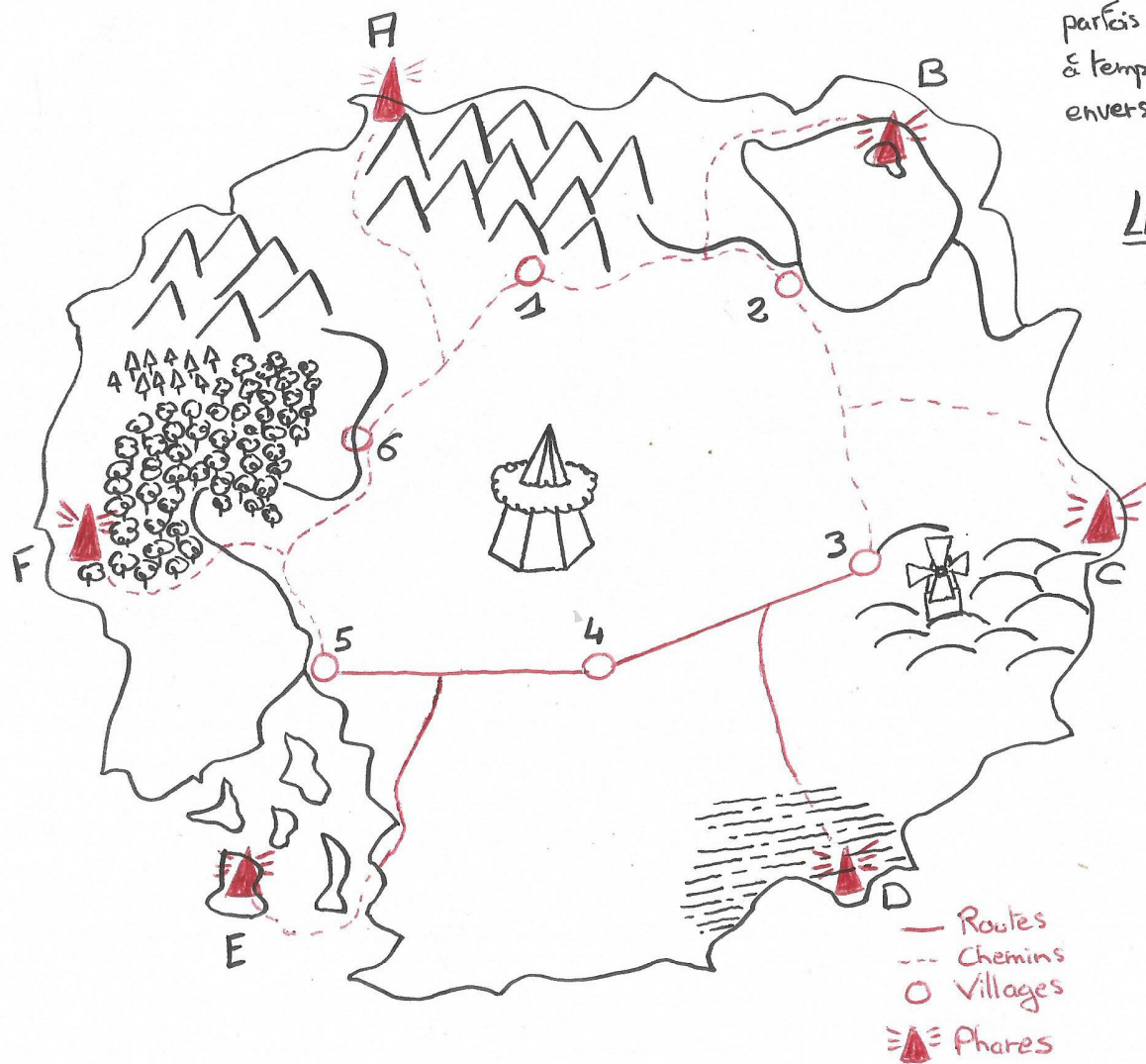


Les Gardiens du Cristal

Un jeu de rôle pour 3 à 7 joueurs, par Nicolas "GULIX" RONVEL écrit dans le cadre du concours "TRAVERSER L'HIVER", par TROP LONG; PAS LU! basé sur le thème "Ne le laisse pas s'éteindre!" proposé par Clément de Ruyter sous licence CREATIVE COMMONS CC-BY-SA



Quand vient l'Hiver, la course du Soleil abandonne l'Île du Cristal. La mer alentours devient ténébreuse, et seul le Cristal géant au centre de l'Île diffuse la lumière accumulée au cours de l'été. Mais cela ne durait que quelques jours. Il y a plusieurs générations, le Grand Ingénieur mit au point des relais de lumière : les Phares. Ils éclairent l'Île et rechargent le Cristal par un complexe système de lentilles et d'engrenages.

Mais maintenant ces mécanismes demandent un savoir rare et un timing précis. Les Gardiens du Cristal sont les garants d'un hiver loin des ténèbres. Mais les nombreuses activités proposées dans les Hameaux de l'Île les éloignent parfois de leur devoir. Et c'est alors une course contre-la-montre pour rentrer à temps, et un choix moral à choisir entre son plaisir personnel et le devoir envers tous les habitants de l'Île.

LES LIEUX

1. Blanc-Domaine (Tags: Thermal, Neige, Vallée)
2. Lac-Ville (Tags: Nautique, Poissons, Rapides)
3. Sur-Colline (Tags: Moulins, Vallons, Industrie)
4. Grandchamp (Tags: Ferme, Animaux, Marché)
5. Port-Rocher (Tags: Marin, Grottes, Arts)
6. Pont-du-Bois (Tags: Agricole, Antique, Bibliothèque)
- A. Grand-Phare (Tags: Vertigineux, Minéral, Sculptures)
- B. Phare du Lac (Tags: Cristal, Lisse, Labyrinthe)
- C. Phare Siffleur (Tags: Vent, Creux, Couleurs)
- D. Phare des Brumes (Tags: Dissimulé, Illusions, Organique)
- E. Phare des Ilots (Tags: Abrupt, Secouré, Terrifiant)
- F. Phare-Bois (Tags: Végétal, Ouvragé, Changeant)

Les Gardiens du Cristal - PERSONNAGES

- ① Choisis un personnage
- ② Choisis ton PHARE
- ③ Attribue un HOBBY au joueur à ta gauche
- ④ Attribue un HOBBY au joueur à ta droite
⇒ à 2 joueurs, attribue un HOBBY venu d'un autre personnage
- ⑤ Choisis le HABIT que tu préfères
Un HABIT ne peut être préféré que par un joueur
- ⑥ Choisis le HABIT que tu aimes le moins
- ⑦ Choisis 3 RELATIONS
Au moins un PS et un PVS
Une RELATION n'a pas à être réciproque
Place 9 points dans les RELATIONS
Minimum 1. Maximum 5

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM:

HABIT PRÉFÉRÉ:

HOBBIES:

PHARE:

HABIT LE MOINS:

Éteint?

RELATIONS



+ ↑ □
□
□
□
□
□
□
□
□
□
- ↓
TOTAL

AGATHE DE LA SOLE-PÉZAC

Cousine par alliance au 3^e degré de l'Empereur de Jade, souverain de l'île, Agathe a rejoint l'Ordre des Gardiens pour avoir un but dans la vie, autre que de participer à des mondanités.

HOBBIES À DISTRIBUER: Concours, Sport, Musique, Fleurs

TOTAL/DÉS DE DÉPART: 4/12

GUSS LE TROISIÈME

Comme son père et son grand-père avant lui, Guss est Gardien. Ayant baigné dedans depuis tout petit, c'est un des meilleurs. Mais il lui arrive de rêver d'autre chose...

HOBBIES À DISTRIBUER: Histoire, Sport, Animaux, Artisanat

TOTAL/DÉS: 4/12 ou 3/14

ELLA LA CORVIDE

De mémoire de Corvide, il y a toujours eu un Gardien issu de peuple-oiseau sur l'île. Ella a passé une sélection drastique, récoltant l'honneur d'être Gardienne. Toute sa volée en est fière.

HOBBIES À DISTRIBUER

Mystères, Pêche, Animaux, Danse

TOTAL/DÉS DE DÉPART

4/12

COG L'AUTOMATE

Antique création du Grand Ingénieur, Cog est doté d'une conscience propre mais subit fréquemment des remises à zéro de sa mémoire. À sa connaissance, il est unique.

HOBBIES À DISTRIBUER: Mécanique, Cuisine, Gastronomie, Artisanat

TOTAL/DÉS DE DÉPART: 4/12 ou 3/14

CROCUS LE SYLVE

Crocus est le premier membre du peuple végétal de la Forêt des Sylves à atteindre le statut de Gardien du Cristal. Il a pour cela dû aller contre les traditions et les ambitions de sa famille.

HOBBIES À DISTRIBUER: Littérature, Pêche, Fleurs, Gastronomie

TOTAL/DÉS DE DÉPART: 4/12 ou 5/10

BRINDILLE DE GRANDCHAMP

Issue d'une famille de fermiers, Brindille a obtenu sa place à l'école des Gardiens grâce à ses bonnes notes. Elle fait la fierté de sa famille et de ses voisins, et revient pour la première fois sur l'île.

HOBBIES À DISTRIBUER: Pierres, Cuisine, Musique, Danse

TOTAL/DÉS DE DÉPART: 4/12 ou 5/10

TANT QUE l'Hiver n'est pas terminé, jouez ces étapes dans l'ordre

① Le joueur à la gauche du JOUEUR ACTIF devient le JOUEUR ACTIF.
Il lance 3D6. Chaque face indique un HABITEAU où a lieu une ACTIVITÉ.
Sur un double, il choisit un HABITEAU.

② Le TENEUR propose une ACTIVITÉ dans chaque HABITEAU

③ Le JOUEUR ACTIF choisit l'ACTIVITÉ à laquelle il va participer.

④ Les joueurs CHOISISSENT L'ACCOMPAGNANT.

⑤ Le TENEUR PRÉPARE L'ACTIVITÉ.

⑥ Le personnage du JOUEUR ACTIF VOYAGE VERS LE HABITEAU.

⑦ Les personnages PARTICIPENT À L'ACTIVITÉ.

⑧ Il est temps de rentrer et RÉACTIVER LE PHARE.

⇒ Si tous les PHARES sont éteints,
ou si tous les PHARES actifs ont été RÉACTIVÉS QUATRE fois,

ALORS c'est la FIN DE L'HIVER.

SINON on retourne à l'étape ①.

4 CHOISIR L'ACCOMPAGNANT

Tous les joueurs, meneur compris, désignent du doigt le personnage-joueur qu'ils veulent voir en ACCOMPAGNANT.
On peut se désigner, mais pas désigner le JOUEUR ACTIF.

→ Le joueur le plus désigné devient l'ACCOMPAGNANT.

→ En cas d'égalité, le JOUEUR ACTIF choisit.

Essayez de proposer ceux qui n'ont pas participé récemment, ceux qui ont un intérêt à participer à l'ACTIVITÉ proposée et ceux dont le PHARE est à l'arrêt.

5 PRÉPARER UNE ACTIVITÉ

Le TENEUR crée 3 TENTATIONS qui apparaîtront lors de l'ACTIVITÉ. Elles ont pour but de forcer le personnage à rester.

→ 1 ou 2 TENTATIONS doivent être liées à un HOBBY du personnage ACTIF.

→ 1 TENTATION peut être liée à un HOBBY de l'ACCOMPAGNANT.

EXEMPLE: LA FÊTE DES TOURTES

o L'Apéritif-maison du P. Van Klem

o La Farandole des Tourtes (HOBBY: Danse)

o Le Partage des Tourtes (HOBBY Acc.)
Gastronomie

7 PARTICIPER À UNE ACTIVITÉ

Le TENEUR présente l'ACTIVITÉ, le Lieu où elle se déroule et les personnes présentes

→ Si un PJ a au moins une RELATION ☹ présente, il perd 1 MORAL

→ Si un PJ a au moins une RELATION ☺ présente, il gagne 1 MORAL

Le TENEUR lance 2 dés, mis de côté: c'est le début de la COMBINAISON.

PÉRIPIÉTIES

Le TENEUR intègre progressivement les 3 TENTATIONS prévues.

→ Il prend 2 dés et annonce / présente la TENTATION

→ Si le PJ ACTIF cède et reste, on lance les 3 dés, qui sont ajoutés à la COMBINAISON.

→ Si le PJ ACTIF résiste et décide de rentrer, l'ACTIVITÉ se termine là.

RELATIONS

o Si le PJ ACTIF cède aux 3 TENTATIONS, les RELATIONS présentes des PJ présents gagnent +1

o Si on ne cède qu'à 2 TENTATIONS, les RELATIONS ☹ diminuent de 1.

o Si on ne cède qu'à 1 TENTATION, les RELATIONS ☹ et ☺ diminuent de 1.

o Si on ne cède à aucune TENTATION, toutes les RELATIONS présentes diminuent de 1.

MORAL

Si on cède à 0/1 TENTATION, les PJ présents perdent 1 MORAL.

Si on cède à 3 TENTATIONS, les PJ présents gagnent 1 MORAL.

Céder à une TENTATION liée à son HOBBY donne +1 MORAL. Y résister donne -1 MORAL

FIN D'ACTIVITÉ

Quand le PJ ACTIF cède à 3 TENTATIONS ou résiste, il est temps de rentrer.
Des PJ ayant été au bout d'une ACTIVITÉ se partagent 1D6 dés à défiger.

6 VOYAGER VERS LE HABITEAU

Le joueur décrit la balade que son personnage effectue pour se rendre au HABITEAU où a lieu l'ACTIVITÉ. Il décrit une ou deux scènes, qui il rencontre, ce dont il est témoin.

→ Le joueur prend autant de dés FIGÉS que son score de MORAL (ou moins).

Il lance ces dés.

Sur 3+, ces dés ne sont plus figés.

→ Si le personnage va vers son HABITEAU préféré, le score à obtenir est 3+.

→ Si le personnage va vers le HABITEAU qu'il aime le moins, le score à obtenir est 4+.

Des Gardiens du Cristal

8 RÉACTIVER LE PHARE

Le personnage doit revenir en urgence à son PHARE. Son mécanisme est en train de s'arrêter, et il va falloir le RÉACTIVER.

Lors de l'ACTIVITÉ, le TENEUR a produit une combinaison à 2, 4, 6 ou 8 dés. Le JOUEUR ACTIF va devoir reproduire cette combinaison avec ses dés.

Si l'ACCOMPAGNANT lors de l'ACTIVITÉ n'a plus son PHARE, il devient ASSISTANT.

FATIGUE

Le JOUEUR ACTIF lance autant de dés que de HATIEUX à traverser pour rentrer à son PHARE. Ces dés peuvent être utilisés pour la combinaison mais ne pourront être relancés. Les 1 deviennent FIGÉS.

VITE ! IL FAUT RELANCER LE MÉCANISME !

Le TENEUR lance le chronomètre : 1 minute

Le JOUEUR ACTIF lance ses dés disponibles (non FIGÉS)

Les 1 deviennent des dés FIGÉS.

Si le joueur peut réaliser la combinaison avec ses dés

Alors le mécanisme est relancé !

Sinon, il peut choisir de relancer certains de ses dés non FIGÉS.

Si le chronomètre s'arrête avant que la combinaison ne soit obtenue
Alors le mécanisme se bloque et le PHARE s'éteint.

UN ASSISTANT BIENVENU

Pendant que le JOUEUR ACTIF tente d'obtenir la combinaison, l'ASSISTANT lance et relance ses dés non FIGÉS.

→ ses 1 deviennent FIGÉS.

→ il peut dépenser un 6 pour DÉFIGER un dé du JOUEUR ACTIF.
il relance ensuite son 6

→ le JOUEUR ACTIF peut échanger un 6 contre n'importe quel dé de son ASSISTANT. L'ASSISTANT relance le 6.

LISTE D'ACTIVITÉS

① à Blanc-Domaine

- Concours de Cathe-Yeti
- Grande Bataille de boules de neige
- Nuit des sources bouillonnantes
- Rallye des raquettes
- Bal sur glace
- Concert de la vallée des cloches

② à Lac-Ville

- Fête du Poisson-Chat
- Régate du Phare
- Championnat de ricochet
- Festival des sculpteurs d'eau
- Cueillette des nénuphars bleus
- Course des grands phoques

③ à Sur-Colline

- Fête des Tourtes
- Tourbillon des Cerfs-Volants
- La Fête Descente
- Exposition des Forges
- Nuit des 3 collines
- Défis du Grand Toulon

④ à Grandchamp

- Sprint des Laboureurs
- Marché des courges
- Bal de la basse-cour
- La Grande Tonte
- La chasse à la cloche d'or
- Fête de la Nouvelle Cerveoise

⑤ à Port-Rocher

- Nuit des grottes
- Marché aux crustacés
- Mise à l'eau du Grand Albatros
- Envol des Cormorans
- Fête des cordes et des nœuds
- Chorale des Harins

⑥ à Pont-du-bois

- Collecte des vieilles branches
- Fête des Plongeurs du Pont
- Festin des Champignons
- Nuit des Livres poussiéreux
- Allumage des Lampions
- Festival des Masques

LA FIN DE L'HIVER

○ Si tous les phares se sont éteints...

→ Chaque joueur raconte une scène dans le noir total, triste, amère.

→ Chaque joueur raconte comment son personnage vit le retour du soleil ?

→ Tous les personnages perdent leur statut de Gardien du Cristal et sont remplacés

○ Sinon

Tous les joueurs votent et désignent :

→ celui qui est promu Professeur à la capitale

→ celui qui est invité d'honneur au Bal du Printemps de Lac-Ville

→ celui qui est muté vers une autre Ile

→ celui qui recroque et s'installe sur l'Ile.

Puis chaque joueur raconte une dernière scène de son personnage.