

SOMMAIRE

BUT DU JEU	8
A QUI S'ADRESSE CE JEU ?.....	8
INTRODUCTION.....	9
Genèse et note d'intention.....	9
Le jeu en quelques lignes.....	11
CHAPITRE 1: PREPARATION	13
Matériel de jeu.....	14
Préparation des Gemmes et des Gouttes d'encre.....	15
Choisir un univers de jeu.....	15
Ton et thème de la partie	17
Les Axiomes.....	18
Ajouter des Axiomes en cours de partie.....	19
L'histoire	20
Création de personnage.....	21
Concept de groupe.....	21
Le Rôle	24
Les Descripteurs.....	24
Motivations.....	27
Relations	27
Les trois méthodes de création de personnage.....	30
1. Méthode traditionnelle.....	31
2. Création sous forme de phase d'écriture	32
3. Création en cours de partie.....	35
Que fait le MJ pendant et après la création de personnage ?.....	36
Optionnel : carte des relations	37

CHAPITRE 2 : PHASE D'ECRITURE 39

Les outils d'écriture	40
Les articles.....	41
Première phase d'écriture.....	42
Que fait le MJ pendant cette première phase d'écriture ?.....	45
Les fiches d'articles	46
L'auteur d'un article	47
La Roue Encyclopédique	48
L'écriture.....	49
La proposition d'écriture	51
Lire son texte.....	54
Gérer les fiches d'articles.....	55
Écriture et réécriture.....	56
Fin de partie	56

CHAPITRE 3 : PHASE DE JEU DE ROLE..... 59

Dire « Oui »... ..	60
... ou lancer les dés... ..	60
... surtout si les capacités du personnage entrent en jeu.....	61
Obtenir un Décalage	65
Relancer un dé.....	65
Échouer	65
Règle optionnelle : réussites et échecs critiques	66
Les objets	67
Les Relations	69
Règle optionnelle : Descripteurs de scène	69
Gouttes d'encre et Gemmes	70
L'Encrier.....	71
Donner des Gemmes.....	72
La Règle du Désaccord.....	73
Combat.....	75
États	78
Magie et pouvoirs	79
L'expérience	80

CHAPITRE 4 : PROPOSITIONS D'ECRITURE 83

Les différents types de propositions	84
Format des propositions	86
Choisir une proposition d'écriture	87
Propositions d'écriture pour tous les joueurs.....	89
Propositions d'écriture pour le meneur de jeu.....	129
Les Fronts.....	132

CHAPITRE 5 : L'IMPROVISATION 133

Première partie : l'improvisation pour les joueurs.....	134
Soyez actifs	134
Mangez correctement.....	135
Jouez ensemble	135
Offrez !.....	136
Acceptez les Offres.....	137
L'horizon d'attente	138
Le gonzo	139
Ne bloquez pas.....	140
La zone de confort	140
Construisez	141
Réincorporez.....	141
Deuxième partie : l'improvisation pour le meneur de jeu.....	142
Préparation.....	142
Munissez-vous d'outils utiles.....	142
Pendant la partie.....	143
Techniques d'improvisation.....	144
Posez sans cesse des questions.....	144
Demandez un élément aux joueurs.....	147
Taisez-vous.....	148
Jouez pour voir ce qui va arriver	149
Ne Bloquez pas... ..	149
... et construisez.....	149
Brisez les routines	149
Improvisation et personnages non joueurs.....	150
Improvisation ratée.....	151

Improviser le scénario	151
Cinq conseils.....	152

CHAPITRE 6 : POUR ALLER PLUS LOIN 156

1. Variantes et règles optionnelles.....	156
Jouer à distance.....	156
Préparation par listes.....	157
Jouer en campagne.....	157
Jouer avec plusieurs groupes.....	158
Les époques	158
Jouer avec un univers déjà établi.....	159
Ne pas alterner les phases de jeu	161
Trois façons de mener le jeu	161
Jouer sans meneur de jeu fixe.....	162
Règle optionnelle : prise de narration.....	162
Jouer entièrement sans meneur de jeu	163
Jouer en solo.....	164
2. Que faire après la partie ?	164

CHAPITRE 7 : ANNEXES..... 167

Notes.....	168
Les 36 situations dramatiques de base	178
Relations.....	180
Fiches d'articles.....	181
Fiches d'époque	182
Feuilles d'écriture.....	183
Fiche d'univers	184
Outils du meneur de jeu	185
Glossaire.....	188
Bibliographie	190
Feuille de personnage	192
Roue Encyclopédique.....	194
Icônes utilisées dans le jeu	195
Liste des propositions par type.....	196
Liste des propositions par ordre alphabétique	198
Liste des propositions par difficulté	200