

Enfin, on peut compléter les règles de péripéties en voyage en laissant les joueuses décider des événements. Lorsque quelque chose se passe durant une ronde de voyage, une joueuse raconte le début de l'évènement comme suit :

La joueuse tire deux éléments (nature et circonstances) dans les tables suivantes (ou la maîtresse de jeu qui lui confie ensuite les termes). La joueuse peut s'en emparer pour créer une scène de son inspiration, dans laquelle elle peut placer des éléments de jeu qu'elle voudrait voir apparaître. Elle ne sait pas qu'elle est la gravité réelle de la péripétie et peut ainsi inventer sans contrainte. La maîtresse de jeu reprend la main au moment naturel où elle pourrait poser la fatidique question « Que faites-vous ? » et gère toute la fin de la scène comme elle le ferait normalement – toutes les joueuses participent alors normalement, y compris celle à l'origine de la péripétie.

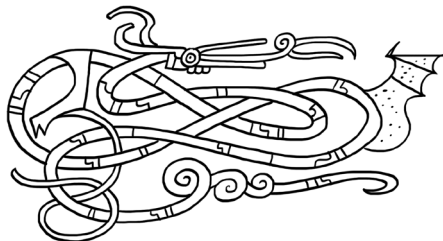
Toutes les joueuses devraient pouvoir inventer des péripéties à tour de rôle, mais trois remarques importantes :

La maîtresse de jeu ni le groupe ne devraient jamais stigmatiser une joueuse qui ne souhaite pas prendre la main.

Une joueuse doit pouvoir rester dans le domaine du confort, être aussi précise et complète ou aussi rapide et évasive qu'elle le souhaite. La maîtresse de jeu doit s'adapter à ses propositions.

Enfin, c'est toujours la maîtresse de jeu qui a le dernier mot sur une description : elle peut modifier, effacer, transformer les détails d'une péripétie pour maintenir la cohérence de son univers – cela peut faire l'objet d'une (courte) négociation avec la joueuse, mais la maîtresse de jeu décide au final.

UN PETIT CONSEIL POUR LES JOUEUSES : toutes les péripéties n'ont pas besoin de viser les personnages. C'est souvent un bon moyen de mettre en scène des figurants ou des créatures qui sont elles-mêmes en galère. C'est aussi le moment de faire intervenir des thèmes ou des idées qu'on meurt d'envie de voir en jeu. Il ne faut pas forcément penser ennuis ou difficultés – on peut faire confiance à la maîtresse de jeu pour ajouter ces éléments si besoin – mais découverte du monde.



Id66	Nature de la péripétie	Circonstances de la péripétie
11	Accident	Animal (Avertissements, Bêtes sauvages, Proies et chasseurs, Restes, Troupeaux)
12	Alarme	Célébrations (Famille et amis, Fête et foire, Politique et diplomatie, Procession religieuse, Victoires et défaites)
13	Casse	Ciel (Augures, Coup de vent, Nuages menaçants, oiseaux et bêtes volantes, Orages violents)
14	Coïncidence	Commerce (Artisans et producteurs, Caravane, Comptoirs et marchés, Marchands et voleurs, Réserves et greniers)
15	Complication	Communauté (Nomades, Non humains, Politique, Secrets, Village)
16	Contretemps	Construction (Murailles, Piège, Pont et aqueduc, Quais, Tour)
21	Danger	Créatures (Bête volante, Créature inconnue, Horreur indicible, Monstre terrifiant, Prédateur en chasse)
22	Découverte	Culte (Culte maléfiques, Mystiques étranges, Rituels, Sanctuaire et abri, Terre sacrée)
23	Détour	Cultures (Champs et vergers, Fermes et villas, Gardiens, Greniers et réserves, Troupeaux)
24	Détresse	Destruction (Désert, Fantômes, Mort, Ruines abandonnées, Zone morte)
25	Dilemme	Domaine (Antre, Entrées et bornes, Repaire, Sentinelles et gardiens, Territoire de chasse)
26	Embuscade	Eaux (Chutes et cascades, Estran, Lac et étang, Marais, Rivières et fleuves)
31	Épreuve	Feu (Cheminées, Élémentaire, Foyer ancien, Incendie, Magie)
32	Évènements	Guérison (Créatures magiques, Herbes de soin, Lazaret, Refuge, Source féerique)
33	Galère	Guerre (Champ de bataille, Défenses et fortifications, Expédition guerrière, Histoire et politique, Mercenaires)
34	Hasard	Habitat (Fortin, Huttes et mas, Troglodytes, Village, Villas et fermes isolées)
35	Incident	Hauteurs (Colline, Crête, Éminence, Mamelon, Ravin et falaise)

36	Intendance	Légendes (Avertissements, Héros, Histoires anciennes, Révélations, Secrets)
41	Interdiction	Magie (Chaos, Effets permanents, Matériaux élémentaires, Mystères incompréhensibles, Zone morte)
42	Menace	Malveillance (Contraintes, Envoûtements, Haine, Maléfices, Violences)
43	Négociation	Mort (Désert hanté, Morts-vivants, Nécropole, Spectres, Tumulus et kurgan)
44	Obstacle	Nature (Anomalie, Désert, Luxuriance et exubérance, Merveille, Toxines et poisons)
45	Opposition	Ombres (Angoisse et terreur, Effets illusoires, Ombres magiques, Replis de terrain, Ténèbres)
46	Option	Oracles (Énigme et mystère, Prévention, Quête, Rêves, Signes)
51	Ouverture	Personnes (Aventurier solitaire, Brigands, Groupe local, Parti de chasse, Sentinelles)
52	Perdition	Ressources (Exploitation et transport, Matériaux élémentaires, Produits rares, Ressources naturelles, Transformation)
53	Péril	Richesses (Butin caché, Filon, Illusion, Munificence, Trésor)
54	Perte	Route (Absence, Chaussée surélevée, Carrefour, Route ancienne, Sentier perdu)
55	Piège	Ruines (Histoire ancienne, Humaines ou non-humaines, Le présent et le passé, Réoccupation et transformation, Signes de catastrophe)
56	Rencontre	Sauvage (Catastrophe naturelle, Chaos, Féerie, Folie, Force de la nature)
61	Retard	Souterrains (Cavernes, Mines, Terrier, Trou, Tunnels)
62	Révélations	Terrain (Coupant, Difficile, Fantasmatique, Instable, Spongieux)
63	Spectacle	Traces (Avertissements, Cris et appels, Empreintes, Impressions, Odeurs)
64	Subterfuge	Végétaux (Forêts, bois et halliers, Fruits et baies, Haies et ronciers, Herbes hautes, Plantes étranges)
65	Traquenard	Vestiges (Borne, Cadavres, Histoire, Pierres sculptées, Statue)
66	Trouvaille	Voyage (Caravane, Comptoir, Havre, Passage et carrefour, Pèlerins)

La maîtresse de jeu détermine ensuite la gravité de la péripétie, voire un rebondissement supplémentaire.

2d6	Gravité de la péripétie
2	Assistance (aide, hospitalité, faveur, secours, etc.)
3-4	Indications (guides, informations, conseils, augures, indices)
5-6	Perte de temps (difficulté, complications, évènement)
7-9	Dangers (risques réels, pertes de ressources, combat forcé)
10-11	Déclencheur (réaction en chaîne, danger persistant, à suivre sur les rondes suivantes...)
12	Fil rouge (la péripétie est directement liée à l'objectif des personnages et donne l'initiative à leurs ennemis)

1d20	Rebondissements
1	Bizarrie incompréhensible
2	Casse de matériel
3	Catastrophe soudaine
4	Déplacement de l'action
5	Deux ex Machina, nouveau figurant
6	Dommages collatéraux
7	Effet magique
8	Évènement inattendu ou indépendant
9	Galère personnelle
10	Horreur
11	Intervention extérieure
12	Intervention mystique, divine, spirituelle
13	Monstre errant
14	Nouvel adversaire
15	Provocation, alarme
16	Qui perd gagne
17	Réaction en chaîne
18	Séparation
19	Tragédie
20	Traîtrise, changement d'alliance