

# Résumé des règles

Les règles sont à appliquer avec flexibilité, en faisant confiance au génie de la tablée.

## Création de personnage

Chaque joueuse imagine une personne qui peut être de tout âge, toute apparence, handicapée ou valide, humaine, humaine-animale ou animale intelligente. Elle lui choisit un nom, une Vocation, une Qualité.

*Conseil : invitez chaque joueuse à décrire en détails son personnage, sa Vocation, sa Qualité et son bâton de marchebranche.*

## Qui dit quoi ?

Confidence interprète le décor et les figurants, les joueuses interprètent leurs personnages.

Quand on doit raconter un souvenir d'un marchebranche, Confidence propose toujours à la joueuse de le raconter, sauf s'il s'agit d'une carte du tarot de l'oubli (cf. TAROTS p. 87).

*Conseil : incorporez les hypothèses, suggestions et spéculations des joueuses dans votre interprétation du décor et des figurants.*

## Démarrer

Confidence décrit un lieu de départ et ses habitants. Ils offrent toujours le 🍷 gîte et le 🍷 couvert aux marchebranches.

*Conseil : utilisez la table de 🏠 lieux et de 🌤️ climats comme inspiration pour le lieu ; et les diverses tables de 🧑 figurants pour les habitants.*

## Quêtes

Confidence tire trois 🧞 figurants et attribue à chacun une 📖 situation dramatique qui les amène à confier une quête aux marchebranches. Confidence tire ensuite une 🧙 entourloupe pour un ou deux d'entre eux.

*Conseil : liez les quêtes entre elles par un décor, un figurant ou un intérêt en commun.*

## Péripéties

Confidence propose 1 à 4 péripéties par quête et 1 à 4 obstacles ou lancers de dé par péripétie. Les marchebranches peuvent aussi vivre des péripéties hors quêtes pour guérir leurs moisissures ou gérer leurs projets personnels.

*Conseil : utilisez la table des 🧑 aventures et des 🧑 péripéties comme inspiration.*

## Lancer le dé

Pour participer à une action, un marchebranche doit avoir la bonne idée/interprétation/Vocation/Qualité/souvenir/Talent caché/compagnon/équipement/moisissure.

On fixe un seuil de réussite égal au nombre de marchebranches impliqués dans l'action, avec un maximum de 4.

Pour une tablée de 2 joueuses : seuil = nombre de marchebranches impliqués × 2 (plafonné à 4)

Pour une tablée de 1 joueuse : seuil = 4

La joueuse dont le marchebranche coordonne l'action lance un dé.



Score = 1 : c'est une **réussite critique**.



Score ≤ seuil : c'est une **réussite simple**.



Score entre [seuil + 1] et 5 : c'est un **échec ou une [réussite + moisissure]** (au choix de la joueuse)



Score = 6 : c'est un **échec définitif**.

*Conseil : les marchebranches peuvent emporter une réussite automatique sans lancer le dé, à condition d'avoir une excellente idée ou d'encaisser une moisissure.*

## Moisissures

Une moisissure est une transformation négative du marchebranche ou d'un de ses compagnons ou équipements liés.

Un marchebranche qui participe au meurtre ou à la mort (même par inaction) d'un humain, d'un animal ou d'une créature encaisse une moisissure et reçoit un souvenir de la personne qui est morte.

Un marchebranche niveau 0 ou saturé en moisissure quitte la confrérie des marchebranches s'il encaisse une moisissure supplémentaire. Sa joueuse peut toujours interpréter le personnage en tenant compte de sa moisissure, mais ne peut plus participer aux lancers de dés. Il faut jouer une péripétie pour le faire redevenir marchebranche.

*Conseil : une moisissure ne ridiculise pas un personnage. Demandez toujours si ça va.*

## Cartes de tarot

La carte revient à un des marchebranches qui a le plus bas niveau.

Confidence tire une  situation dramatique et décrit la carte en fonction de la situation tirée.



Sur 1-3, la carte est tirée à l'endroit: la joueuse peut inventer un souvenir à partir de la situation.



Sur 4-6, elle est tirée à l'envers: Confidence raconte le souvenir.

Lire une carte du tarot de l'oubli permet de passer un niveau.

*Conseil : liez les souvenirs entre eux.*

## Passer un niveau

Un marchebranche passe un niveau quand il lit un tarot de l'oubli. Il peut alors changer de Vocation et de Talent caché. Il gagne un nouveau Talent caché et un nouvel emplacement de compagnon lié et d'équipement lié. Il peut de suite se lier avec un compagnon ou un équipement trouvé pendant l'aventure.

## Entre-deux-quêtes

Les marchebranches vivent un moment d'introspection.

Il se produit une aggravation pour une quête laissée en suspens.

Une nouvelle quête est proposée, ainsi on revient à un total de trois quêtes en cours.

*Conseils : profitez de ce moment pour connaître leur avis sur la situation et s'inspirer de ce que disent les marchebranches.*

*Concernant les quêtes achevées, on peut consulter la table des  jugements après une quête ou celle des  conséquences des quêtes achevées.*

## Fin de séance

Les joueuses disent comment elles ont trouvé la séance et si elles ont des souhaits pour la suivante.

*Conseil : demandez aux marchebranches leurs intentions pour la prochaine fois, et préparez vos prochains lieux en fonction de leurs réponses. Remplissez la feuille de route pour la prochaine séance.*

## Pays natal

Le sixième souvenir acquis par un marchebranche lui révèle son pays natal et dévoile les liens entre ses cinq précédents souvenirs. La joueuse choisit entre raconter le souvenir ou laisser Confidence le raconter (dans les deux cas, on peut faire un tirage sur la table des  situations dramatiques).

Ensuite, Confidence demande au marchebranche s'il retourne ou non dans son pays natal, fait jouer des péripéties si nécessaire, puis la joueuse conclut la vie de son marchebranche.

