contrôle actuellement la Zone. Après avoir scruté la fiche des Ruines pour de l'inspiration, il décide d'utiliser l'action de zone détruire quelque chose d'important. Dominik décrit alors aux autres comment les rails sont englouties par des vignes animées dures comme le fer. Il leur faudra vite trouver un moyen de passer à travers ou chercher une autre voie de sortie!



# Les complications

Les complications entrent en jeu suite à une action risquée (voir la section Les actions risquées à la page 29 pour plus de détails). Elles permettent de rendre les enjeux dramatiques réels. Par exemple, un personnage qui tente de manier la magie brute avec finesse pourrait causer de la destruction sans le vouloir.

Les complications ne sont pas définies dans les règles : c'est aux autres participant.e.s de les proposer. On pourrait toutefois les regrouper en quatre grandes catégories: les nouveaux problèmes; les effets non désirés; les coûts personnels; et les dégâts collatéraux. La nature exacte d'une complication peut résulter de plusieurs facteurs, comme les faiblesses du personnage ou les circonstances de l'action. Dans tous les cas, ce qui importe, c'est qu'elle amène l'histoire à un endroit intéressant. De plus, une complication ne doit pas invalider complètement le but de l'action. Elle peut toutefois représenter une réussite qui n'est seulement que partielle.

Les complications ont aussi divers degrés de sévérité en fonction des risques pris par le personnage. Une action peu risquée devrait appeler une complication légère. De la même façon, une action risquée avec des enjeux dramatiques importants devrait avoir des répercussions sérieuses. Vous pouvez également suggérer des complications sérieuses dans le cas où un personnage agit à plusieurs reprises sans égard pour les conséquences de ses actions.

Pour des exemples de complications, allez à la page 94.



# Interpréter un rôle

## Les personnages principaux

Lorsque vous jouez votre personnage principal, vous vous mettez dans sa peau.

Vous prenez des décisions basées sur son passé, ses forces, ses relations, ses projets d'avenir. La Spécialité choisie vous informe sur plusieurs de ces aspects en plus de vous fournir des conflits ou des dilemmes qui sont centraux dans la vie de ce personnage.

Vous cultivez aussi sa vie intérieure. Personne n'agit purement par raison. Pensez au ressenti de votre personnage. Faites-lui vivre une gamme d'émotions. Partagez ses états d'âme avec la table.

Parfois, il pourrait arriver que vous preniez des décisions qui vont carrément à l'encontre des intérêts de votre personnage. Ces moments permettent de rendre la vie du personnage excitante. En le plaçant dans une situation difficile, vous pourriez vous-même découvrir quelque chose de nouveau à son propos.

N'oubliez pas qu'il s'agit d'un jeu avant tout coopératif. Les conflits entre les personnages ne devraient pas se transformer en conflits entre les participant.e.s. Et dans aucun cas jouer son personnage n'est une excuse pour un comportement déplacé ou abusif envers un.e autre participant.e. Si vous sentez que le jeu de quelqu'un vous affecte négativement, n'hésitez pas à demander une pause pour en parler.



## Les personnages secondaires

Un personnage secondaire ne sera pas aussi élaboré qu'un personnage principal (du moins au départ). Lorsque vous introduisez un personnage secondaire, vous pouvez vous en tenir à quelques caractéristiques de base : son apparence physique; un ou deux traits de caractère; un élément distinctif comme un métier ou un objet fétiche; et ses dispositions initiales (page 97). Inscrivez-les sur une fiche papier ou électronique avec de l'espace pour développer à l'avenir, si nécessaire.

Les listes d'inspirations à la fin de ce livre (p. 93) et les générateurs aléatoires sur le Web sont d'excellentes ressources pour vous aider à créer ces personnages.

Jouez les personnages secondaires avec la même authenticité que les personnages principaux : tout comme eux, ils ont des buts, des valeurs et des rêves. Donnez-leur une voix distinctive à travers des manières et des attitudes qui leur sont propres. Ils pourraient devenir des additions mémorables à votre partie!



## Les Zones

Détenir la fiche d'une Zone, c'est signifier que celle-ci vous intéresse tout particulièrement, soit par son ambiance, soit par ses thèmes. Quand votre Zone entre en jeu, votre rôle peut ressembler à celui de maître de jeu : vous interprétez des personnages secondaires et vous faites vivre l'environnement. Cependant, il s'agit d'une division des responsabilités dans la fiction, pas d'une autorité absolue. Vous guidez légèrement la fiction; vous ne possédez pas un veto sur les éléments que vous y introduisez. Il se peut d'ailleurs que vous échangiez votre fiche de Zone avec celle de quelqu'un d'autre à un moment dans la partie.

Il se peut que vous ayez des difficultés à assumer ce rôle au début. Jouez une Zone nécessite de prendre du recul sur l'histoire, contrairement à l'interprétation de votre personnage. Certaines personnes n'aiment pas cette perte d'immersion et il n'y a rien de mal à ça. Si vous préférez adopter un style peu interventionniste, vous pouvez le faire et laisser la majorité des rebondissements provenir des personnages. N'hésitez pas à demander de l'aide aux autres participant.e.s au besoin.

Chaque Zone vient avec une liste de quatre actions de zone (voir la section Les actions de zone à la page 30). Ces actions sont des outils qui permettent à la personne détenant la Zone d'ajouter sa touche à l'histoire : peindre la scène, présenter une opportunité, introduire un obstacle, etc. Il est aussi permis de s'inspirer des autres éléments de la Zone sans obligatoirement utiliser l'une des quatre actions.

C'est souvent la personne détenant la fiche de Zone qui fournit l'opposition aux personnages. Prenez garde à ne pas trop les malmenés. Faites en sorte que les événements découlent les uns des autres et que la tension dramatique monte graduellement.



## La fin d'une session

Vous pouvez clore la session de jeu à n'importe quel moment. Si c'est votre unique session de ce jeu, vous pouvez laisser des choses en suspens, comme vous pouvez vous amuser à imaginer ce qui attend les personnages dans l'avenir. Si vous souhaitez continuer à jouer dans ce même univers et suivre les mêmes personnages, là aussi vous avez le choix : les sessions peuvent être contenues en elles-mêmes ou vous pouvez les terminer sur une forme de fin ouverte qui mène à la prochaine session.

Peu importe que vous repreniez le jeu après cette session ou non, ne négligez pas la progression des personnages et de la communauté! Il est intéressant de revenir sur les événements de la session et de se demander comment ils ont évolué. Pour se faire, posez-vous les questions suivantes. Vous pouvez aussi consulter la section La progression à la page 18 pour plus de détails.

### **Ais-je progressé sur l'un** des Chemins de paix?

- » **Vérifiez les déclencheurs de chaque** Chemin de paix. Si vous avez rempli la condition pour le déclencher, vous pouvez progresser sur ce Chemin.
- » **Un même personnage ne peut** progresser que sur un Chemin par session; si vous avez rempli la condition pour plus d'un déclencheur, choisissez sur quel Chemin vous désirez progresser.
- » **Cependant, plusieurs personnages peuvent progresser** sur le même Chemin durant la même session.
- » **Lorsque vous progressez sur un** Chemin, cochez une case de la jauge et choisissez une nouvelle action de maîtrise parmi la liste propre à ce Chemin.



**La communauté de Mornesommet** a-t-elle progressé ou reculé sur les Chemins du destin?

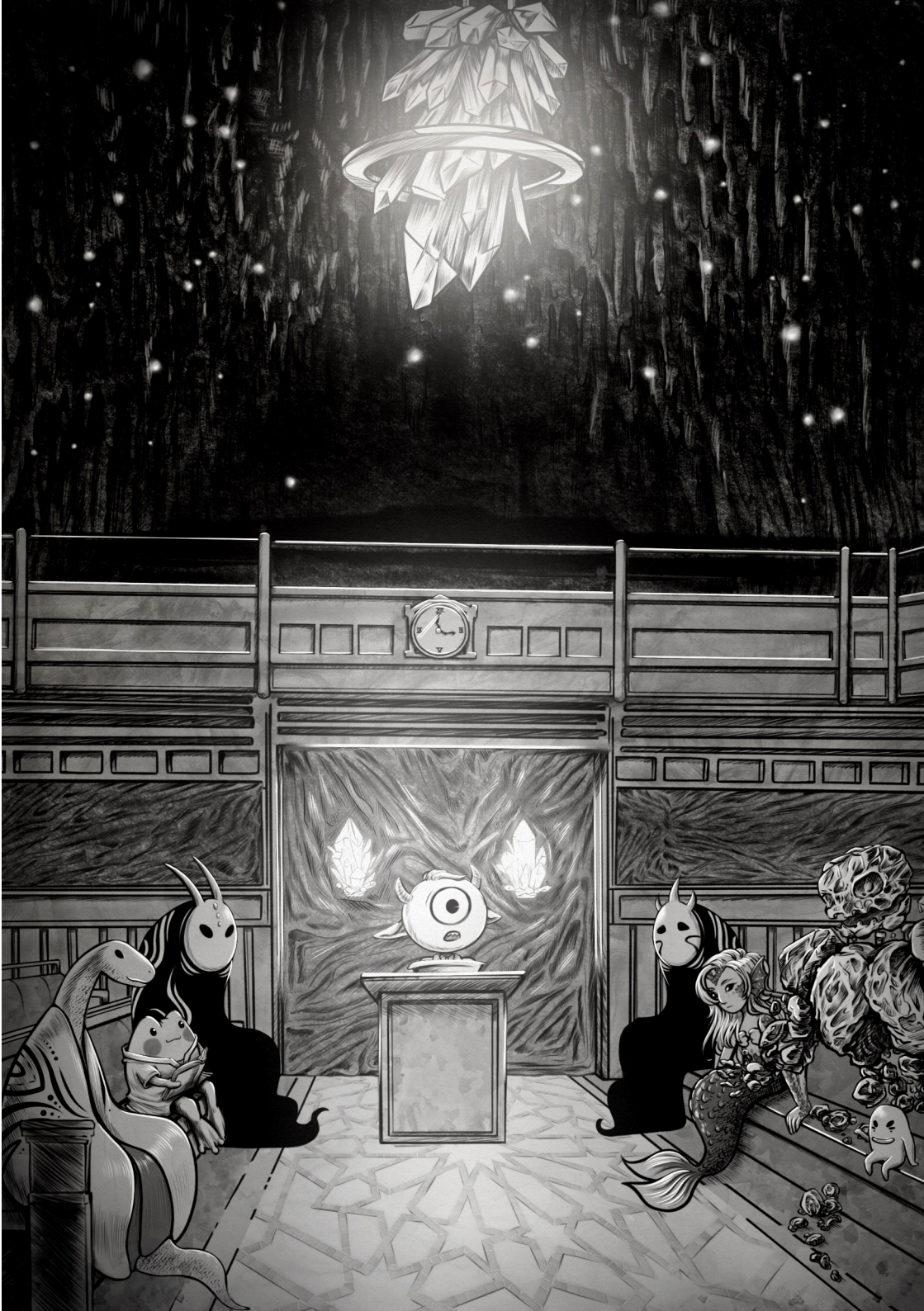
- » **Vérifiez les déclencheurs de chaque** Chemin du destin. Si vous vous êtes rapproché de l'Effondrement ou de la Refondation, cochez une case de la jauge correspondante et choisissez dans la liste.
- » **Il est aussi possible de** décocher une case dans une jauge si vous vous êtes éloigné de l'un ou l'autre des destins.

## Épilogues

Vous pouvez donner un avant-goût de ce que l'avenir réserve aux personnages avec une phase d'épilogues. Pour se faire, vous devez jeter tous vos jetons inutilisés. Tout le monde ayant jeté au moins un jeton a le droit de narrer une très courte scène avant de clore la session.

Ces épilogues doivent montrer un présage (bon ou mauvais) pour la suite des choses, par exemple une conséquence imprévue ou une nouvelle opportunité. Ils n'ont pas à impliquer spécifiquement votre personnage. Cependant, vous ne pouvez narrer une scène qui aurait des conséquences importantes sur un autre personnage principal sans le consentement de la personne concernée.







VERS LE SOMMET

# Les Spécialités



## **Le Bouclier (p. 39)**

Une discipline protectrice qui demande le sacrifice de soi



## **La Force (p. 42)**

Une puissance impressionnante qui impose le respect



## **La Furie (p. 45)**

Une rage destructrice difficile à contenir



## **L'Interdit (p. 48)**

Une voie controversée qui nécessite de la discrétion



## **La Manipulation (p. 51)**

Un charme qui cache de la ruse



## **Le Prestige (p. 54)**

Une autorité qui vient avec de nombreux privilèges



## **Le Zèle (p. 57)**

Une dévotion pure et aveuglante





# Le Bouclier

**Détermination**  
**Protection**  
**Sacrifice de soi**

Vous avez appris à protéger les faibles, quoiqu'il en coûte.  
Vous avez tracé une ligne que l'ennemi n'a jamais pu franchir.  
Vous avez résisté aux tourments des Tortionnaires silencieux.  
Aujourd'hui, qui vous protège de vous-même?

## Choisissez un nom et des pronoms.

**Choisissez une origine** : Humaine ou Monstrueuse (peau rugueuse; taille énorme; renferme une autre créature, autre)

## Déterminez un objectif ou un projet.

## Choisissez 3-4 pour décrire votre style.

- |                                 |                      |
|---------------------------------|----------------------|
| ◇ Armure étincelante            | ◇ Casque bosselé     |
| ◇ Membre artificiel             | ◇ Bandages suintants |
| ◇ Runes de protection           | ◇ Noms tatoués       |
| ◇ Bannière déchirée             | ◇ Pipe et herbes     |
| ◇ Scarification                 | ◇ Ton paternaliste   |
| ◇ Vêtements de travail souillés | ◇ Expression stoïque |

## Choisissez une source de votre pouvoir.

- ◇ Un artefact reçu en héritage familial
- ◇ Votre souffrance
- ◇ Une constitution / force exceptionnelle ou surnaturelle
- ◇ La génération de murs de force
- ◇ Un entraînement mental ardu
- ◇ La création / l'invocation de serviteurs



**Choisissez 1 cicatrice affichée fièrement et 1 blessure passée qui ne guérit pas.**

- ◇ Une relation déchirante
- ◇ Le fer des Tortionnaires silencieux
- ◇ Un détachement absolu
- ◇ La marque d'une trahison
- ◇ Une mutilation nécessaire
- ◇ La malédiction de la Cabale pourpre
- ◇ Une jeunesse difficile
- ◇ Les stigmates d'une injustice

**Choisissez 3 que vous vous êtes promis de défendre jusqu'à la fin de vos jours et 1 que vous devrez laisser aller.**

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| ◇ Votre honneur                     | ◇ Votre héritage                       |
| ◇ Votre statut                      | ◇ Vos enfants                          |
| ◇ Un choix controversé              | ◇ Les esprits des ancêtres             |
| ◇ Une tradition guerrière           | ◇ La clé d'une terrible arme           |
| ◇ Une institution de votre peuple   | ◇ La bête rescapée des Geôles d'Aarkan |
| ◇ Le dernier arbre de votre contrée | ◇ Un supérieur hiérarchique corrompu   |

**Posez 1 question à votre gauche et 1 autre à votre droite.**

- ◇ Quelle fissure as-tu remarqué dans ma façade?
- ◇ Comment est-ce que je t'étouffe?
- ◇ Quelle est la dernière occasion où tu t'es caché.e derrière moi pour éviter des conséquences?
- ◇ Comment me protèges-tu à ta façon?



**Accroche**

« Demande-moi de te protéger malgré les risques pour moi-même et gagne un jeton. »

**Actions de maîtrise**

Dépensez un jeton ou laissez-vous aller à la facilité pour...

- » Créer temporairement une barrière.
- » Ne pas diverger de votre position.
- » Prendre un coup pour autrui.
- » Répliquer avec votre bouclier.
- » Ignorer la douleur.

**Action risquée**

Gagnez un jeton pour tout autre type d'action qui amène une complication.





# La Force

**Combativité**  
**Excès**  
**Témérité**

À quoi bon la subtilité, quand l'on peut faire taire les critiques et pleuvoir les éloges par une démonstration de force?

Personne ne souhaite se mesurer à vous depuis vos derniers exploits légendaires. Que ferez-vous maintenant que vous êtes véritablement au sommet?

**Choisissez un nom et des pronoms.**

**Choisissez une origine :** Humaine ou Monstrueuse (muscles démesurés, exosquelette, longues griffes, autre)

**Déterminez un objectif ou un projet.**

**Choisissez 3-4 pour décrire votre style.**

- |                           |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| ◇ Muscles saillants       | ◇ Baquette de duel      |
| ◇ Armes surdimensionnée   | ◇ Armure volée          |
| ◇ Fourrures ou peaux      | ◇ Flasque odorante      |
| ◇ Vêtements de sport      | ◇ Trophées d'ennemi.e.s |
| ◇ Cache-œil               | ◇ Ton moqueur           |
| ◇ Ceinture de championnat | ◇ Expression de défi    |

**Choisissez une source de votre pouvoir.**

- ◇ Une forme physique parfaite
- ◇ La magie brute
- ◇ Une arme sanguinaire
- ◇ Votre corps artificiel
- ◇ L'art martial ancestral de votre peuple
- ◇ Une mutation surprenante



**Choisissez 4 triomphes et racontez pourquoi l'un d'eux est doux-amer.**

- |                                       |                                   |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| ◇ La chute du Pont céleste            | ◇ L'Ascension funeste             |
| ◇ La destruction des légions d'Aarkan | ◇ Le bras de fer avec Dame Ignis  |
| ◇ Le tournoi du Margrave Bryn         | ◇ Le soulèvement des Mendiants    |
| ◇ La bataille du Gué du Triton        | ◇ La capture de l'Arche radieuse  |
| ◇ Le lever de la Pierre de valeur     | ◇ Le duel contre l'ogre Kantik    |
| ◇ Le domptage du Serpopard            | ◇ L'offensive du Gouffre chantant |

**Choisissez le dernier défi que vous devrez relever avant de vous retirer.**

- ◇ Faire face à un deuil
- ◇ Vous faire pardonner pour une bévue
- ◇ Apprendre à lire
- ◇ Réaliser un rêve de jeunesse
- ◇ Redonner à la communauté
- ◇ Abandonner votre source de pouvoir
- ◇ Passer le flambeau à quelqu'un de digne
- ◇ Vous laisser aimer / être aimé.e

**Posez 1 question à votre gauche et 1 autre à votre droite.**

- ◇ Pourquoi as-tu refusé mon défi?
- ◇ Quelle mauvaise habitude avons-nous en commun?
- ◇ Comment t'ais-je mis en danger?
- ◇ Quelle délicate attention ais-je eu pour toi récemment?



### **Accroche**

« Donne-moi une occasion de prouver ma force et gagne un jeton. »

### **Actions de maîtrise**

Dépensez un jeton ou laissez-vous aller à la facilité pour...

- » Prendre le devant dans une compétition.
- » Intimider les plus faibles.
- » Donner un coup puissant.
- » Impressionner par la force.
- » Prendre une chose par la force.

### **Action risquée**

Gagnez un jeton pour tout autre type d'action qui amène une complication.





# La Furie

**Destruction**  
**Effroi**  
**Rage**

Une rage vive vous habite, vous consumant à petit feu. Vous avez puisé en elle dans les moments les plus sombres et elle a déferlé sur vos ennemi.e.s comme une vague de dévastation. Malgré tout, vous ne vous sentiez pas mieux. Aujourd'hui, contre qui la tourner?

**Choisissez un nom et des pronoms.**

**Choisissez une origine :** Humaine ou Monstrueuse

(élémentaire, yeux composés, bioluminescence, gueule béante, autre)

**Déterminez un objectif ou un projet.**

**Choisissez 3-4 pour décrire votre style.**

- |                              |                            |
|------------------------------|----------------------------|
| ◇ Vêtements tachés de sang   | ◇ Aura perturbante         |
| ◇ Armure naturelle           | ◇ Murmures éthérés         |
| ◇ Dents acérées              | ◇ Une forme alternative    |
| ◇ Bracelets en ossements     | ◇ Veines infusées de magie |
| ◇ Masque terrifiant          | ◇ Ton rustre               |
| ◇ Nuée d'insectes harcelante | ◇ Expression féroce        |

**Choisissez une source de votre pouvoir.**

- ◇ La Bête qui se terre en vous
- ◇ Une substance dangereuse / instable
- ◇ La nature indomptée
- ◇ Une magie primaire destructrice
- ◇ L'invocation d'esprits ancestraux
- ◇ Votre désir de vengeance



**Choisissez 2 qu'on vous a enlevé et 2 que vous avez endommagé dans votre rage, volontairement ou non.**

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| ◇ Votre innocence                   | ◇ Une vie normale                        |
| ◇ Vos amitiés proches               | ◇ Une part de votre âme                  |
| ◇ Votre équilibre mental            | ◇ La santé d'un parent                   |
| ◇ Votre maison                      | ◇ Le lien à Gargantua                    |
| ◇ Un souvenir de vos frères / sœurs | ◇ L'artéfact qui gouverne vos traditions |
| ◇ Une chance de rédemption          | ◇ La machine dont dépend votre peuple    |

**Choisissez ce qui pourrait vous amener la paix intérieure.**

- ◇ Le pardon de vos ennemi.e.s
- ◇ Une manière d'endormir la Bête
- ◇ L'harmonie avec la nature
- ◇ Un rituel antique
- ◇ La réconciliation avec vos proches
- ◇ Des soins attentionnés
- ◇ Le retour de quelque chose de perdu
- ◇ Une acceptation pour ce que vous êtes

**Posez 1 question à votre gauche et 1 autre à votre droite.**

- ◇ Pourquoi ne me crains-tu pas?
- ◇ Comment t'ais-je blessé.e récemment?
- ◇ Quand as-tu attiré ma colère?
- ◇ Que faisons-nous ensemble pour nous défouler?



**Accroche**

« Désigne-moi une cible vers laquelle orienter ma rage et gagne un jeton. »

**Actions de maîtrise**

Dépensez un jeton ou laissez-vous aller à la facilité pour...

- » Faire fuir l'opposition.
- » Créer une brèche.
- » Dévaster un lieu.
- » Consumer quelque chose d'important.
- » Rejeter violemment.

**Action risquée**

Gagnez un jeton pour tout autre type d'action qui amène une complication.





# L'Interdit

**Autonomie**  
**Discretion**  
**Évasion**

Vous rejetez les normes de la société et celle-ci vous le rend bien. Vos méthodes sont peu conventionnelles, pourtant votre camp n'a pas hésité à faire appel à vous pour accomplir sa sale besogne durant la guerre. Aujourd'hui, malgré tout, votre rôle n'est toujours pas reconnu.

**Choisissez un nom et des pronoms.**

**Choisissez une origine :** Humaine ou Monstrueuse (forme gazeuse, camouflage naturel, peau gluante, autre)

**Déterminez un objectif ou un projet.**

**Choisissez 3-4 pour décrire votre style.**

- |                            |                             |
|----------------------------|-----------------------------|
| ◇ Silhouette émaciée       | ◇ Fioles bouillonnantes     |
| ◇ Vêtements rapiécés       | ◇ Grimoire cadencassé       |
| ◇ Gants usés               | ◇ Lunettes fissurées        |
| ◇ Manteau rempli de poches | ◇ Outils spécialisés        |
| ◇ Cape de camouflage       | ◇ Ton évasif                |
| ◇ Bottes légères           | ◇ Expression indéchiffrable |

**Choisissez une source de votre pouvoir.**

- ◇ La nécromancie
- ◇ Un pacte démoniaque
- ◇ Le brigandage
- ◇ Un entraînement secret
- ◇ La contrebande d'objets puissants
- ◇ Un savoir oublié



**Choisissez 1 que vous évitez de votre passé et 1 qui vous rattrape toujours.**

- ◇ Un.e partenaire d'affaires délaissé.e
- ◇ L'ennemi.e que vous avez laissé filer
- ◇ Votre ombre
- ◇ Un.e patron.ne floué.e
- ◇ Le résultat d'une expérience ratée
- ◇ Votre dépendance
- ◇ Un amour impossible
- ◇ L'apprenti.e marchant sur vos traces

**Choisissez 3 objets de tabou (interdit ou dangereux) que vous voulez faire accepter par la société.**

- |                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| ◇ La désobéissance civile         | ◇ Une occupation proscrite        |
| ◇ Transcender sa condition        | ◇ Une existence à la marge        |
| ◇ Un savoir révolutionnaire       | ◇ Une liberté radicale            |
| ◇ Le droit de choquer             | ◇ Une histoire enfouie            |
| ◇ La cohabitation avec l'occulte  | ◇ Votre appartenance à la société |
| ◇ Une saine relation avec la mort | ◇ Déterminez un tabou en groupe : |

**Posez 1 question à votre gauche et 1 autre à votre droite.**

- ◇ À laquelle de tes demandes ai-je refusé de répondre?
- ◇ Que trouves-tu inspirant chez moi?
- ◇ Laquelle de mes actions récentes t'a choqué.e?
- ◇ Pourquoi as-tu voulu te rapprocher de moi?



### **Accroche**

« Soyons complices dans un tabou ou un crime et gagne un jeton. »

### **Actions de maîtrise**

Dépensez un jeton ou laissez-vous aller à la facilité pour...

- » Accéder à un lieu proscrit.
- » Faire disparaître quelque chose.
- » Accomplir un rite défendu.
- » Fuir une situation tendue.
- » Fournir quelque chose de dangereux.

### **Action risquée**

Gagnez un jeton pour tout autre type d'action qui amène une complication.





# La Manipulation

Charme  
Ruse  
Tromperie

L'art de la manipulation prend plusieurs formes. Vous vous adaptez à votre public et vous leur offrez la prestation de votre vie chaque fois. Vous avez déjà infiltré les rangs du Conseil des Cryptes sans vous faire repérer. Aujourd'hui, qui sait réellement qui vous êtes?

**Choisissez un nom et des pronoms.**

**Choisissez une origine :** Humaine ou Monstrueuse (forme serpentine, fourrure douce, végétal, aiguilles, autre)

**Déterminez un objectif ou un projet.**

**Choisissez 3-4 pour décrire votre style.**

- |                          |                             |
|--------------------------|-----------------------------|
| ◇ Manteau élégant        | ◇ Diverses chevalières      |
| ◇ Chapeau à plumes       | ◇ Parfum rare               |
| ◇ Vêtements éthérés      | ◇ Petits cadeaux            |
| ◇ Cane surmontée d'or    | ◇ Gants fins tachés d'encre |
| ◇ Masque polymorphe      | ◇ Ton suave                 |
| ◇ Maquillage extravagant | ◇ Expression sournoise      |

**Choisissez 2 sources de votre pouvoir.**

- ◇ La production d'illusions
- ◇ Votre don pour jouer la comédie
- ◇ Une voix captivante
- ◇ Le chantage
- ◇ Un potentiel mental augmenté
- ◇ Le tissage d'enchantements



**Choisissez 3 rôles que vous avez déjà joués et 1 qu'on vous attribue faussement.**

- ◇ Le séducteur invétéré
- ◇ La compositrice douée
- ◇ Le fou du roi
- ◇ La langue de serpent
- ◇ Le renégat idéaliste
- ◇ La mercenaire désabusée
- ◇ Le parfumeur
- ◇ La joueuse d'échecs
- ◇ Le vendeur de rêves
- ◇ La miraculée
- ◇ Le donneur de leçons
- ◇ La confidente

**Choisissez 2 informations que vous détenez, mais que vous hésitez à utiliser.**

- ◇ La véritable filiation d'un.e ami.e
- ◇ La trahison d'un.e allié.e
- ◇ L'identité d'un.e criminel.le de guerre
- ◇ L'emplacement d'une terrible arme
- ◇ La tragédie d'un parent
- ◇ La formule d'un rituel oublié
- ◇ Les machinations d'un être aimé
- ◇ Le désir secret d'un.e rivale.e

**Posez 1 question à votre gauche et 1 autre à votre droite.**

- ◇ Que sais-tu de moi que personne d'autre ne connaît?
- ◇ Comment ais-je capté ton attention lors de notre première rencontre?
- ◇ Quand as-tu perdu confiance en moi?
- ◇ Quel mensonge as-tu demandé que je raconte à ton sujet?



**Accroche**

« Fais-moi confiance malgré les apparences et gagne un jeton. »

**Actions de maîtrise**

Dépensez un jeton ou laissez-vous aller à la facilité pour...

- » Faire porter le blâme à d'autres.
- » Captiver.
- » Tromper les sens.
- » Dire ce que l'on veut entendre.
- » Exploiter une faiblesse.

**Action risquée**

Gagnez un jeton pour tout autre type d'action qui amène une complication.





# Le Prestige

**Autorité  
Privlège  
Renom**

Vous avez été décoré.e de l'Ordre des Titans Immortels. D'autres le méritaient plus que vous. Peu importe, car votre gloire ne déteint-elle pas sur le bas peuple? N'êtes-vous pas un modèle qui inspirera les générations futures? Cet héritage, il ne dépend que de vous.

**Choisissez un nom et des pronoms.**

**Choisissez une origine :** Humaine ou Monstrueuse (centaure, ailes de chauve-souris, chevelure animée, bec tranchant, autre)

**Déterminez un objectif ou un projet.**

**Choisissez 3-4 pour décrire votre style.**

- |                                |                       |
|--------------------------------|-----------------------|
| ◇ Visage noble                 | ◇ Montre de poche     |
| ◇ Vêtements somptueux          | ◇ Diadème étincillant |
| ◇ Chevelure défiant la gravité | ◇ Mouchoir de soie    |
| ◇ Arme / armure honorifique    | ◇ Bourse bien garnie  |
| ◇ Médailles neuves             | ◇ Ton ferme           |
| ◇ Collier de perles ensorcelé  | ◇ Expression hautaine |

**Choisissez 1-3 sources de votre pouvoir.**

- ◇ Votre sang
- ◇ Votre nom de famille
- ◇ Votre richesse
- ◇ Votre titre
- ◇ Votre éducation
- ◇ Votre destin



**Choisissez 1 que vous avez toujours recherché et 1 dont vous n'avez jamais vraiment voulu.**

- ◇ La responsabilité
- ◇ L'influence
- ◇ L'adulation
- ◇ La pitié
- ◇ L'amour
- ◇ Le leadership
- ◇ Le respect
- ◇ Les passe-droits

**Choisissez 3 avantages auxquels vous pouvez aspirer et 1 qui est inaccessible.**

- |                                    |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|
| ◇ Une retraite dorée               | ◇ La vie éternelle                 |
| ◇ Un domaine privé                 | ◇ Le Trône de l'Épine              |
| ◇ Un livre sur vos exploits        | ◇ La forme de magie ultime         |
| ◇ Le commandement des Immortels    | ◇ Un monument en votre honneur     |
| ◇ L'appui des Familles fondatrices | ◇ Un mariage dans la haute société |
| ◇ Une descendance privilégiée      | ◇ L'impunité pour vos actions      |

**Posez 1 question à votre gauche et 1 autre à votre droite.**

- ◇ Comment t'ais-je humilié.e?
- ◇ Qu'envies-tu chez moi?
- ◇ Auquel de mes ordres as-tu désobéi?
- ◇ Que m'as-tu fait découvrir de ton monde?



## **Accroche**

« Soumets-toi à mon autorité et gagne un jeton. »

## **Actions de maîtrise**

Dépensez un jeton ou laissez-vous aller à la facilité pour...

- » Faire valoir votre statut.
- » Mobiliser des ressources personnelles.
- » Trancher un débat en votre faveur.
- » Faire jouer vos relations.
- » Ordonner vos subalternes.

## **Action risquée**

Gagnez un jeton pour tout autre type d'action qui amène une complication.





## Le Zèle

Ardeur  
Foi  
Pureté

La lumière de votre dévotion est aveuglante. Qu'elle soit envers une divinité, la technologie, un groupe ou un idéal; vous avez porté le flambeau même au milieu des ténèbres abyssales. Que ferez-vous maintenant que votre vérité n'est plus la seule admise?

**Choisissez un nom et des pronoms.**

**Choisissez une origine :** Humaine ou Monstrueuse (mécanique, cornes en spirales, œil unique, branchies, autre)

**Déterminez un objectif ou un projet.**

**Choisissez 3-4 pour décrire votre style.**

- |                             |                           |
|-----------------------------|---------------------------|
| ◇ Robes immaculées          | ◇ Tatouages d'initiation  |
| ◇ Marteau orné              | ◇ Bandeau / voile brodé   |
| ◇ Sac en bandouillère       | ◇ Relique d'un.e mentor.e |
| ◇ Symbole de votre foi      | ◇ Livre de règles         |
| ◇ Bijoux ostentatoires      | ◇ Ton agressif            |
| ◇ Chaise roulante de combat | ◇ Expression convaincue   |

**Choisissez une source de votre pouvoir.**

- ◇ La foi en une divinité
- ◇ Une cause juste
- ◇ La Loi
- ◇ Votre secte
- ◇ La science et la technologie
- ◇ Un serment à des maîtres



**Choisissez 2 convictions que vous avez soutenues avec zèle et 2 que vous avez bafouées en secret.**

- |  |   |
|--|---|
| ◇ Toute vie est importante.                        | ◇ Je suis mon propre maître.                      |
| ◇ Rien ne doit retarder le progrès.                | ◇ Le matérialisme est la mère de tous les péchés. |
| ◇ Tout le monde mérite le pardon.                  | ◇ La fin justifie toujours les moyens.            |
| ◇ Tou.te.s ont la capacité pour le bien et le mal. | ◇ L'intérêt du plus grand nombre l'emporte.       |
| ◇ Le peuple a besoin d'être guidé.                 | ◇ La justice est aveugle et sans pitié.           |
| ◇ L'ignorance doit être pourfendue.                | ◇ Toute limite à la liberté est immorale.         |

**Choisissez ce qui menace maintenant vos convictions..**

- ◇ Votre patron
- ◇ La nouvelle génération
- ◇ Un.e ancien.ne disciple désabusé.e
- ◇ Les vestiges de la Cabale pourpre
- ◇ Une vision de l'avenir
- ◇ Un groupuscule radicalisé
- ◇ Le retour de traditions oubliées
- ◇ L'animosité entre monstres et êtres humains

**Posez 1 question à votre gauche et 1 autre à votre droite.**

- ◇ Que me caches-tu?
- ◇ Dans quelle situation m'as-tu vu compromettre mes principes?
- ◇ Laquelle de mes maximes préfères-tu?
- ◇ Quel serment mutuel avons-nous prononcé?



**Accroche**

« Démontre-moi ton soutien à mes idéaux et gagne un jeton. »

**Actions de maîtrise**

Dépensez un jeton ou laissez-vous aller à la facilité pour...

- » Rendre un jugement sans appel.
- » Châtier les hérétiques.
- » Récompenser les fidèles.
- » Purifier quelque chose de ses imperfections.
- » Soutirer une vérité à quelqu'un.

**Action risquée**

Gagnez un jeton pour tout autre type d'action qui amène une complication.







# Le Donjon et ses Zones



## Les Ateliers (p. 63)

Le centre de production dans les profondeurs



## Le Dédale (p. 65)

Des tunnels labyrinthiques et des rues tortueuses



## Le Lac souterrain (p. 67)

Une eau scintillante où sommeillent des secrets



## La Lisière (p. 69)

Une frontière étrange de Mornesommet



## La Place du marché (p. 71)

Un endroit qui vend du rêve



## Les Ruines (p. 73)

Un lieu marqué par un lourd passé



## Les Entrailles ♦ (p. 75)

Le mausolée sur lequel Mornesommet repose



## La Forteresse ♦ (p. 77)

L'assise d'un pouvoir contesté



## Le Pinnacle ♦ (p. 79)

Le point dominant où trônait jadis le Joyau





# Mornesommet

Le donjon n'a pas toujours porté le nom de Mornesommet. Quelque chose s'est éteint ici lorsque le Joyau a été détruit.

**Choisissez 2 qui se trouvent en abondance à Mornesommet et 2 qui y sont rares.**

- ◇ Méfiance
- ◇ Armes
- ◇ Magie quotidienne
- ◇ Technologie avancée
- ◇ Espoir
- ◇ Richesses
- ◇ Inégalités
- ◇ Ressources naturelles
- ◇ Pièges
- ◇ Crimes
- ◇ Couleurs
- ◇ Divinités

Mornesommet est composé de plusieurs zones ayant chacune leur fiche : vous les trouverez dans les pages suivantes.

**Dessinez la carte du Donjon au fur et à mesure que vous y faites des rencontres et des découvertes.**





# Les Ateliers

Dans les niveaux inférieurs de Mornesommet l'on trouve les Ateliers, un lieu d'extrêmes dont la production est devenue insoutenable durant la Dernière Campagne.

## Enjeux

- » **Quelles sont les exigences du progrès?**
- » **Comment les Ateliers transforment-ils** les gens qui y passent?
- » **Quelles passions les Ateliers ravivent-ils** ou éteignent-ils chez ces gens?

## Choisissez une production principale.

- ◇ Des automates
- ◇ Des innovations
- ◇ Des moyens de défense
- ◇ De l'art
- ◇ De l'énergie polluante
- ◇ Des rituels occultes

## Choisissez 2-3 éléments que l'on retrouve à travers la zone.

- ◇ Chutes de magma
- ◇ Visages tachés de suie
- ◇ Bruits assourdissants
- ◇ Fours infernaux
- ◇ Systèmes de rails
- ◇ Tas de déchets
- ◇ Armures animées
- ◇ Machines extravagantes

## Actions de zone

- » Créer quelque chose de jamais vu.
- » Réparer à un prix.
- » Montrer les impacts de la technologie.
- » Revendiquer de meilleures conditions.



**Vous pourriez aller dans les Ateliers pour...**

... **produire quelque chose** (trouver des pièces pour votre dernière invention, élaborer les plans du nouveau Joyau, reforger une arme en quelque chose de plus adapté à la paix)

... **faire une expérience nouvelle** (assister à une démonstration de prototype, vous entraîner dans des conditions extrêmes, participer à une réunion syndicale)

... **régler des conflits** (entre les classes ouvrières et propriétaires, entre des productions rivales, entre technophiles et luddites)

**Vous pourriez y rencontrer...**

... **des êtres artificiels** (un automate qui récolte des champignons, un véhicule très bavard, une machine à tuer reconvertie)

... **des êtres au travail** (un.e tisserand.e qui file les âmes, une pieuvre ingénieure, un phénix qui alimente une centrale en énergie)

... **un être fatigué** (un.e géant.e assoupi.e, une enchanteresse désenchantée, un vieux maître artisan qui cherche à transmettre son art)

**Il pourrait arriver que...**

... **les esprits s'échauffent** (un élémentaire de magma se révolte, des employé.e.s s'en prennent aux automates, les propriétaires cherchent à évincer des rats-garous qui squattent la décharge)

... **quelque chose brise** (la chaîne de production est sabotée, une substance hautement toxique est libérée, la terre sous vos pieds souffre)

... **les Ateliers se transforment** (une coopérative se forme, la production principale est modifiée, leur propriété change de mains)





# Le Dédale

La zone la plus densément peuplée, le Dédale est un carrefour de tunnels labyrinthiques et de rues tortueuses enlaçant des abris de fortune.

## Enjeux

- » **À quelle croisée de chemins** êtes-vous?
- » **Qui craignez-vous de rencontrer?**
- » **Qu'est-ce qui menace de** vous égarer ici?

## Choisissez un point de rassemblement populaire.

- ◇ Une fontaine élémentaire
- ◇ Un terrain de jeu sur les toits
- ◇ Une statue de conquérant.e à l'héritage controversé
- ◇ Une brasserie artisanale
- ◇ Une salle commune chaleureuse

## Choisissez 2-3 éléments que l'on retrouve à travers la zone.

- ◇ Graffitis qui s'étendent
- ◇ Ponts de pierre étroits
- ◇ Cordes à linge
- ◇ Fissures profondes
- ◇ Réverbères vacillants
- ◇ Stèles indéchiffrables
- ◇ Échoppes itinérantes
- ◇ Rires d'enfants

## Actions de zone

- » Décrire un lieu familier ou réconfortant.
- » Confondre avec de multiples chemins possibles.
- » Provoquer une rencontre.
- » Offrir une porte de sortie.



**Vous pourriez aller dans le Dédale pour...**

... **trouver quelqu'un** (pourchasser des traîtres, retrouver un génie se cachant dans le Dédale, trouver de la main d'œuvre pour le Joyau)

... **obtenir de l'information** (sur des leaders de la Forteresse, sur les tensions entre monstres et êtres humains, sur un plat légendaire pour accueillir la délégation de la Cour du crépuscule sonnant)

... **offrir votre aide à la population** (trouver un logis à des réfugié.e.s, régler un différend entre deux gangs, faire une animation sur la guerre à l'école du quartier)

**Vous pourriez y rencontrer...**

... **des êtres méfiants** (une gargouille qui vous demande un mot de passe, le peuple de l'ombre, une bande de rebelles préparant un grand coup)

... **des créations de la Dernière Campagne** (des cubes gélatineux nettoyant les rues, des shoggoths de compagnie, des chimères orphelines)

... **un être cher** (une ancienne flamme, une amitié perdue de vue, un parent éloigné)

**Il pourrait arriver que...**

... **vous soyez reconnu.e.s** (un admirateur vous harcèle pour des histoires, un.e rival.e réclame un match revanche, une victime demande réparation)

... **vous soyez retardé.e.s** (une bagarre éclate autour de vous, une invitation à dîner est difficile à refuser, un accident paralyse le secteur)

... **vous preniez le mauvais chemin** (les rues ont leur propre volonté, vous tombez dans un piège, vos actions attisent les tensions)





# Le Lac souterrain

Une énorme caverne renferme l'une des merveilles de Mornesommet : le Lac souterrain, un réservoir d'eau pure scintillant sous la luminescence d'une végétation improbable.

## Enjeux

- » **Qu'est-ce qui vous apporte** de la sérénité?
- » **Quels souvenirs fait ressurgir en** vous le Lac souterrain?
- » **Quels secrets y sommeillent?**

**Choisissez une chose engloutie par le Lac.**

- |                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| ◇ Une étoile déchue                  | ◇ Des promesses brisées            |
| ◇ Une hache légendaire               | ◇ Des monuments endormis           |
| ◇ La déclaration d'un amour tragique | ◇ Le rêve d'une divinité aquatique |

**Choisissez 2-3 éléments que l'on retrouve à travers la zone.**

- |                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| ◇ Tentacules gluantes     | ◇ Puits de lumière       |
| ◇ Nénuphars géants        | ◇ Îles vivantes          |
| ◇ Feux follets            | ◇ Cercles de champignons |
| ◇ Étoiles sous la surface | ◇ Musique douce          |

## Actions de zone

- » Donner un moment de répit.
- » Créer des vagues.
- » Réfléter la vraie nature de quelque chose ou quelqu'un.
- » Remémorer un souvenir.



**Vous pourriez aller au Lac souterrain pour...**

... **chercher le calme** (vous baigner, méditer sur les rochers, observer la migration millénaire des méduses)

... **chercher des réponses** (un souvenir enfoui, les conseils de sages bernard-l'ermite, le sens de votre existence)

... **chercher des secrets** (les erreurs de votre mentor, les rites de purification, les annales de la Grande Alliance)

**Vous pourriez y rencontrer...**

... **des êtres au repos** (une divinité grenouille se prélassant sur un nénuphar géant, une famille en pique-nique, un.e champion.ne en animation suspendue)

... **des êtres en réflexion** (des philosophes débattant d'une énigme ancestrale, une candidate au leadership de la Forteresse indécise, un.e allié.e potentiel.le)

... **un être oublié** (l'Esprit du lac, un reflet dans le lac sans son double terrestre, le dernier spécimen de la race des stalactiformes)

**Il pourrait arriver que...**

... **le calme précède la tempête** (des ennemi.e.s juré.e.s se retrouvent ici pour comploter, des millions d'œufs de voraces lucioles abyssales sont prêts à éclore, le niveau du lac diminue dangereusement)

... **l'eau renferme des dangers** (elle rend quiconque la boit apathique, ses visions sont pleines de promesses qui ne peuvent être remplies, une terreur de la Dernière Campagne y est scellée)

... **des vérités éclatent au grand jour** (vos démons intérieurs se manifestent, un.e camarade n'est pas qui vous pensez, la fonction originale du lac est révélée)





# La Lisière

Aux limites de Mornesommet se trouve la Lisière, un lieu peu fréquenté qui marque une séparation nette avec la région voisine. Malgré les interdictions de passage, cette frontière devient de plus en plus poreuse.

## Enjeux

- » **Pourquoi faudrait-il respecter la** limite entre ces mondes?
- » **Qu'est-ce qui peut amener** à transgresser cette frontière?
- » **Qu'est-ce qui nous attend** de l'autre côté?

## Choisissez la nature de la Lisière.

- |                           |                             |
|---------------------------|-----------------------------|
| ◇ Une bordure naturelle   | ◇ Un portail                |
| ◇ Une barrière            | ◇ Un cataclysme magique     |
| ◇ Une frontière politique | ◇ Les confins de la réalité |

## Choisissez 2-3 éléments que l'on retrouve à travers la zone.

- |                             |                                |
|-----------------------------|--------------------------------|
| ◇ Échos troublants          | ◇ Visions d'un avenir lointain |
| ◇ Voile éthéré              | ◇ Visages méconnaissables      |
| ◇ Manifestations chaotiques | ◇ Fractures et fuites          |
| ◇ Traces d'un passé révolu  | ◇ Sensations nouvelles         |

## Actions de zone

- » Montrer l'envers du décor.
- » Faire miroiter l'inatteignable.
- » Fortifier les frontières.
- » Faire tomber les murs.



### **Vous pourriez aller dans la Lisière pour...**

... **faciliter un passage** (de réfugié.e.s, de contrebande, d'une délégation étrangère)

... **vérifier une théorie** (étudier la nature de la Lisière, analyser des failles dans la Lisière, déterminer ce qui se cache derrière des apparitions)

... **vous aventurer hors de Mornesommet** (retrouver une cargaison perdue, conclure une alliance avec une puissance voisine, établir le premier contact avec une autre dimension)

### **Vous pourriez y rencontrer...**

... **un être bravant l'interdit** (pour faire rentrer de rares larves de stalactiformes, pour ramener un diabolotin à ses parents, pour revoir un proche disparu)

... **des êtres étranges** (qui sont en constante transformation, qui ont des traits indéchiffrables, qui ne réalisent même pas votre présence)

... **des êtres d'un autre temps** (une équipe de recherche partie depuis des décennies, des versions futures de vous-mêmes, un régiment de la Dernière Campagne qui n'a jamais cessé de guerroyer)

### **Il pourrait arriver que...**

... **la frontière se fragilise** (une faction dissidente distribue des tracts, une tempête soudaine cause d'importants dégâts, on découvre d'anciens passages clandestins hébergeant des cocons)

... **vous soyez propulsé.e.s de l'autre côté** (une explosion vous secoue, des ennemi.e.s vous y exilent, votre jeune recrue s'y engouffre)

... **le réel y côtoie l'impossible** (un autre Mornesommet est visible au loin, vous voyagez à travers le temps et l'espace, la réalité s'effrite comme du papier peint)





# La Place du marché

La Place du marché est un espace de divertissement et d'échange qui attire des gens de tous les coins de Mornesommet et même parfois d'autres plans d'existence.

## Enjeux

- » **Que désirez-vous le plus?**
- » **Qu'êtes-vous prêt à négocier** pour avoir ce que vous voulez?
- » **Quelle richesse insoupçonnée s'y trouve?**

## Choisissez un aspect singulier du marché.

- ◇ C'est un organisme vivant.
- ◇ Il se déplace sans cesse.
- ◇ Il s'étale sur plusieurs dimensions.
- ◇ On y utilise une monnaie inusitée.
- ◇ Il se reconstruit chaque soir et se replie chaque matin.

## Choisissez 2-3 éléments que l'on retrouve à travers la zone.

- ◇ Jeux d'adresse
- ◇ Échantillons gratuits
- ◇ Fanions multicolores
- ◇ Vêtements exotiques
- ◇ Bestiaux bruyants
- ◇ Échanges houleux
- ◇ Spectacles éphémères
- ◇ Parfums envoûtants

## Actions de zone

- » Proposer un marché.
- » Révéler une valeur cachée.
- » Vendre du rêve.
- » Faire disparaître une possession.



### **Vous pourriez aller sur la Place du marché pour...**

... **acquérir quelque chose de valeur** (trouver des pièces pour rebâtir le Joyau, récupérer votre âme, rafraîchir votre garde-robe pour un bal)

... **offrir quelque chose de valeur** (vendre un dernier souvenir familial, trouver du travail, redonner sa liberté à une bête capturée dans les Geôles d'Aarkan)

... **vous distraire** (vous laisser envoûter par une performance, jouer à des jeux de hasard interdits, rêver à une chose inatteignable)

### **Vous pourriez y rencontrer...**

... **un être qui connaît vos désirs** (une divinité grenouille vendant des reliques récupérées contre des prières, le Livreur de bonheur, une épée intelligente qui joue sur vos insécurités)

... **des touristes** (une conscience répartie dans plusieurs réceptacles, la Cour du crépuscule sonnante, un groupe sur sa tournée d'adieu)

... **un être désespéré** (un.e criminel.le de votre ancien régiment, un ébéniste à la recherche de bois d'hydre, un acrobate jaloux)

### **Il pourrait arriver que...**

... **vous soyez entraîné.e.s dans le tumulte du marché** (quelqu'un tient à dessiner votre portrait, une troupe de théâtre a besoin d'un.e remplaçant.e, un.e ami.e vous demande votre avis sur un achat important)

... **quelqu'un se fasse flouer** (des objets maudits inondent le marché, un.e aristocrate est enfermée dans un dessin, des mimiques prennent la place de marchandises quand on ne regarde pas)

... **le marché héberge un festival** (le Gala de la conservatrice des ombres, la Célébration de l'ascension des champion.ne.s, la Récurrence des étoiles)





# Les Ruines

Contrairement à la croyance populaire, les Ruines ne sont pas exemptes de vie. Plusieurs y cherchent des réponses, des souvenirs ou simplement de quoi survivre.

## Enjeux

- » **Quelles leçons apprendre du passé** des Ruines?
- » **Quelles profondes blessures marquent ce lieu?**
- » **Que peut-on récupérer de si précieux** ici?

**Choisissez la fonction originale des Ruines.**

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| ◇ Un lieu de savoir          | ◇ Un refuge           |
| ◇ Un emplacement stratégique | ◇ Un milieu de vie    |
| ◇ Un espace sacré            | ◇ Un endroit paisible |

**Choisissez 2-3 éléments que l'on retrouve à travers la zone.**

- |                               |                         |
|-------------------------------|-------------------------|
| ◇ Cratères                    | ◇ Pièges absurdes       |
| ◇ Amas de ferraille           | ◇ Pleurs étouffés       |
| ◇ Toits recouverts de cendres | ◇ Recoins cachés        |
| ◇ Végétation envahissante     | ◇ Machines défectueuses |

## Actions de zone

- » Revendiquer un « trésor ».
- » Déterrer quelque chose du passé.
- » Rouvrir une blessure.
- » Détruire quelque chose d'important.



**Vous pourriez aller dans les Ruines pour...**

... **vérifier une théorie** (observer le mythique rituel nuptial des fongiformes, déterminer la cause du cataclysme, tester un phénomène magique)

... **accomplir une quête** (amener la paix à vos ancêtres, sauver des touristes insoucians, empêcher un cataclysme)

... **recupérer une chose de valeur** (retrouver un dangereux grimoire, déterrer un secret compromettant, récolter un minerai rare)

**Vous pourriez y rencontrer...**

... **un être à la recherche de quelque chose** (une tête à laquelle il manque le corps, une divinité grenouille examinant des reliques à la loupe, un poète à la recherche d'inspiration)

... **un être solitaire** (une prophétesse de malheur entourée de parchemins, une machine qui n'a jamais cessé de bâtir une route, un crustacé à la carapace composée de pièces d'armures)

... **des êtres oubliés** (des enfants fantômes s'amusant comme ils le peuvent, un bâtiment cherchant à raconter son histoire, des créatures en papier plié à l'égo fragile)

**Il pourrait arriver que...**

... **quelque chose se déstabilise** (le cours du temps fluctue, un passage menace de s'effondrer avec ses secrets, un engin explosif instable nécessite un acte de pardon pour le désarmer)

... **des lignes de conflits émergent** (un désaccord surgit autour d'un héritage, deux automates fusionnés ensemble se chamaillent, le projet « d'embellissement » des ruines dérange les espèces locales)

... **le passé refasse surface** (une plante hallucinogène vous plonge dans vos souvenirs, un ver d'oreille antique s'introduit dans votre esprit, deux êtres amoureux séparés dans deux époques crient à l'aide)





## Les Entrailles ♦

Selon les légendes, Gargantua, la Mère de tous les monstres, s'est sacrifiée pour que ses enfants puissent vivre. Sa présence est toujours palpable dans les profondes Entrailles, des halls formés de sa dépouille immuable.

♦ **Prérequis : Offrir un sacrifice significatif à Gargantua**

### Enjeux

- » **Qu'est-ce qui est sacré?**
- » **Quelles traditions méritent d'être préservées** ou abandonnées?
- » **Comment affrontez-vous la mort** dans les Entrailles?

### Choisissez un rite actuellement pratiqué dans les Entrailles

- |                                     |                                   |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| ♦ La danse macabre                  | ♦ Les jeux divins                 |
| ♦ La mort éphémère                  | ♦ L'embrassement des 5 feux       |
| ♦ Le sacrifice au Cauchemar éveillé | ♦ La relève de la Garde éternelle |

### Choisissez 2-3 éléments que l'on retrouve à travers la zone.

- |                      |                                       |
|----------------------|---------------------------------------|
| ♦ Chants solonnels   | ♦ Parois de chair                     |
| ♦ Colonnes d'os      | ♦ Textes sacrés                       |
| ♦ Files de pèlerins  | ♦ Puits de sang                       |
| ♦ Offrandes diverses | ♦ Émanations exaltantes / répugnantes |

### Actions de zone

- » Pratiquer un rituel interdit.
- » Demander d'honorer les traditions.
- » Invoquer les fantômes du passé.
- » Contester une vérité sacrée.



**Vous pourriez aller dans les Entrailles pour...**

... **vous recueillir** (faire une offrande, honorer les morts, chercher l'illumination)

... **contacter l'autre monde** (consulter les oracles, parler à vos êtres chers disparus, invoquer la vengeance de Gargantua)

... **participer à un rite** (officiel, oublié, interdit)

**Vous pourriez y rencontrer...**

... **des êtres attachés aux traditions** (des goules protégeant leur crypte à coup d'injonction millénaire, des pèlerins envahissants, un clergé au nez collé dans ses écritures)

... **des êtres tentant d'en profiter** (des nécromancien.ne.s récoltant des ossements, une bande venue piller des tombes, des parasites tentant d'usurper la voix de Gargantua)

**Il pourrait arriver que...**

... **des croyances soient mises à l'épreuve** (une prophétesse tient des propos blasphématoires, d'anciens textes sacrés refont surface, des revenant.e.s contestent la version officielle sur la mort)

... **le malheur frappe** (une malédiction qui transforme en cire, une inondation qui menace d'engloutir les Entrailles, une interférence qui bloque le contact avec l'autre monde)





## La Forteresse ♦

La Forteresse est un vaste complexe de défense bâti durant la Dernière Campagne. D'abord un symbole de résistance, elle est aujourd'hui déchirée par des luttes de pouvoir entre factions et des visions contradictoires.

♦ **Prérequis : Gagner la confiance d'une faction**

### Enjeux

- » **Qui maintient le statu quo à la Forteresse?**
- » **Comment réconcilier des positions adverses?**
- » **Comment réaliser sa vision?**

**Choisissez le régime politique qui a son centre de pouvoir ici.**

- |                                 |  |
|---------------------------------|--|
| ♦ La Ligue des Héros            | ♦ Le Parlement des Sages               |
| ♦ La Convention des Communes    | ♦ La Conférence des Cent Oracles       |
| ♦ Le Consulat des Reines Goules | ♦ L'Assemblée des Familles fondatrices |

**Choisissez 2-3 éléments que l'on retrouve à travers la zone.**

- |                       |                         |
|-----------------------|-------------------------|
| ♦ Armoiries antiques  | ♦ Portraits vous épiant |
| ♦ Bannières arrachées | ♦ Tapisseries épiques   |
| ♦ Festins décadents   | ♦ Rumeurs chuchotées    |
| ♦ Cachots sombres     | ♦ Passages secrets      |

### Actions de zone

- » Défendre quelque chose à tout prix.
- » Provoquer le débat.
- » Alimenter le ressentiment.
- » Saisir le pouvoir.



**Vous pourriez aller à la Forteresse pour...**

... **demander de l'aide** (pour financer le Joyau, pour accueillir des réfugié.e.s, pour restaurer les Ruines)

... **participer au pouvoir** (poser votre candidature à un poste influent, prendre parti lors d'un vote important, organiser une transition pacifique du pouvoir)

... **combattre le pouvoir** (dénoncer un leader corrompu, protester contre un développement sauvage dans le Dédale, renverser le régime)

**Vous pourriez y rencontrer...**

... **un être privilégié** (un.e général.e centaure se reposant sur ses lauriers, un ogre amateur de bals, une inventrice aux idées mégalomanes)

... **un être ambitieux** (une politicienne en croisade contre l'occulte, un sang-pourpre rêvant de reprendre le Trône de l'Épine, un mimique révolutionnaire qui attend le bon moment pour frapper)

**Il pourrait arriver que...**

... **des valeurs s'affrontent** (justice et paix sociale, sécurité et liberté, austérité et générosité)

... **la Forteresse soit ébranlée** (par une campagne de peur, par des années de ressentiment, par la venue d'un outsider du système)





## Le Pinacle ♦

Dominant tout Mornesommet, le Pinacle renferme les espoirs des monstres et des êtres humains. C'est ici que trônait jadis le Joyau forgé de leur union; pourra-t-on recréer une telle œuvre un jour?

♦ **Prérequis : Cocher une case sur le chemin de la Refondation**

### Enjeux

- » **Comment ressent-on l'absence du Joyau?**
- » **Quels espoirs entretenez-vous au Pinacle?**
- » **L'unité est-elle toujours possible** entre les monstres et les êtres humains?

**Choisissez l'œuvre qui doit remplacer le Joyau détruit.**

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| ♦ Une vaste tapisserie                      | ♦ Un temple béni                |
| ♦ Un monument colossal                      | ♦ Un jardin suspendu            |
| ♦ Une tour au centre d'alignements magiques | ♦ Une machine d'énergie infinie |

**Choisissez 2-3 éléments que l'on retrouve à travers la zone.**

- |                            |                        |
|----------------------------|------------------------|
| ♦ Vent glacial             | ♦ Carillons harmonieux |
| ♦ Oiseaux majestueux       | ♦ Échafaudages         |
| ♦ Nuages menaçants au loin | ♦ Visages exténués     |
| ♦ Fragments de machinerie  | ♦ Outils abandonnés    |

### Actions de zone

- » Décrire des scènes de discorde.
- » Montrer des actes de coopération.
- » Faire sentir le manque.
- » Inspirer des rêves.



**Vous pourriez aller au Pinnacle pour...**

... **participer à la reconstruction** (livrer une essence magique rare recueillie dans la Lisière, superviser les travaux, élaborer une source d'énergie renouvelable)

... **régler des conflits** (donner un discours inspirant, arrêter une bagarre, réconcilier deux visions différentes du Joyau)

... **vous inspirer** (rêver, vous rappeler pour quoi vous vous battez, admirer le paysage)

**Vous pourriez y rencontrer...**

... **un être légendaire** (un roc qui n'avait pas été vu depuis la destruction du Joyau, un contemporain de Gargantua vivant en ermite, un glacier doté de conscience)

... **des êtres aspirant à un avenir meilleur** (une troupe de jeunes bénévoles, des ancêtres venus de l'autre monde bénir le Joyau, des artistes flamboyant.e.s en pleine transe créative)

**Il pourrait arriver que...**

... **la construction soit retardée** (des fundamentalistes dénoncent le nouveau Joyau, des matériaux disparaissent laissant derrière eux des notes illisibles, une mort survient sur le chantier)

... **l'espoir renaisse entre monstres et êtres humains** (l'un aide l'autre à se relever, l'un partage un repas avec l'autre, l'un comme l'autre rient à gorge déployée)







VERS LE SOMMET

# Les Chemins de paix



## **La Conservation (p. 83)**

Qui mène à la redécouverte de notre héritage



## **La Culture (p. 84)**

Qui mène à l'enrichissement de notre communauté



## **L'Édification (p. 85)**

Qui mène à la création de choses durables



## **La Médiation (p. 86)**

Qui mène à la résolution pacifique des conflits



## **Le Soin (p. 87)**

Qui mène à la guérison des corps et des esprits





# La Conservation

Les conflits incessants ont malmené l'héritage des diverses cultures qui composent votre communauté. Leurs connaissances, leur mémoire et leur identité doivent être préservées pour les générations futures.

**Déclencheur** : Quand vous **mettez au jour des connaissances ou des artefacts** ou que vous faites des démarches pour les **préserver**, progressez sur le chemin de la Conservation.

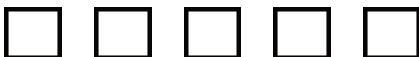
**Lorsque vous progressez sur le chemin de la Conservation**, cochez une case de la jauge du chemin et choisissez une nouvelle action de maîtrise ci-dessous. Vous pouvez également supprimer l'une de vos actions de maîtrise existantes.

**Lorsque la jauge du chemin est complètement remplie**, décochez toutes les cases de la jauge. La personne qui a rempli les conditions du déclencheur la dernière peut introduire une scène illustrant de quelle manière la communauté est enrichie par ces connaissances. Cette scène peut être liée à un projet en cours ou un nouveau projet.

## Actions de maîtrise

- » Découvrir une vérité cachée.
- » Révéler un artefact enfoui.
- » Réactualiser un savoir ancien.
- » Sauver un élément du patrimoine de Mornesommet.
- » Transmettre des connaissances aux autres générations.

## Jauge





# La Culture

Les communautés sont comme des jardins. L'on doit les entretenir délicatement si l'on désire en récolter les fruits, avec une vision tournée vers l'avenir.

**Déclencheur** : Quand vous **cultivez chez autrui** des traits ou des compétences qui enrichissent la communauté, progressez sur le chemin de la Culture.

**Lorsque vous progressez sur le chemin de la Culture**, cochez une case de la jauge du chemin et choisissez une nouvelle action de maîtrise ci-dessous. Vous pouvez également supprimer l'une de vos actions de maîtrise existantes.

**Lorsque la jauge du chemin est complètement remplie**, décochez toutes les cases de la jauge. La personne qui a rempli les conditions du déclencheur la dernière peut introduire une scène illustrant de quelle manière la communauté s'embellit. Cette scène peut être liée à un projet en cours ou à un nouveau projet.

## Actions de maîtrise

- » Transmettre des savoir-faires.
- » Entretenir une relation saine.
- » Guider avec bienveillance.
- » Reconnaître des forces.
- » Développer un sentiment d'appartenance.

## Jauge





# L'Édification

Une communauté saine nécessite des fondations solides. Certaines se sont effritées avec le temps et demandent que l'on s'y attarde sans quoi tout ce qu'on a construit pourrait s'effondrer comme un château de cartes.

**Déclencheur** : Quand vous **créez ou vous renforcez quelque chose de durable** au profit de la communauté, progressez sur le chemin de l'Édification.

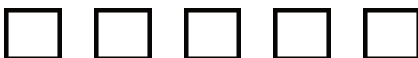
**Lorsque vous progressez sur le chemin de l'Édification**, cochez une case de la jauge du chemin et choisissez une nouvelle action de maîtrise ci-dessous. Vous pouvez également supprimer l'une de vos actions de maîtrise existantes.

**Lorsque la jauge du chemin est complètement remplie**, décochez toutes les cases de la jauge. La personne qui a rempli les conditions du déclencheur la dernière peut introduire de quelle manière la communauté est solidifiée. Cette scène peut être liée à un projet en cours ou à un nouveau projet.

## Actions de maîtrise

- » Concevoir des plans.
- » Trouver le bon matériau.
- » Créer quelque chose de durable.
- » Remédier aux faiblesses / au dépérissement d'une structure.
- » Mobiliser les ressources de la communauté.

## Jauge





# La Médiation

Les conflits qui rongent la communauté sont souvent complexes et peuvent s'embraser pour un rien. La recherche de solution passe par la compréhension mutuelle, la collaboration et l'équité.

**Déclencheur** : Quand vous aidez des partis opposés à **trouver des points communs** ou que vous **réglez des différends** pacifiquement, progressez sur le chemin de la Médiation.

**Lorsque vous progressez sur le chemin de la Médiation**, cochez une case de la jauge du chemin et choisissez une nouvelle action de maîtrise ci-dessous. Vous pouvez également supprimer l'une de vos actions de maîtrise existantes.

**Lorsque la jauge du chemin est complètement remplie**, décochez toutes les cases de la jauge. La personne qui a rempli les conditions du déclencheur la dernière peut introduire une scène illustrant de quelle manière la communauté se rapproche. Cette scène peut être liée à un projet en cours ou à un nouveau projet.

## Actions de maîtrise

- » Déterminer les causes réelles d'un conflit.
- » Ressentir les émotions.
- » Bâtir des ponts.
- » Réduire les tensions.
- » Obtenir un consensus.

## Jauge





## Le Soïn

Les plaies et les traumatismes au sein de la communauté de Mornesommet sont nombreux et parfois profonds. Ceux-ci requièrent des soins attentionnés et empathiques.

**Déclencheur** : Quand vous prenez le temps qu'il faut pour **atténuer les blessures** de la communauté, progressez sur le chemin du Soïn.

**Lorsque vous progressez sur le chemin du Soïn**, cochez une case de la jauge du chemin et choisissez une nouvelle action de maîtrise ci-dessous. Vous pouvez également supprimer l'une de vos actions de maîtrise existantes.

**Lorsque la jauge du chemin est complètement remplie**, décochez toutes les cases de la jauge. La personne qui a rempli les conditions du déclencheur la dernière peut introduire une scène illustrant de quelle manière la communauté se remet de ses maux. Cette scène peut être liée à un projet en cours ou à un nouveau projet.

### Actions de maîtrise

- » Partager la souffrance.
- » Détecter la source d'un mal.
- » Accélérer la guérison d'une blessure.
- » Combattre un poison.
- » Soulager la douleur.

### Jauge





VERS LE SOMMET

# Les Chemins du destin



## **L'Effondrement (p. 89)**

Si la guerre éclate de nouveau à Mornesommet



## **La Refondation (p. 91)**

Si le Joyau est reconstruit et l'espoir renouvelé à Mornesommet





## L'Effondrement

La paix à Mornesommet repose sur un équilibre particulièrement fragile. Bien que les êtres humains et les monstres qui le peuplent aient fait le choix de la coexistence, la peur, le ressentiment et la haine les divisent encore. Si la guerre éclate de nouveau avant que le Joyau soit reconstruit, nous ferons face à notre Effondrement.

**Déclencheur** : Progressiez ou reculez sur le chemin de l'Effondrement lorsque la fiction l'exige. Cela peut découler d'une action d'un personnage ou d'une action de zone, en autant que tout le monde juge que l'action est significative et aura des conséquences sur le destin de Mornesommet.

**Lorsque vous progressez sur le chemin de l'Effondrement**, cochez une case de la jauge du chemin et choisissez un :

- » **Quelque chose d'important est détruite** dans une Zone.
- » **L'un.e de nous en paie** le prix durement.
- » **Une pièce du prochain Joyau** est perdue (décochez une case du chemin de la Refondation).

Il est aussi possible de décocher une case si vous jugez qu'une action vous éloigne de la guerre.



**Lorsque la jauge du chemin est complètement remplie,**

Mornesommet est déchiré par des guerres intestines et nous faisons face à son Effondrement.

La personne qui a rempli les conditions du déclencheur la dernière pose les trois questions au groupe. Tout le monde peut proposer des réponses, mais le résultat final doit être consensuel autour de la table. Collaborez à la narration d'un épilogue satisfaisant.

- » **Qu'est-ce qui est perdu** à jamais lorsque la guerre déchire Mornesommet?
- » **Qui bénéficie le plus de** cet effondrement?
- » **Qui mène un petit groupe** vers de nouveaux horizons?

**Jauge**

En paix      En guerre





# La Refondation

Le Joyau qui faisait la fierté des montres et des êtres humains n'était pas seulement une merveille du monde, c'était aussi le symbole de leur unité. La création d'une œuvre pour le remplacer est un projet qui a le potentiel de rassembler le peuple divisé de Mornesommet. Si le Joyau est reconstruit avant que la guerre éclate, nous assisterons à la Refondation du Donjon sur de nouvelles bases.

**Déclencheur** : Progressiez ou reculez sur le chemin de la Refondation lorsque la fiction l'exige. Cela peut découler d'une action d'un personnage ou d'une action de zone, en autant que tout le monde juge que l'action est significative et aura des conséquences sur le destin de Mornesommet.

**Lorsque vous progressez sur le chemin de la Refondation,** cochez une case de la jauge du chemin et choisissez un :

- » **Quelque chose d'important est rétablie** ou bonifiée dans une Zone.
- » **L'un.e de nous obtient quelque** chose qu'il cherche ardemment.
- » **Un conflit est apaisé dans** le Donjon (décochez une case du chemin de l'Effondrement).

Il est aussi possible de décocher une case si vous jugez qu'une action retarde la reconstruction du Joyau.

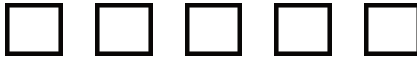


**Lorsque la jauge du chemin est complètement remplie,**

Mornesommet entre dans une ère prospère, refondé par une nouvelle entente liant les êtres humains et les monstres.

La personne qui a rempli les conditions du déclencheur la dernière pose les trois questions au groupe. Tout le monde peut proposer des réponses, mais le résultat final doit être consensuel autour de la table. Collaborez à la narration d'un épilogue satisfaisant.

- » **Que gagne-t-on à court terme** en reconstruisant le Joyau?
- » **Comment la communauté est renforcée** à long terme par nos actions?
- » **Qui cherche toujours à imposer** son pouvoir sur le Donjon?

**Jauge****Détruit****Reconstruit**



# Listes d'inspiration

## Éléments de décor

1. Un terrier abandonné au pied d'un muret
2. Des tomes qui accumulent de la poussière
3. Des chants d'oiseau à travers une toiture trouée
4. Un coffre rempli de portraits
5. Une porte placardée affichant des armoiries familiares
6. Une trappe dissimulée sous un tapis sale
7. Une flamme fantomatique visible dans des fenêtres
8. Des ronces ensanglantées au milieu d'arrangements floraux
9. Un véhicule éventré
10. Une fontaine asséchée
11. Une main squelettique tenant une rose intacte
12. Un atelier préservé dans une bulle temporelle
13. Une statuette antique déterrée par une explosion
14. Des silhouettes brûlées sur une tapisserie
15. Un miroir brisé avec une note cachée derrière
16. Des excroissances pustuleuses
17. Des rouages rouillés d'un mécanisme inconnu
18. Une boîte casse-tête usée
19. Une tombe sans nom
20. Une murale célébrant des héros et héroïnes vandalisée



# Transitions de scènes

Vous vous transportez dans le Donjon via...

1. Passage secret
2. Téléportation : cercle magique ou engin
3. Tramway inachevé
4. Vol à dos d'oiseau
5. Ascenseur interminable
6. Échelle ou pont de corde
7. Trou béant
8. Tunnel de ver géant
9. Véhicule personnel
10. Objet magique instable

# Complications

1. Votre action met en danger une personne ou une chose qui vous est chère.
2. Votre action est nocive pour vous : elle vous blesse, elle vous épuise, etc.
3. Votre action est mal interprétée ou mal perçue.
4. Votre action révèle l'une de vos faiblesses.
5. Votre action cause de la détresse chez quelqu'un.
6. Votre action révèle une menace inconnue ou cachée.
7. Votre action a un effet plus puissant que prévu.
8. Votre action a des conséquences en partie incontrôlables.
9. Votre action attise un conflit.
10. Votre action nécessite de vous endetter envers quelqu'un.



# Traits monstrueux

Cette créature...

1. Est un.e humain.e adopté.e par des monstres
2. A un gigantesque nez
3. Est indistincte
4. A la peau rugueuse
5. Est de forme serpentine
6. A une taille minuscule
7. Est dénuée d'os
8. Possède une multitude de membres
9. A la peau transparente
10. Renferme ou transporte une autre créature
11. Est squelettique
12. Est partiellement végétale
13. A des crocs acérés
14. C'est un chien! :3
15. A une forme filamenteuse
16. Est bioluminescente
17. Est un.e centaure (décidez de la moitié non-humaine)
18. Est une colonie (d'insectes, de coraux, de vers, etc.)
19. Possède des ailes à plumes
20. Possède une chevelure abondante
21. A perdu un œil
22. Possède des cornes raides
23. A des tentacules
24. Est odorante
25. Possède des nageoires
26. Est un monstre se déguisant en humain.e
27. Est griffue
28. Est protégée par un exosquelette composé d'objet(s) quotidien(s)
29. Est partiellement mécanique
30. Se déplace en crabe

**(suite à la page suivante)**



31. Plane
32. A la peau rocheuse
33. Respire avec des branchies
34. Est couverte de champignons
35. Est en état de dissolution ou de décomposition
36. A des membres rapiécés
37. Possède une essence élémentaire
38. A la peau gluante
39. Est complètement chauve
40. Est très musclée
41. Est composée de formes géométriques
42. Est une hydre (décidez du type de têtes et de corps)
43. Est couverte entièrement par des vêtements
44. Se camoufle naturellement
45. A des yeux composés
46. Est de taille énorme
47. Comporte des épines ou des aiguilles
48. A la fourrure douce
49. Est amphibienne
50. Il n'y a personne ici, ou... ?



# Dispositions

Au moment de la rencontrer, cette créature...

1. A des étoiles plein les yeux
2. Craint de sortir de sa coquille
3. Vous en veut visiblement
4. Baille de manière incontrôlable
5. Garde ses distances
6. Fait quelques courbettes
7. Vous interpelle avec un sourire
8. Déborde d'énergie
9. Est pleine de douceur
10. Plisse les yeux
11. Vous interpelle en fronçant les sourcils
12. Passe en coup de vent
13. Essuie ses larmes
14. Rit à gorge déployée
15. S'est levé.e du mauvais pied
16. Roupille
17. Est sous l'effet d'une substance ou d'un sort
18. Provoque tout le monde
19. Est en pleine remise en question existentielle
20. Attend Godot



# Exemples de projets

## Chemin de la Conservation

1. Raviver une tradition oubliée
2. Retrouver des écrits retraçant la véritable histoire de votre peuple
3. Restaurer une gigantesque œuvre d'art qui couvre plusieurs Zones
4. Trouver le bon réceptacle pour accueillir la conscience d'un automate antique qui se meurt
5. Redécouvrir une Zone enfouie du Donjon

## Chemin de la Culture

1. Monter et mener un collectif d'artistes
2. Former des disciples pour prendre le relais
3. Chapeauter des jeunes dans un rite initiatique
4. Organiser une Zone en commune
5. Concevoir un nouveau festival rassembleur

## Chemin de l'Édification

1. Créer un monument à la mémoire des victimes de la Dernière Campagne
2. Bâtir un système de transport en commun efficace
3. Ériger un théâtre communautaire
4. Renforcer une Zone en danger de s'effondrer
5. Concevoir une source d'énergie propre



## **Chemin de la Médiation**

1. Instaurer un système de justice plus équitable
2. Réconcilier deux clans rivaux
3. Faciliter le règlement d'un conflit de travail qui paralyse les Ateliers
4. Ouvrir les relations entre le Donjon et une société extérieure
5. Mener les élites à faire des concessions au peuple

## **Chemin du Soin**

1. Renverser les effets d'une énergie polluante
2. Développer un traitement miracle
3. Organiser un cercle de soutien pour les personnes endeuillées
4. Éradiquer la corruption affligeant la Forteresse
5. Remettre en état un lieu sacré



# Index

- Actions 29,33
  - Actions de maîtrise 18,20,28–29
  - Actions de zone 19,32,36
  - Actions risquées 28,31,33
- Complication 29,31,33,96
- Dernière Campagne, La 9,10,18,21
- Donjon, Le. See Mornesommet
- Exemple de jeu 27–28,30–32
- Grande Alliance, La 8–9,70
- Jetons 11–12,15,28,38
- Joyau, Le 7–8,10,16,21,64,66,68,74,80–82,91,93–94
- Mornesommet 7–8,10–12,17,19,21,38,64,91,93
- Personnage 11,15,18,20,26,34–35
- Progression 15,20–21,37
  - Chemins de paix 11,15,20,29,84
  - Chemins du destin 15,21,38,90
- Projets 18,20,100
- Scène 15,19,26,38
- Sécurité émotionnelle 14,24
- Session 15–16,20,26,37
- Spécialités 11,14,18,23,34,40
- Zones 11,15,19,23,26,32,36,63

