TIRELLON

Par-delà les Cartes

Jeu de rôle narratif d'exploration, de choix et de chroniques

---

PACK DE DÉMARRAGE
Livre de base

« Chaque partie est une chronique possible de Tirellon. »

Sommaire

Présentation 3

Le Système 4

Créer un personnage 6

Les Traits 8

Le Flux 10

Les Blessures 11

La Trace 12

Guide du Maître du Jeu 13

Tables d'inspiration 15

Une scène jouée 17

Présentation

Tirellon : Par-delà les Cartes est un jeu de rôle narratif d'exploration, de choix et de chroniques. Les joueurs incarnent des individus liés aux savoirs, aux voyages ou aux guildes du monde de Tirellon, envoyés dans des régions connues ou incertaines pour enquêter, négocier, documenter ou survivre.

Le monde de Tirellon n'est jamais entièrement certain : chaque région possède ses versions, ses récits, ses interprétations. Les joueurs ne cherchent pas la vérité absolue, mais la trace qu'ils laisseront dans les archives du monde.

> *Chaque partie est une chronique possible de Tirellon.*

Ton du jeu

Chronique historique, mystère du monde, intrigues politiques, exploration de l'inconnu, dilemmes moraux. Le jeu privilégie l'ambiance, les choix et la narration plutôt que la performance ou l'optimisation.

Le rôle des joueurs

Chroniqueurs du monde, voyageurs mandatés, agents de guildes ou d'ordres, érudits, diplomates, cartographes, émissaires. Ils sont des observateurs et des acteurs du monde, rarement des héros surpuissants.

Ce que le jeu encourage

La découverte du monde, les dilemmes moraux, la diplomatie et la négociation, l'exploration des territoires et des idées, l'interprétation des événements. La violence n'est jamais l'unique solution.

Le Système

Le principe

Quand une action est risquée, incertaine ou importante, le joueur lance **1d20 + la statistique appropriée** (Corps, Esprit ou Influence). Le Maître du Jeu fixe une **Difficulté** ; c'est l'**écart entre ton total et cette Difficulté** qui décide de ce qui arrive.

Si l'action n'a ni risque ni enjeu, on ne lance pas : la narration suffit. On ne jette les dés que lorsque l'issue mérite d'être incertaine.

La Difficulté

— **8 — Simple** : une tâche que peu de gens rateraient, mais où l'enjeu justifie tout de même un jet.

— **12 — Standard** : la difficulté courante d'une action sérieuse face à un obstacle réel.

— **16 — Difficile** : une épreuve qui demande compétence et chance.

— **20 — Extrême** : à la limite du possible ; rarement franchi sans tout réunir en sa faveur.

Le MJ reste libre d'ajuster d'un point ou deux selon la fiction, mais ces quatre crans suffisent à couvrir presque tout.

Les issues

— **Échec** — total sous la Difficulté. L'action ne se déroule pas comme prévu, mais l'histoire avance toujours : un échec attire l'attention, crée un danger, complique la situation ou révèle un problème caché. Jamais de blocage sec.

— **Réussite à un prix** — de la Difficulté à Difficulté +4. Tu obtiens ce que tu voulais, mais à un coût : une complication, une dette, une conséquence qui reviendra.

— **Réussite franche** — Difficulté +5 ou plus. Succès net, accompagné d'un avantage narratif : une information de plus, une meilleure position, la confiance d'un personnage.

Et deux résultats que les dés seuls déclenchent :

— **1 naturel — Échec critique** : un vrai tournant dans la chronique. Une information mal interprétée, une confiance brisée, une situation qui dérape, une manifestation étrange du Flux.

— **20 naturel — Réussite mémorable** : non pas héroïque, mais marquant au sens des archives. Une découverte qui compte, une impression durable, une compréhension rare.

Dans Par-delà les Cartes, les conséquences sont toujours plus intéressantes que les résultats.

Les trois statistiques

— **Corps** — physique, endurance, agilité, survie.

— **Esprit** — savoir, perception, compréhension du monde et du Flux.

— **Influence** — diplomatie, persuasion, présence sociale, statut.

À la création, on répartit **+1, +2 et +3**, une valeur par statistique. Pas de zéro, pas de négatif : les personnages de Tirellon sont des gens compétents — jamais des incapables. Ces valeurs **ne changent pas** au fil du jeu : on ne grandit pas en chiffres, mais en liens, en savoirs et en réputation (voir *La*

Trace).

Avantage & désavantage

— **Avantage** : tu lances 2d20 et tu gardes le meilleur.

— **Désavantage** : tu lances 2d20 et tu gardes le pire.

L'avantage et le désavantage **ne se cumulent pas** : tu l'as, ou tu ne l'as pas. S'ils s'appliquent en même temps, ils s'annulent et tu lances normalement. C'est ce levier unique qu'actionnent les Forces, les Faiblesses, les blessures et le Flux.

Forces, Faiblesses & le Murmure

Chaque personnage possède **deux Forces** et **une Faiblesse**, choisies à la création.

Une **Force** fonctionne par la fiction, pas par les chiffres : quand elle s'applique de façon plausible à ce que tu tentes — le MJ en juge la pertinence — elle te donne l'**avantage** sur le jet, et/ou elle te débloque une information ou une option qu'un autre n'aurait pas eue.

Une **Faiblesse** est invoquée par le **MJ** : lorsqu'elle te complique réellement la vie, elle t'impose un désavantage ou une complication — et, en échange, elle te rapporte **un Murmure**.

Le **Murmure** est le seul jeton du jeu. Tu en gagnes un chaque fois que ta Faiblesse te rattrape. Tu le dépenses pour **prendre l'avantage** sur un jet important, ou pour **invoquer le Flux**. Ta fragilité devient ainsi ton carburant : ce qui te coûte d'un côté te donne prise de l'autre.

Créer un personnage

Créer un personnage, c'est décider quelle trace il laissera dans les chroniques du monde. Cela se fait en cinq étapes.

1 — Origine

Choisis le continent d'origine. Il donne une couleur culturelle, pas un bonus chiffré ; décris ton milieu en une ou deux phrases.

- **Northern** — terre des royaumes, des serments et de l'héritage politique. On y règle les rapports par ce qu'on s'est juré de ne pas se faire. Traditions anciennes, maisons nobles, équilibres jurés.
- **Aedoera** — terre des savoirs, de la technomancie et de la magie. On y décide ensemble, on transforme, on lit les courants du monde. Ordres savants, machines vivantes, intentions partagées.
- **Taerticâulle** — terre des hauteurs, des vents et de la dette consignée. On y tient registre de ce que chacun doit, à qui, depuis quand — et celui qui tient les registres tient le réel. Banque, contrats, altitude.
- **Ailleurs** — îles, marges, terres frontalières peu cartographiées. À définir avec le MJ.

2 — Affiliation

Un personnage a presque toujours un lien avec une institution : elle lui sert de contact, de ressource, ou d'obligation. Choisis-en une, ou invente la tienne avec l'accord du MJ. Quelques ancrages selon l'origine :

- **Northern** — le Domaine des Mille Arts (et son Académie des Routes, pour qui arpente et cartographie) ; l'Ordre exégète d'Aen Doravel ; les Runistes de Virelya ; une maison noble d'un des royaumes ; une guilde de chasseurs.
- **Aedoera** — l'un des Trois Ordres du Cœur ; l'Ordre des Technomanciens de Mae Chalorea ; l'Ordre des Mages ; une guilde marchande ou artisanale.
- **Taerticâulle** — la Banque Éthérée ; l'Académie de Brage ; les Cavaliers-Griffons de Vöolaeris ; une guilde sous contrat.
- **Sans attache** — rare, mais possible : un indépendant qui ne doit rien à personne (ou prétend le croire).

3 — Statistiques

Répartis **+1, +2 et +3**, une valeur par statistique — jamais deux fois la même. Le Corps couvre le physique et la survie ; l'Esprit le savoir, la perception et le Flux ; l'Influence la diplomatie, la présence et le statut. Ces valeurs ne montent pas avec le temps : un personnage grandit autrement (voir *La Trace*).

4 — Traits

Choisis **deux Forces** et **une Faiblesse** dans la liste officielle, ou propose les tiennes au MJ. Les Forces te débloquent l'avantage et des options quand elles s'appliquent ; la Faiblesse, invoquée par le MJ quand elle te coûte, te rapporte un Murmure.

5 — Sensibilité au Flux

Choisis ton rapport au Flux : **Aucune**, **Latente**, **Sensible** ou **Initié**. Cette sensibilité conditionne ce que tu peux tenter avec le Flux en jeu, et ne s'élève ensuite que par la fiction. À discuter avec le MJ selon la campagne.

Équipement de départ

Chaque personnage possède un équipement adapté à son rôle, un objet personnel qui compte pour lui, et quelques ressources de voyage. On raisonne par logique narrative, pas par inventaire chiffré.

Et pour finir — La Trace

Réponds à une seule question, qui orientera tout le reste :

> *Pourquoi ton personnage accepte-t-il de partir au-delà des cartes connues ?*

Quête de savoir, dette à honorer, mission officielle, lieu disparu à retrouver… Cette réponse est le premier mot de ta chronique.

Les Traits

Chaque personnage a **deux Forces** et **une Faiblesse**. Ce ne sont pas des chiffres : ce sont des leviers de fiction.

Une **Force** agit quand elle s'applique de façon plausible à ce que tu tentes — le MJ en juge la pertinence. Elle te donne alors l'**avantage** sur le jet, et/ou elle te débloque une information, un contact ou une option qu'un autre n'aurait pas eus. Une Force bien placée transforme une scène ; mal placée, elle ne fait rien — à toi de créer les situations où la tienne compte.

Une **Faiblesse** est invoquée par le **MJ**, lorsqu'elle te complique réellement la vie : elle t'impose alors un désavantage ou une complication, et te rapporte **un Murmure** en échange. Ta Faiblesse n'est pas une punition, c'est ton carburant.

Tu choisis tes traits dans les listes ci-dessous, ou tu en proposes d'autres au MJ — ces listes sont des points de départ, pas des limites.

Catalogue de Forces

Savoir & Archives

— Formé à l'Académie des Routes (Domaine des Mille Arts)
— Archiviste des récits anciens
— Connaisseur des langues régionales
— Éduqué dans une institution savante
— Mémoire remarquable

Flux & Mystère

— Initié aux rites du Flux
— Sensible aux anomalies du Flux
— Marqué par un événement du Flux
— Attiré par les mystères interdits
— Rêves liés au Flux

Statut & Politique

— Noble d'une maison mineure
— Ancien émissaire diplomatique
— Connaît les usages de cour
— Disposant d'appuis dans une dette politique
— Protégé par une maison influente

Voyage & Exploration

— Voyageur expérimenté
— Habitué aux mers agitées
— Guide de routes peu sûres
— Déjà allé au-delà des cartes connues

— Bon sens de l'orientation

Survie & Terrain

— Habitué aux terres hostiles

— Résistant à la fatigue

— Discret par nature

— Sang-froid en situation critique

— Bonne lecture du danger

Catalogue de Faiblesses

— Lié par un serment ancien

— Trop curieux pour son bien

— Méfiant envers l'autorité

— Endetté auprès d'une guilde

— Protecteur envers un compagnon (au point de se mettre en danger)

Le Flux

Le Flux n'est pas une magie classique. C'est la force subtile qui traverse le monde : il ne se commande pas, il s'écoute. En jeu, il sert à créer une ambiance étrange, à introduire un doute, à provoquer un choix — jamais à résoudre une scène d'un coup.

La sensibilité

Le rapport de ton personnage au Flux se mesure sur une échelle d'accès, fixée à la création et qui ne s'élève ensuite que par la fiction :

- **Aucune** — le Flux te traverse sans que tu saches le saisir. Tu le subis, tu ne l'invoques pas.
- **Latente** — tu le pressens, par éclairs, sans contrôle. Le MJ peut faire jouer le Flux sur toi, mais tu ne peux pas l'invoquer.
- **Sensible** — tu sais l'écouter et l'orienter un peu : tu as accès aux verbes révéler et atténuer.
- **Initié** — tu as appris à composer avec lui : tu as accès aux trois verbes, et il te trahit moins.

Invoquer le Flux

Quand ta sensibilité te le permet, tu peux **dépenser un Murmure** pour invoquer le Flux selon l'un de trois verbes — et trois seulement :

- **Révéler** — tirer du Flux un indice, une perception, une trace de ce qui fut ou de ce qui approche.
- **Infléchir** — faire pencher légèrement un événement déjà en cours, sans le renverser. *(Initié seulement.)*
- **Atténuer** — amortir une conséquence, descendre une blessure d'un cran, adoucir un coup du sort.

Le Flux n'est jamais totalement sûr. En échange de ce qu'il accorde, le MJ peut introduire une **complication mystérieuse** — un prix, un écho, une attention attirée. À Initié, cette complication est plus rare et plus douce : c'est le bénéfice de la maîtrise.

> **Règle dure.** Le Flux ne produit jamais d'effet spectaculaire ni de solution directe. Il révèle, il infléchit, il atténue — rien de plus. Un MJ qui sent le Flux devenir une baguette magique doit le ramener à ce qu'il est : une rumeur du monde, pas un outil.

La sensibilité ne s'achète pas et ne monte pas par des points : elle ne s'élève que lorsque la fiction t'a marqué (une initiation, une rencontre avec le Flux). Voir *La Trace*.

Les Blessures

Tirellon ne compte pas de points de vie : on raconte l'impact d'une blessure, et on le traduit dans le langage du désavantage. Trois états, et trois seulement.

— **Légère** — fatigue, gêne, douleur qui handicape. Désavantage ponctuel sur ce que la blessure gêne réellement (le MJ en juge).

— **Grave** — mobilité ou concentration durablement atteintes. Désavantage large et persistant sur tout un domaine d'action, visible et pesant.

— **Critique** — danger réel. Incapacité : ton personnage est hors d'état d'agir et en danger de mort.

Comment on s'aggrave

On monte l'échelle de deux façons : par la fiction (tu prends un vrai coup), ou comme le **prix** d'une Réussite à un prix, ou le **tournant** d'un Échec critique survenu en situation dangereuse. Un nouveau coup reçu alors que tu es déjà blessé te fait **monter d'un cran** : légère → grave → critique. Pas de compteur, pas d'accumulation : trois états, poussés par ce qui t'arrive.

Le palier Critique et la mort

Pas de jet de mort — ce serait une loterie, contraire au ton du jeu. Une blessure Critique est une **incapacité immédiate** : le personnage doit être **stabilisé** (soin ou mise à l'abri) **avant la fin de la scène**. Sinon, c'est la mort — ou une issue grave négociée avec le MJ (une séquelle définitive, une perte irréversible). La mort, dans Par-delà les Cartes, est toujours un **événement de la chronique**, jamais un coup de dé malheureux.

Comment on se soigne

On redescend la même échelle, sans potions à répétition :

— **Légère** — se dissipe avec un peu de repos (un répit, une nuit), sans jet.

— **Grave** — exige un soin compétent et du temps : un jet de soigneur à Difficulté Standard (12), ou plusieurs jours de fiction. La blessure redescend alors à légère.

— **Critique** — doit d'abord être stabilisée (elle devient grave), puis se soigne comme une grave.

Et le Flux peut toujours **atténuer** une blessure d'un cran, au prix d'un Murmure (verbe *atténuer*, voir la section Flux).

La Trace

Un personnage de Tirellon ne devient pas plus puissant. Il devient plus lié, plus su, plus reconnu. La Trace est à la fois la mémoire de sa chronique et le moteur de son évolution.

Inscrire sa Trace

À la fin de **chaque session**, chaque joueur inscrit sa Trace : une découverte, une décision, une alliance, une erreur — ce qui, ce jour-là, a marqué le passage de son personnage dans le monde. Le MJ peut clore la séance sur la question :

> *Quelle trace laissez-vous aujourd'hui dans les archives du monde ?*

Ces Traces ne sont pas une monnaie qu'on dépense. Elles **orientent** : elles disent dans quelle direction ton personnage a grandi.

Évoluer, à un jalon

À un **jalon d'arc** — la fin d'un scénario, ou quelques sessions qui forment un tout — les Traces accumulées ouvrent **une** évolution. Un choix, parmi un menu horizontal :

- **Gagner une nouvelle Force**, justifiée par ce que ta chronique a établi.
- **Monter d'un cran de sensibilité au Flux** (voir ci-dessous).
- **Décrocher un acquis durable** : un contact, un statut, un accès à des archives, une alliance.
- **Transformer ou solder une Faiblesse** que la chronique t'a fait dépasser.

On grandit en liens, en savoirs, en accès et en réputation — jamais en chiffres.

Ce qui ne bouge pas

Les **statistiques restent fixes à vie** (+1 / +2 / +3). Pas de course à l'armement, et tes Difficultés (8 / 12 / 16 / 20) gardent leur sens du début à la fin de la campagne.

La montée de sensibilité au Flux

Elle se fait **un cran à la fois**, et seulement à un jalon **si la fiction t'a marqué** — une initiation, une marque laissée par le Flux. Le jalon ouvre l'opportunité ; la fiction donne la légitimité. On n'achète jamais le rang d'Initié. Monter depuis Aucune reste possible, mais lent : devenir Sensible est en soi un événement de ta chronique.

Guide du Maître du Jeu

Le rôle du MJ n'est pas de contrôler l'histoire, mais de **révéler le monde**. Tirellon est ancien, vaste et parfois incertain ; tu en es l'interprète, pas le propriétaire.

1 — L'esprit de Tirellon

Ce n'est pas un monde de héros tout-puissants, mais de chroniques, de versions divergentes, de mystères et de zones floues. Les personnages ne changent pas le monde par la force : ils le changent par leurs décisions et les traces qu'ils laissent.

2 — Raconter

Privilégie l'atmosphère, les rumeurs, les détails culturels, les points de vue qui se contredisent. Évite les vérités absolues, les longues expositions et les réponses définitives. Tirellon vit dans ses zones d'ombre — n'y braque pas trop de lumière.

3 — Improviser

Si les joueurs partent où tu ne les attendais pas, pose-toi trois questions : Qui contrôle ce lieu ? Quel intérêt politique ou culturel s'y joue ? Quel mystère peut s'y cacher ? Avec ces trois réponses, tu peux improviser presque tout.

4 — Le lore sans rigidité

Le lore est riche, mais il ne doit jamais bloquer la partie. Règle simple : si le lore gêne le jeu, adapte-le. Les personnages vivent une chronique possible, pas la vérité officielle du monde — même une erreur peut devenir une légende.

5 — Fixer la Difficulté

On ne lance que lorsque l'issue mérite d'être incertaine ; sinon, la narration suffit. Quand tu demandes un jet, choisis un cran : 8 (Simple), 12 (Standard), 16 (Difficile), 20 (Extrême). En cas de doute, prends 12 : c'est le pouls du jeu.

6 — Lire les issues

Ton outil le plus précieux, c'est la Réussite à un prix : elle laisse avancer l'histoire tout en posant un coût, une dette, une complication. Un Échec ne bloque jamais : il attire l'attention, ouvre un danger, révèle un problème. Et rappelle-toi qu'un résultat se raconte avant de se chiffrer.

7 — Les Faiblesses et le Murmure

C'est toi qui invoques les Faiblesses des personnages — quand elles compliquent réellement une scène, pas pour les punir. Chaque fois que tu en invoques une, le joueur encaisse la complication mais gagne un Murmure. Sois généreux : l'économie du jeu repose sur ce va-et-vient — fais-le tourner.

8 — Le Flux en jeu

Sers-t'en pour installer une ambiance étrange, semer un doute, forcer un choix. Quand un joueur l'invoque, tu peux accorder une complication en retour. Et tiens la règle dure : le Flux ne produit jamais d'effet spectaculaire ni de solution directe. Il intrigue plus qu'il ne résout.

9 — Les blessures

Pas de points de vie : tu racontes l'impact en termes de désavantage (légère → grave → critique). Une blessure Critique met en danger de mort, mais la mort reste un événement narratif, jamais un coup de dé — laisse toujours une fenêtre de stabilisation avant la fin de la scène.

10 — Les dilemmes moraux

Un bon scénario propose des choix sans bonne réponse : protéger une vérité ou éviter une guerre, sauver une personne ou préserver un secret. Ne tranche pas à leur place.

11 — L'exploration

L'inconnu est central. Donne des indices partiels, laisse de la place à l'interprétation, sème des rumeurs contradictoires. Découvrir importe plus que comprendre.

12 — La Trace et les jalons

Encourage les joueurs à inscrire leur Trace à chaque session. À un jalon d'arc, ces Traces ouvrent une évolution horizontale : une nouvelle Force, un cran de Flux mérité par la fiction, un acquis durable. Tu n'accordes jamais de hausse de statistique, et tu ne laisses jamais acheter l'Initié.

Conseil final

Tu n'es pas là pour raconter *ton* histoire. Tu es là pour révéler un monde, et laisser les joueurs y inscrire la leur.

> *Tirellon appartient à ceux qui l'explorent.*

Tables d'inspiration

Quatre tables de 1d20 pour nourrir l'improvisation : à tirer ou à choisir, selon le besoin de la scène.

Table 1 — Anomalies du Flux

1	Une brise murmure des mots incompréhensibles	**11**	Une rumeur locale évoque un « retour »
2	Des ombres apparaissent légèrement décalées	**12**	Un animal observe les PJ fixement
3	Une eau calme reflète un ciel différent	**13**	Des pas entendus sans présence visible
4	Une boussole cesse de répondre	**14**	Une vieille pierre semble vibrer
5	Une sensation de déjà-vu collectif	**15**	Un parfum lié à un souvenir ancien
6	Un objet devient anormalement froid	**16**	Une fatigue soudaine sans cause
7	Des rêves partagés par plusieurs personnes	**17**	Une voix entendue par un seul PJ
8	Une lumière sans source claire	**18**	Une sensation d'être observé
9	Un silence total dans une zone précise	**19**	Un symbole ancien aperçu brièvement
10	Des traces qui disparaissent lentement	**20**	Un lieu semble hors du temps

Table 2 — Découvertes en exploration

1	Une borne cartographique oubliée	**11**	Un symbole de guilde ancien
2	Des ruines partiellement enfouies	**12**	Des restes d'expédition disparue
3	Un ancien campement abandonné	**13**	Une construction à l'architecture étrange
4	Une carte incomplète laissée sur place	**14**	Un objet d'un autre continent
5	Un marqueur de territoire contesté	**15**	Un journal de voyage fragmentaire
6	Un objet rituel brisé	**16**	Un site que les cartes ignorent
7	Une inscription dans une langue rare	**17**	Une tombe isolée
8	Un lieu évité par les locaux	**18**	Un ancien relais de voyageurs
9	Une stèle commémorative effacée	**19**	Un artefact incompris
10	Un passage dissimulé	**20**	Une zone volontairement non cartographiée

Tables d'inspiration *(suite)*

Table 3 — Complications politiques

1 Une guilde revendique le site
2 Deux factions, deux versions opposées
3 Un émissaire surveille les PJ
4 Une information doit rester secrète
5 Une maison noble s'intéresse au lieu
6 Une dette politique refait surface
7 Un traité local limite l'accès
8 Une rivalité ancienne ressurgit
9 Un ordre religieux intervient
10 Un messager apporte un avertissement
11 Une autorité locale exige un rapport
12 Un contact trahit une information
13 Une découverte dérange un équilibre
14 Une rumeur déforme la vérité
15 Une archive contredit les faits
16 Une guilde veut exploiter le site
17 Une protection officielle est imposée
18 Un conflit territorial apparaît
19 Un document disparaît
20 Quelqu'un veut étouffer l'affaire

Table 4 — Rumeurs & mystères

1 Le lieu change selon qui le regarde
2 Une expédition n'est jamais revenue
3 Les cartes mentent parfois
4 Un ancien serment protège cet endroit
5 Le Flux y est instable
6 Les anciens évitaient ce site
7 Quelqu'un veut le retrouver
8 Ce lieu n'existait pas avant
9 Une archive en parle à demi-mot
10 Un chroniqueur a effacé son récit
11 Une version officielle cache autre chose
12 On y entend des voix la nuit
13 Un symbole interdit y apparaît
14 Un objet y attire certains voyageurs
15 Une maison noble le revendique
16 Un peuple ancien y passait
17 Une dette y est liée
18 Une carte brûlée en parlait
19 Un témoin a disparu
20 Le lieu attend d'être compris

Une scène jouée

Pour montrer comment les pièces s'emboîtent à la table.

Contexte. Le groupe examine une borne cartographique ancienne, en lisière d'une zone peu documentée, et cherche à savoir si elle marque une route oubliée. Le personnage joué, **Sery**, a la Force *Formée à l'Académie des Routes*, la Faiblesse *Trop curieuse pour son bien*, une sensibilité au Flux *Sensible*, et un Esprit de +2.

1 — Le MJ pose l'ambiance

> *« La borne est usée. Des symboles presque effacés y sont gravés. Le lieu est silencieux — trop silencieux pour une fin de journée. »*

2 — L'intention de la joueuse

> *« Je veux lire les gravures, voir si je reconnais ces symboles. »*

L'action est incertaine : on jette. C'est de l'**Esprit**, à **Difficulté Standard (12)**. Et comme Sery a été formée à l'Académie des Routes, sa Force s'applique : elle lance avec **avantage** (2d20, garde le meilleur).

3 — Le jet

Elle lance 2d20 → 9 et 12, garde 12, + Esprit (2) = **14**. L'écart sur la Difficulté est de +2 : c'est une **Réussite à un prix**.

4 — La conséquence

> *« Tu reconnais des marques d'une ancienne guilde de cartographes : la borne indiquait bien une route secondaire. Mais certaines gravures ont été volontairement rayées. »*

Le prix vient de la Faiblesse. Sery s'absorbe dans les symboles — *trop curieuse pour son bien*. Le MJ **invoque sa Faiblesse**, et lui donne **un Murmure** :

> *« Tu es si concentrée que tu remarques trop tard une silhouette, au loin, qui t'observait avant de disparaître entre les arbres. »*

5 — Le Flux entre en jeu

> *« En t'approchant de la pierre, une sensation étrange te traverse. L'air est plus froid autour de la borne. »*

Sery est *Sensible* : elle décide de **dépenser son Murmure** pour **révéler** ce que le Flux lui souffle.

> *« Tu sens que cette borne a été déplacée — pas érodée, déplacée — par quelqu'un qui ne voulait pas qu'on retrouve la vraie route. »*

Mais le Flux exige toujours son dû. En échange, le MJ pose une complication :

> *« Cette certitude te laisse un goût étrange, une impression qui te suit en quittant le lieu — comme si, à ton tour, tu avais été remarquée. »*

Pas de blocage. Juste du mystère, et un fil de plus à tirer.

6 — Fin de scène

« Quelle trace cette découverte laisse-t-elle dans vos chroniques ? » Les joueurs notent : une route effacée à dessein, un guetteur sans visage, une borne qu'on a voulu cacher.

Ce que la scène montre

Les jets servent la narration ; une Force bien placée donne l'avantage ; une Réussite à un prix avance et coûte ; une Faiblesse invoquée nourrit le Murmure ; le Flux révèle sans jamais tout résoudre. Le monde ne donne jamais toutes ses réponses.