

Archipèlerins

Un jeu de rôle de Guillaume Jentey créé pour le Gamechef 2019



Archipèlerins a été créé pour le *Gamechef* édition 2019.

Le *Game Chef* est un concours annuel de création de jeux analogiques (c'est-à-dire non numériques : cela inclut notamment jeux de rôle, GN, Jeux de plateau et jeux de cartes, à l'exclusion des jeux vidéos).

Il propose aux participantes d'écrire un jeu original en dix jours, à partir d'un thème et d'ingrédients prédéterminés. Pour l'édition 2019, le thème proposé est **Amalgame** et les ingrédients sont **échec, microscopique, léviter** et **secret**.

Le mot **Amalgame** m'a inspiré l'idée d'un monde multiple, où sont assemblés des îlots disparates venant de mondes différents. Et donc d'un groupe de personnages très bigarré. Il m'a également donné l'idée de la mécanique à base d'un grand nombre de dés qui recouvre une partie de la feuille de personnage.

Le mot **léviter** a aussi servi à définir l'univers : des îlots flottants au-dessus d'un abîme stérile.

Le **secret** est au centre du jeu, il est à la fois ce qui définit les personnages, le temps de jeu et le centre de la mécanique. Quant à l'**échec**, même si c'est un terme présent dans beaucoup de jeux, j'ai choisi de le mettre en valeur. Ce sont les échecs qui amènent le secret à être révélé. De plus, dans ce jeu un succès est une simple réussite alors que les échecs peuvent avoir plusieurs formes. Et ce sont les joueuses et les joueurs qui choisissent le type d'échec qu'ils souhaitent pour leur personnage.

Je ne me suis pas servi de **microscopique**.

Le thème et les ingrédients que j'ai gardés m'ont conduit à imaginer un jeu de rôle qui peut se jouer avec ou sans meneur. *Archipèlerins* peut se jouer confortablement de 3 à 5 joueurs et est accessible dès 10 ans.

Dans *Archipèlerins*, les joueuses et joueurs incarneront des pèlerins traversant des épreuves et des lieux plus ou moins hostiles pour se rendre dans un endroit mystique. C'est leur seul moyen de se libérer du terrible secret qui les rongent.

Le jeu propose, au delà d'une aventure, de jouer pour découvrir qui est son personnage et à quoi ressemble le monde.

Comme lors d'un voyage initiatique, le chemin et ce que l'on apprend en l'arpentant sont plus importants que la destination.

L'illustration de couverture est un dessin que j'avais fait pour le jeu des *Cartes du Destin* (supplément pour *Dungeon World*) de Bastien « Acritarche » Wauthoz. Je le réutilise ici avec son aimable autorisation.

<http://acritarche.com/>

Merci à ceux qui ont pris de leur temps pour me relire et éviter que ce texte soit incompréhensible et plein de fautes : Christophe Asnar, Côme Martin, Erell, Elise « Lachesis » Pagès (avec qui j'ai « Traversé l'Hiver »).

Merci aux gentils organisateurs : Cathia, Peggy, Gherhardt, Julien et Khelren (oui c'est de la lèche...).

Et encore un méga merci à Côme pour les échanges avisés et surtout son « Han c'est trop cool ! Il faut absolument que tu le finalises !! » qui a tout déclenché...

Vous pouvez trouver d'autres créations de Guillaume Jentey sur
<https://guillaumejentey.wixsite.com/rpg-and-art>

Le Monde Suspendu

*Personne ne se souvient vraiment quand cela a commencé.
Quand le premier dinosaure a traversé la place Tian'anmen ?
Quand Moctezuma est revenu avec son armée pour chasser les Espagnols de sa ville ?
Quand la ville de Lomé s'est arrachée du sol africain pour venir planer à 150 m au-dessus du Togo ?
Quand les îlots ont commencé à remplir le ciel ?
Quand la surface de la Terre a fini par disparaître dans le néant ?
Quand le poids de la culpabilité s'est abattu sur les survivants ?
Quand la rumeur du Rocher a apporté l'espoir ?*

La barrière entre les univers a été brisée.

Les mondes se sont désagrégés puis réagréés. De la Terre que nous connaissons, il ne reste plus rien ! Le monde est un amalgame d'îlots flottants : morceaux de réalités venant d'univers aussi improbables que variés. On peut en trouver certains où les dinosaures règnent en maîtres, d'autres ressemblant à un quartier d'une ville tentaculaire où les habitants mi-hommes mi-robots vivent connectés à une intelligence artificielle. Certains sont de minuscules rochers au climat arctique ou de vastes jungles de la taille d'un pays... On peut même trouver de larges jungles où dinosaures et robots vivent en paix et s'acclimatent sans problème des blizzards quotidiens...

Ces îlots forment l'**Archipel**, notre monde flottant. Un monde lévitant au-dessus de la masse informe et stérile que nos ancêtres appelaient la Terre.

Nous ne savons pas grand-chose de ce qui a provoqué ce cataclysme. Et nous ne savons pas pourquoi les îlots ne se soucient pas des lois de la physique : non seulement ils volent mais ils semblent générer d'eux-mêmes ce dont ils ont besoin pour exister : nourriture, énergie, climat, cycle solaire propre... On peut visiter des villes éclairées par on ne sait quelle énergie où vrombissent, de jour comme de nuit, des hordes de motos alimentées par un carburant imaginaire. On peut passer d'un désert aride à une charmante petite vallée alpine en traversant un pont en os plongé dans une nuit perpétuelle...

Chacune des îles de l'**Archipel** est une bulle dans laquelle le mode de vie d'un des anciens mondes est reproduit comme si la fin de tout n'avait pas eu lieu.

Et ces îles, flottant au-dessus du néant stérile qu'était la Terre, sont reliées entre elles par toutes sortes de ponts : grandioses, inquiétants, fragiles, imaginaires, mystiques, magiques... Ce chemin dessine un curieux labyrinthe qui conduit au **Rocher**.

On ne sait pas exactement ce qu'est le **Rocher**. Mais on est certain d'une chose : c'est là-bas que se rendent les **archipèlerins** et c'est le seul moyen pour eux de s'affranchir de la culpabilité qui les ronge.

Les personnages

*Aujourd'hui, je pars pour le Rocher.
J'ai revêtu mon habit de pèlerin.
J'ai dit adieu à mon mari et à ma fille.
Je n'ai pas pleuré.
Pas devant eux.*

Chaque joueuse, chaque joueur incarne un **archipèlerin** qui, rongé par un terrible secret, a décidé de tout abandonner pour se rendre au **Rocher**. Il sait qu'il n'en reviendra pas.

L'**Archipel** étant composé d'une multitude d'îlots venant de mondes variés, chaque **archipèlerin** peut venir d'horizons très différents. On peut trouver des robots, des hommes-chats, des nains, des amazones, des jeunes cadres dynamiques, des cowboys, des suffragettes, des vampires, des gorgones ou des gentils lapins sautillants...

Chacun peut créer son personnage comme il le souhaite.

Si vous êtes en manque d'inspiration, vous pouvez vous servir des *tables* en fin de livret.

Pour définir son **archipèlerin**, chaque joueur va remplir une *fiche de personnage*.

Vous trouverez des fiches vierges en fin de livret.

Archipèlerins

Je suis un archipèlerin et on m'appelle

Où l'on écrit comment le personnage se fait appeler

Je viens d'un îlot qui ressemble à

Où l'on décrit rapidement son îlot d'origine

Le plus marquant chez moi c'est

Où l'on définit quelques éléments de description

Mon terrible secret

Où l'on écrit le secret qui ronge le personnage de manière à remplir au maximum le cadre et à le rendre lisible de tous les joueurs (si le cadre venait à être découvert).			

avantage impossible

réussite uniquement sur 6

chaque dé joué est perdu

Mes blessures

Quand il crée son personnage, un joueur n'a pas besoin de trop le définir. Ce qui est inscrit sur sa *fiche de personnage* est suffisant pour commencer à jouer. Nous apprendrons à connaître cet **archipèlerin** au fur et à mesure de son voyage. Les seules choses que les joueurs ne doivent pas oublier sont que :

- Les archipèlerins ont tout quitté pour entreprendre ce pèlerinage.
- Les archipèlerins n'ont qu'un seul objectif : atteindre le Rocher.
- Les archipèlerins savent qu'ils n'y arriveront pas tout seuls.
- Les archipèlerins savent qu'il n'y a aucun espoir de retour.
- Les archipèlerins ont un terrible secret qui les ronge.

Une fois la fiche remplie, chaque joueur cache son secret avec des dés à 6 faces.

Les dés standards font 1,6 cm de côté et correspondent aux carreaux dessinés dans le cadre du **terrible secret**. Il en faudra 16 par joueurs.

Les cases *blessures* servent à stocker des dés en cours de partie.

Les règles

Je suis un pèlerin.

Je dois traverser les îlots, affronter les dangers et ne jamais céder devant la difficulté.

Je dois aider les autres pèlerins, les soutenir dans l'adversité.

Je dois, pour le bien de tous, atteindre les portes du Rocher et démasquer ceux qui ne sont pas dignes de le contempler de leurs yeux.

Une partie d'**Archipèlerins** consiste à raconter le voyage d'un groupe de personnages à travers les îlots flottants de l'**Archipel** jusqu'au mystérieux **Rocher** et peut-être la promesse d'une rédemption. Cette partie sera sans doute l'occasion pour les **archipèlerins** de vivre des aventures mais le premier but du jeu est de jouer des personnages qui vont se livrer peu à peu, par leurs actions, par leurs souvenirs, par leurs conversations au coin du feu.

Une partie est divisée en deux types de séquences de jeu : les *traversées* et les *campements*.

Dans la façon la plus classique de jouer, une ou un des joueurs a choisi de prendre le rôle de *meneur*, il n'incarnera pas d'**archipèlerin** mais sera le **Destin**. Il incarnera le *décor* et les *autres personnages* que les **archipèlerins** rencontreront. Il aura pour cela préparé un *scénario* ou un *canevas* pour définir le chemin que prennent les personnages et ce qu'ils peuvent rencontrer en cours de route.

Nous verrons plus tard qu'il est également possible de jouer sans *scénario* ni préparation voire même sans *meneur*.

Les traversées

Pendant leur voyage, les **archipèlerins** seront amenés à traverser des îlots plus ou moins accueillants.

Ce sera l'occasion de jouer des mini-aventures : une fête dans un village, l'exploration d'une ancienne ruine prête à révéler des secrets, l'affrontement avec des créatures sauvages ou tout simplement la lutte contre une météo hostile...

Lors de ces traversées, lorsqu'un **archipèlerin** entreprend une *action*, le **Destin** peut demander au joueur de *jeter les dés* afin de déterminer si cette action est un *succès* ou un *échec*.

Jeter les dés

Quand il doit *jeter les dés*, un joueur prend 1 à 3 dés posés sur sa case **Terrible Secret** et les fait rouler. C'est le joueur qui choisit combien de dés il utilise.

Sur un résultat de 5 ou 6, c'est un *succès* et le personnage réussit ce qu'il entreprenait.

Sur un résultat de 1 à 4, c'est un *échec* et le Destin déclenche une **action d'échec**.

Les dés affichant un succès retournent sur la case **Terrible Secret**, les dés affichant un échec sont perdus. Il suffit d'un seul *succès* pour que l'action soit réussie et que le **Destin** ne lance pas d'*action d'échec*.

Avantage/désavantage

Quand le **Destin** estime qu'un personnage a un avantage lors d'une action (grâce à son origine, à sa description ou parce que c'est une action très facile), il accorde un *jet avec avantage* : succès sur 4, 5 et 6.

Quand le **Destin** estime qu'un personnage a un désavantage lors d'une action (à cause de son origine, de sa description ou parce que c'est une action très difficile), il demande un *jet avec désavantage* : succès sur 6 uniquement.

Actions longues

Lorsqu'une action est particulièrement longue (traverser une jungle, construire un bateau, ...) ou un adversaire particulièrement coriace à battre, le **Destin** peut demander plusieurs *jets de dés* réussis pour en venir à bout. Ils peuvent être réalisés par des personnages différents.

Les échecs

Lorsque le **Destin** lance une *action d'échec*, il commence par demander au joueur concerné la nature de son échec. Le joueur choisit une de ces trois options :

Blessure : Le personnage a réussi ce qu'il entreprenait mais pas sans en subir les conséquences. Qu'elle soit physique ou morale, il reçoit une blessure qui le handicape. Il prend un de ses dés d'échec et le place sur une case de blessure. Il en applique le modificateur lors de ses prochains jets de dés.

Première blessure : le joueur ne peut plus avoir de jet avec avantage.

Deuxième blessure : tous les jets de dés sont des jets avec désavantage.

Troisième blessure : tous les jets de dés sont des jets avec désavantage et chaque dé utilisé est perdu.

Si le personnage reçoit une quatrième blessure, il quitte l'aventure (mort, abandon, folie,...).

Souvenir : Le personnage a réussi ce qu'il entreprenait mais cela fait remonter un souvenir très fort à la surface. Un souvenir si fort que les autres **archipèlerins** ont conscience qu'il se passe quelque chose.

On fait une courte pause dans la scène pendant laquelle le joueur concerné raconte un court souvenir de son personnage. Ce souvenir doit être en lien avec le **Terrible Secret** de l'**archipèlerin**. En plus des dés qui ont fait un échec, le joueur perd un autre dé de sa case **Terrible Secret**.

Catastrophe : Le personnage ne réussit pas ce qu'il entreprenait et la situation dégénère dangereusement. L'action qui a été tentée (ou l'adversaire qui est combattu) nécessite un succès de plus pour être réussie (ou vaincu). Ce qui augmente donc la difficulté de cette action !

Les campements

Après chaque traversée, les **archipèlerins** ont un moment de répit, un havre où ils peuvent se reposer.

À chaque campement, chaque personnage récupère d'un niveau de blessure.

Pour cela, il prend le dé posé sur sa *case de blessure* la plus grave et le défasse.

Ensuite vient la *discussion au coin du feu*.

Le **Destin** choisit un personnage, de préférence celui à qui il reste le plus de dés sur son **Terrible Secret** ou un personnage qui n'a pas encore fait de *discussion au coin du feu*.

Le joueur choisi doit raconter un souvenir de son personnage. Contrairement au souvenir des *actions d'échec*, celui-là ne doit pas nécessairement avoir un lien avec le secret. Chaque autre joueuse ou joueur peut poser une question à ce personnage par l'intermédiaire du sien et ainsi regagner un dé à placer sur son propre secret.

À chaque fois que le joueur qui *discute au coin du feu* élude une question, refuse d'y répondre ou ment son personnage perd un dé de sa case **Terrible Secret**.

Quand la *discussion au coin du feu* est terminée, les **archipèlerins** se remettent en route pour une nouvelle traversée.

Début de partie

Une partie commence par un premier *campement*. C'est le moment où les **archipèlerins** se rencontrent sur la route qui mène au **Rocher**. C'est leur première nuit ensemble. C'est leur première *discussion au coin du feu*.

Chaque joueuse et chaque joueur présente brièvement son personnage. Quand le tour est terminé, on choisit ensemble le joueur qui fera cette première *discussion au coin du feu*.

Le secret

Le secret est l'élément central du jeu. À la création, les joueurs ont bien pris soin de ne le montrer à personne, pas même au **Destin**. Le but des personnages est de protéger leur secret, pourtant la mécanique de résolution des actions va amener ce secret à être révélé tôt ou tard. À chaque fois que des dés sont utilisés, une partie du secret est visible et, au fur et à mesure que des dés sont perdus, le secret se révèle.

Comme il est au centre du jeu, il est important d'être honnête avec son utilisation. Il doit être lisible et bien remplir le cadre prévu pour lui. De la même façon, les joueurs ne joueront pas au jeu des devinettes : l'enjeu n'est pas d'être le premier à deviner le secret des autres. On ne révèle un secret que quand il n'y a aucun doute sur celui-ci. C'est d'autant plus important que la révélation d'un secret marque la fin d'un personnage et la fin de la partie.

Si, pendant une partie, le **Destin**, ou n'importe qui d'autre, raconte quelque chose d'incompatible avec le secret d'un personnage, le joueur ou la joueuse concernée peut changer ce qui vient d'être dit pour que cela ne rende pas son secret incohérent sans avoir à se justifier.

Fin de partie

Lorsque le secret d'un **archipèlerin** est révélé, celui-ci n'est plus digne de rejoindre le **Rocher**.

La joueuse ou le joueur concerné raconte un épilogue pour son personnage. Si le plus évident est sans doute que le personnage baisse les bras et rentre honteux chez lui, on peut inventer toutes sortes d'autres fins possibles. Des fins qui peuvent être violentes, tristes, mystiques, mystérieuses... Libre au joueur de raconter ce qu'il souhaite. Il essaiera néanmoins de rester dans la continuité de tout ce qui a été construit pendant la partie et de demander son avis quand il met en scène le personnage d'un autre joueur.

Les autres **archipèlerins** continueront leur voyage mais ce ne sera pas raconté cette fois-ci. Peut-être l'occasion d'une autre partie...

Jouer sans préparation

Dans une partie sans préparation, le **Destin** n'a pas de *scénario*, ni de chemin tracé qui l'aide à faire exister les îlots traversés par les **archipèlerins**. Il doit donc avoir des outils pour créer, au fur et à mesure de la partie, les lieux et les enjeux de chaque *traversée*. Pour cela, vous trouverez six *tables aléatoires* en fin de livret. Chacune des tables propose un aspect de ce qu'on peut trouver sur l'îlot : univers, périodes historiques, environnements, lieux particuliers, personnages particuliers et enjeux.

Le **Destin** lance un dé à 10 faces (fermer les yeux et pointer du doigt, ça marche aussi !) sur chaque table qui l'intéresse et ne garde que ce dont il a besoin pour préparer sa *prochaine traversée*.

Il fait ses jets lors des phases de *campements*. Pendant ces phases, les joueuses et joueurs ont moins besoin de lui, il a donc un peu de temps pour se préparer pour la suite.

Il est néanmoins préférable qu'il écoute ce qu'il se dit !

Jouer sans meneur

Dans une partie sans meneur, le rôle du **Destin** est endossé tour à tour par chacun des joueurs.

On commence la partie par un premier *campement*, comme dans une partie classique, puis un des joueurs prend le rôle du **Destin**. Il place un jeton devant lui pour marquer le fait qu'il est le **Destin** pendant cette phase de jeu. Il prépare sa traversée de la même façon qu'un meneur le fait avec une *partie sans préparation*. Il jouera le rôle du **Destin** pendant toute la *traversée*, ce qui signifie que son propre personnage sera *non-joué* : il sera présent dans la fiction mais n'aura pas un rôle important et n'aura pas à *jeter de dés*.

À la fin de la *traversée*, il donne le jeton **Destin** au joueur à sa gauche.

Lors des *campements*, c'est toujours le joueur ou la joueuse qui vient d'incarner le **Destin** qui fait la *discussion au coin du feu*.

Quelques conseils pour finir

*On m'avait dit de ne pas partir.
Que ce voyage était impossible.
Que je ne rencontrerais que des fous.
Que je ne trouverais que la mort.
On m'avait dit de ne pas rester.
Que j'étais la seule à pouvoir atteindre le Rocher.
Que rien ne pourrait m'effrayer.
Que rien ne pourrait m'arrêter.
Mais personne ne m'a dit que les journées seraient si longues.
Personne ne m'a dit que les nuits seraient si froides.
Personne ne m'a dit que ma fille me manquerait autant.*

Tout d'abord, d'un point de vue pratique, comment jouer quand on n'a pas assez de dés ou pas les dés de la bonne taille ?

Si vous avez assez de dés mais qu'ils ne font pas exactement la même taille, ce n'est pas un problème : l'important, c'est de pouvoir cacher le secret avec.

Si vous n'avez pas assez de dés, prenez juste trois dés à 6 faces à partager entre tous les joueurs et cachez le secret avec des *jetons* : des pièces de 10 centimes d'euros, des briques de Lego carré 2X2 ou des morceaux de papier découpés feront très bien l'affaire.

N'oubliez pas de dévoiler votre secret quand vous jetez les dés et de défausser autant de *jetons* que vous avez fait d'échecs.

Avant de commencer à jouer, n'hésitez pas à prendre un temps pour vous demander ensemble ce que vous attendez de la partie. Quel ton ? Quels sont les thèmes qu'on ne veut pas aborder ?

Le côté un peu fou de l'univers de jeu peut conduire vers des parties « cartooniques » ou fantaisistes alors que le thème du terrible secret amène vers un jeu plus dur, introspectif.

Soyez certains d'avoir tous les mêmes attentes. Et soyez à l'écoute des autres, notamment lors de phases de campements, les souvenirs que chacun choisira de raconter renseigneront beaucoup sur ses envies.

Pour ma part, je privilégierais des parties fantaisistes avec les enfants et des parties plus poétiques et introspectives entre adultes.

Les parties d'**Archipèlerins** se finissent avant la découverte du **Rocher**. Il est possible que cela frustre certaines joueuses et certains joueurs. Dans une partie avec scénario, le **Destin** peut très bien continuer sa partie jusqu'à l'arrivée au **Rocher**. S'il souhaite réintégrer un joueur dont le personnage a dévoilé son secret, il peut lui proposer de créer un nouveau personnage. Ce nouveau personnage pourra rejoindre le groupe en commençant avec seulement 8 dés pour cacher son secret. En cas de campagne sur plusieurs sessions de jeu, les personnages reprennent leurs 16 dés pour cacher leur secret, cela vous permettra de jouer plus longtemps.

Pour des *parties sans préparation*, vous pouvez, après l'épilogue du personnage dont le secret a été révélé, proposer un épilogue aux autres joueurs. Cet épilogue racontera comment ils rejoignent le **Rocher**.

Vous pouvez articuler cet épilogue autour de ces quatre questions :

- À quoi ressemble le Rocher ?
- Qu'est-ce que vous trouvez en arrivant au Rocher ?
- Est-ce que votre culpabilité disparaît ? Pourquoi ?
- Pourquoi vous ne rentrerez jamais ?

Tables aléatoires

Dé 10	UNIVERS
1	Science-fiction
2	Horreur
3	Féérique
4	Héroïque fantaisie
5	Western
6	Japon médiéval
7	Afrique mystique
8	Post apocalyptique
9	Divin
10	Infernal

Dé 10	PERIODES HISTORIQUES
1	Préhistoire
2	Antiquité
3	Moyen-Age
4	Renaissance
5	Siècle des Lumières
6	Empire
7	Révolution industrielle
8	Contemporain
9	Futur proche
10	Futur très lointain

Dé 10	ENVIRONNEMENTS
1	Jungle tropicale
2	Polaire
3	Désert
4	Montagne
5	Plaine
6	Volcan
7	Océan
8	Marécage
9	Ville
10	Toxique

Dé 10	LIEUX PARTICULIERS
1	Palais
2	Caverne / antre
3	Temple
4	Souterrains
5	Tour
6	Crypte
7	Source de pouvoir (monolithe)
8	Source de savoir (bibliothèque)
9	Source de richesses (magasins)
10	Fontaine / bassin

Dé 10	PERSONNAGES PARTICULIERS
1	Guerrier
2	Scientifique
3	Religieux
4	Hédoniste
5	Travailleur
6	Primitif
7	Artiste
8	Noble
9	Voleur
10	Membre de la famille d'un personnage

Dé 10	ENJEUX
1	Maladie
2	Révolte
3	Désastre naturel
4	Pénurie
5	Envahisseurs
6	Menace monstrueuse
7	Piège
8	Progression difficile
9	Fête
10	Aide / soutien

Archipèlerins

Je suis un archipèlerin et on m'appelle

Je viens d'un îlot qui ressemble à

Le plus marquant chez moi c'est

Mon terrible secret

avantage impossible

réussite uniquement sur 6

chaque dé joué est perdu

Mes blessures

Archipèlerins

Je suis un archipèlerin et on m'appelle

Je viens d'un îlot qui ressemble à

Le plus marquant chez moi c'est

Mon terrible secret

avantage impossible

réussite uniquement sur 6

chaque dé joué est perdu

Mes blessures

Archipèlerins

Je suis un archipèlerin et on m'appelle

Je viens d'un îlot qui ressemble à

Le plus marquant chez moi c'est

Mon terrible secret

avantage impossible

réussite uniquement sur 6

chaque dé joué est perdu

Mes blessures

Résumé des règles

Campement

Récupération : Chacun retire un dé-blessure

Discussion au coin du feu : un joueur raconte un souvenir. Les autres peuvent poser une question et regagner un dé-secret.

Le racontant perd un dé-secret par question éludée.

Traversée

Jet normal : réussite = 5-6

Jet avantage : réussite = 4-5-6

Jet désavantage : réussite = 6

Dé-échec toujours défaussé

Échecs

Blessure : 1 dé-échec sur une case blessure.

Souvenir : le joueur raconte et défausse un dé-secret.

Catastrophe : échec + 1 succès supplémentaire nécessaire pour réussir l'action.

Jeu sans meneur

Chacun son tour joue le Destin.

Au *campement*, c'est celui qui était le Destin qui fait la *discussion au coin du feu*.