

Les PJ sont définis par leurs poésies : à la fois ce qu'ils écrivent entre deux aventures, la description d'un arc narratif, un résumé de ce qui leur arrive & un réservoir potentiel de dés.

Mettez-vous d'accord sur le cadre global de votre campagne : l'époque, le lieu, le niveau de fantastique & l'atmosphère générale désirée. Créez ensuite en commun le lieu de départ de vos PJ ; chaque joueur peut également, s'il le souhaite, créer un lieu - habité ou non - sur le même modèle - voir questions au verso. Placez les lieux sur une carte.

QUAND vous voulez ajouter un nouvel élément à votre poème, dépensez autant de Butin que d'éléments déjà écrits dans le poème. Ce nouvel élément peut être écrit à la suite du reste du poème ou sélectionné parmi des segments déjà existants ; n'hésitez pas, d'ailleurs, à écrire un poème aussi long que vous voudrez en cours de jeu, tant qu'il ne comporte pas plus d'éléments qu'autorisé !

Vous pouvez aussi librement rayer ou réécrire des éléments à la fin d'une séance si vous jugez qu'ils ont évolué.

À la création d'un PJ, écrivez un poème à son propos incluant 5 éléments : son nom, son apparence, un objectif épique - retrouver un trésor, sauver un bien-aimé, atteindre une île légendaire, tuer un ennemi juré... - & 2 autres détails utiles pour mieux cerner le personnage. Vous pouvez écrire un vers par élément ou un seul mot, inclure des rimes ou faire de la prose : votre poésie est libre ! Identifiez les différents éléments de votre poème en les soulignant, en les précédant d'un symbole, etc. En dehors de ces 5 éléments, le poème peut être aussi long que désiré.

PIRATERIE & POÉSIE - X

Un mini-JdR au long cours, sans MJ, pour 3 à 5 Pirates. Écrit en novembre 2018 par Côme Martin.

La poésie est l'art de référence pour tous les habitants des territoires alentour, marins ou non. Mais elle est désespérément classique, corsetée, censurée... Vous & vos compagnons ne l'entendez pas de cette oreille & décidez d'écumer les douze mers pour mener une poésie libre, pirate, & épique !

Merci à Arnaud, Guillaume, Guylène & Julien, fier équipage du Rafistolé, et au Discord de TLPL pour les conseils mécaniques !

Enfin, vous pouvez vous approprier les exploits de tiers dans vos poèmes, ce qui peut vous amener bien des ennuis si cela s'apprend : vous gagnez l'opprobre de vos pairs & perdez tous les éléments faux de votre poème. Un pirate n'est jamais plus riche que son honneur !

Discutez des liens entre les PJ : chacun d'entre eux se sent responsable d'un autre - pourquoi ? - & a partagé une aventure épique avec un 3e.

Décrivez en commun votre moyen de transport & déterminez la première étape du but commun ou individuel des PJ.

Quand un PJ conclut son arc narratif, il en commence un nouveau, & donc un nouveau poème. Vous pouvez également écrire plusieurs poèmes en même temps si vous aimez jongler simultanément entre plusieurs intrigues.

QUAND les PJ croisent un PNJ jugé important ou veulent se renseigner à son sujet, chaque joueur peut répondre à une question parmi la liste suivante :

- Comment ce PNJ est-il à la fois l'ennemi potentiel d'un PJ & l'allié d'un autre ?
- Qu'est-ce qui rend ce PNJ remarquable ?
- Quel genre inhabituel de poésie pratique le PNJ ?
- Quel amour, ami ou rival a ce PNJ en commun avec les PJ ?
- Pourquoi ce PNJ déteste-t-il ou adore-t-il l'un des PJ, mais pas les autres ?

Chaque joueur crée au moins un PNJ : il peut s'agir de rivaux ou d'alliés & plusieurs PJ peuvent être liés au même PNJ. Précisez sur la carte où se trouvent ces PNJ : l'un d'entre eux est à la poursuite des PJ au début de la campagne, pourquoi ?

Les PJ ont deux réserves communes, la Poisse - qui commence à 0 - & le Butin - qui commence à 8.

Les éléments d'un poème conclu sont inamovibles - ils ne peuvent être ni modifiés, ni neutralisés - & valent désormais 1d8 chacun au lieu d'1d6.

À chaque tour d'un PJ avec un poème conclu, la Poisse augmente désormais d'1d10.

QUAND les PJ arrivent dans un lieu habité – une île, un village, un bateau... – ou veulent se renseigner à son sujet, chaque joueur peut répondre à une question parmi la liste suivante :

- Quel genre de poésie, détestable ou splendide, pratiquent les habitants ?
- Quel risque, évident ou inconnu, prennent les PJ en venant ici ?
- Quelle aide les PJ peuvent-ils trouver ici & à quel prix ?
- Que détiennent les habitants que les PJ désirent ?
- Pourquoi les habitants du lieu sont-ils actuellement en danger ?
- À quel PNJ existant est lié l'une des personnalités du lieu & comment ?
- Pourquoi les habitants détestent-ils ou adorent-ils immédiatement les PJ ?
- Comment ce lieu peut-il augmenter les dissensions au sein du groupe ?

Chaque tour comporte au moins un obstacle – PNJ à battre en duel, navire ennemi à aborder, falaise à franchir... – qui nécessite un jet de dé pour être résolu ; il peut apparaître n'importe quand, dès le début du tour ou tardivement. Le joueur qui introduit cet obstacle en fixe également la difficulté, de 1 à 6.

Les dés qui égalent ou dépassent le seuil de difficulté sont des succès ; chacun apporte une conséquence positive supplémentaire. Les échecs peuvent amener des conséquences négatives.

Une partie de **Piraterie & Poésie** se décompose en tours de parole, pendant lesquels un PJ est sur le devant de la scène. Au début de chaque tour, la Poisse augmente d'1d8 ; le joueur focus cadre la scène, introduit des ellipses ou des rebondissements à l'envi. Les autres joueurs peuvent intervenir avec son consentement.

Le joueur focus lance autant de d6 que d'éléments pertinents du poème de son PJ. Il choisit si cette action va faire baisser la Poisse ou augmenter le Butin – pas les deux à la fois.

Si le joueur a choisi de faire baisser la Poisse, une réussite à l'action enlève autant de jetons de Poisse que le seuil de difficulté.

Si le joueur a choisi d'augmenter le Butin, chaque succès multiplie les gains de jetons : deux succès sur un seuil de 5 ajoutent 10 jetons, quatre succès sur un seuil de 2 ajoutent 8 jetons, etc.

Chaque double dans un jet neutralise temporairement l'un des éléments du PJ, qui ne pourra plus être utilisé pendant autant de tours de parole que le score du double : un jet de dés de 5, 5, 4, 3, 1 & 1 neutralise ainsi deux éléments, l'un pour 5 tours & l'autre pour 1 tour.

QUAND, à n'importe quel moment du jeu, il y a plus de jetons dans la réserve Poisse que dans la réserve Butin, elles sont toutes deux mises à zéro & la pire chose imaginable à ce stade du récit survient : attaque de monstre marin, arrestation par la garde, humiliation publique, ne retenez pas les coups ! Après cette calamité imprévue, les tours de parole reprennent normalement.

Tant que la Poisse est inférieure au Butin, un PJ peut choisir de se sacrifier pour ses camarades : dans ce cas, la réserve de Poisse tombe à zéro, mais pas celle de Butin. En revanche, ce PJ est mis dans une situation telle que seule l'aide de ses camarades pourra l'en tirer.

Les PJ peuvent s'aider ou se gêner dans leurs actions : dans les deux cas, un joueur lance les dés pour tous les PJ d'un même camp, dont les succès s'additionnent. En cas de gêne, les succès d'un camp sont retranchés de l'autre ; en revanche, ils comptent tous deux en cas de gain de Butin. Les doubles sont répartis librement au sein d'un camp.

QUAND les PJ explorent un endroit inhabité – un coin de l'océan, un réseau de grottes, une île déserte... – ou veulent se renseigner à son sujet, chaque joueur peut répondre à une question parmi la liste suivante :

- Quel risque prennent les PJ en venant ici ?
- Quelle ressource ou trésor les PJ peuvent-ils trouver ici & à quel prix ?
- Quelle créature les PJ vont-ils découvrir & comment est-elle différente de ce à quoi ils s'attendent ?
- Pourquoi cet endroit est-il moins paisible qu'il n'y paraît ?
- Quelles vestiges d'une vie passée peut-on trouver dans cet endroit & pourquoi a-t-elle disparu ?
- Quel PNJ lié aux PJ a-t-il récemment visité cet endroit & quelles traces de son passage a-t-il laissé ?