



UN JEU DE RÔLE SUR LES AVENTURES DE HAUT VOL DE BÉATRICE HENRIETTA BRISTOL-SMYTHE, DBE, AVIATRICE AUDACIEUSE ET EXPLORATRICE ACCOMPLIE, ET DE SON GENTLEMAN COMPAGNON QUI, POUR UN MODESTE PRIX, ACCOMPAGNE BÉATRICE HENRIETTA BRISTOL-SMYTHE, DBE, QUAND LES CIRCONSTANCES JUSTIFIENT UNE ESCORTE.



VOUS AUREZ BESOIN :

De plusieurs joueurs, l'un d'entre eux incarnant Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE (Dame commandeur de l'ordre de l'Empire britannique). De formulaires de candidature pour les Gentlemen compagnons.

FAÎTES SAVOIR QUE :

Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, accepte des candidatures pour l'accompagner dans sa dernière Aventure aérienne dans l'Inconnu. Tous les joueurs qui ne sont pas Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, doivent remplir un formulaire pour la candidature de leur Gentleman compagnon. Elle en choisira une, comme vous pouvez clairement le voir, son aéroplane ne peut en accepter plus. Les Gentlemen compagnons qui ne pourraient être choisis devront se résigner à dépeindre les Indigènes. Maintenant, présentez-vous. Non, pas vous les Indigènes.

LE CRASH DE L'AÉROPLANE

Alors que l'aéroplane de Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, n'a pas de train d'atterrissage, vos aventures débute avec un crash aérien si excitant qu'il ne sied pas à une Dame, si ce n'est une Aventurière de la Qualité et de la Dignité de Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE.

Paniqué, le Gentleman compagnon doit poser une Question, à laquelle Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, répondra bien évidemment avec Confiance et Aplomb.

QUESTIONS

Le Gentleman compagnon sera, à n'en pas douter, Troublé et Inquiet à plusieurs reprises au cours de l'Aventure. Ou peut-être sera-t-il Déconcerté par les détails de sa Situation. En de tels moment, il doit poser une Question à Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE (au sujet de l'Aventure, car un Gentleman n'aurait jamais la Grossièreté de poser une Question personnelle à une Dame comme Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, nous n'avons donc pas à introduire une règle à cet égard), qui y répondra avec Confiance et Aplomb. Elle a toujours Raison, et ce, en toutes circonstances.

APRÈS LE CRASH

Après le crash, le Gentleman compagnon doit demander « Où sommes-nous ? » ou tout autre variante. Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, répondra alors à la Question avec Confiance et Aplomb grâce à ses Expéditions passées à travers le Monde (sauf aux USA qui ne siéent guère, en raison d'un nombre excessif d'Irlandais, à une Dame de sa Classe).

RESPONSABILITÉS

À travers l'Aventure, les Indigènes décrivent l'environnement, les alentours, l'État de santé du Gentleman compagnon, *et cetera*, y compris la présence et les actions de tout indigène de ce Monde lointain.

Pour sa part, le Gentleman compagnon décrit ses actions et pose des Questions.

Quant à elle, Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, décrit ses propres État de santé et fait des Déclarations.

LES DÉCLARATIONS

Trois fois au cours de l'Aventure, Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, peut déclarer une Vérité sans avoir été questionnée préalablement. C'est en tout point identique à la Réponse à une Question.

LES AVENTURES COMMENCENT

RAPPELEZ-VOUS

Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, est une Aventurière expérimentée, et par conséquent elle a toujours et en tout sens Raison dans ses Réponses et Déclaration.

Si ses Réponses contredisent les savoirs ou les attentes des Indigènes, en particulier en ce qui concerne leurs propres Pratiques sauvages, elle a toujours Raison et ils se trompent.

Par ailleurs, Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, n'est jamais en réelle Danger au cours de l'Aventure. Le Gentleman compagnon, en revanche, doit se débrouiller LUI-MEME.

À LA FIN DE L'AVENTURE

Lorsque Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE et son Gentleman compagnon s'extirpent eux-mêmes de leur malencontreuse situation et rejoignent Londres, l'Aventure est terminée.

Le Gentleman compagnon doit alors soit demander la main de Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, soit quitter les lieux dans un accès de colère.

Quoiqu'il en soit, le Gentleman compagnon ne pourra plus jamais accompagner Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE. Si Béatrice Henrietta Bristol-Smythe, DBE, accepte la Demande en mariage du Gentleman compagnon, elle doit cesser ses charmantes et aventureuses pratiques jusqu'au jour où elle deviendra tragiquement Veuve.



UN JEU DE RÔLE SUR LES AVENTURES DE HAUT VOL DE BÉATRICE HENRIETTA BRISTOL-SMYTHE, DBE, AVIATRICE AUDACIEUSE ET EXPLORATRICE ACCOMPLIE, ET DE SON GENTLEMAN COMPAGNON QUI, POUR UN MODESTE PRIX, ACCOMPAGNE BÉATRICE HENRIETTA BRISTOL-SMYTHE, DBE QUAND LES CIRCONSTANCES JUSTIFIENT UNE ESCORTE.



QUESTIONNAIRE POUR LES GENTLEMEN COMPAGNONS

Prénom :

Nom :

Classe sociale :

Race :

Taille et poids :

Yeux :

Cheveux :

Menton :

Sourcils :

Recommandé par :

Destination :

Moyen de paiement proposé :

État de santé :

STATUT MARITAL : ENTOURER UNE POSSIBILITÉ

Célibataire

Veuf

Divorcé

FACE À UN LION ENRAGÉ AU CŒUR LE PLUS PROFOND DE L'AFRIQUE NOIRE, L'ACTION LA PLUS APPROPRIÉE EST :



M. Lehman est un Créateur de Jeux de rôle et de Storygames renommé, notamment ceux que son humble Éditeur estime notable : *Polaris* et *XXXXtreme STREET luge*.

Traduction de Qui revient de Loin avec l'aimable autorisation de B. Lehman. Retrouvez la version originale ici : <http://www.tao-games.com/wp-content/uploads/2012/07/bar-pgottoth-faobhb-sdbedaaeahgcwfamfabhb-sdbewtowhae.pdf>

Pour en savoir plus sur les jeux de B. Lehman, visitez :

<http://www.tao-games.com/>

Et si vous avez apprécié, soutenez-le ici :

<https://gumroad.com/l/rAGza>

Police : [Etharnig](#) n°12 par [gluk](#) ; Fleuron : [Victorian Designs Two](#) par [Sassy Graphics](#)