

LIVRET DE DIVINATION

TOURMENTTM



**PATHFINDER
CHRONICLES**

JEU DU TOURMENT

Conception du jeu : Mike Selinker avec Kyle Hunter

Conception de la divination : Teeuwynn Woodruff

Conception des Tours : Jason Bulmahn et Mike Selinker

Conception et illustration des cartes : Kyle Hunter

Concept : James Jacobs, F. Wesley Schneider, et James Sutter

Directeur graphique et artistique : James Davis

Rédacteur en chef : Mike McArtor et Vic Wertz

Directeur des opérations : Jeff Alvarez

Directeur vente et marketing : Joshua Frost

Responsable des licences Paizo : Lisa Stevens

Gérant : Dave Erickson

Comptable : Chris Self

Directeur technique : Vic Wertz

Éditeur : Erik Mona

Remerciements : Wolfgang Baur, James Ernest, Dan Katz, Scott Kim, Ann Kuykendall, Nicolas Logue, Tanis O'Connor, John Retaliff, Anne et Sigfried Trent, Jeremy Walker et toute l'équipe Paizo.

Traduction française : Aurélie Pesséas

Relecture et maquette : Damien Coltice

Le jeu du Tourment peut être utilisé avec les *Campagnes Pathfinder (La Malédiction du Trône écarlate, La Couronne putréfiée, etc.)*

© 2009-2013 Paizo Publishing, LLC. Paizo Publishing et le golem Paizo sont des marques déposées. *Le Jeu du Tourment, Pathfinder, Pathfinder Chronicles*, sont des marques de Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

Achévé d'imprimer en septembre 2013.

Édité par *Black Book Éditions*, 14, rue Gorge de loup, 69009 Lyon.

Dépôt légal : septembre 2013.

Tu penses que ce ne sont que des cartes ? Que des mots et des images, justes bons à parier et à arnaquer les gens pour quelques pièces de cuivre ? Vas-y, continue de croire ça... ça ne me dérange pas. Mes cartes savent où tu as été et où tu iras. Et c'est pas joli à voir. Pas joli du tout. Alors vas-y... ou arrête toi et découvre comment tu peux réécrire les dernières pages de ta vie et en faire une histoire digne d'être contée. Ou pas. Après tout, ce ne sont que des cartes.

— Riana, liseuse du Tourment

LE JEU DU TOURMENT

Le Tourment est un jeu de cartes semblable au tarot, que l'on peut utiliser dans la vie quotidienne ou dans n'importe quel jeu de rôle. Mais quel que soit l'endroit où vous l'utilisez, soyez prudent. Un jeu du Tourment est chargé de pouvoir et vous devez apprendre à lire correctement les cartes ou vous serez victime d'un ignoble destin.

Dans ces pages, vous aller apprendre à lire le Tourment, c'est-à-dire à lire les cartes de façon à arracher des informations sur la vie de quelqu'un. C'est un processus éprouvant pour votre sujet, car son passé, son présent et son futur y seront mis à nu. Parfois, le Tourment annonce de bonnes choses, parfois de mauvaises... mais il se trompe rarement.

Le plus important, c'est de traiter son jeu avec respect. Négligez-le et il vous négligera. Vous courrez alors à la catastrophe. Et ce n'est pas ce que vous voulez. Ce qui vous intéresse, c'est de savoir comment lire ces fameuses cartes.

LIRE UNE CARTE DU TOURMENT

Un jeu du Tourment comprend 54 cartes. Chacune possède l'un des six symboles associés aux six caractéristiques et ce symbole est placé à l'un des neuf emplacements qui correspondent aux neuf alignements.

Par exemple, le Paladin est marqué d'un marteau (le symbole de la Force) dans le coin en haut à gauche (l'emplacement pour l'alignement Loyal Bon), c'est donc une carte Loyale Bonne de la Force. De même, le menteur est marqué d'une couronne (Charisme) dans le coin en bas à droite (Chaotique Mauvais), c'est donc une carte Chaotique Mauvaise du Charisme.

LES SYMBOLES DES SIX CARACTÉRISTIQUES



Force (marteau)



Intelligence (livre)



Dextérité (clef)



Sagesse (étoile)



Constitution (bouclier)



Charisme (couronne)

LES EMPLACEMENTS DES NEUF ALIGNEMENTS

Loyal Bon	Neutre Bon	Chaotique Bon
Loyal Neutre	Neutre	Chaotique Neutre
Loyal Mauvais	Neutre Mauvais	Chaotique Mauvais

Beaucoup de gens prétendent savoir lire ces cartes antiques, mais la plupart du temps, ils essaient juste de rouler quelques citadins naïfs. D'autres perdent leur temps à parier avec ces cartes. Et quelques rares élus savent réellement lire le Tourment. Pour ceux qui possèdent ce talent, le Tourment révèle des fils cruciaux dans la tapisserie qui constitue la vie de quelqu'un, son passé, son présent et son futur.

—Riana, liseuse du Tourment varisienne

LIRE LE TOURMENT

Voici une brève introduction à l'art des liseuses du Tourment, ces femmes qui savent interpréter les cartes. Elle ne fait qu'effleurer la surface de cette pratique mais cela sera suffisant pour glaner des informations sur vous même ainsi que sur les personnages que vous croiserez.

Avant de lire les cartes, dressez la scène pour lui donner un côté théâtral. Dégagez la table et placez les cartes devant vous.

La lecture se fait en deux étapes : tout d'abord le tirage puis la lecture.

Le choix

Demandez à vos sujets (ceux qui viennent pour que vous leur lisiez le Tourment) ce qu'ils cherchent.

Formulez cette requête sous forme d'une question unique et décidez ensuite quelle caractéristique convient le mieux à cette question. Théoriquement, une question sur la santé sera associée à la Constitution, tandis qu'une question sentimentale sera liée au Charisme. Mais c'est à vous de choisir quelle caractéristique correspond le mieux à la requête.

LES CARACTÉRISTIQUES ET QUELQUES THÈMES ASSOCIÉS



Force : guerre, bataille, honneur



Dextérité : troubles, enfants, divertissements



Constitution : santé, foyer, douleur



Intelligence : argent, éducation, littérature



Sagesse : histoire ancienne, morale, dieux



Charisme : amour, famille, politique

Retirez les neuf cartes liées à la caractéristique que vous avez choisie et mélangez-les. Étalez-les, face cachée, devant vous. Faites en tirer une à chacun de vos sujets. La carte tirée comporte un message pour la personne qui l'a choisie, concernant sa place actuelle dans le monde et vis-à-vis de la question posée. Interprétez chaque carte à l'aide des descriptions des pages 12 à 23, afin de déterminer le rôle du sujet dans les événements à venir.

Si cette carte réapparaît dans le tirage suivant, elle s'appliquera tout particulièrement à celui qui l'a choisie et devra être interprétée en fonction de sa personne.

LA LECTURE

Une fois que chaque personne connaît son rôle, mélangez toutes les cartes (y compris celles qui ont servi au tirage précédent) et disposez en, neuf, face cachée, en un carré de trois cartes de côté.

Quand vous interprétez les cartes, leur emplacement montre si elles appartiennent au passé, au présent ou au futur. Il indique aussi à la liseuse s'il faut donner une coloration positive, floue ou négative à la carte. Voici les emplacements des cartes, leur alignement et leur signification :

	Loyal	Neutre	Chaotique
Bon	Passé positif	Présent positif	Futur positif
Neutre	Passé flou	Présent flou	Futur flou
Mauvais	Passé négatif	Présent négatif	Futur négatif

Les cartes de la rangée supérieure (Bon) sont interprétées comme des cartes « positives », celle de la rangée médiane (Neutre) restent floues et celles de la rangée du bas (Mauvais) sont « négatives ». De même, la colonne Loyal représente le passé, la colonne Neutre le présent et la colonne Chaotique le futur.

Par exemple, une carte qui se trouve en haut à gauche représente un élément passé positif tandis qu'une carte au milieu de la rangée du bas dénote un événement présent négatif.

INTERPRÉTER LES CARTES

Retournez les cartes et interprétez-les, une colonne à la fois. Chaque colonne correspond à une période de la vie du sujet.

Le passé. La colonne de gauche correspond aux actions ou aux événements passés qui ont une incidence sur la situation actuelle. Vos sujets pensent peut être qu'ils connaissent déjà leur passé mais cela pourrait bien changer.

Le présent. La colonne intermédiaire reflète des événements et des actions qui se déroulent en ce moment ou dans un futur très proche et agissent sur la situation actuelle.

Le futur. La colonne de droite correspond à des actions ou des événements qui pourraient arriver. Bien sûr, on peut changer le futur, mais la lecture donne un aperçu de ce qui pourrait être.

Retournez toutes les cartes de la colonne du passé, face visible. Examinez les en fonction des règles données plus loin, en choisissant une ou plusieurs cartes à interpréter. Procédez de même avec les cartes de la colonne du présent puis du futur.

Choisissez les cartes à interpréter en cherchant tout d'abord les cartes rôle et les cartes d'accord et de désaccord.

Carte rôle. Si la carte rôle d'un sujet apparaît au cours du tirage, elle revêt une importance particulière pour ce sujet, et il faut impérativement l'interpréter.

Accord parfait (A). Un accord parfait se dit de toute carte qui est du même alignement que l'emplacement qu'elle occupe (c'est-à-dire si elle se trouve à l'emplacement qui correspond à celui du symbole sur la carte). Par exemple, si la carte Loyale Bonne du Paladin se trouve en haut à gauche, c'est un accord parfait.

Désaccord complet (D). Une carte qui occupe un emplacement parfaitement opposé à son alignement est en désaccord complet. C'est le cas du Jongleur (Chaotique Bon) s'il apparaît dans le coin inférieur gauche (Loyal Mauvais).

Accord partiel (P). Un accord partiel se produit quand une carte se situe dans la colonne ou la rangée qui lui correspond mais pas dans les deux. Ainsi, si le Grillon (Neutre Bon) se retrouve dans la coin en haut à droite (Chaotique Bon), c'est un accord partiel (seul la composante Bon correspond).

Sélectionner les cartes à interpréter. Vous pouvez interpréter autant de cartes que vous le désirez dans chaque colonne mais vous devez toujours en interpréter au moins une. Il faut toujours interpréter les cartes rôles, les accords parfaits et les désaccords complets. S'il n'y en a pas dans une colonne, cherchez un accord partiel. S'il n'y en a pas non plus, interprétez la carte de votre choix.

Carte désalignée. Quand une carte Bonne, comme la Trompette, apparaît dans la rangée du bas, interprétez la de la manière la plus négative possible (consultez la description des cartes pour de plus amples détails). De même, si une carte mauvaise (comme la Raclée) apparaît dans la rangée du haut, interprétez la de manière positive. On dit que ces cartes sont désalignées (les cartes qui ne sont ni Bonnes ni Mauvaises ne sont jamais désalignées).

Quand les cartes apparaissent dans la rangée du milieu, interprétez les normalement à moins que le contexte de lecture ne suggère qu'elles sont désalignées.

UTILISER LE JEU DU TOURMENT DANS VOS AVENTURES

Vous pouvez utiliser le Tourment dans n'importe quelle aventure. Pour ce faire, il vous faut un jeu de cartes du Tourment ainsi que les cartes références livrées avec le jeu. Voici comment utiliser le Tourment dans une aventure.

- Choisissez la caractéristique qui correspond le mieux au thème de l'aventure et prenez les neuf cartes qui représentent cette caractéristique.
- Procédez au choix. Chaque joueur tire l'une des neuf cartes. Notez le nom du personnage et la carte qu'il a tirée au dos d'une carte référence du Tourment, comme indiqué sur la carte exemple. Prenez note de quelques événements de l'aventure auxquels la carte rôle pourrait être liée.
- Mélangez toutes les cartes et procédez à une lecture. Utilisez le devant de la carte référence du jeu du Tourment pour noter les cartes tirées. Quand une carte importante apparaît (une carte rôle, une carte d'accord ou de désaccord), choisissez une rencontre qui pourrait lui être associée et notez la sur la carte de référence. Notez aussi si la carte correspond à un accord parfait (A), partiel (P) ou un désaccord complet (D). Vous n'avez pas besoin d'associer une rencontre à chaque carte. Quand vos PJ vivent la rencontre, appliquez les effets de la carte liée.

Vous pouvez télécharger des cartes de référence supplémentaires sur www.black-book-editions.fr/pathfinder.

Exemple d'aventure. Regardez la carte exemple remplie que fournit le jeu. Le MJ dirige une aventure au cours de laquelle les PJ défendent un château contre des envahisseurs orques. Au dos de la

carte, le MJ note que le joueur de Harsk a tiré le Fort et décide donc qu'il gagne un bonus quand il défend les murailles du château. Lors de la lecture, l'Avalanche apparaît dans le coin en bas à gauche (un accord parfait) et le MJ décide donc que cette carte influencera un combat sur un pont lors de la bataille à venir : le pont s'effondrera quand les PJ le défendront. La Forge, la carte rôle de Seelah, est en désaccord parfait... un évènement important l'attend donc dans une armurerie que les PJ visiteront.

SORT DU TOURMENT

Si un personnage se sert d'un jeu du Tourment, il peut lancer un sort pour influencer les évènements. Ce sort requiert une certaine interprétation de la part du MJ.

TOURMENT

École divination ; Niveau barde 3, ensorceleur/magicien 3

INCANTATION

Temps d'incantation 10 minutes

Composantes V, G, F

EFFETS

Portée personnelle

Cible de 1 à 9 créatures

Durée 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement

DESCRIPTION

Vous utilisez un jeu du Tourment pour lire l'avenir, pour vous ou quelqu'un d'autre. La lecture doit se référer à un évènement ou une série d'évènements (par exemple, « traquer le roi des

pirates »). Vous procédez à un tirage pour chaque sujet et faites ensuite une lecture liée à l'évènement.

Les neuf cartes de la lecture représentent des évènements ou des facteurs issus du passé, du présent et du futur. Notez les cartes sur la carte référence et laissez votre MJ choisir en secret à quelles rencontres elles seront liées. Si les cartes correspondent à un accord (parfait ou partiel) ou un désaccord, notez le également.

Un accord partiel vous donne un bonus de +1 par tranche de 5 niveaux de lanceur de sorts aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests basés sur la caractéristique liée à la carte associée à la rencontre. Par exemple, une carte de la Force vous donnera un bonus aux jets d'attaque, aux tests de compétence basés sur la Force et aux tests de Force. Un accord parfait vous donne un bonus de +2 par tranche de 5 niveaux de lanceur de sorts. Si votre carte rôle figure dans la lecture, doublez ce bonus. Le MJ peut ajouter d'autres modificateurs et effets en fonction de l'emplacement de la carte lors de la lecture.

LIRE LES CARTES A DES PERSONNAGES MAUVAIS

Quand vous tirez les cartes pour des personnages d'alignement Mauvais, vous souhaitez peut être leur faire une lecture « inversée ». Dans ce cas, interprétez les cartes Mauvaises comme signe de malheur pour les ennemis des personnages, et les cartes positives comme des signes de chance pour ces ennemis. Vous pouvez aussi leur faire une lecture classique.

Les cartes sont votre famille, ce sont vos cousins, vos sœurs, vos fils et vos parents. Et vous ne ressentirez jamais autant d'amour ou de haine qu'en plongeant le regard dans leur âme. Considérez chaque carte comme un individu unique. Personne ne révèle ses secrets à quelqu'un en qui il n'a pas confiance. Assurez vous que vos cartes vous font confiance.

— Riana, liseuse de Tourment varisienne

INTERPRÉTER LES CARTES

Chaque carte a sa propre signification. Mais cette signification est influencée par les circonstances, et il faut parfois tout le talent d'une liseuse expérimentée pour interpréter correctement les cartes. Mais même ceux qui ne possèdent qu'une connaissance rudimentaire du Tourment peuvent en tirer quelques informations.

Lors du choix, on interprète les cartes de manière basique. En revanche, lors de la lecture, leur signification est modifiée par leur emplacement.

Les cartes Bonnes et Mauvaises ont une signification différente selon qu'elles sont désalignées ou non (si une carte Bonne apparaît dans la rangée du bas ou une Mauvaise dans la rangée du haut). Les cartes qui ne sont ni Bonnes ni Mauvaises ne sont jamais désalignées, car elles n'ont pas pris partie dans la lutte entre le Bien et le Mal.

Les pages suivantes vous proposent un bref résumé de la signification de chaque carte du jeu du Tourment.



CARTES DE FORCE

Le Paladin (Loyal Bon, Force) symbolise les gens qui font face à l'adversité. Le paladin ne recule jamais, quelles que soient les circonstances. Cette carte indique souvent qu'il faut persévérer et faire ce que l'on sait être juste, quel qu'en soit le prix. Si cette carte est désalignée, elle indique qu'une telle attitude est bien téméraire.

Le Fort (Neutre Bonne, Force) est le symbole de la force tranquille, une force que l'on peut mobiliser si nécessaire et qui tient bon en dépit de tout. Rien n'ébranle ceux que le Fort représente. Si le Fort est désaligné, il peut indiquer que le personnage cèdera à la tentation ou succombera devant une force supérieure.

Le Grand Ciel (Chaotique Bon, Force) représente un moment épique : la libération des esclaves d'une nation. La libération des esclaves symbolise un changement capital, alors que le personnage se débarrasse, à la lumière du jour, de ses anciennes chaînes. Si cette carte est désalignée, ces chaînes pourraient bien être remplacées par de nouvelles, plus terribles.

La Forge (Loyal Neutre, Force) indique que la force se trouve dans la diversité. Le forgeron représente ceux qui survivent au baptême du feu du méphite, mais les feux de la Forge sont si puissants qu'ils pourraient bien réduire nombre de gens en cendres. Cette carte symbolise souvent un dangereux évènement qui ne sera surmonté que par l'union de plusieurs forces.

L'Ours (Neutre, Force) représente la force pure. Les gens font souvent l'erreur de croire que l'on peut apprivoiser et dresser l'Ours. Quand quelqu'un pense avoir maîtrisé la bête, l'Ours finit toujours par lui faire payer son erreur. Il faudra peut être utiliser la force brute mais elle peut avoir de graves conséquences.

Le Soulèvement (Chaotique Neutre, Force) symbolise quelqu'un

pris dans les griffes de quelque chose contre quoi il est impuissant. C'est une force écrasante qui broie tout ce qui entre en contact avec elle. La couronne brandie bien haut symbolise la chute d'un dirigeant, quel qu'il soit. Lors de la lecture, elle indique une force bien plus grande que celle de la personne qui bénéficie de la lecture.

Le Fiélon (Loyal Mauvais, Force) représente un diable qui engloutit des innocents. Il indique la mort de nombreuses personnes lors d'une catastrophe ou, s'il est désaligné, le fait qu'ils trouveront le salut lors de ce désastre. Le démon peut aussi indiquer qu'une sinistre créature intelligente rôde dans les parages et menace des habitants.

La Raclée (Neutre Mauvaise, Force) signifie que le personnage est attaqué de tous côtés ou que son esprit se décompose. Que la carte symbolise sa force physique ou mentale, elle se brise sous des assauts incessants. Si cette carte est désalignée, elle indique que le personnage se découvrira une force nouvelle lors de ces attaques.

Le Cyclone (Chaotique Mauvais, Force) est une force qui détruit tout ce qu'elle touche. Cette catastrophe ne découle pas de l'ordre naturel mais des complots de créatures intelligentes. Le cyclone indique des guerres, des incendies criminels et d'autres plans destinés à tout détruire. Si cette carte est désalignée, elle peut indiquer un renouveau après une épreuve destructrice.



CARTES DE DEXTERITE

La Danse (Loyal Bonne, Dextérité) est une construction riche et délicate qui, comme l'univers lui même, nécessite que tout le monde obéisse à ses lois sous peine de la voir se disloquer. Elle implique qu'il faut garder le rythme et connaître sa place dans l'ordre des choses. Ceux qui se détachent de la trame le font à leurs risques et périls. Si cette carte est désalignée, elle peut devenir hypnotique... et pas pour le bien de tous.

Le Grillon (Neutre Bonne, Dextérité) est une créature à l'esprit aussi vif que le corps. Il représente la vitesse et un passage rapide. Bien que le Grillon soit généralement associé au voyage, la pêche (le fruit) à côté de laquelle il est assis représente le trésor qui l'attend au bout du chemin. Si cette carte est désalignée, le voyage se passera mal et à l'arrivée, le personnage risque plus de perdre un trésor que d'en gagner un.

Le Jongleur (Chaotique Bonne, Dextérité) représente le destin, les dieux ou ceux qui jouent avec la vie et la destinée des autres. Si ce jongleur titanesque parvient à conserver le rythme, il arrivera aussi à ses fins. Si la carte est désalignée, il n'y parvient pas : la tragédie et le malheur vont s'abattre sur ceux dont il tient les vies en main.

Le Serrurier (Loyal Neutre, Dextérité) représente le personnage qui tient en main les clefs dont il a besoin pour accomplir son destin. Il permet d'accéder à un trésor, un endroit inconnu ou un indice. En revanche, il ne dit pas où ni comment utiliser ces clefs. Cette carte représente souvent un objet ancien, étrange ou magique.

Le Paon (Neutre, Dextérité) est une créature d'une beauté époustouflante mais c'est une beauté qu'il ne conserve que s'il reste figé comme une statue de cockatrice. Les gens les plus rusés

acceptent le passage du temps et s'éloignent en dansant du chemin du paon. Son apparition indique un revirement personnel soudain ou un changement social.

Le Prince Lapin (Chaotique Neutre, Dextérité) est un individu lunatique qui représente les aléas du combat au contact. Le Prince est l'incarnation du combat, et il est des plus capricieux. Son épée brisée prouve que n'importe qui peut tomber au combat, quel que soit sa bravoure ou son talent. Cette carte représente parfois un jeune membre de la royauté ou d'une puissante maison noble.

L'Avalanche (Loyal Mauvais, Dextérité) est un désastre. C'est une catastrophe qui ne raisonne ni ne pense et engloutit tout ce qui se trouve sur son passage. Cette carte représente un désastre physique, né de la panique d'une foule ou de tout autre groupe ou entité incapable de raisonner. Si l'Avalanche est désalignée, on peut peut-être éviter la catastrophe mais ce ne sera pas sans conséquences.

Les Corbeaux (Neutre Mauvais, Dextérité) sont de dangereuses créatures qui indiquent que l'on vous enlèvera violemment ce qui vous est cher. Quand les Corbeaux apparaissent, ils annoncent vols, meurtres et autres terribles pertes. Si cette carte est désalignée, il est possible d'éviter le vol, ou ce dernier est commis au nom d'une juste cause.

La Lanterne du Démon (Chaotique Mauvais, Dextérité) est la carte des pièges et des arnaques, des mains ou des esprits agiles. Les feux follets et l'homme qui cherchait leur lumière représentent une situation impossible ou ingérable. Désalignée, cette carte représente une opportunité, ou un guide qui arrive juste au bon moment pour montrer le chemin.



CARTES DE CONSTITUTION

Le Trompette (Loyale Bonne, Constitution) est une déclaration de pouvoir. Cet archon est une force agressive qui se lance sans hésitation dans les situations les plus désespérées au nom du Bien. Désalignée, cette carte indique que la personne n'est pas poussée par de nobles motifs et que sa force provoquera blessures et ruines. C'est une carte qui donne tout ou ne donne rien.

Le Survivant (Neutre Bonne, Constitution) représente une personne qui a survécu à une épreuve. Entouré de ses camarades tombés, l'homme représente quelque chose que l'on croyait perdu à jamais et que l'on retrouve. Il peut aussi représenter la renaissance. Désaligné, le Survivant annonce de terribles nouvelles ou une perte déchirante.

Le Désert (Chaotique Bonne, Constitution) est un endroit si vide que personne ne peut y survivre sans aide. Pour ceux qui trouvent de l'aide, la traversée du désert peut mener à de grandes choses. Désalignée, cette carte implique que la personne ne peut pas compter sur les autres et qu'elle se perdra. Le sphinx peut indiquer un mystique ou un docteur qui apporte le salut en temps d'épidémie ou de maladie.

Le Nain d'Airain (Loyale Neutre, Constitution) montre un azer qui représente l'invulnérabilité face à un danger actuel. Même si les autres tombent, il reste fort. Le Nain d'Airain peut aussi annoncer l'échec ou la mort de quelqu'un qui, pourtant, sauvera tous les autres d'un danger bien plus grand.

Le Voiturier (Neutre, Constitution) dirige une force extérieure qui lui permet de continuer à avancer, quoi qu'il arrive. Cette force peut être physique ou mentale, comme une personne qui exhorte les autres à continuer alors même qu'ils n'ont plus une once de force.

Cette force peut être bénéfique ou néfaste mais ne peut être ignorée. Le demi orque représenté mène une vie de labeur incessant mais c'est pour devenir quelqu'un de meilleur.

L'Homme Montagne (Chaotique Neutre, Constitution) présage une rencontre avec une force que l'on ne peut contrôler. Le géant peut personnifier une armée, une autorité supérieure, un tremblement de terre ou même une pluie que le sol asséché attend désespérément. Il peut être sage d'accéder à cette force mais lui survivre sera un exploit.

Le Roncier (Loyale Mauvaise, Constitution) est la carte des actes anciens. Elle indique qu'une personne ou une action appartenant à un passé lointain aura une grande influence sur la situation actuelle. L'objet ou la personne en question fut perdu ou assassiné d'ignoble manière. Si cette carte est désalignée, les épines du passé ne se contentent pas de déchirer le personnage, elles lui apportent aussi l'espoir.

La Maladie (Neutre Mauvaise, Constitution) représente les épidémies, la peste, la famine et la maladie. Elle peut aussi indiquer la corruption de l'âme, ou d'une multitude d'âmes. Si elle est désalignée, elle indique une santé de fer ou une chance d'interrompre les maladies.

Le Musée de Cire (Chaotique Mauvaise, Constitution) est un lieu d'entropie physique et d'impuissance. L'esprit peut être actif mais le corps est paralysé par l'horreur de l'endroit. C'est aussi la carte de la torture et de l'emprisonnement, qui peut indiquer une incapacité littérale à se déplacer ou une paralysie plus prosaïque. Désalignée, cette carte indique un afflux d'énergie à un moment crucial qui pourra renverser la situation.



CARTES D'INTELLIGENCE

La Vérité Cachée (Loyal Bon, Intelligence) symbolise l'aptitude à voir au delà de l'évident et du banal, pour découvrir la vérité qu'ils recèlent. Parfois, cette découverte est ésotérique, et parfois, c'est d'une découverte au sens physique du terme, comme un objet caché dans une pièce. Quoiqu'il en soit, c'est une carte qui a le pouvoir de révéler des secrets. Si elle est désalignée, cette révélation peut se faire au détriment du personnage.

Le Vagabond (Neutre Bon, Intelligence) est un collectionneur. Ce centaure apprécie les choses que les autres considèrent comme des déchets et des rebuts. Le Vagabond apparaît à ceux qui savent discerner la valeur de ce que les autres ignorent, ou trouvent inutile. Désalignée, cette carte indique une perte de valeur ou l'incapacité à voir ce qui est vraiment important chez une personne (ou une situation).

La Farce (Chaotique Bon, Intelligence) dévoile une terreur à surmonter... mais pas par des moyens physiques. Ce monstre peut être vaincu par une ruse ou un artifice uniquement. Cette carte représente la valeur de l'humour quand il s'agit de négocier avec une personne difficile ou d'accomplir une tâche ingrate. Quand la carte est désalignée, elle indique souvent que la farce sera à vos dépend.

L'Inquisiteur (Loyal Neutre, Intelligence) n'accepte rien d'autre que la vérité. Il représente l'immuable réalité, celle qu'on ne peut travestir ou influencer. Essayer de changer cet objet, cette personne ou cette idée immuable, c'est courir à la catastrophe.

Le Commerçant Étranger (Neutre, Intelligence) est la carte des espions et des marchands itinérants. Toute personne qui négocie des informations est sujette à cette carte. Un marché passé sous l'influence de cette carte sera toujours conclu, mais les ramifications

de ce pacte risquent de choquer ceux qui n'en comprennent pas les aboutissants.

La Vision (Chaotique Neutre, Intelligence) représente les connaissances profanes. Ces connaissances peuvent prendre la forme de mots cryptiques ou d'accès de démence. Cette carte indique souvent une rencontre avec un fou, mais elle peut aussi indiquer un éclair de génie.

Le Rakshasa (Loyal Mauvais, Intelligence) est la carte de la domination et du contrôle mental. La créature assise sereinement sur le dos de son esclave évoque une force extérieure qui impose sa volonté sur l'esprit d'un autre. Il arrive que l'esclavage soit à prendre au sens propre, mais souvent, il s'agit de la soumission à une force ou une idée. Si cette carte est désalignée, cet esclavage peut être repoussé, à la lumière d'une idée nouvelle.

L'Idiot (Neutre Mauvais, Intelligence) révèle une stupidité et une avarice dangereuse. Elle peut signifier la corruption, le chantage ou une naïveté si étendue qu'elle ne permet pas de distinguer le bien du mal. Les gobelins ont capturé un idiot : il représente la certitude qu'après avoir perdu sa dignité, il perdra la vie. Désalignée, cette carte peut indiquer que le personnage feint la stupidité pour dissimuler ses talents.

La Morsure de Serpent (Chaotique Mauvais, Intelligence) est une arme vile et empoisonnée. Le poison peut prendre plusieurs formes... et elles ne sont pas toutes physiques. Le poison sur la lame de l'assassin représente la mort des idées et de la liberté aussi bien que l'aptitude à dresser des amis les uns contre les autres ou à empoisonner l'âme des vertueux. Désalignée, cette carte peut représenter un revirement d'esprit, une amitié nouvelle ou une découverte.



CARTES DE SAGESSE

Le Serpent Ailé (Loyal Bon, Sagesse) est un être très puissant. La connaissance et la prudence sont deux forteresses distinctes reliées par un pont appelé compréhension. Le coualt représente ce pont, car il connaît le meilleur moment pour frapper. Désalignée, cette carte indique que le personnage laisse passer une occasion, ou qu'il en saisit une à mauvais escient.

La Sage Femme (Neutre Bon, Sagesse) est un voie vers la création, bien qu'elle ne crée rien par elle même. Cette halfeline est la clef qui permet à une vie, ou une information nouvelle, de voir le jour. Son cœur perçoit le bien, même dans les pires situations. Elle veille sur toute nouvelle arrivée, mais si elle est désalignée, cette dernière risque de ne pas être très joyeuse.

L'Aubergiste (Chaotique Bon, Sagesse) représente à la fois la camaraderie et un refuge pour ceux qui sont dans le besoin. Beaucoup pensent que le cyclope est sans importance, mais il offre une vision liée à la quête ou à la question posée lors de la lecture. Désaligné, l'Aubergiste indique que le personnage ne trouvera pas de refuge, ou qu'on lui donnera une information erronée à un moment pourtant crucial.

La Reine mère (Loyal Neutre, Sagesse) est la connaissance personnifiée. La formienne sait tout, mais elle ne révélera rien à quiconque ne la vénère pas comme il se doit. Elle apprécie les pauvres et les plus démunis, car ils la servent alors que les puissants se refusent à elle. Elle représente la nécessité d'appartenir à une société ou de s'incliner devant ceux qui sont plus instruits que vous.

Le Hibou (Neutre, Sagesse) représente la sagesse éternelle de l'ordre naturel. C'est la dure vérité de la nature qui fait qu'une meute

de loups s'en prend au daim le plus faible. C'est une tragédie pour le faible, mais c'est grâce à ce genre d'attaque que le troupeau de daims devient plus fort. L'aiguille que tient le hibou lie les vies entre elles, mais elle peut tout aussi bien servir à les mettre à l'écart.

Le Carnaval (Chaotique Neutre, Sagesse) est la carte des illusions et des rêves mensongers. Elle peut augmenter les pouvoirs profanes, mais il est dangereux de dépendre de forces aussi capricieuses. Pour d'autres, cette carte représente les plans imprudents et les ambitions irréalisables.

L'Éclipse (Loyal Mauvais, Sagesse) met à jour les doutes à l'égard de soi-même et la perte de tout objectif. Cette carte affecte ceux qui placent leur foi dans le divin, car leurs talents faiblissent sous son influence. Elle peut aussi indiquer quelqu'un qui s'est égaré en suivant sa voie. Désalignée, elle peut annoncer la révélation d'une aptitude inattendue ou d'un endroit caché.

La Sorcière muette (Neutre Mauvais, Sagesse) est peut-être silencieuse, mais l'œil qu'elle tient lui permet de lire dans le cœur des hommes. Cette guénaude annonce des pactes de sang et des secrets empoisonnés, de ceux qui dressent les frères les uns contre les autres, et le fils contre son père. C'est une carte que les comédiens détestent, car elle les fait buter sur les mots et les paroles de leurs chansons. Désalignée, elle indique une loyauté sans faille et une grande lucidité dans le discours.

Le Perdu (Chaotique Mauvais, Sagesse) est la carte du vide et de la perte d'identité. Le bodak au premier plan est perdu à jamais dans un monde de fous, d'aliénés et de tueurs en série. Pour ceux qui se trouvent sous son influence, le monde n'a pas de sens. Cette carte évoque un temps où toute parole n'est que brouhaha, comme si les gens parlaient tous une langue inconnue. Désalignée, elle peut indiquer la clarté d'esprit malgré les menaces.



CARTES DE CHARISME

Le Trône Vide (Loyal Bon, Charisme) dégage un sentiment de perte palpable. Le fantôme indique que ceux qui sont morts resteront toujours avec nous et nous enseigneront d'importantes leçons... si seulement nous acceptons de les écouter. Cette carte peut apporter des informations provenant d'une source très éloignée ou très ancienne. Si elle est désalignée, les fantômes du passé s'agitent, et il faudra faire un effort pour les apaiser.

Le Théâtre (Neutre Bon, Charisme) est la carte des véritables prophéties. Les marionnettes jouent une scène tout comme le prophète joue une scène à laquelle il ne participe pas. Le prophète est le spectateur, et la prophétie est l'histoire. Il n'a aucune influence sur ce qu'il voit et parfois, il en comprend trop tard l'importance. Si cette carte est désalignée, la prophétie n'est que poudre aux yeux.

La Licorne (Chaotique Bon, Charisme) est une carte qui offre généreusement ce que cherche le personnage, tout comme le destrier du dessin offre sa pomme. Quand la carte est désalignée, elle indique une trahison, un empoisonnement, ou un ami qui n'en est pas un.

Le Mariage (Loyal Neutre, Charisme) peut être une union, de gens, d'idées, de royaumes ou de plusieurs éléments distincts. La progéniture de la salamandre et de l'esprit de l'eau montre que l'union peut apporter une nouvelle puissance née des deux autres, ou être un désastre né d'une union contre nature. Une fois mariés, on ne peut séparer les deux partis. Cette carte indique un changement permanent.

Le Jumeau (Neutre, Charisme) indique une dualité d'objectif ou d'identité. Ce doppelganger peut aussi signifier l'indécision alors qu'une personne ou un groupe de personnes hésite entre deux options bien différentes. Elle peut aussi indiquer des loyautés

divisées. Cette carte inquiète toujours les liseuses du Tourment, car elle peut aussi signifier que toute leur lecture a un sens caché ou qu'il faut l'interpréter à l'envers.

La Courtisane (Chaotique Neutre, Charisme) est la carte des intrigues politiques. Son masque représente le vernis de politesse à afficher en société. S'il s'effrite, les négociations peuvent prendre un tour inattendu. La carte peut aussi indiquer qu'une femme très puissante dirige les événements. La façon dont on traite cette personne détermine l'issue de la situation.

Le Tyran (Loyal Mauvais, Charisme) représente un dirigeant qui est un véritable fléau pour ses sujets. Le dragon symbolise un monarque, un seigneur ou un chef de famille. Quel qu'il soit, il blesse ceux qu'il domine, qu'il s'en rende compte ou non. Désalignée, cette carte indique qu'un tyran est révélé ou détrôné.

La Trahison (Neutre Mauvais, Charisme) est l'incarnation de l'égoïsme. La jalousie déforme l'esprit et mène à la destruction. Cette carte peut aussi indiquer une personne dont la beauté cache un cœur noir. Désalignée, cette carte indique un sacrifice volontaire ou quelqu'un qui se détourne du monde matériel et de ses tentations.

Le Menteur (Chaotique Mauvais, Charisme) représente l'amour dans tout ce qu'il a de plus traître. Ce n'est pas le genre d'amour qui déplace les montagnes, mais bien celui qui déchire les cœurs et pousse les amoureux vers la mort. La lamie peut mettre en valeur une obsession, une passion à sens unique ou un amour condamné. Désalignée, cette carte peut annoncer le début d'une nouvelle relation, bien qu'elle se cache sous une apparence bien moins belle.

EXEMPLE DE LECTURE DU TOURMENT

Kyra est venue demander à Riana de lui lire le Tourment. Riana se concentre, alors que Kyra lui demande si les projets de remariage de sa mère sont une bonne idée. Riana examine la question et décide qu'elle est liée au Charisme.

Elle sort les neuf cartes de Charisme du jeu et les mélange soigneusement pour la phase du choix. Elle les étale ensuite devant elle, face cachée, et demande à Kyra d'en tirer une. Celle-ci s'exécute et retourne la carte : le Trône vide. Riana explique à Kyra que cette carte rôle représente sa place vis à vis de la question posée. Kyra est un lien avec le passé, avec le mari défunt, son père. Il a disparu à la guerre il y a quelques années, mais on ne retrouva jamais son corps.

Riana remet ensuite les cartes de Charisme dans le paquet et mélange ce dernier. Elle sort ensuite neuf cartes, face cachée, qu'elle dispose en un carré de trois cartes sur trois. Elle commence par retourner les trois cartes de la colonne de gauche, celles qui symbolisent le passé. De haut en bas, ces cartes sont le Hibou, le Mariage et le Grillon.

Riana vérifie s'il y a des accords parfaits dans cette colonne. Il y a en a un, et il est assez approprié : c'est le Mariage. C'est une carte Loyale Neutre sur un emplacement Loyal Neutre. Riana s'interroge sur la signification de cette carte en fonction de la question posée. Étant donné que la question de Kyra a trait au mariage, cette carte revêt une importance particulière. Riana dit à Kyra que cette carte représente le premier mariage de sa mère

et bien que son premier mari soit décédé, leur relation aura une grande influence sur le nouveau couple. Comme il n'y a pas d'autre accord parfait, Riana poursuit.

Elle retourne les trois cartes de la colonne du milieu, celles qui représentent le présent. De haut en bas, elle voit la Licorne, la Danse et le Roncier. Aucune de ces cartes n'est un accord parfait ou un désaccord total. Riana cherche alors un accord partiel et en trouve deux. La Licorne s'accorde avec la composante Bonne de la case en haut au milieu tandis que le Roncier s'accorde avec la composante Mauvaise de la rangée du bas. Riana regarde la Licorne et dit à Kyra que ce mariage peut apporter un immense bonheur à sa mère mais le Roncier indique que quelqu'un connaît un secret très important vis à vis de ce mariage, et qu'il devra le révéler sinon, le mariage pourrait être un échec.

Et sur ces paroles, Riana retourne la dernière colonne, celle du futur. Là, elle trouve, de haut en bas, le Tyran, la Sorcière Muette et le Fort. Il n'y a pas d'accord parfait mais il y a un désaccord complet : le Tyran, une carte Loyale Mauvaise, se trouve sur un emplacement Chaotique Bon. Dans ce cas, la carte est désalignée et indique un tyran renversé. Riana pense que cela veut dire que Kyra et sa mère pourront surmonter le chagrin causé par le décès du père de Kyra et tirer le meilleur parti du nouveau mariage, mais seulement si le secret empoisonné indiqué par le Roncier est mis à nu.

Kyra jure de découvrir ce secret et de purger son poison. Riana sourit.

Pssst ! Hé par là, derrière l'enclos des chèvres. Ne dites rien à cette vieille sorcière de Riana mais je vais vous montrer à quoi sert vraiment un jeu du Tourment. Les anciens disent que tous ceux qui utilisent le Tourment pour autre chose qu'une divination sont des menteurs et des voyous. Mais bon, comme ils disent aussi, même un gobelin marche sur deux jambes. Allez, je vous promets sur le bûcher de ma chère grand-mère que si vous apprenez à jouer aux Tours, vous aller vous faire un peu d'argent facile. Parce que vous avez l'air tellement intelligents que je crains même de perdre toute ma bourse au premier tour. Vous voulez essayer ?

— Savanj, berger varisien

LES TOURS, UN JEU DE HASARD

Les Tours est un jeu de hasard pour 2 à 4 joueurs disposant d'un jeu du Tourment.

Chaque joueur doit aussi avoir de l'argent ou d'autres objets pour payer les dettes qui s'accumulent au cours de la partie.

LE BUT DU JEU

Six grandes tours sont disposées devant vous. À chaque tour, vous devez essayer de construire sur une de ces tours. Quand vous ne pouvez pas, vous contractez une dette envers les autres joueurs. À un certain stade, il faut payer ses dettes et à ce moment là, vous devrez espérer que celles des autres seront plus importantes que les vôtres.

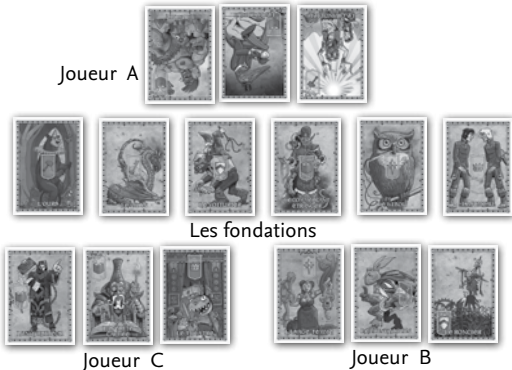
PRÉPARATION

Sortez les cartes Neutres du jeu (celles dont le symbole se situe au milieu). Disposez ces six cartes en une rangée au centre de la table, en laissant un espace minimum de deux cartes entre chacune d'elles. Elles représentent les fondations des tours : la tour de la Force, la tour de la Dextérité, etc.

Mélangez le reste du paquet. Distribuez trois cartes à chaque joueur, face visible, et placez-les devant lui. C'est la réserve du joueur. Les joueurs doivent se trouver de chaque côté de la rangée de fondations et disposer les cartes de leur réserve parallèlement aux cartes de la rangée.

Placez le talon à côté, face cachée.

EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE



Les joueurs disposent aussi d'un surplus : une pile de cartes posée à côté d'eux. Ils commencent tous avec un surplus vide. Ce surplus représente les dettes du joueur envers les autres, et il devra les payer quand il quittera la partie.

Le joueur qui possède la carte qui arrive la première dans l'ordre alphabétique commence la partie.

Le DÉROULEMENT D'UN TOUR

À votre tour de jeu, vous pouvez vous coucher ou placer l'une des cartes de votre réserve sur l'une des tours.

Si vous vous couchez, placez toutes les cartes de votre réserve dans le surplus et payez les immédiatement, en bon argent (1 carte = 1 pièce), aux joueurs encore dans la partie. Tournez votre surplus face cachée pour montrer que vous ne participez plus. Vous ne recevez plus de cartes et ne contractez plus de dettes.

Si vous ne vous couchez pas, vous devez jouer une carte de la manière suivante.

1. Le titre de la carte doit être tourné vers vous.
2. Le symbole de la carte doit recouvrir l'un des huit emplacements d'alignement qui entourent le symbole de la fondation.
3. La carte ne doit recouvrir aucun symbole.
4. S'il y a une carte sur la fondation, le symbole de la carte posée doit se trouver à côté du symbole d'une carte qui se trouve dans la « tour » (sans compter la fondation).

Cette dernière règle fait que si une carte ou plus sont placées sur la tour, leurs symboles doivent tous être reliés entre eux.

Si la carte que vous jouez correspond au symbole de la fondation, vous pouvez placer une autre carte sur n'importe quelle tour. Si ce symbole correspond à nouveau, vous pouvez jouer votre dernière carte.

Toutes les cartes que vous ne pouvez pas jouer vont dans votre surplus.

Quand vous avez terminé, tirez trois cartes pour renouveler votre réserve. Ensuite, c'est au joueur situé à votre gauche de jouer.

FERMER UNE TOUR

Si vous jouez une carte qui empêche d'en poser une nouvelle sur la tour, on dit que cette dernière est fermée. Donnez une carte de cette tour à chaque adversaire encore en jeu, en commençant par celui à votre gauche et continuez jusqu'à ce que toutes les cartes de la tour (y compris la fondation) soient distribuées. Ces cartes vont directement dans le surplus des joueurs. (S'il ne vous reste qu'un adversaire, il récolte toutes les cartes de la tour.)

LA FIN DU JEU

Le jeu se termine quand plus personne ne peut poser de carte. Toutes les cartes des réserves vont dans le surplus des joueurs.

Le surplus est la dette que les joueurs doivent payer à ceux qui se trouvent encore en jeu. Contrairement aux dettes contractées en se couchant, celles ci peuvent s'annuler donc, si vous devez neuf pièces à un joueur et qu'il vous en doit cinq, vous ne lui en devez plus que quatre.

EXEMPLE DE PARTIE

Cet exemple se concentre uniquement sur la Tour de l'Intelligence bien que les cinq autres soient en jeu, comme indiqué en page 27. Le Marchand étranger, la carte Neutre de l'Intelligence sert de fondation.

Arye a la Farce, la première carte dans l'ordre alphabétique, et ouvre donc la partie. Il peut poser le Rakshasa (1) puisqu'il ne recouvre pas le symbole de la fondation. Étant donné que son symbole, le livre, correspond à celui de la fondation, il peut jouer une autre carte. Il pose la Farce (2) et, comme son symbole correspond aussi à celui de la fondation, il joue sa dernière carte, le Grand ciel (3). Il tire trois cartes pour renouveler sa réserve.

Bree ne peut jouer qu'une carte sur cette tour. Elle pose la Sage femme (4) et, comme son symbole ne correspond pas à celui de la tour, elle est coincée. Elle place ses deux cartes restantes dans son surplus et en pioche trois nouvelles.

Cam joue l'Inquisiteur (5), la Vérité cachée (6) et le Théâtre (7). Il ferme ainsi la tour car personne ne peut jouer entre la Sage femme et le Théâtre. Il place quatre cartes de cette tour dans le surplus d'Arye (y compris la fondation) et quatre dans celui de Bree et tire triomphalement trois nouvelles cartes.

Arye se couche et paye sept pièces à Bree et Cam. Bree décide de continuer et le combat pour les autres tours se poursuit.

