

FIREBRANDS

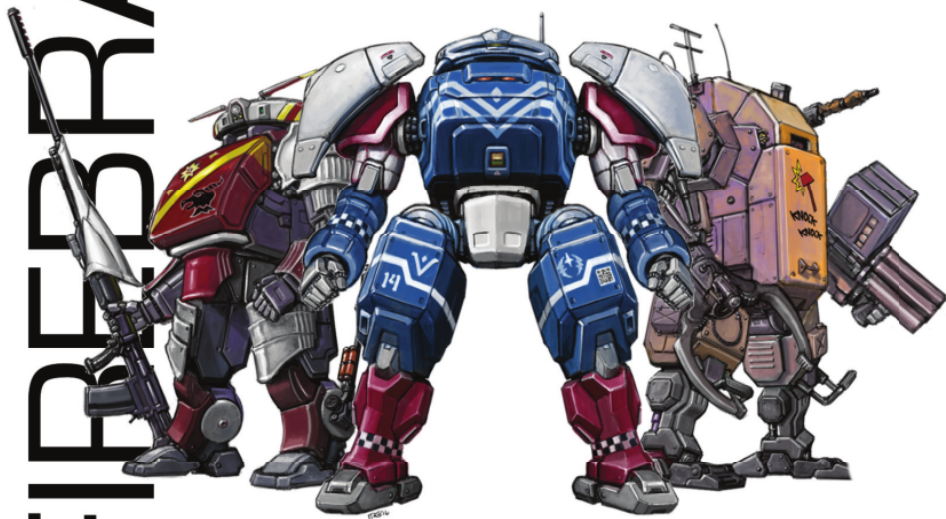
MOBILE FRAME
ZERO

Nous sommes en CS 0245

L'humanité s'est propagée dans la Voie Lactée, utilisant la technologie des portes de transit interstellaire pour coloniser la galaxie. Les Mobiles Frames sont de puissants robots de combat, de travail et de manutention que les humains ont emportés avec eux.

Tu es un romantique, un as, un pilote de Mobile Frame, embarqué dans une guerre de l'ombre pour le futur du système Bantral.

Combats tes amis ! Allie toi à tes rivaux ! Tombe amoureux de tes ennemis !



Mobile Frame Zero : Firebrands est un jeu rôle conçu comme un Party Game par D. Vincent Baker. Il se déroule dans l'univers de Mobile Frame Zero créé par Joshua A.C. Newman.

Pour jouer, tu auras besoin de 3 à 5 joueuses, une copie de ce livret par joueuse et une poignée de pièces de monnaie.

3 - 5 joueuses



1 - 3 heures



Âge

15+

FIREBRANDS

UN PARTY GAME PAR
D. VINCENT BAKER

MOBILE FRAME
ZERO



CRÉDITS

Mobile Frame Zero : Firebrands est un jeu de rôle créé par D. Vincent Baker, ©2016.

Basé sur *Mobile Frame Zero : Rapid Attack* et *Mobile Frame Zero : Intercept Orbit*,[™] Joshua A.C. Newman publié par Glyphpress.

La traduction française a été réalisée par JO Volsung, taulier du podcast 2d6plusCool, JC Nau un rôliste au grand cœur et Matthieu B qui publie le blog « C'est pas du Jdr ». Cette traduction a été réalisée avec l'aimable autorisation de messieurs Vincent Baker et Joshua A.C. Newman : un immense merci à vous deux !

L'illustration de la couverture a été brillamment conçue par le génial et altruiste Fabrisson. Les autres illustrations sont de Richmond Gan, avec son aimable autorisation.

Relecteurs : Peggy Landreal, Nicolas « Gulix » Ronvel, Côme Martin et Glitch Bliss

Ce texte a été publié pour la première fois en janvier 2019 sur www.firebrands.fr

MOBILE FRAME ZERO

Nous sommes en CS 0245. L'humanité s'est propagée dans la Voie Lactée, utilisant la technologie des portes de transit interstellaire pour coloniser la galaxie. Les Mobiles Frames sont de puissants robots de combat, de travail et de manutention que les humains ont emportés avec eux.

Tu es un romantique, un as, un pilote de Mobile Frame, embarqué dans une guerre de l'ombre pour le futur du système Bantral.

L'objectif du jeu est de mettre une belle pagaille, de fourrer nos personnages dans des embrouilles inextricables !

Pour jouer, tu auras besoin :

- ❖ de 3 à 5 joueuses¹
- ❖ de 1 à 3 heures de jeu
- ❖ d'un exemplaire du jeu par joueuse
- ❖ d'une feuille de papier par joueuse
- ❖ d'une poignée de pièces de monnaie et de crayons



firebrands.fr

¹ Ce livret parle au masculin des personnages et au féminin des joueuses. Il s'agit bien entendu uniquement d'une convention d'écriture pour les distinguer clairement. Le jeu n'impose aucun genre aux personnages ou aux participants.

NOTES DES TRADUCTEURS

Merci d'avoir téléchargé *Mobile Frame Zero : Firebrands* ! Nous espérons que tu t'amuseras autant que nous avec ce jeu.

Cette traduction a été menée par des passionnés pour un public désirant découvrir et jouer au jeu. Nous avons veillé à préserver le texte original de Vincent Baker tout en apportant à la marge des conseils tirés de nos parties.

Si tu as des remarques à propos de cette version, dis-toi que tu es légitime pour nous les faire parvenir et que nous attendons tes retours avec impatience.

Bon jeu !

C'EST UN PARTY GAME

Vincent Baker a conçu *Mobile Frame Zero : Firebrands* comme un jeu de rôle accessible, rapide et fun. C'est un jeu de société où l'on raconte une histoire ensemble à travers de la vie de nos personnages. Un jeu de société idéal pour jouer dans une ambiance détendue pour des parties de 1 à 3 heures. Réunis le matériel nécessaire, de 3 à 5 joueuses, et en avant !

Si tu as déjà joué à des jeux de fiction collaborative, tu remarqueras que la structure de MFZF est un peu particulière : les joueuses sont guidées, tout en étant libres d'inventer leurs propres propositions.»

À TON TOUR, CHOISIS UN JEU !

Mobile Frame Zero : Firebrands est composé de 9 jeux. Chaque jeu va te guider à l'aide de phrases dans lesquelles il te suffira de remplir les blancs laissés à ton intention.

A ton tour de parole, choisis le jeu qui te plaît le plus et propose-le aux autres joueuses ! Choisis toujours le jeu qui te semble le plus amusant à jouer.

En jouant, tu en apprendras plus sur les personnages des autres joueuses. Qui ils sont. Quelles sont leurs vraies natures, leurs engagements. Ce qui compte pour eux. Ce sur quoi ils peuvent transiger et ce sur quoi ils ne peuvent pas.

Le but du jeu est de créer des embrouilles inextricables : combattre ses amis, s'allier à ses rivaux et tomber amoureux de ses ennemis. Ce n'est pas une obligation : le jeu est conçu pour créer des émotions et des scènes intimes entre ton personnage et les autres. Mais au final il se peut qu'aussi passionnés soient vos échanges, tes ennemis demeurent toujours tes ennemis !

MOBILE FRAME ZERO FIREBRANDS

D. VINCENT BAKER

Intro : Le système Bantral n'est pas en guerre	4
Comment jouer	5-7
Les factions	8-10
Jeu : Solitaire	11-12
Jeu : Un Débat animé	15-16
Jeu : Une Course-poursuite	17-18
Jeu : Une Conversation autour d'un repas	19-20
Jeu : Une Danse	21-22
Jeu : Une Mêlée générale	23-24
Jeu : Croiser le fer	25-26
Jeu : Un Moment volé	27-28
Jeu : Une Escarmouche tactique	29-30
Annexes	31-34

INTRODUCTION

LE SYSTÈME BANTRAL N'EST PAS EN GUERRE.

Bantral n'a jamais été une colonie riche, jusqu'à récemment. La planète disposait de ressources suffisantes pour maintenir une petite colonie humaine, mais elle n'exportait aucune ressource de valeur.

Les entreprises ayant investi dans sa colonisation ne trouvaient rien à redire dans sa gestion. Dans les halls de commerce de l'Union Solaire, on pouvait acheter des parcelles de terres sur Bantral pour une bouchée de pain. Elles ne coûtaient rien et ne rapportaient rien.

On pouvait miser « tous ses lopins de terres sur Bantral » lors d'un pari au golf, juste pour rire. Ou les offrir en cadeau à un ami pour lui faire une farce.

Cependant, des chercheurs ont récemment fait une découverte majeure dans un obscur laboratoire de biochimie : les caractéristiques de l'écosystème de Bantral sont alors passées de « simple curiosité scientifique » à « une source inépuisables de richesses ». Les parcelles sur Bantral ne sont plus une note de bas de page sur les bilans financiers de leurs possesseurs.

Descendantes des premiers colons de Bantral, les nobles familles Bantraeshs furent contraintes de remettre le pouvoir et l'administration entre les mains des bailleurs terriens d'outre-planète, autoproclamés « Propriétaires ». Le passage de relais se fit dans la joie, le calme et l'enrichissement mutuel.

Quelques prises de bec isolées sont à déplorer. bien sûr, Mais aucune résistance sanglante, non ; aucune guerre amère et prolongée opposant l'aristocratie Bantraesh destituée et les Propriétaires, quoi qu'en disent les rumeurs.

Quand les Propriétaires menacent d'employer la violence pour contraindre une ancienne dynastie à abandonner ses terres, et qu'ils recrutent ses membres pour en faire des guides et des amuseurs, cela se fait « dans la joie ». Quand ils leur offrent un misérable salaire en échange, « l'enrichissement est mutuel ».

Et lorsqu'un groupe d'ardents dissidents Bantraeshs réplique en attaquant des Propriétaires pour récupérer des armes et du matériel en vue des futures batailles, que des insurgés profitent de cette aubaine pour envahir une usine de traitement biochimique, et que les Propriétaires répriment ces actions en instaurant la loi martiale, il s'agit de « quelques prises de bec isolées ».

Admettre que Bantral est en guerre conduirait à l'intervention de l'Autorité de Transit Terrienne (ATT). L'ATT enverrait immédiatement ses forces de médiation et de maintien de la paix. Mais alors personne ne pourrait plus s'enrichir en exploitant les richesses de Bantral, à l'exception de l'ATT.

COMMENT JOUER

Le jeu se joue avec 3 à 5 joueuses. La partie dure une heure, plus si tu le souhaite. Chaque joueuse a besoin d'une copie de ce livret de jeu.

L'objectif du jeu est de **créer des embrouilles inextricables**. De tomber amoureux de ses ennemis, de s'allier à ses rivaux et de combattre ses amis.

Pour débiter la partie, **présente ton personnage**.

Pendant la partie, nous jouons chacune à tour de rôle. Lorsque vient ton tour, **choisis un jeu et joue**. Nous faisons au moins un tour de table, ou plus si nous le souhaitons.

Pour terminer la partie, nous répondons aux **questions restées en suspens** que nous avons créé en jouant.

PRÉSENTE TON PERSONNAGE

Nous faisons un tour de table pour présenter nos personnages.

À ton tour, choisis pour ton personnage une **faction**, trois **qualités séduisantes** et un **nom**. Annonce tes choix. Nous avons besoin d'au moins un personnage par faction : veille à prendre en compte le choix des autres joueuses avant toi.

Écris ces informations sur une feuille pliée en deux pour que tout le monde puisse les voir et se rappeler qui est ton personnage.

JOUE AUX JEUX

Pour débiter la partie, tout le monde se rend à la page 11 et joue au **Solitaire**. Ensuite, nous choisissons qui débute et faisons au moins un tour de table.

À ton tour, choisis un jeu et suis les instructions du jeu à la page indiquée :

❖ Solitaire	page 11	1 joueuse
❖ Un débat animé	page 15	2 joueuses
❖ Une course-poursuite	page 17	2 joueuses
❖ Une conversation autour d'un repas	page 19	3-5 joueuses
❖ Une danse	page 21	3-5 joueuses
❖ Une mêlée générale	page 23	toutes les joueuses
❖ Croiser le fer	page 25	2 joueuses
❖ Un moment volé	page 27	2 joueuses
❖ Une escarmouche tactique	page 29	3-5 joueuses

A toi de choisir le jeu qui te plaît le plus ! Quand tu ne joues pas avec les autres, tu peux jouer seule à un **Solitaire**.

COMMENT JOUER

NOTES DES TRADUCTEURS : RÈGLE GÉNÉRALE

Tu peux te contenter de lire fidèlement les textes proposés par les mini-jeux et compléter les blancs s'il y en a. Tu peux également proposer tes propres options. Mais tu dois autant que possible respecter l'esprit du jeu et essayer de ne pas contredire ce qui est écrit dans ses instructions.

Dans les deux cas, tu peux toujours ajouter librement des détails aux questions et défis proposés.

N'oublie pas que tu peux toujours demander de l'aide aux autres joueuses

Il vaut mieux une réponse banale ou clichée plutôt que de gâcher son plaisir.

NOS DEVOIRS

Joue détendu, sois fair-play et laisse toujours les autres prendre leurs propres décisions.

Quand tu choisis une autre joueuse pour un jeu, essaie de privilégier celle qui a le moins participé pour l'instant.

Ton objectif au cours de la partie est d'essayer de mettre ton personnage dans des embrouilles inextricables vis-à-vis des autres personnages.

Lorsqu'une joueuse te pose une question au sujet de ton personnage ou de la situation actuelle, réponds-lui. Si tu ne connais pas la réponse, invente-la. Tu peux demander de l'aide aux autres si tu n'as pas d'idée.

MORT D'UN PERSONNAGE

La mort de ton personnage ne te prendra jamais par surprise - mais ton personnage pourra bel et bien être tué pendant la partie. Si cela arrive, tu peux en créer un nouveau, incarner un personnage secondaire, ou continuer à jouer sans personnage, en posant et en répondant à des questions, et en participant aux jeux qui requièrent un public.

FIN DE LA PARTIE

Une fois que nous aurons fait un premier tour de table en jouant aux jeux, n'importe quelle joueuse pourra décider de terminer la partie. Attends pour cela la fin d'un jeu.

Pour terminer la partie, nous faisons un dernier tour de table.

À ton tour, tu peux poser une question restée en suspens à propos du destin des personnages. Dis-nous quelles sont selon toi les suites possibles. Nous pouvons tous contribuer. Ensuite nous votons pour désigner quelle suite deviendra vraie. Si tu n'as pas de question à poser, passe ton tour.

NOTES DES TRADUCTEURS

Cette page est un ajout : ces deux chapitres sont en partie tirés d'autres jeux dérivés de *Mobile Frame Zero : Firebrands* et de notre envie de promouvoir le respect et le confort en jeu.

RESPECT, CONFORT ET CONSENTEMENT

Le jeu parle d'amour, de romance, de vulnérabilité et de danger.

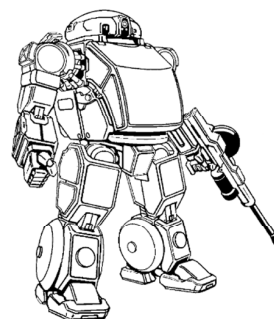
- ❖ Les mini-jeux sont conçus dans le respect du consentement et du confort émotionnel des joueuses.
- ❖ N'introduis pas des thèmes ou une imagerie que tu sais pouvoir être problématique pour les autres.
- ❖ Le but du jeu est de s'amuser, tomber amoureux, se battre et se trahir. Pas d'embêter les autres.
- ❖ Avant la partie, discute avec les autres joueuses des sujets qui ne devront pas être abordés dans l'histoire et des sujets qui peuvent être abordés mais qui ne seront pas racontés dans le détail.
- ❖ Place au centre de la table un bout de papier sur lequel tu traces une croix : à tout moment de la partie, n'importe qui peut se saisir de ce bout de papier pour supprimer un contenu de l'histoire sans nécessairement avoir à se justifier.

DIVERSIFIEZ VOS PERSONNAGES

Ton personnage est explicitement autorisé à être :

- ❖ Féminin, masculin, trans, non binaire, de genre ambigu ou gender queer de la manière que tu souhaites.
- ❖ Blanc, noir, marron, ou n'importe quelle origine, couleur ou peuple que tu souhaites.
- ❖ Païen, Juif, Musulman, Chrétien, Athée, ou n'importe quelle religion ou conviction
- ❖ Hétérosexuel ou queer, allo ou ace. Note que la romance et le sexe peuvent avoir un impact dans la partie, mais il revient toujours à toi de choisir où, avec qui et dans quelles circonstances tu souhaites y participer ou non.
- ❖ Vieux, jeune, ou de l'âge que tu souhaites au-dessus de la majorité sexuelle.
- ❖ Pauvre, riche, ou de n'importe quelle classe que tu souhaites
- ❖ Physiquement ou neurologiquement typique ou atypique, comme tu souhaites.

FACTION : LES BANTRAESH



Les Bantraesh sont les familles aristocratiques de Bantral. Tu es un prince guerrier héritier d'une famille de nobles, tu es un pilote de Mobile Frames talentueux, et les Propriétaires d'outre-planète t'ont volé ton patrimoine et tes richesses. Tes parents t'ont enseigné que la richesse de Bantral appartient aux Bantraesh.

Les Bantraesh de ta famille sont tes **amis**. Les Bantraesh des autres familles sont tes **rivaux**. Les Propriétaires et les Révolutionnaires sont tes **ennemis**.

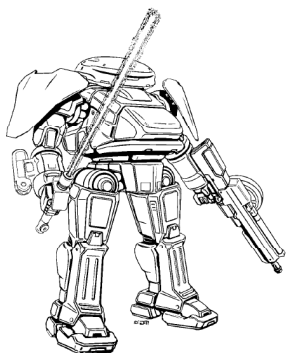
- ❖ Choisis trois **qualités attrayantes**. Tu es : beau, cultivé, enthousiaste, ardent, radieux, passionné, riche, sévère, fort.
- ❖ Choisis un **prénom** facile à mémoriser. Tu peux utiliser ton propre prénom si tu le désires.
- ❖ Choisis aussi un **nom de famille**.

Les Mobile Frames sont des robots destinés au combat et au labeur terrestre. L'humanité les a utilisés pour coloniser la galaxie. Ton Mobile Frame est un modèle militaire, probablement un Chub, construit sur mesure, armé et blindé avec grand style, frappé des couleurs et des armoiries de ta maison.

Tes soldats sont tes frères et tes sœurs, tes cousins et cousines, et les gardes de ton domaine. Considère-les comme tes chevaliers ; tes serviteurs ; tes fidèles guerriers.

Écris ces informations sur une fiche pliée en deux et pose-la sur la table.

FACTION : LES PROPRIÉTAIRES



Selon les lois de l'Union Solaire, les richesses de Bantral reviennent aux Propriétaires légaux. Tu es un pilote de chasse Mobile Frame, et ton objectif est de défendre et de garantir leurs droits.

Les Propriétaires, leurs soldats et leurs officiers sont tes **amis**. Officiellement, les Bantraesh sont tes **rivaux**, mais lorsque tu les retrouves sur le champ de bataille, ils deviennent tes **ennemis**. Les Révolutionnaires sont tes **ennemis**.

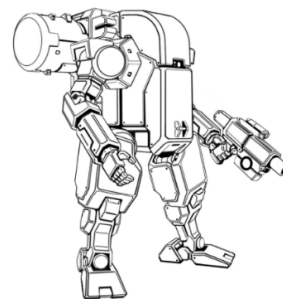
- ❖ Choisis trois **qualités attrayantes**. Tu es : sûr de toi, tiraillé, cultivé, élégant, amical, généreux, bienveillant, raffiné, fascinant, réfléchi.
- ❖ Choisis un **prénom** facile à mémoriser. Tu peux utiliser ton propre prénom si tu le désires.
- ❖ Choisis le **nom de ta compagnie**, le **nom/numéro de ton unité**, et l'**indicatif de ton escadron**.

Les Mobile Frames sont des robots destinés au combat et au labeur terrestre. L'humanité les a utilisés pour coloniser la galaxie. Ton Mobile Frame est un modèle militaire haut de gamme, probablement un Osprey. Ses armes et son armure ont été conçus sous ta supervision ; tes souhaits ont été respectés à la lettre. Il porte l'insigne de ta compagnie et ton grade militaire.

Tes soldats sont des militaires de carrière employés par les Propriétaires - tout comme toi. Considère-les comme une unité militaire sous ton commandement.

Écris ces informations sur une fiche pliée en deux et pose-la sur la table.

FACTION : LES RÉVOLUTIONNAIRES



Lorsqu'une guerre secrète a éclaté entre les Propriétaires d'outre-planète et les Bantraesh, le peuple de Bantral en a profité pour se soulever. Tu es un capitaine révolutionnaire, un pilote de Mobile Frame hors pair. Tu combats pour la liberté - contre le joug des tyrans dynastiques et contre celui des dirigeants d'outre-planète. Selon toi, les richesses de Bantral n'ont qu'un seul vrai propriétaire : le peuple.

En principe, les Bantraesh et les Propriétaires sont tes **ennemis** - mais en pratique, ces deux factions comptent des individus, des familles et des escadrons moins belliqueux ; tu y comptes donc des **rivaux** et des **amis**. Et si les révolutionnaires sont tous tes **amis** en principe, certains d'entre eux sont tes **rivaux** et tes **ennemis**.

- ❖ Choisis trois **qualités attrayantes**. Tu es : charmant, fringant, dévoué, terre-à-terre, drôle, généreux, idéaliste, inspirant, chaleureux, déterminé.
- ❖ Choisis un **prénom** facile à mémoriser. Tu peux utiliser ton propre prénom si tu le désires.
- ❖ Choisis ton **occupation** - ta profession, la manière dont tu occupes tes journées. Choisis-en une qui t'amènera à côtoyer quotidiennement les Bantraesh, les Propriétaires, ou les deux.

Les Mobile Frames sont des robots destinés au combat et au labeur terrestre. L'humanité les a utilisés pour coloniser la galaxie. Ton Mobile Frame est un robot de travail recyclé, probablement un modèle Hi-Leg ou Commissar. Il a été réparé maintes et maintes fois ; ses armes et son armure sont un patchwork de systèmes de fortune dépareillés. Il ne porte aucun insigne, mais il est peut-être orné d'un symbole de révolte, de justice ou de liberté.

Tes soldats sont tes frères et sœurs d'armes au sein de la Révolution, des travailleurs bien décidés à se battre pour leurs droits et pour l'autodétermination. Considère-les comme des amis et des collègues poussés dans leurs derniers retranchements.

Écris ces informations sur une fiche pliée en deux et pose-la sur la table.

SOLITAIRE

CONFIGURATION

Tu joues seul, en silence. Utilise la section dédiée à ta faction.

JOUER AU SOLITAIRE

Choisis un événement, puis choisis ce qui s'est passé ensuite.

FIN

En raison de ces événements, **les autres personnages peuvent désormais déceler** un petit quelque chose, **un détail notable** dans ton humeur, dans tes actes, dans ton apparence. Décide de quel détail il s'agit. La prochaine fois que tu participes à un jeu, raconte ce détail aux autres joueuses.

En raison de ces événements, il se peut qu'un bruit coure sur ton compte - il peut s'agir d'une information, d'une rumeur, ou d'un rapport d'espionnage - et **tout le monde en a entendu parler**. À toi de décider si le bruit coure ou non. Si oui, au début du prochain jeu (que tu y participes ou non), raconte ce qui se murmure sur ton compte.

NOTES DES TRADUCTEURS

Le Solitaire est le premier jeu joué dans une partie. N'oublie pas que tu peux jouer à un Solitaire à tout moment dans la partie quand tu ne joues pas déjà à un jeu.

SOLITAIRE - BANTRAESH

Tu accueilles depuis peu des intrus d'outre-planète dans ton domaine familial
... et ils se sont montrés courtois et fort sympathiques, si bien que tu commences à t'habituer à leur présence.
... et ils consomment vos biens les plus précieux de manière présomptueuse et irréfléchie.
... et ils te traitent comme un serviteur.

Depuis quelque temps, tu rencontres en secret les autres nobles à la tête des familles Bantraesh locales
... et ils se sont avérés chamailleurs, irréfléchis, stupides et jaloux.
... et ils ont accepté de suivre ton plan, mais il faudra d'abord leur montrer des résultats probants.
... et ils ont exigé que tu renonces à tes actions violentes et dangereuses.

Tu t'entraînes avec tes soldats
...et tes soldats se montrent rapides, flexibles et disciplinés.
...et tes soldats sont plus intéressés par la mode et par le style que par l'efficacité guerrière
...et l'autre jour, tu as failli te faire cueillir par un ennemi.

Tu as rôdé sur les grandes routes de transit à la recherche de cargaisons d'outre-planète sans surveillance
... et tu as touché le gros lot : une large cargaison protégée par une minuscule escorte.
... et par hasard, tu as découvert que tu étais toi-même observé.
... et tu as découvert que les outre-planétaires avaient doublé leurs escortes.

Tu as tenté d'obtenir le soutien des révolutionnaires
... et ils ont accepté - mais seulement à condition que tu dénonces publiquement les crimes de ta propre famille.
... et tu les as trouvés négligents, peu coordonnés et mal dirigés.
... et ils ont accepté de se battre à tes côtés avec enthousiasme - en échange d'armes et de provisions.

Tu as emmené les étrangers outre-planétaires à la chasse, la pêche et tu leur as fait visiter ton domaine familial
... et tu t'es arrangé pour les abandonner dans la boue, au beau milieu de basses-terres.
... et tu as grandement apprécié leur compagnie : ils se sont montrés joyeux, reconnaissants et pleins d'entrain.
... et ils se sont comportés en imbéciles et en rustres ; ils ont gâché cette sortie.

Tu as passé du temps avec ta famille proche, pour essayer de faire le point sur les récents événements
... et l'un de tes frères et sœurs t'a exhorté à te battre avec plus d'acharnement.
... et tous tes proches se sont accordés pour dire qu'il fallait supporter ces insultes avec patience, pour mieux se venger des intrus à l'avenir.
... mais ce séjour s'acheva en dispute amère ; toi et ta famille êtes plus divisés que jamais.

SOLITAIRE - PROPRIÉTAIRE

Tu as mené un exercice militaire avec ton escouade
... et ils se sont comportés avec une discipline et un esprit d'équipe exemplaire.
... et ils se sont loupés en beauté, comme les bleus maladroits qu'ils sont.
... et ils sont surmenés : fatigués, désordonnés et impatientes.

Tu es parti en mission de reconnaissance à travers la région avec des guides Bantraesh
... et ils se sont arrangés pour t'abandonner dans une zone défavorisée, en terre inconnue.
... et tu as été frappé par les merveilleux panoramas et par la beauté sauvage de Bantral.
... et ils ont traité leurs serviteurs avec une cruauté despotique et choquante.

Tu as patrouillé afin de maintenir une présence armée
... et un groupe arborant des emblèmes populistes t'a jeté des briques et des ordures.
... et un enfant a couru vers toi pour te hurler de rentrer sur ta planète.
... et un groupe de buveurs attablés dans un débit de boisson t'a acclamé et a trinqué à ta santé.

Tu as escorté des marchandises et de l'équipement le long des grandes routes de transit
... et on a fait feu sur toi de loin, mais tu as poursuivi ta route sans encombre.
... et tu as trouvé une énorme bombe désactivée, cachée sur le bord de la route.
... et tu as fortement apprécié cette sortie : la campagne vallonnée de Bantral est magnifique.

Tu es parti en permission, ce qui t'a permis de te relaxer autour d'un verre avec tes compagnons d'armes
... et tu as constaté que tu n'arrives plus à te détendre comme eux.
... et tu as affronté une bande de Bantraesh en colère, qui t'ont insulté en brandissant des armes.
... et le lendemain, les révolutionnaires ont lancé une bombe incendiaire dans ce bar.

Tu es parti en permission, et tu t'es mêlé au peuple en t'habillant en civil
... et le couteau d'un assassin t'a manqué de peu.
... et tu n'as constaté aucune hostilité à ton encontre, mais plutôt une sorte de gentillesse mêlée de méfiance.
... et tu as vu un vieux noble Bantraesh rouer un subalterne de coups de canne.

Tu as traqué des révolutionnaires, tu les as arrêtés
... et l'un d'entre eux s'est échappé quand ses amis t'ont tendu une embuscade sur le chemin du retour.
... et l'un d'entre eux t'a supplié, si bien que tu l'as remis en liberté.
... et certains d'entre eux étaient équipés d'armes volées aux Bantraesh - ou fournies par ces derniers.

SOLITAIRE - RÉVOLUTIONNAIRE

Tu as cherché à rallier le peuple à ta cause dans cette région, en toute discrétion
... et un agent du contre-espionnage Bantraesh a failli te prendre la main dans le sac.
... et tu es content de l'équipement amassé grâce à l'aide des locaux.
... et certains de tes collègues commencent à avoir hâte de passer à l'action.

Tu as surveillé les convois de ravitaillement et les mouvements de troupe des outre-planétaires
... et selon tes informations, un transport de matériel peu gardé va passer ce soir.
... et ils ont subi plusieurs assauts et plusieurs pertes dernièrement - les futures escortes seront doublées.
... et tu as assisté à une rencontre cordiale entre des Bantraesh et des officiers d'outre-planète.

Tu as tenté de rallier les Bantraesh à ta lutte contre les forces d'outre-planète
... et ils ont rejeté ton offre en rétorquant qu'ils se passeraient de l'aide de la plèbe.
... et ils t'ont promis argent, nourriture et protection - mais pas d'armes.
... et ils t'ont ordonné d'œuvrer pour leur propre cause.

Tu as tenté de rallier les forces d'outre-planète à ta lutte contre les Bantraesh
... et ils t'ont promis de te fournir des armes et des renseignements en échange de ta loyauté future.
... et ils n'ont pas compris la situation, mais ils t'ont fait quelques vagues promesses.
... et tu es reparti de la rencontre avec un coffre plein d'espèces sonnantes et trébuchantes.

Tu as supervisé la transformation de Mobile Frames de travail en Frames de combat
... et c'est un labeur sale, interminable et abrutissant.
... et tu es agréablement surpris et impressionné par l'astuce de tes techniciens et de tes armuriers amateurs.
... et tu es certain d'une chose : les forces ennemies t'écraseront sans peine lors de la prochaine confrontation.

Tu as mené un raid sur des usines et des entrepôts Bantraesh afin d'y récupérer du matériel
... et tu as capturé le Mobile Frame d'un vigile.
... et tu as failli tomber dans une embuscade mortelle ; tu ne dois ta survie qu'à la chance.
... et ta demeure abrite désormais une douzaine de caisses de munitions, visibles comme le nez au milieu de la figure.

Tu rencontres régulièrement tes espions infiltrés dans des maisons nobles Bantraesh
... et l'un d'entre eux a été appréhendé aujourd'hui même ; il n'était pas à la réunion.
... et ils t'ont dit que les Propriétaires avaient finalement réussi à acheter la loyauté de certaines nobles cheffes de famille Bantraesh.
... et tu n'as pas pu organiser la réunion aujourd'hui : tu as été suivi.

PRÉPARATION

Tout le monde joue. Choisis ta partenaire et ensemble vous décidez de votre sujet de désaccord. Décidez également où se déroule le Débat Animé et qui d'autre est présent.

Quel détail accroche ton regard ?

Qu'est-ce qui se murmure sur ton compte ?

Toi et ta partenaire : présentez chacune votre position. Les autres joueuses jouent le rôle de votre auditoire, réel ou imaginaire.

Pendant la discussion, n'importe quelle joueuse peut demander à n'importe qui des détails à propos de la scène, d'un événement ou d'une situation.

JOUER

L'auditoire mène la discussion.

Auditoire : à tour de rôle, lance des défis aux deux joueuses du Débat animé. Les deux joueuses doivent répondre à chaque défi. L'auditoire décide qui commence, ou laisse une volontaire débiter.

Quand chacune a répondu à un défi, l'auditoire accorde 1 pièce à celle qui a selon lui donné la meilleure réponse. L'auditoire doit toujours choisir, il n'y a pas d'ex æquo.

Si une joueuse est trop longue, l'auditoire peut la couper (bouuh !) et accorder 1 pièce à son adversaire. L'auditoire peut également lui demander de se dépêcher de conclure.

Les deux joueuses n'ont absolument pas le droit de s'interrompre ou de se contredire. Si l'une d'elles interrompt l'autre ou tente de placer une réplique avant son tour, l'auditoire la coupe immédiatement et accorde 1 pièce à son opposante.

FIN

Après 3 défis, l'auditoire compare le nombre de pièces obtenues par chaque joueuse.

Quelle que soit la proportion de pièces obtenues par chacune, les personnages pourront être assurés d'une chose : le nombre de pièces obtenues représente exactement la part de l'audience qui serait prête à se joindre à eux (ou à leur opinion) s'ils devaient passer des paroles aux actes !

DÉFIS

- ❖ Exprime ta position sous la forme d'un slogan derrière lequel on peut se rallier.
- ❖ Explique en quoi ta position est meilleure pour la majorité des gens.
- ❖ Explique en quoi ta position est un prolongement des traditions, de la loi et de l'ordre social.
- ❖ Explique en quoi ta position est la plus pressante et la plus efficace.
- ❖ Explique en quoi ta position sert les intérêts trop souvent négligés des déshérités.
- ❖ Montre à quel point ta position te tient à cœur, même si cette dernière n'est pas véritablement « vraie » ou « bonne ».
- ❖ Explique en quoi ta position est la plus juste et équitable.
- ❖ Explique en quoi ta position présente des avantages et mérite d'être prise en considération.
- ❖ Lance une attaque personnelle (ad personam).

PRÉPARATION

Choisis ta partenaire. Nous décidons qui de nous deux est le chasseur et qui est la proie. Demande à ta partenaire comment la course-poursuite a démarré.

Quel détail accroche ton regard ? Qu'est-ce qui se murmure sur ton compte ?

Pendant la course-poursuite, n'importe quelle joueuse peut demander à n'importe qui des détails à propos du paysage, de ce qu'il y a devant les poursuivants, de ce qu'il y a derrière eux, et de la direction que la course-poursuite pourrait prendre.

JOUER

La proie : tu mènes la poursuite. Pour commencer, tu annonces vers où tu te diriges.

Tu mènes le chasseur dans une série de 4 défis et concessions en tout. Choisis librement, sauf pour le 3^{ème} choix qui doit être une concession.

Pendant la course-poursuite, la proie et le chasseur gagnent des pièces qui représentent la distance qu'ils parviennent chacun à gagner sur l'autre.

Choisis avec ta partenaire si vous êtes dans vos Mobiles Frames ou non, et menez la course-poursuite en conséquence.

FIN

Après un total de 4 défis ou concessions, compare le nombre de pièces obtenues. Si la proie a plus de pièces que le chasseur, la proie rompt la poursuite et elle parvient à s'échapper.

Si le chasseur a autant ou plus de pièces que la proie, la proie choisit une option :

- ❖ Je suis revenu sur mes pas, d'une manière ou d'une autre. En croyant ainsi m'échapper, je viens buter contre toi.
- ❖ J'ai réussi à trouver un refuge temporaire : un abri, un arbre à escalader, une porte que j'ai verrouillée derrière moi. C'est là que je me cache et tu le sais.
- ❖ Tu m'as mené dans une voie sans issue et tu m'as piégé.
- ❖ Tes alliés m'ont barré la route, et je me rends.
- ❖ Je suis épuisé et tu me rattrapes.
- ❖ Tu as prouvé ta valeur et je me laisse attraper.

DÉFIS

- ❖ Je connais bien ce terrain. Suis-moi si tu l'oses ! Joue à pile ou face : pile, tu fonces tête baissée dans le danger, et je n'aurai pas besoin de choisir une concession lors de cette course-poursuite.
- ❖ Je cours le long d'un rebord haut et périlleux. Suis-moi si tu l'oses ! Joue à pile ou face : pile, tu dois ralentir pour assurer ta sécurité, et je gagne 1 pièce.
- ❖ Je m'enfonce dans un buisson épineux. Suis-moi si tu veux ! Joue à pile ou face : pile, tu es emmêlé et écorché et tu dois sortir de là, et je gagne 1 pièce.
- ❖ Je m'élance dans une pente abrupte. Suis-moi si tu peux tenir le coup ! Joue à pile ou face : pile, le chemin est épuisant, et je gagne 1 pièce.
- ❖ J'atteins un terrain dégagé et je fonce. Suis-moi si tu peux te surpasser, mais lance une pièce. Pile, tu es à bout de souffle, et je gagne 1 pièce.
- ❖ Je mène une course folle à travers un dédale et des voies sans issue. Suis-moi si tu veux ! Joue à pile ou face : pile, tu es perdu, et tu ne parviendras jamais à retrouver ton chemin du retour après la course-poursuite.
- ❖ Je saute au-dessus du vide et j'effectue un atterrissage lourd et périlleux. Suis-moi si tu l'oses ! Joue à pile ou face : pile, tu parviens à peine à agripper le rebord, tu t'accroches de toutes tes forces, et la poursuite se termine maintenant, avec toi à ma merci. Face : tu gagnes 1 pièce.

CONCESSIONS

- ❖ Je ne connais pas très bien ce terrain, et à un embranchement j'hésite. Joue à pile ou face. Face, tu fonces pour me rattraper, et tu gagnes 2 pièces.
- ❖ Je dérape sur un sol dangereux et peine à garder mes pieds au sol. Joue à pile ou face. Face, tu mets les gaz, et tu gagnes 2 pièces.
- ❖ Je prends le risque de quitter la piste et de rester silencieux pendant que tu me dépasses. Joue à pile ou face : face, tu me remarques et tu ne me dépasses pas, et tu gagnes 2 pièces.
- ❖ Je me suis lancé moi-même dans une impasse, et je dois foncer dans ta direction pour me sortir de là. Joue à pile ou face : face, tu me colles au train, et tu gagnes 2 pièces.
- ❖ Je dois effectuer un saut dangereux et j'hésite ; je me fige. Joue à pile ou face : face, tu arrives dans mon dos, et tu gagnes 2 pièces.
- ❖ Il y a d'autres ennemis devant moi, et je dois soudain changer de direction. Joue à pile ou face : face, tu gagnes du terrain sur moi et tu gagnes 2 pièces.

CONVERSATION AUTOUR D'UN REPAS

PRÉPARATION

Choisis ta partenaire et demande-lui comment vous êtes-vous retrouvés à manger ensemble.

Les autres joueuses peuvent décider de se joindre à nous sans restriction, si cela fait sens pour leurs personnages d'être présents.

Quel détail accroche ton regard ? Qu'est-ce qui se murmure sur ton compte ?

Pendant le repas, n'importe quelle joueuse peut demander à n'importe qui des détails à propos de la scène, d'un événement ou d'une situation.

JOUER

Nous jouons à tour de rôle.

Le personnage dont le statut social est le plus bas débute la conversation. Si ce n'est pas clair, laisse une autre joueuse choisir.

À ton tour, choisis un ou plusieurs partenaires de discussion et choisis une action :

- ❖ Pose une question importante (voir la liste des questions importantes) ;
- ❖ Mène une conversation libre et improvisée (voir la liste des sujets suggérés) ;
- ❖ Passe ton tour, en te contentant de parler de la nourriture ;
- ❖ Retire-toi de la conversation (tu te retires du jeu)

FIN

Mets un terme à la conversation lorsque tout le monde vient de passer son tour, ou si tout le monde s'est retiré de la conversation à l'exception d'un personnage.

CONVERSATION AUTOUR D'UN REPAS

QUESTIONS IMPORTANTES

- ❖ Je fais une bourde diplomatique ou sociale. Me laisses-tu le soin de me corriger avec élégance ou décides-tu de m'en tenir rigueur ?
- ❖ J'ai envie de m'ouvrir à toi. Qu'est-ce que tu veux savoir à mon sujet ?
- ❖ J'ai envie d'être généreux. Quelle faveur me demandes-tu ?
- ❖ J'espère que tu n'es pas en train de parler de _____. Si ?
- ❖ J'ai besoin que tu me parles franchement de _____. Le fais-tu ?
- ❖ J'ai accidentellement dévoilé que _____. J'ai noyé le poisson avec élégance, mais l'as-tu tout de même relevé ?
- ❖ Un détail me permet de voir clair dans ton jeu. Qu'est-ce que c'est ?
- ❖ J'essaie de te tenir occupé pendant que _____. Est-ce que tu marches ?
- ❖ J'espère pouvoir trouver un terrain d'entente avec toi à propos de _____. Est-ce possible ?
- ❖ J'ai besoin que tu me rassures à propos de _____. Le fais-tu ?
- ❖ J'espère pouvoir te convaincre que _____. Est-ce que j'y parviens ?
- ❖ J'espère pouvoir faire en sorte que tu t'engages à _____. Est-ce que j'y parviens ?

SUJETS SUGGÉRÉS

N'hésite pas à aborder les sujets suivants lors de la conversation. Tu es libre également d'inventer un sujet de ton choix.

- ❖ La disparition d'une caisse de munitions parachutée par les Propriétaires.
- ❖ L'implication de la famille d'une personne dans des actes de violence illégale et de sabotage.
- ❖ Le meurtre du chef d'une famille noble locale Bantraesh.
- ❖ Le cousin de quelqu'un a disparu : peut-être a-t-il été kidnappé, se cache-t-il ou a-t-il fui.
- ❖ La piètre réputation d'un Propriétaire en matière de respect des us et coutumes de Bantral.
- ❖ L'identité secrète d'un capitaine révolutionnaire notoire.
- ❖ L'identité secrète d'un bandit de grand chemin notoire
- ❖ La ferveur révolutionnaire des citoyens locaux.
- ❖ L'exploitation de longue date des populations locales par les Bantraesh.

PRÉPARATION

Demande au partenaire de ton choix : comment nous sommes-nous retrouvés à danser ensemble ?

Les autres joueuses peuvent se joindre à nous librement si cela fait sens pour leur personnage d'être présent lors de la danse.

Quel détail accroche ton regard ?

Qu'est-ce qui se murmure sur ton compte ?

Pendant la danse, n'importe quelle joueuse peut demander à n'importe quelle autre des détails à propos de la scène, d'un événement ou d'une situation.

JOUER

A tour de rôle, chaque participant pose une question. La danse prend fin lorsque nous aurons tous posé deux questions.

Si d'autres participants ont rejoint la danse, chacun peut poser deux questions au partenaire de son choix : le mouvement de la danse nous fait alors passer de partenaire en partenaire.

Le plus mauvais danseur pose la première question, ou une autre joueuse choisit librement qui débute.

FIN

Une fois que chaque danseur s'est acquitté de ses deux questions, la danse s'achève.

QUESTIONS

- ❖ Mes cheveux sont tombés devant mon oreille. Est-ce que tu touches mon visage ?
- ❖ Ta bouche est proche de mon oreille. Que me dis-tu ?
- ❖ Les pas de la danse nous séparent. Quand ils nous rapprochent à nouveau, rougis-tu ?
- ❖ Je perds ma position dans la danse. Me laisses-tu trébucher, ou me viens-tu en aide ?
- ❖ Quelque chose à mon propos attire ton attention, et ton regard s'y attarde. De quoi s'agit-il ?
- ❖ Tu as l'occasion de m'attirer et me garder près de toi un instant. Le fais-tu ?
- ❖ Mon visage est proche du tiens. Te tournes-tu subtilement vers moi, ou te détournes-tu tout aussi subtilement ?
- ❖ Tu peux, à ce moment de la danse, placer ta main sur mon coude, mon épaule, ma taille ou ma hanche. Que choisis-tu ?
- ❖ Quand la danse se termine, restes-tu à mes côtés ou prends-tu le large ?
- ❖ A ce moment de la danse, tu ris. Pourquoi ?
- ❖ Les pas de la danse t'amènent à danser avec quelqu'un d'autre. Qui ? Quand la danse te ramène à moi, en es-tu heureux ou déçu ?
- ❖ Ce moment de la danse me permet de me rapprocher et de m'attarder près de toi; nos deux corps sont très proches l'un de l'autre. Suis-je le bienvenu ?

MÊLÉE GÉNÉRALE

PRÉPARATION

Tout le monde joue. Les personnages se font face à bord de leurs Mobiles Frames, parés pour l'affrontement. Demande à tes partenaires où se déroule la mêlée générale.

Quel détail accroche ton regard ? Qu'est-ce qui se murmure sur ton compte ?

Pendant la mêlée, n'importe quelle joueuse peut demander à n'importe qui des détails sur l'emplacement de la mêlée générale, sur la situation ou sur le décor.

JOUER

Nous jouons à tour de rôle en faisant deux tours de table. Tu débutes en premier. À ton tour, choisis un ennemi joué par une autre joueuse et lance-lui un défi.

FIN

Une fois que tout le monde a lancé deux défis et que c'est à toi d'en lancer un troisième, choisis un dénouement. Choisis celui qui correspond le mieux à la mêlée jouée.

N'oublie pas que si la mêlée générale a créé de la rancune, un objectif tactique ou n'a pas résolu un conflit, les joueuses devraient aborder cela dans leurs prochains jeux.

DÉFIS

- ❖ J'ouvre le feu sur toi, te martelant avec tout ce que j'ai. Est-ce que ton Mobile Frame peut l'endurer ? Comment ?
- ❖ Je me précipite sur toi. Je suis plus rapide que tu l'aurais cru. Peux-tu réagir à temps et m'esquiver ? Comment ?
- ❖ Je me tiens en retrait, saturant tes senseurs et appareils de communication ; tu es désormais une proie facile pour mes alliés. Es-tu capable de t'échapper ? Comment ?
- ❖ Je ne baisse pas ma garde et je marche sur toi, faisant peu de cas de tout ce que tu peux m'envoyer. Peux-tu me repousser ? Comment ?
- ❖ Je suis dans ton dos, et je prends le dessus sur toi à chaque mouvement. Est-ce que tu peux me dégager ? Comment ?
- ❖ Loin à travers le champ de bataille, je lève mon fusil. Je peux placer un tir dans le cœur de ton réacteur, sabrer tes antennes de communications, disloquer ton genou ou te priver d'un œil. Évites-tu mon tir ? Comment ?
- ❖ Je fonds sur toi depuis le ciel tel un oiseau de proie. Survis-tu à mon attaque ? Comment ?

MÊLÉE GÉNÉRALE

- ❖ Je t'arrache du sol, te soulève à bout de bras et te fracasse par terre. Es-tu capable d'échapper à mon emprise ? Comment ?
- ❖ Je reste à couvert, décrivant des cercles avec une précision tactique. Il est quasi impossible de me débusquer. Est-ce que tu me vois venir ? Comment ?
- ❖ Je te prends par surprise et te frappe d'un jet de flamme rugissant, à en faire fondre l'acier. Est-ce que ton Mobile Frame peut l'endurer ? Comment ?
- ❖ Je fais pleuvoir une pluie de missiles sur toi comme venue de nulle part. Peux-tu leur échapper ? Comment ?
- ❖ Je fais _____. Peux-tu y survivre / l'esquiver / me tenir à distance ? Comment ?

DÉNOUEMENTS

- ❖ Nous nous battons brièvement mais il apparaît évident qu'aucun d'entre nous ne pourra prendre l'avantage. Nous concluons un accord tacite pour nous croiser à nouveau dans des circonstances moins égales et partons chacun de notre côté.
- ❖ Nous nous battons féroce, mais le conflit menace de déborder sur des zones civiles. Plutôt que de mettre des innocents en danger, nous laissons ce combat inachevé.
- ❖ Le combat est intense, mais bientôt [Nommez un ou plusieurs alliés] domine(nt) le terrain. Tous les autres regagnent leur repère en boitant, afin de se rétablir et de procéder à des réparations.
- ❖ Le combat est explosif. Nous infligeons une quantité énorme de dégâts au paysage et à [nommez quoi que ce soit à proximité]. Quand l'affrontement s'achève, [nommez un ou plusieurs alliés] sont toujours debout, et les autres ont de la chance d'être toujours en vie.
- ❖ Le combat nous mène à une impasse sanglante et amère. Au final, personne n'a triomphé, et nous devons tous battre en retraite pour lécher nos plaies.
- ❖ Rapidement, nous réalisons tous que nous frimons plus que nous nous battons. Au final, nous en venons à nous encourager mutuellement, et ce sont finalement les acclamations du public qui déterminent à elles seules le/la grande gagnante de la bataille : [nommez un personnage].
- ❖ C'est un combat acharné, mais les règles d'engagements sont respectées. Au final, [Nommez un ou plusieurs alliés] tiennent le terrain, mais tout le monde a donné et reçu sa digne part de coups et personne n'a outrepassé ses droits et ses devoirs.

PRÉPARATION

Choisis le partenaire de ton choix. Décidons ensemble comment nous en sommes venus à croiser le fer.

Quel détail accroche ton regard ? Qu'est-ce qui se murmure sur ton compte ?

Pendant le duel, n'importe quelle joueuse peut demander à n'importe qui des détails sur le lieu et les circonstances de l'affrontement.

MOBILE FRAMES

Décide avec ta partenaire si vous êtes à bord de vos Mobile Frames avec vos épées à plasma ou hors de vos armures munis d'une simple lame. Adapte la narration du duel en conséquence.

Lors d'un duel en Mobile Frames, être « tué » peut signifier que c'est ton Mobile Frame qui est détruit mais que tu as la vie sauve, ou que tu es bel et bien tué. Décide avec ta partenaire.

JOUER

Pour ouvrir le duel, pose une question insidieuse. Le meilleur à l'épée commence. Si tu ignores lequel d'entre nous mérite ce titre, tire au hasard.

À tour de rôle, nous posons à l'autre des questions insidieuses. Passé la troisième question insidieuse, n'importe laquelle d'entre nous peut opter pour l'une des questions finales à la place.

FIN

Continue à poser des questions à tour de rôle jusqu'à ce qu'une réponse achève le duel. Note que certaines des questions insidieuses pourraient achever le duel et que certaines questions finales pourraient permettre au duel de se poursuivre, selon la réponse.

QUESTIONS INSIDIEUSES

- ❖ Tu me touches, me coupant le long des côtes ou à travers le bras. Est-ce que tu pousses ton attaque ? Ou me laisses-tu un répit ?
- ❖ J'ai la pointe de mon épée sur ta clavicule. Te soumets-tu ? Ou est-ce que tu tournoies en arrière avant de rejoindre le combat ?
- ❖ Nos lames se croisent et ta bouche est à portée de mon oreille. Que dis-tu ?

- ❖ Je te touche, te coupant le long des côtes ou à travers le bras. Te retires-tu et fuis, ou poursuis-tu le combat ?
- ❖ Je feins de vaciller, puis je plonge ma lame vers l'avant. Recules-tu ? Ou vois-tu venir ma feinte et tiens bon ?
- ❖ Je lance une attaque en y mettant tout mon poids. Cèdes-tu du terrain aisément ou à contrecœur ?
- ❖ Je vise légèrement trop haut et tu as là l'occasion de me placer un sale coup. Saisis-tu cette chance ?
- ❖ Nous tournons l'un autour de l'autre, les pointes de nos lames en contact. Que me dis-tu ?
- ❖ Ton attaque frôle dangereusement mon visage. Me coupes-tu ? Où ?
- ❖ J'agrippe ton poignet et je te rapproche de moi. Laisses-tu tomber ta lame, ou me repousses-tu avant de poursuivre le combat ?
- ❖ Je me fends et tu parviens à peine à dévier l'attaque ; si tu avais réagi une milliseconde plus tard, tu aurais été transpercé. Est-ce que cela t'électrise - ou est-ce que cela te paralyse ?

QUESTIONS FINALES

- ❖ Tu places avec précision la pointe de ta lame entre nous, à travers ma garde. Si tu poursuis le mouvement, tu me tues. Me passes-tu par le fer ? Ou me permets-tu de faire un pas en arrière, afin que je puisse me ressaisir ?
- ❖ Je place la pointe de ma lame sous ton menton. Est-ce que tu capitules ? Ou est-ce que tu fuis ?
- ❖ Tu me désarmes, et ma lame vient heurter le sol. M'autorises-tu à la récupérer ? Ou dois-je me rendre ?
- ❖ Je perce ton flanc, mais ce faisant ma garde est ouverte et je m'expose à une riposte. Frappes-tu ?
- ❖ Je tire parti de mon élan, ce qui me permet de saisir l'initiative et de te repousser en arrière. À cet instant, je pourrais te tuer ; si tu résistes, lance une pièce. Pile, tu me tiens à distance. Face, je te transperce, et te tues. Est-ce que tu résistes au risque de perdre la vie ? Ou est-ce que tu me laisses mener la danse ?
- ❖ Tu me transperces la poitrine et je tombe. Je me vide de mon sang. Te précipites-tu près de moi ? Ou restes-tu immobile à me regarder mourir ?

PRÉPARATION

Seule toi et la partenaire de ton choix devez jouer. Demande aux autres joueuses comment vous vous êtes retrouvées à partager ce moment volé.

Quel détail accroche ton regard ? Qu'est-ce qui se murmure sur ton compte ?

Durant ce moment volé, n'importe quelle joueuse peut demander à n'importe qui des détails sur le lieu et les circonstances.

JOUER

Nous conversons à notre guise, naturellement.

Pendant la conversation, n'importe laquelle d'entre nous peut, si elle le désire, commencer un échange : pour cela, elle fait une avance.

L'autre joueuse opte pour une réponse, ce qui conclut l'échange.

Nous reprenons alors la conversation ou procédons à un nouvel échange, à nous de décider.

FIN

Passé le troisième échange, n'importe quelle autre joueuse peut à tout moment nous interrompre en faisant entrer en scène une tierce personne.

Dans le cas contraire, nous poursuivons notre conversation et nos échanges jusqu'à ce que nous nous séparions ou que nous jetions un voile pudique sur la suite.

SURPRISE !

S'il y a un risque pour que nous soyons surpris ensemble, alors n'importe quelle autre joueuse peut nous demander de jouer à pile ou face. Face, nous sommes découverts.

AVANCES

- ❖ J'ouvre le cockpit de ton Mobile Frame. Le puis-je ?
- ❖ Je touche ta main. Le puis-je ?
- ❖ Je touche le bout de tes doigts. Le puis-je ?
- ❖ Je touche ton poignet. Le puis-je ?
- ❖ Je touche ta joue. Le puis-je ?
- ❖ Je touche tes cheveux. Le puis-je ?
- ❖ Je touche ton oreille. Le puis-je ?
- ❖ Je touche tes lèvres. Le puis-je ?
- ❖ Je touche ta cuisse. Le puis-je ?
- ❖ Je touche ton/ta -. Le puis-je ?
- ❖ Je desserre ton armure. Le puis-je ?
- ❖ Je desserre tes vêtements. Le puis-je ?
- ❖ Je desserre ma propre armure ou mes propres vêtements. Le puis-je ?
- ❖ Je ne te touche pas seulement, mais je t'/les embrasse, comme ci-dessus. Le puis-je ?

RÉPONSES

- ❖ J'y consens.
- ❖ J'y consens, mais d'abord je veux que tu fasses _____. Le feras-tu ?
- ❖ J'y consens, mais d'abord je veux faire _____. Cela te dérange-t-il ?
- ❖ J'y consens, mais seulement pour un instant.
- ❖ J'y consens, mais seulement pour un instant puis je me retire à une distance moins intime.
- ❖ J'y consens, mais seulement pour un instant - après quoi je romps le contact et je quitte les lieux.
- ❖ J'y consens, mais nous sommes soudain interrompus.
- ❖ J'y consens ; jetons un voile pudique sur ce qui suit.
- ❖ J'y consens, mais au lieu de cela je [faites une Avance]. Le puis-je ?
- ❖ Je refuse, et je me retire à une distance plus confortable.
- ❖ Je refuse, je romps le contact et je quitte les lieux.

PRÉPARATION

Seule toi et la partenaire de ton choix devez jouer. Nous décidons ensemble qui est l'attaquant et lequel est attaqué. Demande à ta partenaire comment ce combat a commencé.

Quel détail accroche ton regard ? Qu'est-ce qui se murmure sur ton compte ?

Chacun de nous mène une escouade de soldats. Chacun décide de combien de soldats il dispose (entre 3 et 8). Sois prête à identifier chacun d'entre eux par un nom, rang, nom de code, relation avec toi ou position dans ton escouade.

Pendant l'escarmouche, n'importe quelle joueuse peut demander à n'importe qui des détails sur le terrain et les circonstances de la bataille.

JOUER

À tour de rôle, exprime tes exigences sur l'adversaire. L'attaquant lance la première exigence.

Lorsque tu exprimes une exigence :

- Précise si tu réclames la capitulation ou le repli de ton adversaire.
- Dans ton exigence tu dois toujours inclure ton personnage, un de tes soldats ou un des objectifs déclarés par ton adversaire.

FIN

L'escarmouche s'achève si une des conditions suivantes est satisfaite : si l'un de nous deux accepte une exigence, si l'un de nous perd son dernier soldat (dans ce cas il doit aussitôt se soumettre ou fuir), ou si l'un de nous deux est tué ou capturé.

2 CONTRE 1 ET PLUS

Si nous sommes tous les deux d'accord pour cela, nous pouvons également inviter les autres joueuses à se joindre à nous. Mais personne ne peut participer sans y avoir été invité.

Pour mener l'escarmouche à plus de deux, fais un tour de table. À ton tour, choisis un ennemi et procède comme pour l'escarmouche à deux.

L'escarmouche s'achève quand un seul camp demeure dans la bataille.

NOTES DES TRADUCTEURS

À tour de rôle, fais avancer l'escarmouche. Nous décrivons chacun notre tour comment nos plans d'attaque et de défense se mettent en place. Pendant cet échange, n'importe laquelle de nous deux peut annoncer une exigence.

Tu noteras que les exigences sont retorses, car elles semblent avoir des conséquences néfastes pour qui les proclame. Cela est bien entendu fait exprès dans le but de jouer ces conséquences dramatiques. N'hésite pas à jouer ces pertes avec un maximum de dramatisation et de fun.

EXIGENCES

Annonce si tu exiges la soumission ou la fuite de ton adversaire ou ...

- ❖ mon escouade se disperse et tu descends ____, qui était à la traîne.
- ❖ ____, l'une de mes unités de reconnaissance, débarque par accident sur tes positions - et tu la déchiquètes.
- ❖ tu cibles ____, sur mon flanc, et tu l'atomises sous un déluge de tirs.
- ❖ tu encercles mon escouade et isolas ____, pendant que nous cherchons à nous libérer.
- ❖ tu prends ____, mon éclaireur en embuscade et le captures.
- ❖ un tir opportun mutile ____, mon lieutenant.
- ❖ tes tirs d'artillerie descendent _____ et dispersent le reste de mon escouade.
- ❖ l'une de tes unités engage ____ en combat rapproché et l'étripe.
- ❖ tu abats ____ qui était exposé à tes tirs.
- ❖ tu attrapes ____ dans un moment d'inattention et le tailles en pièces.
- ❖ tu concentres ta puissance de feu sur ____ et tu l'abats.
- ❖ ____, mon soldat le moins expérimenté, se rend à ta merci.
- ❖ tu prends le dessus sur ____ et le fais prisonnier.
- ❖ tu es en mesure d'attirer ____ hors de sa position et de lui porter un coup mortel.
- ❖ tu nous rattrapes en route et tu es ____.
- ❖ tu désactives les systèmes de communication de ____ ; aveuglé, celui-ci s'expose à un feu mortel.
- ❖ ____ traverse ta zone de tir et tu le foudroies sur place.
- ❖ tu attires ____ dans un feu croisé mortel ; il/elle est déchiqueté.
- ❖ tu nous forces à nous enliser sur un mauvais terrain, ce qui te permet d'éliminer ____.
- ❖ nous abandonnons ____ derrière nous et nous battons en retraite.

NOTES DES TRADUCTEURS

Le texte qui suit apporte du contexte à la guerre de l'ombre qui fait rage dans le système Bantral. Il présente plus en détail cette nouvelle ressource miraculeuse qu'est le cristal de bantraphylle.

Le texte intitulé « Sujets de débats » présente les questions sociétales, économiques et politiques qui agitent le système Bantral.

Le texte intitulé « Trajectoire » présente comment le camp des Propriétaires va se comporter dans les mois et les années à venir.

Sois libre d'utiliser ou non ces 3 textes lors de tes parties de *Mobile Frame Zero : Firebrands*. Si tu les utilises, tu exploreras plus en profondeur l'univers de Bantral et ses enjeux. Mais cela demandera à chaque joueuse de prendre connaissance de ces informations.

LE CRISTAL DE BANTRAPHYLLE

La bantraphylle est une biomolécule complexe. Très rare dans la galaxie, mais très commune sur la planète Bantral - presque omniprésente. Cette molécule est un élément crucial dans le processus utilisé par les végétaux pour recycler certains éléments nuisibles dans la biosphère de Bantral. Ce processus est-ce qui donne aux plantes de Bantral leur chatolement nacré si caractéristique. Les molécules de bantraphylle brute n'ont aucune valeur particulière.

Un nombre important d'industries interstellaires utilise la cryostabilisation dans leurs dispositifs de transport. Il existe de nombreux procédés de cryostabilisation différents, chacun ayant son lot d'avantages et d'inconvénients en termes de coût et de technologie, en fonction du matériau à stabiliser, de la stabilité requise, de l'échelle de grandeur de son utilisation, et ainsi de suite. Un de ces procédés utilise la bantraphylle sous la forme de cristaux. C'est un excellent procédé par ailleurs - fiable, précis et viable - mais le cristal de bantraphylle est si difficile et si coûteux à synthétiser qu'aucune industrie ne l'utilise.

Du moins jusqu'à récemment. Un scientifique travaillant dans un domaine de recherche sans rapport direct avec cette molécule a développé un processus permettant de catalyser des cristaux de bantraphylle à partir de bantraphylle brute à des coûts très réduits. Désormais, en optant pour la cryostabilisation à base de cristal de bantraphylle, plusieurs industries interstellaires sont parvenues à accroître l'efficacité de leur dispositif de transport par un facteur allant de 1 à 2%, ce qui leur a permis de réduire leurs frais et de réaliser des profits substantiels. Il est devenu possible pour Bantral de catalyser des molécules de bantraphylle brute en cristaux et de réaliser des profits en les exportant vers les places de marché interstellaires.

SUJETS DE DÉBATS

- ❖ Il n'y a aucun débat possible sur la question de l'exploitation de cette nouvelle ressource sur Bantral. Cela a déjà débuté et il est évident pour tous que cela va continuer. Bantral est en train de devenir une planète prospère ; c'est indubitable. Lors d'une conversation, vous ne devriez jamais discuter de : « Est-ce que Bantral doit exploiter la bantraphylle ou non ? ». En revanche vous pouvez débattre de « Que devrait faire Bantral de cette nouvelle richesse ? ».
- ❖ La bantraphylle brute est, en principe, une ressource illimitée et renouvelable. Quelques points sont toutefois sujets à débat : quelles plantes sont les plus susceptibles de favoriser la cristallisation ? Quelle est la meilleure façon de les cultiver ? Les recherches sur ce sujet sont en cours, et plusieurs bons candidats ont été identifiés, mais de nouvelles découvertes pourraient les remplacer à tout moment. Chaque candidat a ses défenseurs, motivés aussi bien par le profit que par des considérations environnementales. Lors d'une conversation, vous pouvez débattre des méthodes agricoles les plus appropriées : « La coupe rase de panspecial et une repousse naturelle ? La culture de hautes herbes à forte croissance ? Des plantations verticales de lierre Ambeke ? La sylviculture de parcelles de résineux ? Quoi d'autre ? ».
- ❖ Le processus de cristallisation peut se prolonger dans le temps, mais il y a un débat sur les limites de cette durabilité. Les projections techniques réalisées sont contradictoires, avec une marge de 15%, et de nombreuses positions politiciennes exagèrent ces différences. Dans une conversation, visez des débats de ce genre : « Alternier les périodes de production-marathon et d'arrêt complet ? Continuer les profits mais envisager un plan de repli ? Une croissance lente en visant une productivité optimum ? Quoi d'autre ? ».
- ❖ Le processus de cristallisation est viable. Techniquement parlant, c'est indiscutable - mais on observe de féroces débats politiques sur la meilleure façon de l'industrialiser. Vous pouvez débattre des sujets suivants : « Une industrie unique, pour réduire les coûts d'énergie ? Un réseau de collectivités, pour maximiser la répartition des profits ? Des corporations en compétition, pour maximiser l'efficacité ? Une politique globale, régionale, locale, ou différente pour chaque producteur ? ».
- ❖ Et, bien entendu, le débat le plus brûlant et urgent, celui qui menace la paix sur Bantral : à qui appartient la bantraphylle brute et qui doit tirer profit de sa valorisation ?

TRAJECTOIRE

Si la situation continue à évoluer selon sa trajectoire actuelle, les Propriétaires d'outre-planète vont poursuivre leur projet sans encombre :

- ❖ Jusqu'à ce qu'ils développent un système de culture intensive nettement supérieur, ils poursuivront l'approche « coupe rase du panspecial et repousse naturelle » .
- ❖ Pour tout ce qui touche à l'agriculture renouvelable, ils privilégieront l'approche « Continuer les profits mais envisager un plan de repli » .
- ❖ Ils soutiendront la politique d'une industrie unique pour maximiser leur propre pouvoir de négociation. Notez que les industries interstellaires qui tirent profit de la cryostabilisation à base de cristaux de bantraphylle préféreraient que les corporations soient en concurrence, pour minimiser leurs coûts.
- ❖ Et, bien entendu, ils détiendront la richesse et les ressources de Bantral, grâce à la légitimité de leurs investissements passés, qui jusqu'à tout récemment ne valaient rien.

A L'INTENTION DES MOFOS

Les Mofos sont les fans et les joueuses de *Mobile Frame Zero : Rapid Attack* et *Mobile Frame Zero : Intercept Orbit*. Si tu le désires, tu peux intégrer *Firebrands* à tes autres jeux :

- ❖ Sélectionne des Mobile Frames adaptés et utilises les pendant la partie. Chaque joueuse en choisit un et le présente en même temps que son personnage. Tu peux aussi inclure une sélection de minifigs, si tu en disposes.
- ❖ Alterne les parties de *Firebrands*, *Rapid Attack* et *Intercept Orbit*, joues sur Bantral et dans le système de Bantral. Quand un des jeux se termine, réutilises les évènements survenus pendant la partie au cours de la partie suivante.
- ❖ Utilise la règle des As de *Intercept Orbit* pour introduire les personnages créés dans *Firebrands* dans tes parties de *Rapid Attack* et *Intercept Orbit*.

L'objectif d'une partie de *Rapid Attack* et *Intercept Orbit* est de jouer sérieusement, d'être discipliné et de battre tes ennemis. L'objectif de *Firebrands* est de jouer à la cool, de mettre une belle pagaille et de tomber amoureux de tes ennemies. Aussi fais bien attention quand tu passes d'un jeu à l'autre. Ne joue pas sérieusement pour battre tes ennemis à *Firebrands* ! Ne tombe pas amoureux de tes ennemis à *Rapid Attack* ou *Intercept Orbit* ! Cela te gâcherait la partie.

LES IJADS

En CS 0245, les Ijads n'ont pas encore atteint Bantral. Cependant certains sont informés de la situation actuelle. Ces Ijads pourraient reconnaître la lutte du peuple de Bantral pour son autodétermination comme noble, et pourraient reconnaître certaines factions révolutionnaires comme étant des leurs.

Cela signifie que certaines factions révolutionnaires pourraient avoir un support direct de la part des Ijads. Tu es donc autorisé à utiliser les Mobile Frames des Ijads et leurs armements dans *Firebrands*.