

## De l'aube au crépuscule

Voici un résumé étape par étape de la première session de jeu pour le meneur. Vous êtes évidemment libre de procéder comme il vous convient, mais cette liste vous permettra de ne rien oublier.

1. Présentez le jeu. Il est possible de lire directement le texte d'introduction pp. 5-7 ou le résumé qui suit.
  - ✂ Autrefois le monde magique s'étendait partout, à la vue de tous.
  - ✂ Lors du schisme, les créatures magiques ont été oubliées des humains et se sont réfugiées dans les interstices.
  - ✂ Le cercle des sorcières a été créé pour protéger le monde secret.
  - ✂ L'ère du Crépuscule a débuté. La magie s'épuise et personne ne peut rien y faire, même pas les sorcières.
  - ✂ Bientôt ce sera la fin du monde secret et de celles et ceux qui le peuplent.
2. Présentez les sorcières. Il est possible de lire directement le texte p. 35 ou le résumé qui suit.
  - ✂ Les sorcières sont des habitantes du monde secret appelées par les 22 arcanes du tarot obscur.
  - ✂ Leur fonction est de protéger le monde secret de l'extérieur et de lui-même.
  - ✂ Elles sont parmi les plus puissantes des créatures surnaturelles.
  - ✂ Tous les arcanes ne sont pas attribués actuellement. Certaines sorcières sont mortes, d'autres portées disparues, d'autres encore ont renoncé à leur fonction et n'ont pas encore été remplacées.
  - ✂ Chacune dispose d'un sanctuaire dont elle contrôle les accès, et qui pourrait peut-être résister au Crépuscule.
  - ✂ Chaque sanctuaire ne peut accueillir, au mieux, qu'une poignée d'individus.
3. Ouvrez un **tableau des préférences** (cf. p. 19) et commencez à le compléter ensemble, en sachant qu'il est possible d'y revenir à n'importe quel moment.
4. Présentez le **voile noir**, la **confirmation silencieuse** et indiquez les **recommandations complémentaires** p. 19.
5. Présentez les **pierres vives** : six symboles liés aux règnes élémentaires (animal, végétal, minéral, humide, vaporeux, aérien), sur deux séries de pierres, une claire et une sombre.
6. Présentez les **héritages** dans les grandes lignes et laissez les joueuses choisir le leur.
  - ✂ **Membre de la cour lunaire** : mammifère humanoïde aristocrate et lunaire.
  - ✂ **Elfe lucane** : créature diaphane, ailée et chitineuse de la forêt éternelle.
  - ✂ **Golem de cristal** : être minéral multicolore, ancien esclave des anges.
  - ✂ **Lio-kai** : un corps humain, une tête d'hippocampe, et un sens certain de la fête.
  - ✂ **Héritier** : humain déroutant doté d'un « truc en plus »
  - ✂ **Enfant sans âge** : âme immortelle prisonnière d'un corps prépubère.
  - ✂ **Racaille des interstices** : lutin ou korrigan vivant dans les déchets humains.
  - ✂ **Faune** : personnage à pattes de chèvre en guerre pour le vivant.
  - ✂ **Suie** : créature obscure et dérangeante née de la magie consumée.
  - ✂ **Demi-démon** : individu à tête de poisson, affectionne carrefours et contrats.
  - ✂ **Serpentine** : femme reptile mystique, gardienne du serpent des destinées.
  - ✂ **Sang-de-géant** : colosse glacé descendant du premier peuple.
7. *Prenez une courte pause si besoin.*
8. Présentez les **arcanes** dans les grandes lignes et laissez les joueuses choisir le leur.
  - ✂ **L'écuier** n'est pas une sorcière, mais un individu qui a fait le vœu de les aider.
  - ✂ **Silence** est la sorcière de la mort, du changement et des végétaux.
  - ✂ **La Plume** est la sorcière de la justice, des pactes et des minéraux.
  - ✂ **La Fontaine** est la sorcière du soin, de la compassion et des liquides.

- ✂ **La Spirale** est la sorcière du voyage, de l'imprévu et des machines.
  - ✂ **La Constellation** est la sorcière des présages, des secrets et de l'obscurité.
9. Une fois héritage et arcane choisis, confiez aux joueuses leurs fiches de sorcières afin qu'elles puissent les compléter, effectuer les choix, les tirages et répondre aux questions proposées. Laissez les traits de côté, ils seront précisés plus tard.
  10. Si les réponses à certaines questions ne viennent pas tout de suite, il sera possible d'y revenir plus tard.
  11. Le cas échéant, précisez avec les joueuses les éléments de contexte qui semblent utiles parmi les **figurants**, **objets**, **lieux** et **groupes** du jeu.
  12. Invitez les joueuses à présenter leurs sorcières, cela les aidera lors du choix de leurs liens.
  13. Posez aux joueuses les **questions préalables** relatives au Crépuscule p. 63.
  14. *Prenez une courte pause si besoin.*
  15. Lisez ensemble les **questions existentielles** qui travaillent les sorcières p. 65. Les joueuses sont libres d'y répondre tout de suite ou de se réserver pour plus tard.
  16. Présentez les **traits** p. 66 et laissez aux joueuses le temps de les répartir.
  17. Présentez les **mécaniques** de jeu:
    - ✂ Une action réussit, mais impose un tirage si elle est risquée ou effectuée sous contrainte (à noter: un état ou une faiblesse pertinents peuvent provoquer un tirage, mais ne retirent alors pas de coche au décompte)
    - ✂ Tirer des pierres = trait (+1 si grimoire).
    - ✂ Compter les coches = pierres claires du tirage; +1 si affinité; +1 par lien/artefact activé; -1 si la faiblesse est pertinente; -1 par état pertinent.
    - ✂ Placer les coches dans la liste de résolution (la dernière ligne ne s'applique qu'aux sortilèges).
    - ✂ Le meneur décrit les conséquences et peut, si cela est pertinent, y intégrer un des résultats non cochés.
  18. Effectuez le tirage pour déterminer la **catégorie** du premier récit p. 139. Retirez en cas de triple pierre sombre.

*Si vous avez l'intention de jouer le récit au cours de la même session, prenez une longue pause. Sinon il s'agit d'un bon moment pour terminer la session. En tant que meneur, c'est aussi le bon moment pour effectuer un léger travail de préparation en suivant ces quelques étapes supplémentaires:*
  19. Noter les fragments de crépuscule mentionnés par les joueuses et choisir des aspects dans les listes indiquées pour les préciser.
  20. Dessiner la carte relationnelle des éléments déjà définis par les joueuses.
  21. Remplir les blancs de l'amorce de jeu avec ces éléments.
  22. Définir un lieu de démarrage et lui donner un caractère fort (vous pouvez vous aider des tableaux proposés p. 97).

