



Le voyageur immobile du palais de marbre

Un jeu de Julien Pouard

Hors concours Gamechef 2017

Au cœur d'un palais de marbre envahi par la fumées des herbes cueillies sur les bords du Styx un voyageur immobile dort et rêve pour devenir un dieu. Mais les envoyés des Parques avancent et franchissent les échos illusoires qu'il a placés pour les retenir. S'ils parviennent jusqu'à lui avant qu'il ne se soit extrait de la trame du destin, c'est la mort assurée.

La quête du voyageur immobile

Le voyageur immobile est un des mages les plus puissants que le monde ait vu jusqu'à ce jour. Il devrait être mort depuis bien longtemps mais il s'est entouré de fumées mystiques et d'échos illusoires pour échapper à son destin. Ayant épuisé les ressources du monde des hommes, il a décidé d'explorer les frontières entre le monde des vivants et les royaumes subtils pour trouver le secret qui lui permettra d'échapper à la trame du destin et devenir un dieu. Mais il ne peut s'y rendre physiquement, le voyage entre les mondes alerte les Parques qui risqueraient de couper immédiatement le fil de sa vie, alors il les trompe en visitant ces mondes lointains par les rêves, cachant son corps dans le refuge presque inaccessible de son palais de marbre. Les Parques ne sont pas dupes et ont envoyé des chasseurs visiter son palais pour le trouver et mettre fin à ses jours avant qu'il ne s'échappe.



Un palais de marbre au début du jeu

Fonctionnement du jeu

Le Voyageur immobile du palais de marbre est un jeu d'écriture solo. Pour y jouer vous aurez besoin d'un support d'écriture et de deux jeux de 32 cartes, un jeu de voyage et un jeu de chasse.

Chaque jour vous devrez décrire une étape du voyage immobile et la progression des chasseurs à travers le palais de marbre. Vous continuerez jusqu'à la chute ou l'ascension du voyageur.

Le Palais de marbre

Le palais de marbre est constitué de nombreuses sales et couloirs truffé des illusions de fumée du mage, et traversé par ses échos. Pour établir le palais de marbre, placez simplement face visible sur la surface de jeu l'ensemble des cartes d'une couleur que vous aurez choisi au préalable, dans l'ordre qui vous plaira. Vous placez aussi les échos sur ses cartes, au maximum un écho par carte.

Construction du palais

Les tableaux suivants permettent de caractériser le palais.

Couleur	C'est un palais de...
	... glace ou d'eau, fluide et mortel
	... pierre et de gemmes, solide et massif
	... feu et de lave, interdit et terriblement changeant
	... de miroirs et d'air, plein de mensonges et de savoir

Hauteur	Obstacle
7	une série de pièges vicieux qui entravent la progression des chasseurs
8	une passage étroit où un champion attend les chasseurs
9	un obstacle en apparence infranchissable, gouffre, porte fermée par magie
10	une salle immense, où de nombreuses et dangereuses créatures attendent les chasseurs

Lorsque le mage ajoute un élément à son palais de marbre il le place où il veut sur le plan du palais, il peut créer un embranchement ou prolonger une branche existante. .

Les échos

Le valet représente la jeunesse du mage, lorsqu'il était apprenti, plein de puissance indomptée et d'enthousiasme. Il est fier et prompt à la colère.

La dame représente le mage adulte, vivant au sein du monde, tutoyant les monarques et en pleine possession de ses moyens. Il est pragmatique et arrogant.

Le roi représente la vieillesse du mage, alors que son savoir n'a jamais été aussi grand et qu'il s'est retiré des affaires des hommes pour s'intéresser aux affaires des dieux. Il est sage mais inflexible.

Les échos se répartissent entre les branches existantes du palais de marbre.

Les voyages immobiles

Chaque jour que dure le jeu, le joueur tire une carte parmi un paquet dont il a retiré sa couleur de prédilection et les figures des autres couleurs, il lui reste donc 12 cartes. La couleur de la carte désigne le monde qu'il visite en rêve :



Un palais de marbre après 6 jours de jeu.



Un monde d'eau

Les mondes d'eau marquent la frontière entre les mondes des vivants et le royaume des morts, ce sont des lieux de passage des âmes. Le voyageur qui découvre un monde d'eau peut y rencontrer des disparus qui ont compté pour lui.



Un monde de terre

Les mondes de terre marquent la frontière entre les mondes des hommes et le royaume de la nature fertile, sauvage, immense. Les voyageurs peuvent s'y ressourcer et découvrir l'immensité de la création et ce qui n'a pas encore été créé.



Un monde de feu

Les mondes de feu marquent la frontière entre les mondes en paix et le royaume des guerres éternelles. Le voyageur peut y livrer de grandes batailles et y prouver sa force, la mort n'est qu'un état temporaire pendant lequel on festoie avec les plus grands guerriers. Jusqu'à la prochaine bataille.



Un monde d'air

Les mondes d'air marquent la frontière entre les mondes des vivants et le royaume des idées et de la puissance de l'esprit. Le voyageur qui découvre un monde d'air peut y trouver des réponses à ses questions les plus profondes.

La hauteur de la carte indique une péripétie à intégrer au récit

Hauteur	Péripétie
7	on le prend pour un être supérieur et on lui fait des offrandes
8	quelqu'un ou quelque chose a besoin de son aide
9	quelqu'un ou quelque chose le tire d'un bien mauvais pas
10	une entité supérieure exige quelque chose de lui

Le joueur doit décrire ce voyage en quelques phrases dans son journal de voyage, présentant la situation et comment il fait pour continuer sa route. Il gagne alors la carte qu'il peut ajouter à son palais de marbre (voir paragraphe précédent).



Les chasseurs envoyés par les parques

Les chasseurs sont des mercenaires expérimentés, favorisés par le destin, ils sont implacables et n'abandonnent que très difficilement. En terme de jeu les chasseurs sont représentés par un paquet de 32 cartes dont on a enlevé l'ensemble des figures. Ils sont représentés par une figure noire (pique et trèfle) si les échos sont rouges (cœur et carreau) et vice-versa.

Après chaque étape du voyage immobile, les chasseurs progressent. On tire une carte dont on confronte la valeur à celle du palais la plus proche qu'ils n'ont pas encore franchi. Si la valeur est supérieure, on retourne la carte du palais et on y place la figure des chasseurs. Si la valeur est inférieure ou égale on tire une seconde carte qu'on ajoute à la première. Si la valeur est supérieure, alors on retourne la carte et on y place la figure des chasseurs.

Toute carte tirée du paquet des chasseurs est éliminée jusqu'à la fin de la partie.

Si on rencontre un embranchement, les chasseurs parcourent d'abord l'embranchement le plus court, puis reprennent leur route normale.

Si on rencontre un écho, elle ajoute sa valeur à la carte sur laquelle elle se trouve, le valet vaut 10, la dame vaut 12 et le roi 14. Quand la figure est vaincue, elle est posée devant le paquet des chasseurs.

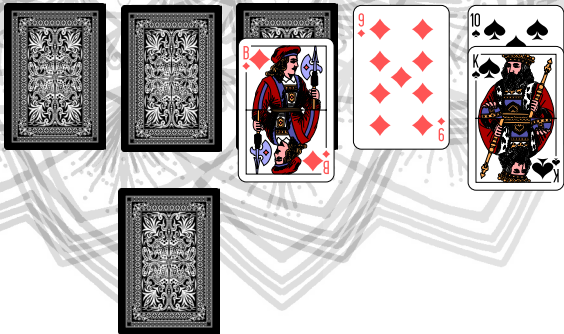
Si la carte tirée est identique à la carte du palais de marbre examinée, les chasseurs franchissent immédiatement l'obstacle et affrontent la carte suivante.

La couleur de la carte tirée indique comment les chasseurs ont dépassé l'obstacle, si plusieurs cartes sont tirées, en choisir une.

Couleur	Les chasseurs progressent grâce à...
	... la magie, l'aide des dieux ou un sacrifice
	... leur expertise ou leur équipement
	... leur courage, leur chance ou en improvisant brillamment
	... leur intelligence, leurs capacités de déduction ou la stratégie

Lorsque le paquet de cartes des chasseurs s'épuise, ils ont été vaincu par le palais de marbre.

Le joueur doit décrire la façon dont progresse les chasseurs à travers son palais de marbre dans son journal de voyage, juste après la description de son dernier voyage. Si les chasseurs ont rencontré un écho on décrit comment il a été vaincu par les chasseurs qui ont exploité une de ses faiblesses.



Progression des chasseurs dans le palais de marbre

Fin du jeu

Le jeu a deux issues possibles :

- le voyageur est découvert par les chasseurs qui tranchent son fil dans la trame du destin, le joueur décrit sa mise à mort et ses derniers instant dans le dernier monde subtil qu'il a visité;
- le voyageur arrive au bout de sa quête et acquiert le statut divin. Le joueur décrit son ascension sublime et quel dieu il décide d'être en fonction des voyages effectués.

Le voyage connaît une fin tragique si :

- les chasseurs éliminent les trois échos

Le voyage connaît une fin heureuse si :

- une couleur du paquet est totalement épuisée (en plus de la couleur choisie au départ)
- une hauteur du paquet est totalement épuisée.

Résumé du déroulement du jeu

Chaque jour le joueur commence par vérifier les conditions de fin de jeu. Si elles sont atteintes il écrit la fin du voyage dans son journal, décrivant la chute du voyageur et sa mort ou son ascension au statut divin.

Si elles ne sont pas atteintes, le joueur tire une carte du paquet de voyage, et décrit dans son journal le monde qu'il visite. Il ajoute ensuite la carte à son palais de marbre et répartit les échos entre les branches du palais.

Il tire ensuite une ou plusieurs cartes du paquet de chasse et décrit dans son journal la façon dont les chasseurs progressent dans le donjon. C'est alors la fin du jeu pour la journée.