

FACE AU DRAGON

*Tu es accroupi au pied d'un arbre calciné, non loin du repère du Dragon.
 Tes compagnons d'aventure sont avec toi.
 Ils échangent des regards qui trahissent leur nervosité.
 Comme toi, ils sont inquiets et ils ont peur.
 Comme toi, ils sentent l'odeur de mort qui les entoure.
 Ils se demandent s'il s'agit de leur propre mort.*

Le Dragon

Le Dragon est un monstre terrifiant, une engeance maléfique venue des Enfers, un cauchemar fait d'écaillés et de crocs.

Ses ailes noires le portent tel un ouragan. Ses griffes d'acier déchirent les armures les plus épaisses et les boucliers les plus solides.

Son souffle brûlant réduit en cendres ses malheureuses victimes. Il est rapide et mortel.

Nombreux sont les héros qui l'ont défié, en vain.

Le Héros

*Le Héros est un chevalier issu des contes et des légendes qu'on se raconte au coin du feu, de ceux qui défendent la veuve et l'orphelin et acceptent des quêtes impossibles juste après le *Il était une fois* qui débute généralement ce genre d'histoires.*

Choisissez votre rôle

Au début de la partie, chacun choisit le personnage qu'il désire incarner parmi ceux proposés : le Héros, le Nain, l'Elfe et le Prêtre.

Chaque personnage est succinctement décrit mais nous vous invitons à étoffer cette description en lui donnant un nom et en lui imaginant de précédentes aventures.

Quelles sont ses origines et comment s'est-il retrouvé dans cette aventure ? Quel est son trait distinctif ?

Possède-t-il un artefact de légende ou un pouvoir magique ?

Face au Dragon est une expérience narrative pour quatre joueurs, inspiré du jeu de rôle *The Mustang*, de John Harper.

Vous incarnez le Héros; vous êtes finalement arrivé au terme de votre quête, face au Dragon que vous allez affronter dans un combat épique mais qui s'avère pour l'instant fort hasardeux.

Vous ne seriez pas arrivé jusqu'ici sans le courage et la bravoure de vos compagnons d'armes.

Le Nain porte un bouclier, indispensable pour se prémunir du souffle dévastateur du Dragon.

L'Elfe prépare son arc et ses flèches; seul un tir juste et rapide pourra briser la charge du Dragon.

Les prières du Prêtre montent une dernière fois vers les nuées; sa dévotion semble un rempart bien dérisoire face à la fureur du grand Ver.

Vous-même serez-vous à la hauteur et réussirez-vous à terrasser la Bête ?

Alors que le soleil descend lentement vers l'horizon, la nuit à venir scellera votre destin.

Les compagnons d'armes

Le Nain est un guerrier téméraire comme le sont la plupart des Nains. Les guerres incessantes que livre le peuple nain aux gobelins et aux orques ont forgé leur caractère aussi durement que le marteau du forgeron l'acier des épées.

L'Elfe a hérité du peuple sylvestre l'agilité mais aussi la sagesse des arbres millénaires. Sa main jamais ne tremble lorsqu'il décoche ses traits et nul archer n'a encore égalé la précision de son tir.

Le Prêtre ne possède rien si ce n'est sa foi inébranlable, de celle qui inspire les héros et est capable de soulever des montagnes.

Déroulement de la partie

La partie se déroulera en quatre actes, un pour chaque personnage : *le Nain, l'Elfe, le Prêtre et le Héros*. Alors que la lune monte dans le ciel nocturne, le Dragon surgit de son antre, plus féroce que jamais.

Acte I, le Souffle du Dragon

Lors de cet acte, *le Dragon* tentera d'anéantir le groupe d'aventuriers en usant de son souffle de feu. *Le Nain*, porteur du précieux bouclier, devra protéger ses amis de la flamme funeste. Mais au fait, comment le groupe est-il entré en possession du fabuleux bouclier ? Qu'a-t-il de si spécial ? Est-ce une antique relique ayant appartenu à quelque célèbre paladin ? C'est aux joueurs de répondre à cette question.

Acte II, les Ailes du Dragon

Le Dragon n'ayant pas réussi à réduire les imprudents aventuriers en cendres, il prend son envol et plante sinistrement dans le ciel étoilé. Soudain, poussant un rugissement qui glacerait le sang des plus braves, le Ver fonce sur ses proies, ailes déployées, pattes griffues prêtes à déchirer. C'est le moment pour *l'Elfe* de décocher ses flèches. Inutile de préciser que la survie du groupe dépend de sa précision et de sa rapidité.

Acte III, les Crocs du Dragon

Le Dragon se pose et tente de broyer les aventuriers entre ses puissantes mâchoires. Invoquant les faveurs de sa divinité, *le Prêtre* est le seul à pouvoir immobiliser le Dragon un moment, permettant ainsi au Héros de passer à l'action. Sa foi est-elle suffisamment forte pour rendre possible un tel miracle ?

Acte IV, le Destin du Héros

Le Dragon est tout proche maintenant ; *le Héros* doit lancer un ultime assaut pour terrasser le monstre. Les efforts conjugués de ses compagnons lui ont permis d'approcher la Bête d'assez près pour pouvoir lui planter son épée dans le cœur. Il est le seul à pouvoir porter ce coup fatal. En aura-t-il le courage ? En cas d'échec, *le Dragon* les anéantira, brûlant leur chair dans un torrent de flammes, déchirant leurs corps de ses griffes d'acier et broyant leurs os entre ses crocs.

Inspirations

[The Mustang](#) de John Harper. Les jeux de [Thomas Munier](#) pour l'idée de sacrifice. [Ghost/Echo](#) pour les règles de jeu. [Dungeons & Dragons](#) pour le Dragon et le groupe d'aventuriers. Illustration de [Zhengyi Wang](#).

Règles du jeu

Chaque acte de jeu met en scène un des membres du groupe d'aventuriers.

Chacun des compagnons d'armes du héros a l'occasion d'agir et d'infléchir le destin du *Héros*.

Le Nain doit protéger *le Héros*.

L'Elfe doit toucher le Dragon en plein vol.

Le Prêtre doit immobiliser la Bête.

Et enfin, *le Héros* doit porter le coup fatal.

Pour réussir son *Action*, le joueur incarnant le compagnon lance 2d6 et conserve le plus élevé.

Avec un score de **1-2, l'action échoue**.

Un score de **3-4** est une **réussite conditionnelle**.

L'action ne réussira que si le compagnon sacrifie quelque chose qui lui est précieux ; cela peut être son arme/artefact fétiche ou sa propre vie.

Un résultat **5-6** indique une **réussite totale**.

Chaque *acte* réussi octroie un dé au *Héros* pour l'acte final (*le Destin du Héros*).

Le Héros doit porter le coup fatal au Dragon.

Le joueur incarnant le *Héros* lance 1d + 1d par acte réussi par ses compagnons d'armes.

On applique la règle ci-dessus pour estimer le niveau de la réussite ou l'échec de l'assaut final.

En cas d'échec, le *Héros* peut encore choisir de se sacrifier pour tuer la Bête.

Jouer les souvenirs

Chaque compagnon a sa propre histoire ; il n'a pas toujours fait partie du groupe d'aventuriers.

Lors de chaque acte, il peut être amusant de raconter comment le compagnon a rencontré le *Héros* et de jouer ce souvenir à la manière d'un flash-back. Les faits particuliers racontés lors de ces récits peuvent donner des dés supplémentaires aux compagnons ou au *Héros* lors de son acte de jeu.