

LE VIEUX SAGE

Par Ivan Lanìa

Un jeu narratif pour 2 joueurs. Vous aurez besoin de cette feuille, la feuille de la Déesse, une feuille de papier, un stylo, et un dé à six faces. Prenez chacun votre feuille, asseyez-vous l'un en face de l'autre, et suivez ces instructions pas à pas. **Vous jouerez le Vieux Sage.**

MISE EN PLACE

Vous êtes un Vieux Sage, un érudit au fait des traditions. Vous avez longtemps lutté contre le Seigneur des Ténèbres, une force maléfique qui cherche à dominer le monde. Ne pouvant pas affronter seul le Seigneur des ténèbres, vous avez choisi un Apprenti l'avez formé à être un héros (ou une héroïne), quelqu'un qui puisse déjouer les manœuvres des forces du mal. Dites à la Déesse du Destin le nom du Vieux Sage, quelle sorte de personne il est (un magicien, un scientifique, un vieux général, un philosophe, ou autre chose), et à quoi il ressemble; décrivez ensuite votre Apprenti. Écoutez la description que votre adversaire fait de la Déesse du Destin et du Seigneur des



HYPATIA



Ténèbres. Pour finir, décrivez le lieu où se trouve le Vieux Sage pour observer l'affrontement entre l'Apprenti et le Seigneur des Ténèbres.

SCÈNES ACTUELLE

Écoutez la Déesse du Destin décrire la situation, puis racontez (comme si vous observiez la scène depuis un balcon ou dans une boule de cristal) les paroles et les actions du Héros alors qu'il combat contre les forces du mal. Dites toujours ce que fait et dit le Héros, et le ce qu'il cherche à faire. Écoutez la réponse de la Déesse et continuez l'échange. Quand vous sentez que l'Apprenti a perdu ou qu'il est sur le point de perdre trop, prenez le dé et lancez-le:

- Sur un résultat pair, dites comment l'Apprenti inflige une sévère défaite à ses ennemis, en ignorant ou en renversant un de vos préceptes. Notez ce précepte.
- Sur un résultat du dé impair, dites comment

Découpez ici

LE VIEUX SAGE

Par Ivan Lanìa

Un jeu narratif pour 2 joueurs. Vous aurez besoin de cette feuille, la feuille du Vieux Sage, une feuille de papier, un stylo, et un dé à six faces. Prenez chacun votre feuille, asseyez-vous l'un en face de l'autre, et suivez ces instructions pas à pas. **Vous jouerez la Déesse du Destin.**

MISE EN PLACE

Vous êtes la Déesse du Destin, une incarnation féminine de la destinée. Vous pouvez lire le passé et le présent, et savez que le Seigneur des Ténèbres, une puissante force du mal, menace le monde. Mais vous ne savez pas qui va gagner la guerre. Écoutez votre partenaire décrire le Vieux Sage et son Apprenti en train de combattre le Seigneur des Ténèbres. Puis, en tenant compte de sa description, dites-lui à quoi ressemble la Déesse et qui est le Seigneur des Ténèbres (et à quoi il ressemble). Finalement, écoutez le Vieux Sage décrire le lieu où il se trouve et dites comment la Déesse l'y rejoint. Ils observeront ensemble l'affronte-



HYPATIA



ment entre l'Apprenti et le Seigneur des Ténèbres.

SCÈNES ACTUELLE

Parlez comme si vous observiez depuis un balcon ou dans une boule de cristal. Décrivez un lieu, un temps, et une situation où l'Apprenti affronte les forces du Seigneur des Ténèbres; vous pouvez demander au Vieux Sage quels sont l'équipement et les compagnons de l'Apprenti, mais tous les autres faits passés sont vos à établir.

Décrivez ensuite l'action des forces du mal contre l'Apprenti (et ses compagnons), en montrant bien quel est leur but. Écoutez la réaction de l'Apprenti et décidez s'il peut maintenir le status quo ou s'il subit une défaite (il est blessé, un compagnon est capturé, etc.). Continuez l'échange et frappez de plus en plus fort, jusqu'à ce que le Vieux Sage lance le dé. Après le récit d'ouverture du Vieux Sage, jouez une Scène du Passé.

LE VIEUX SAGE

Par Ivan Lanìa

l'Apprenti est presque vaincu parce qu'il a suivi un de vos préceptes, mais s'en tire grâce à la chance. Notez le précepte en question.

Après cette Narration, jouez une Scène du Passé.

SCÈNES DU PASSÉ

Écoutez les questions de la Déesse et parlez-lui d'un évènement de votre passé; expliquez pourquoi cet évènement vous a amené à adhérer au précepte que votre Apprenti vient de suivre ou d'ignorer. Baissez la tête et écoutez la Déesse vous morigéner. Après chaque Scène du Passé, jouez une Scène Actuelle.

Après 3 paires de scènes, jouez la Fin de l'Histoire.

FIN DE L'HISTOIRE

La fin de l'histoire est déterminée par le nombre de résultats pairs ou impairs obtenus au dé dans les Scènes Actuelles.

- 3 impairs: racontez à la Déesse comment l'Apprenti

Découpez ici

LE VIEUX SAGE

Par Ivan Lanìa

SCÈNES DU PASSÉ

Parlez comme si vous étiez la Déesse, adressez-vous au Vieux Sage et demandez-lui d'un ton provocateur ce qui l'a amené à adhérer au précepte que l'Apprenti vient d'ignorer ou qu'il a appliqué pour son malheur, puis écoutez la réponse du Vieux Sage. Si le résultat était pair, expliquez que, certes, il a raison, mais que son Apprenti a encore mieux cerné la question; si le résultat était impair, souligner le fait que l'idée du Vieux Sage était fautive depuis le début, du fait de son ignorance ou de son arrogance. Après chaque Scène du Passé, jouez une Scène Actuelle; organisez les Scènes Actuelles dans une climax en trois acts, comme une bataille avec des hommes de main, un encounter avec le Seigneur des Ténèbres et le duel final. Après trois paires de scènes, jouez la Fin de l'Histoire.

FIN DE L'HISTOIRE

La fin de l'histoire est déterminée par le nombre de résultats pairs ou impairs obtenus au dé dans les Scènes



HYPATIA



vous abandonne et rejoint le Seigneur des Ténèbres. Répondez à ses questions. Déchirez les préceptes.

- 2 impairs: Écoutez la Déesse puis expliquez comment vous connaissez une mort infamante. Remettez-lui ensuite les préceptes à déchirer.
- 2 pairs: Écoutez la Déesse; si vous ne pouvez accepter sa description des événements, racontez comment vous rejoignez l'Apprenti dans son dernier combat et mourez héroïquement à ses côtés. Gardez les préceptes en guise de memento.
- 3 pairs: Racontez comment l'Apprenti défait le Seigneur des Ténèbres grâce à votre plus important précepte. Répondez ensuite à la Déesse. Remettez-lui les préceptes en guise de memento.

Pour mettre un terme au jeu, serrez vos mains.

Correction par Jon DeReel



HYPATIA



nes Actuelles.

- 3 impairs : Écoutez le récit du Vieux Sage, puis demandez lui avec ironie ce qu'il a fait de si terrible pour faire fuir ainsi son Apprenti.
- 2 impairs : Dites comment le Seigneur des Ténèbres tue l'Apprenti et triomphe. Déchirez les préceptes.
- 2 pairs : Racontez comment l'Apprenti défait le Seigneur des Ténèbres mais rejette son mentor incompetent.
- 3 pairs : Écoutez le récit du Vieux Sage, puis demandez-lui avec admiration comment il a appris le dernier précepte. Conservez les préceptes en guise de memento.

Pour mettre un terme au jeu, serrez vos mains.

Correction par Jon DeReel