

VAGRANTSONG

Livret de règles

Crédits

Directeur artistique

Nathan Caroland

Auteur et concepteur principal

Kyle Rowan

Conception du jeu

Matt Carter, Justin Gibbs

Conception et textes additionnels

Matthew Majarucon

Édition

Kimberly Cooper, Shannon Riddle

Production

Kelly Brumley

Illustrations

Nguyen Mai Diem

Graphisme

John Cason

Testeurs

Tom Benner, Doug Bowman, Wesley Boyer, David Brown,
Chris Colasurdo, Sarah Cole, Kimberly Cooper, Jeff Dickson,
Sean Fisher, Jason Gaughan, Cody Greene, Philip Higgs,
Kai Hull, Hailey Kenyon, Taylor Lindberg, Tim Lyons, Laura Rowan,
Nathan Sells, Diki Thomas, Dustin Vogel

Traduction française

Sabine Abbonato

Responsable éditoriale et traduction additionnelle

Chloé Philippe

Adaptation graphique

Przemysław Kasztelaniec



Table des matières

À propos du jeu	2
Matériel de jeu	2
Plateau Train	4
Choisir son vagabond	6
Carte Vagabond	8
Mise en place du scénario.....	9
La phase de scénario	10
<i>Un tour de vagabond</i>	10
<i>Vagabond refroidi</i>	13
<i>Actions générales</i>	14
<i>Le tour du revenant</i>	18
<i>Gagner et perdre</i>	23
Exemple de tour	24
La phase de campement	26
Les Moments	30
Les jalons	41

LE CODE DU CLODO

Dans Vagrantsong, tout ce qui compte, c'est de passer de bons moments ensemble. Souvenez-vous des points suivants pendant la partie :

1. Les règles indiquées sur les événements, les cartes et dans les scénarios remplacent celles présentées dans ce livret. Si elles se contredisent, ce sont celles de l'événement qui priment, puis celles de la carte (comme une carte Interstice ou Compétence), puis celles du scénario et enfin de ce livret de règles.
2. Si une règle ou un effet semble sujet à interprétation ou contradictoire, choisissez l'issue la pire pour les vagabonds à ce moment précis du jeu. Cela inclut les règles et les effets qui conduisent à des égalités (comme deux cibles ou deux directions de déplacement).
3. Si les joueurs ne parviennent pas à trancher une égalité, à décider qui passe le premier, ou à se mettre d'accord, encouragez-les à lancer les osselets (p. 10) afin de déterminer le résultat. Remettez-vous-en aux dés !
4. Parfois, la fonction d'un élément du jeu change le temps d'un scénario. Assurez-vous de toujours lire les règles du scénario !
5. Nous vous conseillons de garder de quoi noter à portée de main.

Note : Le terme « joueur » désigne toute personne jouant à Vagrantsong, quel que soit son genre.

Le jeu

Vagrantsong est un jeu narratif dans lequel vous endossez le rôle de vagabonds qui se retrouvent prisonniers à bord d'un train fantôme. Vous devrez œuvrer de concert afin d'affronter vos peurs et de résoudre les mystères dissimulés dans votre nouvel environnement.

Vous vous rendrez vite compte que vous n'êtes pas tout seuls à bord de cette locomotive. Les revenants, des esprits égarés bloqués entre la vie et la mort, sont coincés comme vous dans le train. Ils ne reculeront devant rien afin de s'assurer que vous les accompagnez... pour toujours. À la fin de la partie, vous ne serez plus les mêmes. Et maintenant, attrapez vos baluchons, c'est l'heure de sauter à bord !

Vagrantsong se joue en deux phases, le scénario et le campement. Pendant la phase de scénario, vous tenterez de survivre à votre périple ferroviaire. Dans ce but, vous accomplirez différentes actions et essaierez de libérer les revenants en leur rendant l'humanité qu'ils ont perdue. Une fois que vous aurez terminé l'aventure, vous passerez à la phase de campement. Vous mettrez en commun vos ressources pour vous soigner, acquérir de nouvelles compétences et préparer votre prochaine aventure.

Nombre de joueurs

Vagrantsong est un jeu collaboratif pour 2 à 4 joueurs, dans lequel chaque joueur contrôle son vagabond.

Au cours de la campagne, d'autres personnes peuvent entrer en jeu (ou quitter la partie) pendant la phase de campement, qui se déroule entre les scénarios.

Conditions de victoire

Chaque scénario possède ses propres conditions de victoire. En général, il s'agit de rendre au revenant son humanité afin de le sauver, ou bien d'achever des rituels qui permettront de passer au scénario suivant. Victorieux ou vaincus, vous aurez l'occasion de poursuivre votre voyage. Lisez toujours les conditions de victoire au début du scénario.

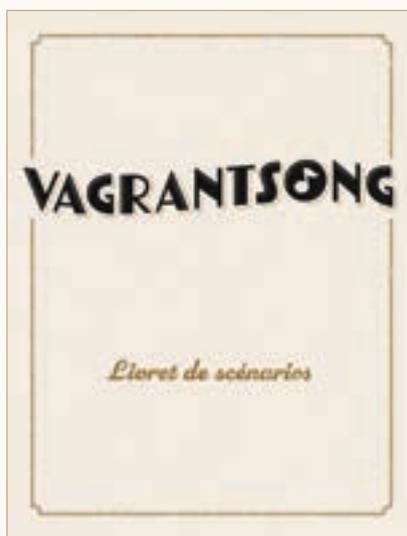
DÉFAITE

Certains scénarios comporteront aussi une condition de défaite. En général, lorsque tous vos vagabonds sont refroidis (p. 13), vous avez perdu. Cependant, selon les scénarios, vous pouvez aussi perdre autrement. Quoi qu'il en soit, vous passerez au scénario suivant. Un peu moins en forme, c'est vrai.

Matériel de jeu



Livret de règles



Livret de scénarios



6 osselets (d6)



Baluchon



20 figurines Revenant



7 figurines Vagabond



5 bases Revenant
(et 5 supplémentaires)



7 bases Vagabond



6 cartes Vagabond



85 cartes Compétence



32 cartes Babiolo



66 cartes Rituel



19 cartes Cadence



1 carte Spiritisme



1 carte Toutou



6 cartes Action Refroidi



3 cartes Maladie



4 aides de jeu



20 cartes Interstice



Boîte/Débris (6)



Cercueil/Neige (6)



Trou/Flaque de sang (6)

18 jetons Obstacle



La Maudite (3)



L'Impératrice (3)



Le Compositeur (3)



Le Prêcheur (3)



La Fugueuse (3)



Le Nomade (3)

18 pièces



Fracture



Seuil d'Humanité



Manche



1 jeton Humeur du revenant



1 jeton Cible Prioritaire Spéciale

3 marqueurs



Revenant



La Maudite



Le Compositeur



La Fugueuse



L'Impératrice



Le Prêcheur



Le Nomade

7 jetons Humanité



Clous (8)



Bougie (7)



Sel (5)



Patte de lapin (4)



Pomme (3)

27 jetons Bric-à-brac



0-9

10 jetons Événement



Noir (4)



Blanc (4)



1 jeton Maladie



Entre-temps (4)

12 jetons Effet fantomatique

Plateau Train

Tous les scénarios se jouent sur le plateau Train et chacun d'entre eux entraînera des ajustements sur celui-ci, comme l'ajout de jetons Obstacle et Événement. Cependant, certains aspects ne changeront jamais entre les scénarios. Les règles suivantes s'appliquent en permanence afin de vous aider à vous situer et à vous orienter pendant la partie.

Trois wagons : A, B et C

Le plateau se divise en trois parties indépendantes, une par wagon. Des passages relient les wagons entre eux.

PASSAGES

Ce sont les cases situées entre deux wagons. Le passage le plus proche de la jauge d'Humanité fait partie du wagon à gauche de cet espace. Le passage le plus proche de la jauge du cycle fait partie du wagon de droite. Il n'y a pas de barrière en bois autour des passages et ils ne sont adjacents à aucun bord.



COMPTEUR DE MANCHES

Indique la manche en cours. Le marqueur passe à la manche suivante lorsque tous les vagabonds ont joué leur tour et que le revenant a joué son dernier tour dans la manche.

JAUGE DU CYCLE

Pendant leur tour, les revenants piochent des jetons Bric-à-brac pour déterminer quelles actions ils entreprennent. On pose ces jetons sur cette section du plateau de jeu jusqu'à ce qu'ils retournent dans le baluchon. Chacun possède une valeur de cycle, indiquée à droite de son symbole. Elle représente le nombre de jetons d'un certain type qui peuvent rester sur la jauge avant qu'ils ne retournent tous dans le baluchon. Voir p. 22 pour plus d'informations sur le cycle.

Côtés et bords

Au cours du jeu, différents effets font référence aux côtés et aux bords. Par exemple, « Déplacez-vous en direction du côté Manches ».

BORDS

Des barrières en bois, appelées bords, forment les limites des wagons. Certains effets feront référence à ces bords. En général, ils indiqueront aux vagabonds de s'en rapprocher ou de s'en éloigner, ou bien ils impacteront les personnages qui se trouvent dans une case adjacente à un bord.

Jauges et compteurs

Autour du plateau Train se trouvent des jauges et compteurs qui indiquent la progression du jeu.

JAUGE D'HUMANITÉ

Cette jauge possède deux marqueurs. Le jeton Humanité indique l'humanité actuelle du revenant. Le marqueur Seuil d'Humanité indique la valeur maximale d'humanité qu'il peut accumuler avant de se fracturer.



EMPLACEMENTS DE CARTES

Sur cette partie du plateau se trouvent différents emplacements de cartes qui influencent le scénario : les 3 cartes Rituel que les vagabonds doivent accomplir, la carte Spiritisme (si une séance de spiritisme s'est déroulée au cours de la phase de campement), et un mystérieux emplacement que vous découvrirez au cours de la campagne.

COMPTEUR DE FRACTURES

Indique la combativité restante du revenant. Dès qu'il se fracture, le marqueur se déplace vers 1. Quand le revenant se fracture à nouveau et que son compteur est déjà sur 1, les vagabonds ont réussi à le sauver !

Commencer (choisir son vagabond)

Les vagabonds sont des voyageurs, des clochards, des explorateurs curieux qui se sont retrouvés dans la panade. Avant de plonger dans le premier scénario, vous devez d'abord choisir le vagabond que vous allez interpréter. Récupérez ensuite ses trois pièces, sa (ou ses) figurine(s), sa carte Vagabond et ses 2 cartes Compétence de départ.

Une fois que vous avez opté pour un vagabond, placez son jeton Humanité sur sa valeur maximale (indiquée par un cœur coloré) et ses compétences de départ et/ou sa babiole sur les emplacements appropriés de sa carte Vagabond.



LA MAUDITE

Elle court depuis très longtemps. Armée de sa débrouillardise et de son fidèle couteau, elle espère vaincre la créature des ténèbres qui la poursuit... Faut juste qu'elle trouve un moyen.

Pouvoir passif – J'ai croisé le diable

Une fois par tour, si un revenant vous hante, il gagne 1 point d'Humanité. Grâce à ce puissant effet défensif, il regrettera beaucoup de s'en être pris à vous !

Compétences de départ

Vieille lame étrange (#67) et Souvenir lointain (#68)

Style de jeu

Une vagabonde agressive et focalisée sur les revenants, qui a tout le temps la bougeotte.

L'IMPÉRATRICE

On ne reconnaît pas souvent son titre d'Impératrice d'Amérique, mais ça ne l'arrête pas pour autant. Elle continue de propager son message ou essaie de réunir une armée. Si des spectres pensent pouvoir l'arrêter, ils se trompent lourdement.

Pouvoir passif – La reine du wagon

La première fois que vous mettez le feu au wagon dans le tour, lancez un osselet supplémentaire. Avec un peu de chance, vous pouvez prendre l'avantage et expliquer deux trois trucs à ce revenant !

Compétences de départ

Ordre de la générale (#51) et Discours galvanisant (#52)

Style de jeu

Leader naturelle, elle cogne dur et aime prendre l'imprévisible à bras-le-corps.



LE COMPOSITEUR

Depuis tout petit, les lumières de la grande ville attirent le Compositeur. Il rêve de jouer sur ces grandes scènes et d'offrir la musique de son cœur au monde entier.

Pouvoir passif – Tempo entraînant

Si vous avez 1 seule pièce sur une compétence, diminuez de 1 son seuil de réussite. Étalez les compétences et les actions que vous accomplissez à chaque tour, et vous verrez que ça les rendra un peu plus faciles !

Compétences de départ

La petite fugue (#35) et Disque rayé (#36)

Style de jeu

Un érudit aux multiples talents qui touche un petit peu à tout – de loin.





LE PRÊCHEUR

Il a échoué à entrer en contact avec les défunts pour soulager les endeuillés de son village natal, alors il est parti. Depuis, il vadrouille et espère trouver sa raison d'être.

Pouvoir passif – Le cœur sur la main

Lorsque vous gagnez de l'humanité, vous pouvez désigner un autre vagabond situé à 2 de portée et lui faire gagner ces points à votre place. Cette défense passive permet au Prêcheur d'étendre un peu sa capacité de guérison. Parfois, un petit coup de pouce et ça repart !

Compétences de départ

Louange apaisante (#59) et *Encens* (#60)

Style de jeu

Il veille toujours sur ses amis et leur bien-être.

LA FUGUEUSE

Accompagnée de son fidèle compagnon, la Fugueuse s'est enfuie de chez elle en quête de nouvelles aventures. Il lui tarde de voir le monde, même s'il est vraiment un peu intimidant... ou du moins, il le serait sans son meilleur ami hirsute !

Pouvoir passif – Tu seras mon meilleur ami

Vous avez le Toutou.

La Fugueuse dispose de deux figurines, la sienne et celle du Toutou. Pendant la mise en place du scénario, placez le Toutou dans une case libre adjacente à celle de la Fugueuse. On ne peut retirer le Toutou du plateau que si la Fugueuse est sortie du jeu.

On considère toujours que ces deux entités sont un seul et même vagabond. Si un effet les cible tous les deux, c'est la Fugueuse qui en subira les conséquences. Ils partagent l'humanité, les pièces, les effets de la babiole, la valeur de l'action Fouiller et les effets des revenants. Les pièces peuvent être placées sur la carte du Toutou pour qu'il accomplisse les actions *Se déplacer*, *Enquêter* ou *Cogner* au tour de la Fugueuse.

Le Toutou peut être pris pour cible, mais il ne subit pas d'effet s'il est hanté.

Cependant, si le revenant termine son déplacement sur sa case, le Toutou se déplace quand même de 1.

Le Toutou ne peut pas utiliser les jetons Bric-à-brac ou accomplir l'action Fouiller. S'il trouve un jeton de ce type grâce à un événement, placez-le sur sa carte. Il peut le garder tant que ça ne dépasse pas la valeur fouiller de la Fugueuse. L'objet doit être échangé ou donné à un autre vagabond pour être utilisé. Si le Toutou échange ou donne un jeton Bric-à-brac à la Fugueuse, elle ne pourra pas en utiliser au cours de cette manche.

Compétences de départ

Bon chien ! (#43) et *Courage* (#44) – sans oublier la carte Toutou !

Style de jeu

Avec deux figurines sur le plateau Train, elle peut s'éparpiller et faire plein de choses en un tour.



LE NOMADE

Les histoires, ça va, ça vient. Comme les gens. Pour le Nomade, ce périple est simplement une nouvelle anecdote à raconter. Et on ne raconte jamais de meilleures histoires qu'avec de nouveaux amis !

Pouvoir passif – Économe

Vous pouvez garder une babiole de plus. Les babioles confèrent plus d'humanité et des effets passifs supplémentaires. Comme vous en possédez une de plus, la chance vous sourit. Placez la deuxième babiole à côté de la première sur votre carte Vagabond.

Compétences et Babiole de départ

Précieux grigris (#75), *Solidarité* (#76) et *Sacoche de l'écrivain* (#31)

Style de jeu

Il a toujours les bons outils pile au bon moment.

Carte Vagabond

Vous trouverez ci-dessous l'anatomie d'une carte Vagabond.

NOM & SYMBOLE DU VAGABOND

Le nom de chaque vagabond est inscrit ici, accompagné de son symbole. Celui-ci figure aussi sur ses jetons et ses compétences exclusives.

POUVOIR PASSIF

Il confère aux vagabonds des bonus et des effets spéciaux au cours de la phase de scénario.

HUMANITÉ

Chaque vagabond possède un score d'Humanité indiqué par le cœur en couleur. Celui-ci indique le nombre maximum de points d'Humanité qu'il peut posséder.

Carte Compétence

Les cartes Compétence octroient des actions spéciales que les vagabonds peuvent activer quand la carte se trouve dans le bon emplacement du bon côté.

Quand un vagabond a subi une blessure, retournez une de ses cartes Compétence. Il ne peut plus l'activer.

L'IMPÉRATRICE
Opiniâtre

La reine du wagon : À chaque tour, la première fois que vous mettez le feu au wagon, lancez un osselet supplémentaire. On ne reconnaît pas souvent son titre d'impératrice d'Amérique, mais ça ne l'arrête pas pour autant. Elle continue de propager son message et essaie de réunir une armée. Si des spectres pensent pouvoir l'arrêter, ils se trompent lourdement.

COMPÉTENCE (gauche)
COMPÉTENCE (droite)

EMPLACEMENTS DE COMPÉTENCES (4)
Une carte Compétence se place face visible sur la carte du vagabond dans n'importe quel emplacement prévu à cet effet. Certaines compétences sont associées à un côté particulier, à droite ou à gauche, de la carte.

EMPLACEMENT BABIOLE (1)
Les cartes Babiote sont placées face visible en bas de la carte Vagabond. Un emplacement ne peut contenir qu'une seule carte à la fois. Le Nomade est le seul vagabond qui peut avoir deux babilotes.

Carte Compétence
Positive attitude
La cible gagne 1 point d'Humanité par réussite. Ensuite, si vous êtes le premier vagabond à jouer à cette manche, la cible gagne 2 Humanité de plus.

ACTIONS GÉNÉRALES

- Se déplacer (p. 14)
- Fouiller (p. 15)
- Cogner (p. 17)
- Enquêter (p. 16)
- Se rafistoler (p. 17)

Carte Babiote
Fil de pêche
Augmentez de 1 la portée de vos compétences.

Placer les compétences et les babilotes

Quand vous placez une carte Compétence, posez-la, texte visible, sur un emplacement disponible de la carte Vagabond.

Certaines compétences ne peuvent être placées qu'à gauche ou à droite. Elles sont marquées d'un triangle noir sur le bord, à juxtaposer à un triangle de la carte Vagabond. Il peut être impossible de poser une telle carte si les bons emplacements ne sont pas libres.

Petit conseil : quand vous récupérez des cartes Compétence, pensez à équilibrer entre les cartes qui vont à droite et à gauche. Vous trouverez plus d'informations sur les compétences en p. 11.

Les babilotes doivent toujours être placées en bas de la carte Vagabond. Un emplacement ne peut contenir qu'une seule carte à la fois. Vous trouverez plus d'informations sur les babilotes p. 12.

Mise en place du scénario

Chaque scénario dispose d'une mise en place et de règles spécifiques, disponibles dans le livret de scénarios. En général, vous y trouverez quels jetons Obstacle, Événement et quels marqueurs utiliser, et où les placer ; ainsi que comment disposer les vagabonds. Pour chaque scénario, cherchez les cartes Rituel associées et placez-les près du plateau, avec la face portant le nom du rituel vers le haut.

PLATEAU

Le placement des vagabonds, des revenants, des obstacles et autres jetons est indiqué via une illustration.

NOM DU SCÉNARIO

À l'abri de la tempête



Les héros, en jeu

Vous faites partie de nombreux personnages et chaque jeton est une feuille de vie. Vous pouvez échanger des jetons, mais vous ne pouvez pas en créer de nouveaux.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

Vous pouvez également acheter des jetons à l'aide de pièces d'argent. Les jetons d'argent sont utilisés pour acheter des jetons et pour acheter des objets.

SEUIL D'HUMANITÉ DU REVENANT

Ce chiffre indique le nombre maximal de points d'Humanité que le revenant peut gagner avant de se fracturer. Il dépend du nombre de joueurs.

Mise en place

1. Placez les pièces, les obstacles, le marqueur Fracture et le marqueur de morture comme indiqué sur l'image ci-dessus.

2. Placez votre vagabond sur une des cases de la grille.

3. Placez le jeton Humainité sur la face de la grille, à l'endroit du nombre de joueurs.

4. Placez les Des tournés sur leur case, puis les 3 cartes Rituel indiquées à l'étape de la page 10 et les cartes Obstacles indiquées à l'étape de la page 11.

5. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

6. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

7. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

8. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

9. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

10. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

11. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

12. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

13. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

14. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

15. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

16. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

17. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

18. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

19. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

20. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

21. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

22. Une fois que vous avez placé tous les jetons, le jeu est prêt à commencer.

HUMEURS DU REVENANT

Les revenants ont une humeur qui change en fonction de différents effets. Sauf indication contraire, ils commencent toujours un scénario de bonne humeur. Ils utiliseront les actions, les effets Hanté et les règles spéciales énumérées ici.

Les Des tournés Perdus

Spécial
Si, à la fin de son tour, les Des tournés se trouvent sur une case adjacente à un effet Hanté, le joueur qui les a placés doit les retirer.

Effet cyclique
Cet effet cyclique se déclenche à la fin de chaque tour de jeu. Après avoir utilisé l'action en cours, appliquez simplement tous les effets des Des tournés sur la grille.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

Effet Hanté
Chaque fois qu'un effet Hanté est appliqué sur un Des tourné, le joueur qui l'a placé doit le retirer.

INSTRUCTIONS DU SCÉNARIO

Il s'agit des instructions relatives à la mise en place du scénario, ainsi que d'éventuelles règles spéciales, effets d'obstacles, effets fantomatiques et effets de fractures supplémentaires.

RÈGLES SPÉCIALES

Certains scénarios possèdent des règles uniques.

L'EFFET CYCLIQUE

De nombreux revenants produisent un effet cyclique. Celui-ci se déroule après la résolution de toutes les actions en cours (comme le tour d'un vagabond ou d'un revenant). L'effet cyclique peut dépendre de l'humeur du revenant.

Lorsqu'on a posé sur la jauge du cycle un nombre de jetons Bric-à-brac égal (ou supérieur) à la valeur indiquée pour son type, l'effet se déclenche. Après sa résolution, tous les jetons Bric-à-brac disposés sur la jauge retournent dans le baluchon. Ensuite, secouez bien celui-ci.

LES ACTIONS DU REVENANT

Les actions qu'un revenant peut faire sont décrites ici. Elles peuvent dépendre de deux paramètres :

Déplacement
Le nombre de déplacements qu'un revenant peut effectuer.

Portée
La distance à laquelle un revenant peut cibler un personnage.

L'EFFET HANTÉ

Si un revenant se déplace dans une case occupée par un vagabond, ce dernier est frappé par l'effet Hanté indiqué.

Jouer à Vagrantsong (phase de scénario)

Un scénario se joue sur une série de manches consécutives comportant plusieurs tours de vagabonds et de revenants.

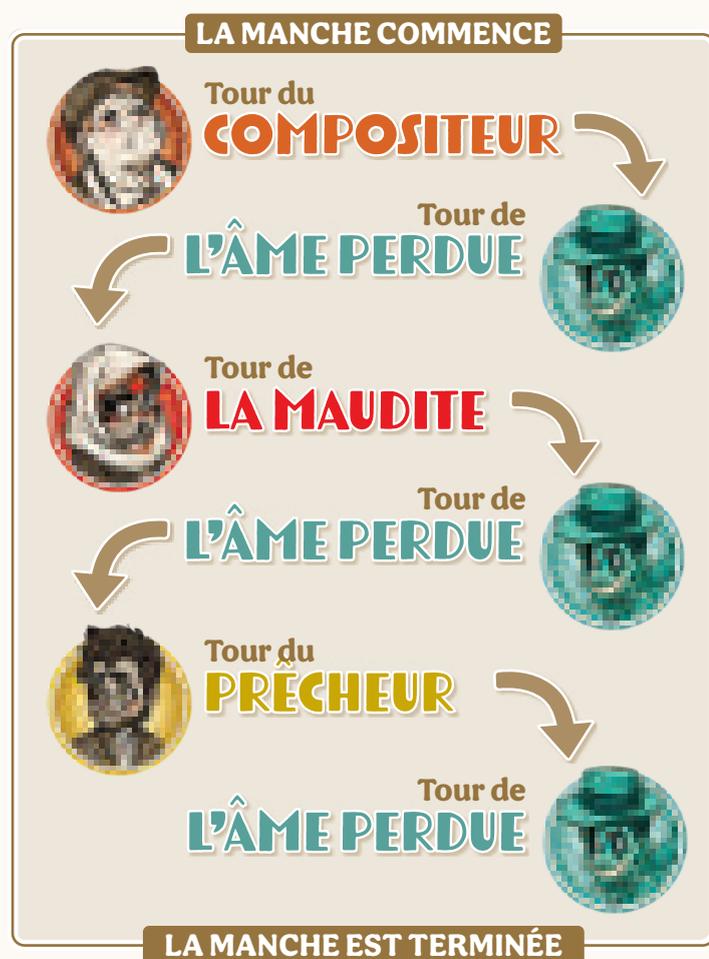
Manches

Une manche représente la rotation complète des tours de tous les personnages. Une fois que le revenant a fini son dernier tour et que plus aucun vagabond ne doit agir, la manche se termine. Déplacez le marqueur de manche sur le chiffre suivant. S'il se trouvait sur la 6e case du compteur au début d'une manche, il retourne à la 1re case.

Tours

Lorsqu'un personnage doit accomplir des actions, on dit qu'il s'agit de son tour. Au début de chaque manche, vous discuterez pour déterminer quel vagabond jouera en premier. Une fois qu'il aura accompli différentes actions et terminé son tour, ce sera le tour du revenant. À la fin du tour du revenant, le vagabond qui n'a pas encore agi effectuera son tour. Le processus se poursuit jusqu'à ce que tous les vagabonds aient effectué leur tour, et se conclut avec le dernier tour de revenant pour cette manche.

Voici un exemple de manche pour une partie à 3 joueurs.



Un tour de vagabond

Pendant son tour, un vagabond accomplit des actions en plaçant ses pièces sur les cartes Compétence ou les actions générales.

Pendant la phase de campement, récupérez toutes les pièces de votre vagabond placées sur les compétences, les actions générales ou le plateau Train. Vous pourrez les placer à nouveau au cours de votre prochain tour.

LES EFFETS PASSIFS

Ils confèrent aux vagabonds des bonus et des effets spéciaux au cours de la phase de scénario ou de la phase de campement. Tant qu'un vagabond est en jeu, son effet passif reste en vigueur, que l'on soit à son tour ou non.

CHOISIR DES ACTIONS

Au début de votre tour, s'il se trouve encore des pièces qui vous appartiennent sur le plateau, vous les récupérez.

Puis vous placez vos pièces sur les compétences et actions générales que vous souhaitez accomplir pendant votre tour. Vous pouvez effectuer plusieurs actions pendant votre tour en plaçant des pièces sur chacune d'entre elles. Vous pouvez aussi vous concentrer sur une seule action afin d'augmenter vos chances de réussite, votre puissance ou votre potentiel, en y déposant plusieurs pièces. Une fois que toutes vos pièces ont été placées, accomplissez vos actions dans l'ordre de votre choix.

Une action ne peut être accomplie que si les critères de la cible et de la portée sont remplis (vous en saurez plus d'ici peu).

LES PIÈCES

En général, un vagabond dispose de 3 pièces à utiliser pendant son tour.

Les pièces peuvent être librement posées sur les actions générales. Cependant, elles ne peuvent être placées sur les compétences (et les cartes Babiote qui requièrent des pièces) que s'il n'y en a eu aucune sur la carte au cours de la manche précédente.



LES OSSELETS

Certaines actions sont soumises à un seuil de réussite : le succès n'est pas garanti.

Pour obtenir un succès sur une action, il faut qu'un osselet lancé affiche une valeur égale ou supérieure au seuil de réussite. On peut obtenir autant de succès que d'osselets lancés.



Le feu au wagon

Si vous faites 6 sur un osselet lorsque vous effectuez une action, vous pouvez lancer un osselet supplémentaire sur cette action. Si vous obtenez à nouveau un 6, vous en gagnez un autre et ainsi de suite tant que vous faites 6. On considère que ces osselets font partie du jet initial et non d'une action séparée.

Pour mettre le feu au wagon, le jet de dés doit faire partie de votre action et il doit s'agir d'un 6 naturel. Autrement dit, un 5 transformé en 6 par un +1 ne déclenche pas le feu au wagon.

Actions

Votre vagabond dispose de plusieurs actions. Vous les accomplissez pendant votre tour, cependant, vous devez respecter certaines limitations sur la manière et le moment de les entreprendre. Pour accomplir des actions, vous allez placer des pièces sur vos cartes Compétence ou sur les actions générales de votre carte Vagabond. Vous pouvez accomplir autant d'actions que vous voulez dans la limite de vos pièces disponibles. Vous commencez votre tour avec 3 pièces.

Exemple

L'Impératrice a placé 2 pièces sur l'action Positive Attitude, une de ses compétences, et 1 sur l'action générale Se déplacer. Après avoir placé ses pièces, elle peut accomplir ces 2 actions dans l'ordre de son choix.



Cible

Le type de personnage que la compétence peut cibler.



Portée

Le nombre de cases séparant le vagabond d'une cible potentielle. Une portée de 0 signifie que le personnage peut se cibler lui-même.



Osselets

Le nombre d'osselets à lancer



Seuil de réussite

La valeur à atteindre afin de réussir l'action de la compétence.

Nom de la compétence



Effet de la compétence

Les récompenses obtenues en cas de réussite de l'action.

Côté

Sur cet exemple, le triangle indique que cette carte ne peut se placer qu'à droite de la carte Vagabond.

Compétences

Elles confèrent des actions spéciales que vous pouvez accomplir à votre tour quand les cartes Compétence se trouvent sur le bon emplacement et du bon côté. Pour tenter une action indiquée sur une carte Compétence, vous devez d'abord poser au moins une pièce dessus. Le nombre de pièces modifie les caractéristiques de l'action. Cela est indiqué par le symbole  sur la carte Compétence. En fonction de son placement, il peut conditionner le nombre d'osselets à lancer, la puissance de l'effet de l'action, etc. Les vagabonds peuvent posséder jusqu'à 4 compétences.

Les types de compétences

Il existe deux types de compétences : les compétences communes et les compétences exclusives.

Communes : disponibles pour tous les vagabonds, elles s'obtiennent pour la plupart en dépensant des pièces au cours de la phase de campement. Les compétences communes peuvent aussi s'échanger entre vagabonds pendant cette phase, ou bien être détenues avec les babioles dans les petites affaires (p. 28).

Exclusives : elles sont réservées au vagabond correspondant à son symbole et à sa couleur. Les compétences exclusives ne coûtent pas de pièces et s'obtiennent en cours de jeu. Elles ne peuvent pas s'échanger, mais le vagabond peut les garder dans les petites affaires et les remplacer au cours de la phase de campement.

Exemple

Prenons l'exemple de la carte Compétence Positive attitude, à gauche, avec deux pièces.

La cible « P » permet à l'Impératrice de choisir n'importe quel personnage (revenant ou vagabond). La portée est égale à 1 : sa cible doit se trouver dans une case adjacente quand elle accomplit cette action. L'Impératrice lance deux osselets. Le score à atteindre sur ces dés est de 4 ou plus, pour obtenir l'effet de Positive attitude.

Chaque réussite fait gagner 1 point d'Humanité à la cible. Cette compétence possède aussi un effet bonus. « Si vous êtes le premier vagabond à jouer à cette manche, la cible gagne  Humanité de plus. »

L'Impératrice joue en premier et lance 2 osselets pour la compétence Positive Attitude. Elle a obtenu 2 et 6. Pas mal, le 6 déclenche le feu au wagon (cf p. 10) ! Grâce à son pouvoir passif Reine du wagon, l'Impératrice lance 2 osselets de plus pour le 6 naturel. Elle lance un 3 et un 4. Au total, elle a donc obtenu 2 réussites pour son action ! La cible gagne 2 points d'Humanité pour le nombre de réussites, et 2 points supplémentaires pour les deux pièces placées.

Les compétences qui invoquent

Certaines compétences peuvent faire apparaître des personnages sur le plateau pour vous aider. Ils ne peuvent pas être placés sur un obstacle. Les vagabonds peuvent se déplacer et traverser le personnage invoqué (mais pas s'arrêter sur sa case), et les revenants peuvent le hanter (pour le retirer du plateau). Il ne peut pas être la cible de compétences, à l'exception de celle qui l'a placé là.

Cible et portée

La plupart des actions nécessitent une cible qui peut être un personnage en général (P), ou un type de personnage en particulier : vagabond (V) ou revenant (R).

Parfois, des informations supplémentaires sur la cible figurent dans la description d'une action. Par exemple, « Vous pouvez cibler un personnage supplémentaire pour chaque réussite obtenue après la première ». Alors gardez l'œil autant sur le texte de l'action que sur l'icône (🎯).

Beaucoup d'actions possèdent une portée qui limite la distance à laquelle un personnage peut en cibler un autre.

[↔ 0] : le personnage doit se cibler lui-même.

[↔ 1] : la cible doit être adjacente.

[↔ 1-X] : la cible doit se trouver entre 1 et X cases du personnage.

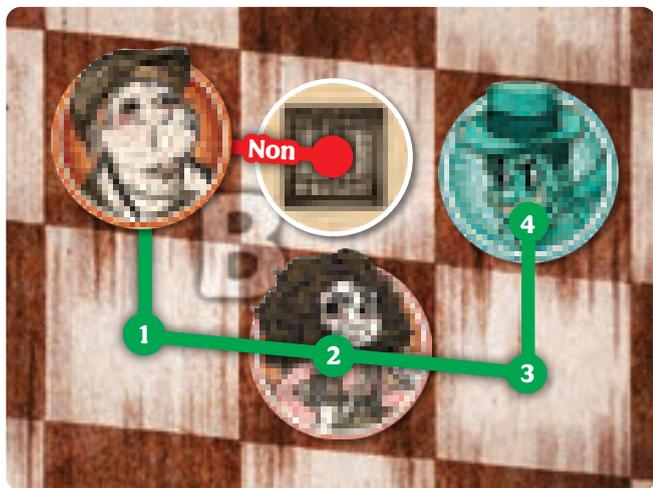
[↔ 0-X] : la cible doit se trouver jusqu'à X cases, et le personnage peut se cibler lui-même.

Quand un effet est actif à X de portée, cela signifie que c'est sa portée maximale.

Un vagabond peut viser une cible à travers un personnage se trouvant sur la trajectoire, mais pas à travers un obstacle. Il peut cependant viser une cible se trouvant sur la même case qu'un obstacle. Quant aux revenants, ils ne sont gênés ni par les personnages, ni par les obstacles.

Exemple

Un vagabond ne peut pas viser à travers un obstacle. Ici, le Compositeur ne peut cibler le revenant que si la portée de son action va jusqu'à 4 au moins.



Obstacle

Vagabonds et revenants traitent différemment les cases occupées par un obstacle. Les premiers ne peuvent jamais viser à travers un obstacle, pas plus qu'ils ne peuvent se déplacer sur ou à travers lui. Les revenants peuvent viser à travers un obstacle, et se déplacer sur ou à travers lui.

Certains scénarios ont des effets d'Obstacle spéciaux, qui peuvent s'ajouter aux règles ci-dessus ou les remplacer au cours du scénario concerné. Si aucun effet spécial n'est indiqué pour l'obstacle d'un scénario, considérez que les règles détaillées ici s'appliquent par défaut.

Les babioles

Un vagabond est limité dans le nombre de cartes Babiole qu'il peut avoir par les emplacements prévus à cet effet sur sa carte Vagabond. Les cartes Babiole lui confèrent des effets passifs (et parfois des actions ou d'autres bonus). Tant qu'une babiole n'est pas cassée, ses effets passifs sont **toujours** appliqués, sans pièce nécessaire. Cependant, certaines cartes Babiole peuvent proposer des bonus si vous y placez une pièce. À l'instar des compétences, on ne peut placer de pièce sur une babiole que s'il n'y en avait pas à la manche précédente.

Comme les compétences communes, les cartes Babiole peuvent s'échanger au cours de la phase de campement.

Une babiole peut se casser, dans ce cas, elle est retournée sur la face Cassé. Une babiole cassée ne pourra être réparée (remise face visible) qu'au cours de la phase de campement.

Exemple

Le fil de pêche est une babiole disponible tôt dans le jeu, et que vous aurez l'occasion d'acheter au cours de la phase de campement auprès de DC, un chat mystérieux. Elle améliore la portée de toutes les compétences actuellement posées aux emplacements de la carte Vagabond.



Remarque importante : le fil de pêche n'augmente pas la portée d'autres effets, comme les actions générales ou les jetons Bric-à-brac !

La notion de « Personnage »

Dans Vagrantsong, différents effets peuvent cibler les revenants, les vagabonds ou les deux. Le terme « personnage » (P) se réfère autant aux uns qu'aux autres. Si une action ou un effet requiert un type de cible spécifique, on précisera « vagabond » (V) ou « revenant » (R).

L'Humanité

Le cœur en couleur sur les cartes Vagabond indique leur score d'Humanité respectif. Il correspond au nombre maximum de points d'Humanité qu'ils peuvent posséder à un moment donné. À l'inverse, les revenants n'ont par défaut aucun point d'Humanité et les vagabonds tentent de les sauver en leur rendant cette humanité perdue. De manière générale, dites-vous que gagner de l'humanité est une bonne chose, et en perdre une mauvaise. Pour plus de détails sur l'humanité des revenants, allez p. 18.

L'humanité des vagabonds

Peu à peu, les vagabonds paieront un lourd tribut face aux horreurs du train, qui affaiblissent leur humanité. On suit l'évolution de cette valeur sur la jauge d'Humanité disponible sur leur carte Vagabond.

Si votre vagabond gagne de l'humanité, déplacez son jeton d'un nombre de cases égal au nombre de points engrangés. Toutefois, il ne peut pas dépasser la valeur maximale indiquée. Une fois ce chiffre atteint, on ne tient pas compte des points d'Humanité supplémentaires.

Si votre vagabond perd de l'humanité, reculez son jeton Humanité d'un nombre de cases égal au nombre de points perdus. Lorsque son jeton atteint 0, on ignore d'éventuelles pertes excédentaires et il subit un dégât. Remplacez ensuite son jeton sur le cœur coloré de sa carte Vagabond.

Exemple

Ici, nous voyons dans quelle direction se déplace le Jeton d'Humanité de l'Impératrice si elle perd ou gagne des points d'Humanité.



Dégâts

Quand un vagabond perd tous ses points d'Humanité, il subit un dégât. Cela affecte une de ses compétences ou babioles.

Retournez une carte Compétence sur sa face Blessé ou une carte Babiole sur sa face Cassé. Vous ne pouvez plus utiliser cette carte tant qu'elle est sur cette face.



Vagabond refroidi

Si toutes les cartes Compétence et Babiole d'un vagabond sont retournées, il se retrouve refroidi. Dans ce cas, défaussez les éventuels jetons Effet fantomatique, retournez sa carte sur la face Refroidi et placez son jeton Humanité sur 1. Conservez les éventuels jetons Bric-à-brac. Ensuite, récupérez la carte Action Refroidi de votre vagabond et placez-la au-dessus d'une de vos cartes Compétence.

Un vagabond refroidi ne peut pas perdre d'humanité si son jeton est sur 1. Si votre vagabond est refroidi, vous ne pouvez pas utiliser de compétences (même si vous les soignez au cours d'un scénario). Toutefois, vous pouvez accomplir des actions générales et l'action Refroidi.

Si un effet de jeu exige qu'un vagabond retourne sur-le-champ sa carte sur la face Refroidi, retournez toutes ses compétences sur la face Blessé et sa babiole sur la face Cassé.

Si tous les vagabonds sont refroidis à la fin d'un scénario, lisez le Moment n° 13.

UN CHOIX DIFFICILE

Si votre vagabond est toujours refroidi à la fin du scénario, retirez du jeu, au début de la phase de campement, la compétence (face Blessé ou non) sur laquelle vous avez placé la carte Action Refroidi. S'il est refroidi plusieurs fois pendant un scénario, vous ne devez vous défausser que d'une compétence.



ACTION REFROIDI

Un vagabond refroidi ne peut pas activer de carte Compétence ni Babiole. Cependant, il bénéficie d'une action Refroidi dont le principe de fonctionnement est le même.

MALADIE SPECTRALE

S'il est refroidi et qu'il perd de l'humanité (avec un score d'Humanité supérieur à 1), le vagabond peut à la place faire perdre ces points à son compagnon non refroidi le plus proche.

REVENIR À LA VIE

Quand un vagabond refroidi récupère tous ses points d'Humanité (au cours d'un scénario ou au début de la phase de campement), soignez ses blessures (ses babioles cassées le restent), puis retournez la carte Vagabond sur sa face normale et remplacez son jeton Humanité sur sa valeur maximale. Ensuite, écartez la carte Action Refroidi.

Guérir ses blessures

Au cours d'un scénario, vous pouvez utiliser une pomme pour soigner une blessure et rendre la compétence correspondante disponible à nouveau, et ce tant que votre vagabond n'est pas refroidi.



Vous pouvez aussi dépenser 1 pièce pour soigner 1 blessure pendant la phase de campement (p. 26).

Actions générales

Tous les vagabonds peuvent accomplir ces actions pendant leur tour. Contrairement aux compétences, on peut placer des pièces à chaque manche sur les actions générales, ce qui permet de les entreprendre dès que le besoin s'en fait sentir. Il en existe 5 : Se déplacer, Fouiller, Enquêter, Se rafistoler et Cogner.

Case « libre » et « occupée »

Le plateau montre des cases disposées en damier. Une case vide est libre. Lorsqu'on y place un élément (vagabond, revenant, jeton ou obstacle), il doit se trouver à l'intérieur d'une case. La case est alors occupée.

Ces termes se retrouvent dans tout le livret de règles et ils revêtent une importance particulière pour les déplacements et les interactions entre vagabonds et revenants.

Cases adjacentes

Différents effets, en particulier ceux qui impliquent le déplacement, se résolvent vers ou depuis une case adjacente. Elle se trouve à droite, à gauche, au-dessus ou en dessous du point de référence. Les cases en diagonale ne sont pas considérées comme adjacentes.

Exemple

On considère que la case sur laquelle se trouve le Compositeur est occupée, tandis que celles à droite et en dessous de lui sont adjacentes et libres (elles sont à une case de lui et placées orthogonalement, et rien ne s'y trouve). La case où est posé l'obstacle Boîte est occupée, mais pas adjacente.



Les événements

Représentés par les jetons Événement, ils provoquent surprises, changements et effets spéciaux au cours d'un scénario. Ils sont posés sur le plateau, les jauges, les compteurs ou dans le baluchon pendant la mise en place ou au cours de la partie.

1. SE DÉPLACER

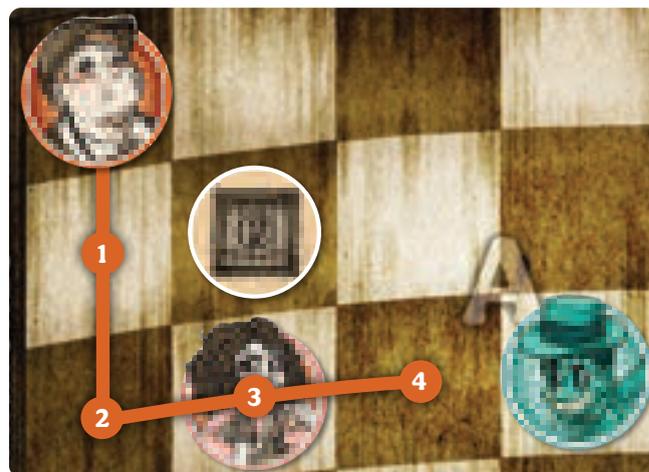
Chaque pièce placée sur cette action vous permet de vous déplacer orthogonalement. Vous pouvez faire parcourir à votre vagabond un nombre de cases inférieur ou égal à sa valeur de déplacement. vous pouvez répartir son déplacement comme vous l'entendez pendant votre tour. Par exemple, si vous avez placé 2 pièces sur cette action et que sa valeur de déplacement est de 3, votre vagabond peut franchir 2 cases, accomplir l'action de la troisième pièce, puis se déplacer de 4 cases supplémentaires.

Les vagabonds peuvent traverser et terminer leur déplacement sur des cases libres et des jetons, à l'exception des obstacles. Les vagabonds peuvent également traverser des cases occupées par un personnage, mais ne peuvent pas terminer leur déplacement dessus.



Exemple

Dans cet exemple, le Compositeur a joué deux pièces sur son action Se déplacer. Il peut donc se déplacer de 2 fois 2 cases. Il choisit de se déplacer de 2 cases vers le bas, puis de 2 cases vers la droite, ce qui l'amène sur la case adjacente au revenant. Souvenez-vous que les vagabonds ne peuvent pas se déplacer sur des cases contenant un obstacle.



« Avancer vers » et « s'éloigner de »

Parfois, des effets définiront le déplacement d'un personnage dans une direction, en fonction d'un point de référence, comme un autre personnage ou un élément du train.

Avancer : quand un effet stipule d'**avancer vers** quelque chose, le personnage ciblé se déplace en direction du point de référence, et ce tant qu'il n'enfreint aucune règle de déplacement.

S'éloigner : quand un effet stipule de **s'éloigner de** quelque chose, le personnage ciblé se déplace dans la direction opposée au point de référence, et ce tant qu'il n'enfreint aucune règle de déplacement.

Exemple

Si le Compositeur doit avancer d'1 case vers le revenant à cause d'un effet que celui-ci aura provoqué, il se déplacera dans la case qui le rapprochera du revenant. Si un effet le fait s'éloigner d'1 case, il se déplacera d'1 case dans la direction opposée à celui-ci.



2. FOUILLER

Lorsque vous choisissez cette action, vous piochez 1 jeton Bric-à-brac dans le baluchon pour chaque pièce placée sur l'icône. Quel que soit leur nombre, vous ne pourrez garder qu'un seul jeton parmi ceux piochés. Sauf exception, le choix vous revient.



La valeur de l'action Fouiller indique le nombre de jetons qu'un vagabond peut posséder au même moment. Si jamais il en avait plus que le total autorisé, remettez les jetons excédentaires dans le baluchon.

Les jetons Événement dans le baluchon

Aussi bien pendant la mise en place qu'au cours de la partie, vous pouvez être amenés à placer des jetons Événement particuliers dans le baluchon.

Si vous en piochez un, résolvez-le immédiatement. (Pendant le tour d'un revenant, les effets s'appliquent sur le vagabond du joueur qui a pioché, cf p. 19.) Ensuite, défaussez le jeton Événement, et piochez un nouveau jeton Bric-à-brac.

Si vous piochez plusieurs événements, résolvez-les par ordre numérique croissant, du plus petit au plus grand.

Utiliser les jetons Bric-à-brac

Vous pouvez utiliser un jeton Bric-à-brac à tout moment, dans la limite de 1 par manche, en le dépensant. Ce n'est pas une action et ça ne nécessite pas de pièce.

Si vous utilisez un jeton Bric-à-brac pendant le tour d'un revenant, vous ne pouvez le faire qu'après l'action du revenant (ou en réponse à cette action, pour le sel).

Échanger et donner des jetons Bric-à-brac

Pendant votre tour, vous pouvez donner ou échanger un jeton Bric-à-brac avec un vagabond situé sur une case adjacente.

Cela vous empêche cependant d'en utiliser un pour ce tour.

Annuler les effets fantomatiques

Les jetons Bric-à-brac peuvent également être dépensés pour annuler un effet fantomatique (voir p. 22). Sauf exception, c'est le joueur ciblé par l'effet fantomatique qui doit le faire.

Défausser les jetons Bric-à-brac

Si un jeton Bric-à-brac est défaussé (après son utilisation, pour effacer un effet fantomatique, pour accomplir une action qui requiert la défausse, etc.), placez-le sur la jauge du cycle.



Le baluchon



Clous — Ciblez un revenant situé à 2 de portée et faites-lui gagner 2 points d'Humanité.



Bougie — Placez la bougie dans une case libre adjacente à votre vagabond. Elle devient la cible prioritaire (voir p. 19) d'un revenant situé dans le même wagon. Une fois arrivé sur la case de la bougie, le revenant cesse immédiatement son déplacement. Défaussez-la. S'il reste encore des cibles pour l'action du revenant (ou si elle est toujours sur le plateau parce qu'il ne l'a pas atteinte), poursuivez l'action avec une nouvelle cible adéquate.



Sel — Ignorez les effets de l'action d'un revenant dont vous êtes la cible. Le sel n'annule pas le déplacement du revenant ni les effets Hanté. Si l'action du revenant cible ou affecte plusieurs vagabonds, seul celui qui utilise le sel ignore ses effets.



Patte de lapin — Utilisez-la comme une quatrième pièce sur une compétence ou une action, puis défaussez-la.



Pomme — Soignez une blessure. (La pomme ne peut pas réparer les babioles.)

Exemple

Comme le Compositeur a placé 2 pièces sur l'action Fouiller, il tire 2 jetons Bric-à-brac (1 pour chaque pièce) et obtient les clous et un événement. Il lit et résout sur-le-champ l'événement décrit dans le scénario, défausse le jeton à côté du plateau comme le texte le demandait, puis pioche un nouveau jeton et obtient une pomme. Pas mal !

Le vagabond garde la pomme qui compte dans son total de jetons Bric-à-brac autorisé et remplace les clous dans le baluchon. Ensuite, il secoue énergiquement le baluchon pour mélanger les jetons Bric-à-brac.

3. ENQUÊTER

Si votre vagabond se trouve sur la même case qu'un jeton Événement, vous pouvez tenter une investigation grâce à l'action Enquêter.



Lorsque votre vagabond enquête, lisez la **première partie** de l'événement correspondant. Lancez ensuite autant d'osselets que de pièces placées sur l'icône Enquêter. Votre seuil de réussite est indiqué sur votre carte Vagabond, à côté de l'icône. En général, il faut un certain nombre de réussites pour découvrir tous les mystères d'un événement, mais vous ne pourrez le savoir qu'en essayant.

Après avoir lancé vos osselets, lisez la suite de l'événement en fonction du nombre de réussites obtenues, en général compris entre 0 et 2. Les événements incluent parfois des règles et des jets de dés supplémentaires. Assurez-vous donc de lire attentivement son texte.

Sauf indication contraire dans l'événement ou le scénario, lorsqu'un vagabond réussit une action Enquêter, on défusse le jeton Événement correspondant. Si l'action rate, il reste sur le plateau.

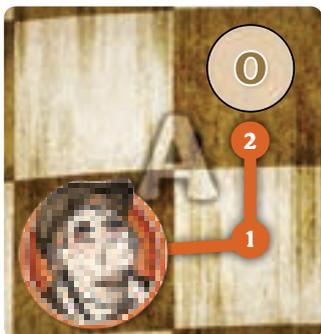
Exemple

Au début de son tour, le Compositeur a placé 1 pièce sur Se déplacer et 2 sur Enquêter.

Il se déplace de 2 cases pour enquêter sur le jeton Événement.

Il consulte le livret qui lui indique de lancer les osselets (parfois, le texte précise qu'elle réussit automatiquement ; il est donc toujours important de lire le début de l'événement !).

La valeur Enquêter du Compositeur est de 4+. Il lance 2 osselets (1 par pièce) et croise les doigts pour faire au moins un 4. Il obtient 3 et 5, ce qui lui fait donc 1 réussite ! Joli ! Il lit la suite de l'événement associé à 1 réussite et plus (indiquée 1+). Il résout son effet et termine son tour.



Autres rôles des jetons Événement

- En plus des vagabonds, les revenants peuvent aussi être amenés à interagir avec les jetons Événement.
- Si un jeton Événement se trouve sur une jauge ou un compteur, ses effets se déclenchent quand le marqueur atteint le jeton Événement. Par exemple, si un jeton Événement est placé sur la case de la deuxième manche, lisez et résolvez l'événement correspondant dès que vous déplacez le marqueur pour commencer la deuxième manche. S'il y en a un sur la jauge d'Humanité d'un revenant, résolvez l'événement dès que son jeton Humanité rejoint ou dépasse le jeton Événement.
- On peut aussi piocher les jetons Événement dans le baluchon, que ce soit pendant l'action Fouiller d'un vagabond ou pendant le tour du revenant. Si cela se produit, les effets de l'événement se déclenchent immédiatement. Vous trouverez des informations supplémentaires dans la section Fouiller p. 15, et dans les actions du revenant p. 19.

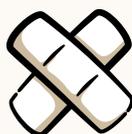


Les Moments

Ils fonctionnent de manière analogue aux événements, car ils produisent des effets spéciaux qui peuvent d'une façon ou d'une autre changer le jeu ou le vagabond. En revanche, ils ne sont pas exclusifs à un scénario. Vous les trouverez à la fin de ce livret de règles, énumérés dans un ordre croissant. Ne lisez que le Moment qui se rapporte à l'effet spécial afin de ne pas divulguer d'autres aspects de la partie !

4. SE RAFISTOLER

Cette action vous permet de faire regagner à votre vagabond un peu de son humanité perdue. Lancez un nombre d'osselets égal au nombre de pièces placées sur l'icône Se rafistoler. Votre seuil de réussite est indiqué à côté de l'icône Se rafistoler. Le vagabond récupère un nombre de points d'Humanité égal au nombre de réussites obtenues sur votre jet. Un vagabond ne peut pas gagner plus de points d'Humanité que la valeur maximale indiquée sur sa carte.



Exemple

Le Compositeur a perdu 5 points d'Humanité (sur son total de 10). Il décide de se rafistoler afin de récupérer un peu d'humanité. Son seuil de réussite sur cette action est de 4+ ; il sait donc qu'il devra obtenir un gros score sur ses dés pour parvenir à son but. Pour améliorer ses chances, il décide de placer ses 3 pièces sur l'action et lance 3 osselets (1 pour chacune). Il fait 1, 5 et 6, et grâce à ce 6, il lance 1 osselet de plus (cf. le feu au wagon, p. 10). Malheureusement, il n'obtient qu'un 3, ce qui lui fait quand même 2 réussites (le 5 et le 6). Il récupère donc 2 points d'Humanité. Pas mal !



5. COGNER

Parfois, la meilleure manière de rappeler à un revenant sa vie passée, c'est de lui mettre une bonne raclée ! Quand vous choisissez cette action, lancez un nombre d'osselets égal au nombre de pièces placées sur l'icône Cogner. Votre seuil de réussite est indiqué à côté de l'icône Cogner. Quand il cogne, le vagabond cible un revenant situé dans une case adjacente afin de lui faire récupérer 1 point d'Humanité par réussite obtenue.



Exemple

Le Compositeur a un score de 5+ en Cogner. Au cours du scénario, ses cartes Compétence ont toutes été retournées sur la face Blessé. Il ne lui reste plus que sa babiole. Il devra s'en remettre à l'action Cogner pour aider le revenant à regagner un peu d'humanité.

Le Compositeur commence son tour sur la case adjacente au revenant. Il place ses 3 pièces sur Cogner et lance 3 osselets (1 pour chaque pièce). Il obtient 2, 4 et 5, ce qui lui fait 1 réussite. La jauge d'Humanité progresse donc d'une case vers la droite afin de représenter le point obtenu grâce à l'intervention musclée du vagabond.



Le tour du revenant

Dans chaque scénario, après la mise en place, se trouvent les règles du revenant, y compris celles relatives à ses actions, ses effets de cycle, ses effets Hanté et toute autre règle spéciale.

Le livret de scénarios

L'image ci-dessous montre les deux premières pages d'un scénario. À gauche figurent les indications relatives à la mise en place (ainsi que l'histoire, les règles spéciales et les autres informations importantes). À droite se trouvent les humeurs du revenant et les actions qu'il entreprendra. Vous vous reporterez au livret de scénarios tout au long de la partie pour les actions du revenant et les événements.

Avant de commencer, lisez toujours la page de gauche !



L'humeur des revenants

Ils peuvent être soit de bonne, soit de mauvaise humeur en fonction de certains effets énoncés dans le scénario. Au début d'un scénario, les revenants se montrent toujours de bonne humeur (sauf indication contraire). Ils utiliseront les actions, les effets Hanté et les règles spéciales de leur bonne humeur.

Lorsqu'ils changent d'humeur, ils se servent des actions, des effets Hanté et des règles spéciales de leur mauvaise humeur.

Le jeton Humeur

Vous pouvez utiliser le jeton Humeur pour suivre l'humeur actuelle d'un revenant. Quand elle change, retournez-le sur l'autre face.

Certaines personnes trouvent qu'il est pratique de le placer en face de l'humeur correspondante du revenant dans le livret de scénarios.



L'HUMANITÉ DU REVENANT

Les revenants ont perdu leur humanité voilà bien longtemps, et il incombe aux vagabonds de les aider à la récupérer pour enfin les libérer. Le marqueur Seuil d'Humanité rouge indique le niveau à atteindre pour déclencher une fracture ; tandis que le jeton Humanité bleu du revenant indique son niveau actuel. Le compteur de fractures indique quant à lui combien de fois le revenant doit se fracturer avant d'être sauvé.

Lorsqu'il gagne des points d'Humanité, déplacez le jeton Humanité vers la droite sur la jauge d'autant de cases. Ignorez les points gagnés au-delà du marqueur Seuil d'Humanité. Quand son jeton Humanité l'atteint, le revenant se fracture. Il termine son action le cas échéant, puis on résout les éventuels effets de la fracture.

Lorsqu'il perd des points d'Humanité, déplacez le jeton Humanité vers la gauche sur la jauge d'autant de cases. Ignorez les points perdus si le jeton arrive à zéro.

Exemple

Le marqueur Seuil d'Humanité est placé pendant la mise en place. Au début de la plupart des scénarios, le jeton Humanité est sur 0. Le but des vagabonds est de sauver ce revenant en lui faisant regagner des points d'Humanité, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus se fracturer.

Perte ←  → Gain



Fracturer un revenant

Quand le jeton Humanité atteint le seuil d'Humanité du revenant, diminuez de 1 la valeur de fracture du revenant sur la jauge et remplacez le jeton d'Humanité sur 0. Ignorez les éventuels points d'Humanité excédentaires.

Le tour suivant du revenant sera sauté. (Si la fracture intervient pendant son tour, il le finit normalement, et sautera le suivant.) Tous les vagabonds en jeu gagnent 1 point d'Humanité.

Si la valeur de fracture atteint 0, il est enfin sauvé et n'est plus prisonnier du train. En général, cela signifie que vous avez réussi le scénario. Cependant, vous devez prendre connaissance de toutes les conditions de victoire, car elles peuvent comporter d'autres prérequis.

Sur l'image à droite, nous voyons le compteur de fractures (situé sur le côté droit du plateau) et le marqueur Fracture sur 2. Cela signifie que ce revenant doit se fracturer deux fois avant d'être sauvé.



Le tour du revenant

Une fois le tour d'un vagabond terminé, c'est au revenant d'agir. À moins qu'un effet ait modifié l'ordre des tours (comme quand un revenant se fracture), il joue toujours son tour après celui d'un vagabond.

Ce tour se déroule dans l'ordre suivant :

1. Déterminer l'action du revenant
2. Déterminer la cible prioritaire
3. Déplacer le revenant
4. Résoudre l'action du revenant
5. Placer le jeton Bric-à-brac sur la jauge du cycle

1. DÉTERMINER L'ACTION DU REVENANT

Au début du tour du revenant, le vagabond qui a joué en dernier pioche un jeton Bric-à-brac dans le baluchon. Le revenant accomplira l'action indiquée sous son humeur et correspondant au jeton qui vient d'être pioché.

Si vous tirez un événement au lieu d'un bric-à-brac, résolvez celui-ci immédiatement. Si l'événement précise que son jeton est conservé, le vagabond qui a joué en dernier en hérite. Puis, piochez à nouveau pour l'action du revenant.

Écartez le jeton Bric-à-brac pioché pour cette action. Placez-le sur la jauge du cycle une fois l'action résolue.

Exemple

Dans l'exemple ci-dessous, nous voyons l'action d'un revenant. Elle s'accomplit lorsqu'on pioche des clous dans le baluchon.

Jetons Bric-à-brac

Nom de l'action



Je vais par là

Le vagabond ciblé perd 3 points d'Humanité.

Effet de l'action

Valeur de déplacement



Portée

Jetons Cible Prioritaire Spéciale

Si un effet déclare qu'un vagabond est devenu la cible prioritaire, il hérite du jeton Cible Prioritaire Spéciale. Tant qu'il l'a en sa possession, il est la cible des actions du revenant, et ce jusqu'à ce qu'il le perde (grâce à l'effet qui le lui a attribué, un autre effet, ou un vagabond qui en hérite à sa place).

À moins qu'il ne soit récupéré par un autre vagabond, le jeton est mis de côté. Il ne retourne pas au vagabond qui le possédait en dernier.

Cible Prioritaire Spéciale

2. DÉTERMINER LA CIBLE PRIORITAIRE

Les critères suivants sont étudiés dans l'ordre pour déterminer la cible du revenant. Si le premier critère n'est pas rempli, passez au suivant dans l'ordre. Si plusieurs options sont possibles sur un critère, regardez le critère d'après et la cible sera celle qui remplit les deux critères. S'il y en a plusieurs, choisissez.

1. **Priorité spéciale** : Le vagabond avec le jeton cible prioritaire spéciale (dans n'importe quel wagon).
2. **Condition de l'action** : Le vagabond ou un jeton (à l'exclusion de la bougie) désigné comme cible d'une action ou d'un effet (dans n'importe quel wagon). Par exemple, une action peut cibler spécifiquement le vagabond le plus éloigné, ou le plus proche, etc.
3. **Bougie** : La bougie la plus proche dans le même wagon. Les revenants ne ciblent ce jeton qu'avec des actions impliquant un déplacement.
4. **Vagabond affaibli** : Le vagabond qui a perdu le plus d'humanité dans le même wagon. On ne prend pas en compte le nombre de blessures ni les vagabonds refroidis.
5. **Vagabond à proximité** : Le vagabond le plus proche du revenant (dans n'importe quel wagon). On ne prend pas en compte les vagabonds refroidis.
6. **Vagabond refroidi** : Un vagabond refroidi (dans n'importe quel wagon).
7. **Dernier vagabond** : Le vagabond qui a joué son tour en dernier (dans n'importe quel wagon).



Exemple

Dans l'exemple ci-dessous, c'est au tour du revenant de jouer. Comme on a pioché des clous pour son action, il accomplit *Je vais par là* (cf. la carte à gauche). Aucun vagabond n'a le jeton Cible Prioritaire Spéciale, et il n'y a pas de bougie sur le plateau. C'est donc le vagabond le plus affaibli qui est pris pour cible.

La Maudite affiche 5 points de moins que son niveau d'Humanité maximum, et le Prêcheur 3 de moins. Même si ce dernier se trouve plus près, la vagabonde affaiblie est la cible, conformément au critère 4.

À présent que le revenant a une cible, il se déplace.



3. DÉPLACER LE REVENANT

Les revenants se déplacent orthogonalement. Pendant leur tour et sauf indication contraire dans le libellé de leur action, les revenants ne peuvent se déplacer qu'au cours de cette étape. En général, une valeur de déplacement spécifique le nombre de cases qu'ils peuvent franchir. Le déplacement se fait en direction de la cible, de manière à arriver à portée pour effectuer son action si possible.



Valeur de déplacement

Les revenants peuvent se déplacer sur une case occupée par un obstacle ou un vagabond. Si un revenant termine son déplacement dans une case où se trouve un autre personnage, celui-ci passe sur une case adjacente libre au choix. S'il traverse ou s'arrête sur la case d'un vagabond, ce dernier est hanté (cf. p. 22).

Quand un revenant se déplace, il tentera de hanter autant de vagabonds que possible au passage.

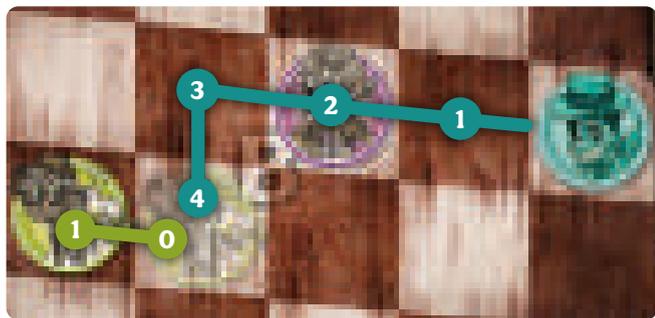
Déplacement du revenant : exemple 1 Mouvement normal

Dans l'exemple ci-dessous, l'Impératrice et le Nomade se trouvent dans le même wagon qu'un revenant.

C'est à ce dernier d'agir. À cause d'un précédent effet, le Nomade a hérité du jeton Cible Prioritaire Spéciale. Il est donc devenu la cible du revenant.

Un jeton Bric-à-brac a été pioché pour l'action du revenant, et il doit se déplacer de 4 cases. Il se dirige donc vers le Nomade et hante l'Impératrice au passage. Comme sa cible se trouvait exactement à 4 cases de lui, le revenant termine son déplacement sur sa case, ce qui déplace le Nomade (hanté par la même occasion) sur 1 case adjacente libre dans n'importe quelle direction.

Ensuite, les deux vagabonds subissent l'effet Hanté. Dans cet exemple, il indique « Perdez 1 point d'Humanité », ils perdent chacun 1 point d'Humanité.



Actions sans portée

Certaines actions possèdent une valeur de déplacement, mais ne précisent pas de portée ou de cible. Dans ce cas, on considère que leur portée est égale à 1. Le revenant se dirigera toujours vers sa cible la plus prioritaire et il hantera autant de vagabonds qu'il le peut au passage. Il terminera son déplacement aussi près que possible de sa cible et même, si possible, sur sa case.

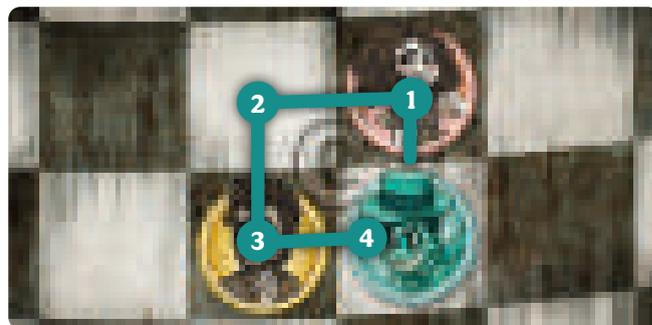
Déjà à portée

Si un revenant est déjà à portée, il utilisera son déplacement pour hanter autant de vagabonds que possible au passage. Il le terminera de manière à rester à portée de sa cible pour accomplir son action.

Déplacement du revenant : exemple 2 Déjà à portée

Dans l'exemple ci-dessous, le revenant accomplit une action dont la valeur de déplacement est de 4 et qui a une portée de 1. Sa cible est le Prêcheur.

Le revenant se déplace donc de manière à hanter le plus de vagabonds possible. Dans ce cas, il avance d'abord vers la Fugueuse pour la hanter, puis revient sur sa case de départ en hantant le Prêcheur au passage, parce qu'il s'agit du pire résultat pour les vagabonds (selon le Code du clodo, p. 1). Il est toujours à portée de sa cible à la fin de son déplacement.



Cible hors de portée

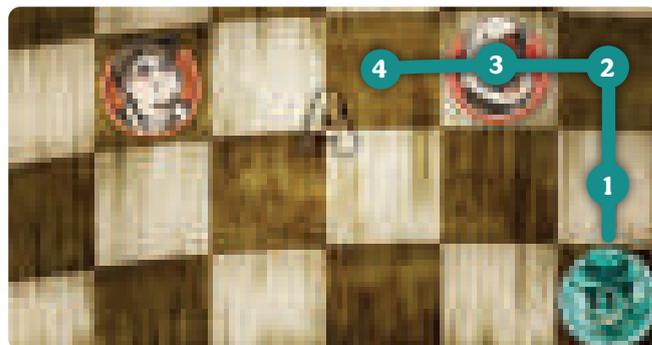
Si la cible se trouve hors de portée de l'action du revenant et qu'elle le reste à la fin de son déplacement, il ira toujours dans sa direction et hantera en chemin les vagabonds qu'il peut.

Note : À l'issue du déplacement, la cible peut avoir changé (p. 21), si une autre cible valable est disponible dans la portée de l'action du revenant.

Déplacement du revenant : exemple 3 Cible prioritaire hors de portée

Dans l'exemple ci-dessous, le revenant accomplit une action dont la valeur de déplacement est de 4 avec une portée de 1.

Le Compositeur est sa cible prioritaire. Le revenant dispose de plusieurs itinéraires pour se déplacer, mais un seul d'entre eux lui permet de hanter un autre vagabond sur sa route. Il franchit donc le nombre de cases autorisé de manière à se rapprocher au plus près de sa cible et à hanter le vagabond placé sur son chemin.



Options de déplacements multiples

Si un revenant peut emprunter plusieurs itinéraires pendant sa phase de déplacement, choisissez celui qui respecte le Code du clodo, engendrant le pire résultat pour les vagabonds (p. 1).

Parfois, le revenant ne peut pas obtenir de pire résultat au cours de son déplacement. Dans ce cas, vous pouvez choisir quel chemin emprunter (ou laisser les osselets décider si vous n'y parvenez pas).

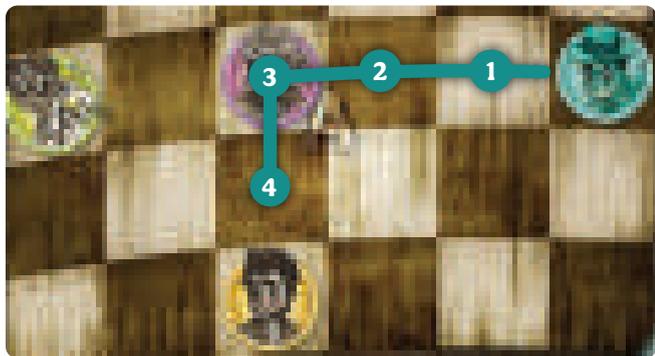
Déplacement du revenant : exemple A Options de déplacements multiples

Dans l'exemple ci-dessous, le revenant accomplit une action dont la valeur de déplacement est de 4 et dont la portée est de 1.

Comme l'Impératrice est sa cible prioritaire, le revenant devra donc se déplacer de manière à arriver sur une case adjacente à elle.

Le Prêcheur possède moins de points d'Humanité que le Nomade, et ils ont tous deux le même nombre de blessures. C'est pourquoi le déplacement vers le Prêcheur est le pire résultat possible. Le revenant se déplace d'une case vers le Prêcheur tout en restant à portée de sa cible (l'Impératrice) pour son action.

Cependant, si le Prêcheur et le Nomade étaient au même niveau d'humanité et de blessures, vous devriez prendre d'autres facteurs en compte. Le Nomade a peut-être subi plus d'effets fantomatiques, ou bien a déjà joué son tour et ne peut plus se déplacer avant la prochaine manche. Ces exemples et d'autres conditions peuvent être pris en compte au moment de décider du pire résultat possible pour les vagabonds.



HANTÉ

Si un revenant passe par une case occupée par un vagabond (et vice versa), ce dernier est hanté.

Après avoir résolu le déplacement en cours, appliquez l'effet Hanté, indiqué sous l'humeur actuelle du revenant dans le livret de scénarios, à tous les vagabonds hantés.

Le revenant ne peut hanter un même vagabond qu'une fois par tour.

Exemple

Dans l'exemple ci-contre, nous voyons l'effet Hanté de la mauvaise humeur des Dos tournés.

Si un vagabond est hanté par les Dos tournés, il perd 1 point d'Humanité.



Effet Hanté
Chair de poule : Perdez 1 point d'Humanité.

4. RÉSOUDRE L'ACTION

Une fois le déplacement du revenant terminé, résolvez comme indiqué le ou les effets de son action.

Si son déplacement résulte en l'incapacité d'accomplir son action contre sa cible (par exemple, à cause d'une bougie, ou bien s'il reste hors de portée), il accomplira son action sur une éventuelle autre cible potentielle à portée. (En cas d'égalité, consultez les critères de priorité p. 19).

S'il est impossible de résoudre l'action du revenant, on ignore ses effets.

Exemple

Dans l'exemple ci-dessous, nous voyons l'action du revenant intitulée Je vais par là. Le Prêcheur est la cible prioritaire et il se trouve à portée après la phase de déplacement. Il perd 3 points d'Humanité, et l'action du revenant est alors résolue !



Je vais par là

Le vagabond ciblé perd 3 points d'Humanité.

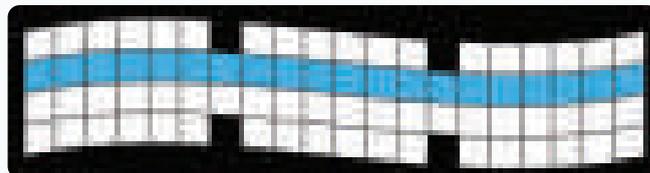


Actions à aire d'effet

Parfois, le revenant accomplit des actions qui impactent des zones précises du train. Celles-ci incluront des visuels indiquant les cases concernées par ces effets.

Toutefois, le texte de l'action peut fournir des instructions plus précises qui pourront donner des précisions non transcrites sur le schéma.

Lisez toujours en entier le texte de l'action du revenant !



5. PLACER LE JETON BRIC-À-BRAC SUR LA JAUGE DU CYCLE

Une fois l'action du revenant résolue, le jeton Bric-à-brac pioché pour cette action est placé sur la jauge du cycle. Cela met un terme au tour du revenant.

LE CYCLE ET SON EFFET

Beaucoup de revenants possèdent un effet cyclique qui peut changer en fonction de son humeur. Il peut avoir des conséquences variées, comme une action ou un effet constant qui restera actif pendant tout le scénario.

Lorsque le nombre de jetons Bric-à-brac sur la jauge du cycle atteint la valeur indiquée pour cet objet, on résout son effet. Pour cela, à la fin du tour actuel, lisez le texte et accomplissez l'effet en fonction de l'humeur du revenant.

Après la résolution de l'effet cyclique, remettez dans le baluchon tous les jetons Bric-à-brac posés sur la jauge. Secouez-le bien pour mélanger les jetons à l'intérieur.

La jauge du cycle

Ci-dessous est représentée la jauge du cycle. On y ajoute les jetons Bric-à-brac une fois défaussés après un effet ou après leur utilisation par un personnage. Le premier jeton Bric-à-brac qui atteint la valeur indiquée (5 pour les clous, 4 pour les bougies, 3 pour le sel, 2 pour la patte de lapin et pour la pomme) déclenche l'effet cyclique prévu dans le scénario. Une fois résolu, tous les jetons Bric-à-brac présents sur la jauge retournent dans le baluchon.



LES EFFETS FANTOMATIQUES

Dans de nombreux scénarios, votre vagabond peut se voir infliger des effets fantomatiques, qui le gêneront ou le blesseront d'une façon ou d'une autre. Ces effets peuvent se produire à la suite de l'action d'un revenant ou d'un événement. Dans le livret de scénarios, on représente chaque effet fantomatique par un jeton du même nom noir ou blanc. Ces jetons ne se cumulent pas (sauf indication contraire spécifique). En général, un vagabond ne peut gagner qu'un effet de chaque type à la fois.



Noir



Blanc

Au cours d'un scénario, les effets fantomatiques restent sur le vagabond jusqu'à ce qu'on les élimine d'une manière précise, qui est indiquée dans le texte de l'effet. Si l'un d'entre eux n'a toujours pas été éliminé au début de la phase de campement, il est retiré à ce moment-là.

Exemple

Dans l'exemple ci-dessous, l'Impératrice s'est vu infliger l'effet fantomatique noir Effrayé, à la suite de l'action d'un revenant.

Il stipule : « Si vous terminez votre tour à 2 de portée des Dos Tournés, vous perdez 2 points d'Humanité. Pour éliminer l'effet Effrayé, défaussez le sel. »

L'Impératrice n'en a pas pour l'instant. Elle aura donc intérêt à fouiller dans le baluchon pour espérer piocher du sel, ce qui lui permettrait d'éliminer l'effet !



Gagner et perdre dans les scénarios

VICTOIRE ET SAUVETAGE D'UN REVENANT

Tous les scénarios indiquent une condition de victoire. Dans bien des cas, elle se résume simplement à « Sauvez le revenant ». Dans ce cas, les vagabonds l'emporteront une fois que le revenant aura regagné toute son humanité et qu'il ne pourra plus se fracturer.

Si vous remplissez toutes les conditions de victoire, lisez, au début de la phase de campement, le Moment de la victoire indiqué par le scénario.

DÉFAITE

Si tous vos vagabonds sont refroidis pendant un scénario (p. 13), vous êtes vaincus. Il peut y avoir des conditions différentes ou supplémentaires qui seront énumérées dans la section Défaite figurant dans le scénario.

S'il rien n'y est mentionné, alors référez-vous à l'effet par défaut de la défaite.

Si vous avez perdu, lisez au début de la phase de campement le Moment de la défaite indiqué par le scénario.

Victorieux ou vaincus, vos vagabonds passeront au scénario suivant, mais ils seront plus ou moins en forme.

Où trouver les conditions de victoire et de défaite

Les conditions de victoire figurent sur la première page de chaque scénario. Celles de la défaite ne seront mentionnées que si les vagabonds peuvent perdre autrement qu'en étant tous refroidis.

LES JALONS

Dans Vagrantsong, certains effets (en particulier les victoires) vous conféreront des jalons, qui vous serviront à suivre les progrès effectués en cours de jeu. Certains représentent la découverte d'objets précis et d'autres peuvent représenter le sauvetage des revenants.

Quand vous obtenez un jalon, allez p. 41 de ce livret de règles et cochez la case qui lui correspond.

Puis, en bas de cette même page, gardez le compte du nombre total de jalons obtenus. Les vagabonds auront alors accès à des Moments spéciaux qui peuvent produire des effets durables sur la partie.

Si vous avez envie de rejouer la campagne de Vagrantsong, rendez-vous sur le site des ressources pour le jeu à l'adresse suivante : <https://luckyduckgames.com/fr/games/320-vagrantsong>. De là, vous pourrez imprimer la page des jalons.

RITUELS

Dans Vagrantsong, les revenants sont tous en perdition, mais il est possible de les sauver en remplissant des tâches qui possèdent une signification spéciale pour eux. On les appelle des rituels, et ils aideront grandement les vagabonds au cours de leur périple.

Chaque scénario présente plusieurs rituels que vous pouvez accomplir afin de remporter la victoire, et qui produisent de puissants effets une fois achevés. Ils confèrent aux vagabonds des buts précis qu'ils essaieront d'atteindre, et qui faciliteront le sauvetage du revenant. Certains rituels demanderont à un seul vagabond de remplir l'objectif, et d'autres la participation de tous.

Les rituels n'apporteront pas tous une réponse claire et immédiate, et il faudra parfois faire un peu de recherche ou des expériences pour découvrir les conditions nécessaires à leur réalisation. En général, il n'est pas nécessaire d'accomplir les rituels pour remporter un scénario. Cependant, prenez toujours connaissance des conditions de victoire pour en être sûr !

Les rituels se présentent sous la forme de cartes à deux faces. Sur l'une se trouve l'objectif qu'il faut atteindre et sur l'autre, la récompense obtenue une fois la mission réussie. Ne lisez pas la récompense avant d'avoir achevé le rituel ! Les rituels qui ne sont pas terminés n'accordent rien du tout. Ceux que vous êtes parvenus à achever produiront leurs effets immédiatement ou au cours de la phase de campement, ou bien les deux. Ces récompenses comportent souvent des pièces supplémentaires à dépenser, ce vous offrira plus d'options lorsque vous vous préparerez pour la prochaine partie de votre périple.

Que vous gagniez ou perdiez le scénario, vous conservez les pièces obtenues en accomplissant des rituels pendant ce scénario.

Exemple

Dans l'exemple ci-dessous, nous voyons les deux faces d'une carte Rituel, tirée du premier scénario, À l'abri de la tempête. Le côté noir présente l'objectif et le côté blanc la récompense. Pendant la partie, assurez-vous de ne pas retourner la carte avant d'avoir accompli la mission !



Phase de conclusion du scénario

Les manches s'enchaînent jusqu'à ce que la condition de victoire du scénario soit remplie, ou bien que tous les vagabonds soient refroidis (dans ce cas, lisez le moment de la Défaite pendant la phase de campement).

Une fois la phase de scénario terminée, la phase de campement commence.

Manche d'exemple

Vous trouverez ci-dessous une manche factice dans une partie à 2 joueurs. Le **Prêcheur** et la **Maudite** affrontent une ignoble **Âme perdue**. Pas de panique, ce scénario n'existe pas dans la campagne. Le lire ne divulguera rien du tout !

1. Le début de la 4^{ème} manche

Dans cet exemple, le scénario a déjà commencé (et la mise en place s'est donc déjà déroulée). Les joueurs ont fini les 3 premières manches.

Avant toute chose, la manche commence lorsque les vagabonds avancent le compteur de manches au chiffre 4. Il ne se produit aucun effet supplémentaire au début de la nouvelle manche.

Les deux joueurs décident lequel d'entre eux va commencer et la **Maudite** dit qu'elle aimerait bien prendre le premier tour. Elle espère enquêter sur un événement voisin.



2. Tour de vagabond : la Maudite

Comme elle est la première à agir pendant cette manche, elle voit une occasion de mettre à profit sa rapidité afin d'enquêter sur un jeton Événement voisin. Elle décide de répartir ses actions et place ses 3 sur trois actions générales : **Se déplacer**, **Enquêter** et **Fouiller**. Elle pourra donc faire chaque action une fois.



Elle commence par se déplacer une fois, d'un nombre de cases égal à sa valeur de déplacement (3). Elle se déplace de 3 cases vers la gauche et termine sur la même case que l'événement 0.



Comme elle partage une case avec un jeton Événement, la **Maudite** entreprend l'action , ce qui lui permet de lire le texte de l'événement 0 :

« Un symbole étrange figure sur le côté de ces boîtes. **Enquêtez.** »

Comme elle n'a qu'une seule sur son action, elle ne peut lancer qu'1 osselet. Elle obtient un 3, ce qui lui assure un succès (son seuil de réussite est de 3+). Elle lit le texte correspondant à 1+ (un succès ou plus) :

« Le symbole semble représenter une silhouette squelettique sur le toit d'un train de marchandises. Étrange ! Vous gagnez 1 point d'Humanité. Enlevez l'événement du plateau. »



Enfin, elle fait l'action , ce qui lui permet de piocher et de garder un jeton Bric-à-brac. Elle tire une Patte de lapin , qu'elle place sur sa carte pour un usage ultérieur. Elle a encore de la place pour 1 jeton Bric-à-brac.



Et c'est la fin du tour de la **Maudite** !

3. Le premier tour du revenant

Comme elle est la dernière vagabonde à avoir joué, la Maudite pioche un jeton Bric-à-brac dans le baluchon pour déterminer l'action du revenant. Elle tire les clous , ce qui correspond à l'action de revenant **Le temps presse**.



Pour cette action, l'**Âme perdue** se déplace simplement de 3 cases en direction de sa cible, la **Maudite**, qui est la vagabonde la plus blessée.

Comme le revenant ne dispose pas d'un déplacement assez important pour l'atteindre, il se rapproche le plus possible d'elle et hante autant de vagabonds que possible sur sa route. Il part à gauche pour hanter le **Prêcheur** avant de terminer son déplacement sur la case adjacente à celle de la **Maudite**.



Comme le **Prêcheur** est hanté (cf. p. 22) par l'**Âme perdue**, il doit résoudre l'effet **Une goutte de tristesse**, et perd 1 point d'Humanité, ce qui fait descendre son score d'Humanité à 9.



Et c'est la fin du tour du **revenant** !

4. Tour de vagabond : le **Prêcheur**

Après avoir été hanté, ce vagabond est prêt à rendre coup pour coup. Il décide donc d'y aller à fond, et il place ses 3 pièces sur la compétence **Louange apaisante** : « Si vous avez obtenu un double sur les osselets lancés pour cette action, vous gagnez 2 points d'Humanité. De plus, pour chaque réussite obtenue, la cible gagne 1 point d'Humanité. ». Après avoir bien vérifié que sa cible (**Âme perdue**) se trouve à ↔ 1-2, le **Prêcheur** continue avec son action.



L'Hymne apaisant possède une valeur égale au nombre de sur la compétence (ici, 3). Le **Prêcheur** a tiré un 6 et deux 1. Cela lui fait donc un seul succès, mais par chance, un 6 déclenche le feu au wagon (p. 10), ce qui lui permet de relancer un osselet. Il obtient un 4.

Le seuil de réussite de la **Louange apaisante** étant de 4+, il dispose à présent de 2 réussites. En conséquence de l'action, le revenant augmente son humanité de 1 par réussite obtenue, ce qui lui fait 2 points. Son score d'Humanité passe de 4 à 6.



De plus, comme il a fait un double sur son jet de compétence (deux 1), le **Prêcheur** gagne 2 points d'Humanité, ce qui le ramène à son score maximal.



Et c'est la fin du tour du **Prêcheur** !

5. Le deuxième tour du **revenant**

Comme il a joué son tour en dernier, le **Prêcheur** pioche un jeton Bric-à-brac dans le baluchon pour l'action du revenant. Il tire une bougie .

Pour cette action, l'**Âme perdue** va à nouveau prendre le vagabond le plus blessé pour cible (la **Maudite**). Comme elle se trouve à portée de son action (↔ 1), elle perd 3 points d'Humanité, ce qui fait tomber son humanité à 5.

Et c'est la fin du deuxième (et dernier) tour du revenant pour cette manche !



6. Fin de la manche

Une fois que tous les vagabonds ont joué leur tour et que le revenant a terminé son dernier tour, la manche prend fin et une nouvelle commence.

La phase de campement

Elle se déroule après la fin de chaque phase de scénario. Il est l'heure de se rapprocher, de se soigner et de se préparer pour le scénario suivant. La phase de campement se divise en deux parties, la **démolition** et la **construction**.

Voici la première page de la phase de campement à laquelle vous aurez affaire dans le livret de scénarios, après les Dos tournés.

MOMENTS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Assurez-vous de lire le Moment adéquat avant de continuer la phase de démolition !

DÉMOLITION

La phase de démolition se compose de deux étapes dans l'ordre : Regagner son humanité (le curseur retourne au maximum) et Le grand ménage (rangement de tous les éléments présents sur le plateau).

ACTIONS AU COIN DU FEU

Victoire Lire le Moment 28

Phase de campement

Démolition

1. REGAGNEZ VOTRE HUMANITÉ → 2. LE GRAND MÉNAGE

Construction

1. DÉPENSEZ VOS PIÈCES

Compétences disponibles

Gauche : Cette petite danse pourrait vous tirer d'affaire. (Compétence #2)

Droite : Il semblerait que le dicton « l'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt » s'est vérifié. (Compétence #1)

Actions au coin du feu

Soignez un déglat, Fouillez, Piochez une autre babiole, Achetez une babiole, Faites une séance de spiritisme (par vagabond), Épargnez

2. SAUVEGARDEZ LA PARTIE (OPTIONNEL)

3. GÉREZ LES VAGABONDS

4. REGARDEZ PAR L'INTERSTICE

5. COMMENCEZ LE PROCHAIN SCÉNARIO

Souvenez-vous!
Acquérir des compétences augmente aussi votre humanité totale ! Nous vous conseillons d'acquérir les deux compétences si vous le pouvez.

Vous venez juste de voir une bande de fantômes sans visage dans la même galère que vous. Coincés dans ce train vers nulle part...

Et maintenant, vous causez à un chat. Rendez pas ça bizarre, sinon je vais pas vous donner le coup de main dont vous avez si désespérément besoin.

Alors, qu'est-ce qui vous fait plaisir ?

4

CONSTRUCTION

On commence par dépenser les pièces sur les compétences uniques qui peuvent être acquises, en fonction du scénario précédent (p. 27).

CONSTRUCTION (SUITE)

La phase de construction se poursuit ainsi après l'accomplissement des actions au coin du feu.

DC

Ce mystérieux chat surnaturel vous vend des babioles entre les scénarios.

Vous ignorez peut-être pourquoi il vous donne volontiers un coup de main, mais sa présence reste appréciée !

Démolition

Au cours de cette phase, vous allez écarter les éléments du précédent scénario. Les étapes suivantes se font dans l'ordre.

1. REGAGNEZ VOTRE HUMANITÉ

Retournez votre carte Vagabond sur la face normale le cas échéant, et récupérez les points d'Humanité perdus en replaçant votre jeton d'Humanité sur sa valeur maximale.



Si votre vagabond est refroidi à la fin du scénario, vous devez vous défausser définitivement de la carte Compétence placée sous sa carte Action Refroidi.

Les effets fantomatiques (et les effets des interstices) disparaissent. Les blessures restent telles quelles (pour l'instant).

Les vagabonds récupèrent toutes leurs pièces.

2. LE GRAND MÉNAGE

Pendant cette étape, écartez les éventuels éléments du précédent scénario, comme les revenants (leurs figurines, les jetons, etc.), les jetons Événement et Obstacle.

Retirez les jetons Événement du baluchon et remplacez-y tous les jetons Bric-à-brac (y compris ceux figurant sur les cartes Vagabond).

Si la carte Spiritisme n'a pas été utilisée au cours du scénario précédent, défaussez-vous-en aussi. Vous devrez la racheter.

Construction

Pendant cette phase, vous mettez vos pièces en commun et vous en servez de ressources collectives, vous préparez pour le prochain scénario et faites évoluer les vagabonds que vous incarnez. Les étapes suivantes se font dans l'ordre.

1. DÉPENSEZ VOS PIÈCES

Pendant cette étape, vous disposez de plusieurs options et pouvez accomplir des actions exclusives à la phase de campement



Vous procéderez à des choix collectifs. Toutes les pièces détenues par les vagabonds qui ont participé au scénario précédent (y compris celles obtenues en achevant des rituels) sont mises en commun et utilisées comme ressources lorsque vous opérez ces choix.

Au cours de cette étape, vous pouvez définitivement vous défausser d'une babiole cassée, qu'elle soit attachée à un de vos vagabonds ou dans vos petites affaires (p. 28). Gagnez une pièce par carte défaussée.

Toutes les pièces gagnées grâce aux rituels accomplis au cours du scénario précédent ou à une babiole cassée et qui ne sont pas dépensées pendant cette étape sont écartées. Elles ne pourront pas servir plus tard.

Déterminez ensuite comment les pièces seront dépensées. Chacun d'entre vous doit pouvoir s'exprimer dans cette conversation.

Chaque option possède un coût (indiqué sur la page précédente dans la rubrique action au coin du feu). Il stipule combien de pièces il faut dépenser sur cette option.

Pendant cette étape, les actions disponibles aux vagabonds sont les suivantes :

- Acquérir de nouvelles compétences
- Soigner un dégât
- Fouiller
- Acquérir une babiole
- Piocher une autre babiole
- Épargner
- Faire une séance de spiritisme

Les pièces retourneront ensuite à leurs propriétaires pendant l'étape Regarder par l'interstice.

Acquérez de nouvelles compétences

Deux compétences communes sont disponibles à chaque scénario.

Toutefois, vous ne pouvez acquérir chaque compétence commune qu'une fois. Vous ne saurez pas comment la compétence fonctionne en détail avant son achat, mais le texte qui l'accompagne vous donnera quelques indices sur son contenu. Il indiquera l'emplacement sur lequel la poser et suggérera ce qu'elle peut accomplir quand on s'en sert. Vous ne pouvez pas acheter rétrospectivement de compétences disponibles lors des précédentes phases de campement.

Chaque nouvelle compétence générale coûte 2 pièces. Une fois acquise, vous devrez vous concerter pour savoir qui va en hériter. Ensuite, le vagabond choisi l'ajoute à celles qu'il possède déjà, et en écartera une autre si besoin pour libérer un emplacement. Les compétences écartées ainsi peuvent être placées dans les petites affaires (p. 28).

Les compétences gagnées en lisant des Moments ne nécessitent pas de dépenser de pièces.

Soignez un dégât

Vous pouvez choisir de guérir les blessures des vagabonds. Il vous en coûtera 1 pièce par blessure.

Vous pouvez aussi réparer une babiole cassée au cours du précédent scénario de cette manière (attention, les pommes ne peuvent pas réparer de babiole).

Fouillez

Pour 1 pièce, vous pouvez fouiller 1 fois, comme avec l'action générale du même nom. Vous emporterez les jetons Bric-à-brac récupérés de cette manière dans le prochain scénario.

N'importe quel vagabond en jeu peut récupérer le jeton Bric-à-brac.

Achetez une babiole

Au début de la phase de campement, mélangez le paquet de cartes Babiole et piochez la carte du dessus. Retournez-la et montrez-la à tous les vagabonds. Cette carte est à présent disponible à l'achat.

DC, un chat mystérieux qui vient vous rendre visite pendant cette phase, propose cette babiole pour 3 pièces. À l'instar des compétences acquises au coin du feu, vous décidez quel vagabond va en hériter. Si le vagabond n'a plus d'emplacement Babiole libre, vous pouvez remplacer une carte que vous placerez dans les petites affaires du groupe (p. 28).

Vous ne pouvez acquérir qu'une seule carte Babiole pendant la phase de campement.

Piochez une autre babiole

Pour 1 pièce, vous pouvez défausser la babiole proposée par DC et tirer une nouvelle carte.

Une fois la carte défaussée, mélangez le paquet.

Mettre le paquet Babiole en place

Au cours de la toute première phase de campement, mélangez les cartes Babiole de catégorie 1 et formez une pioche près de DC. Révélez ensuite la première carte : c'est ce qu'il a à vendre pour cette phase.

On vous demandera parfois d'ajouter des cartes dans le paquet Babiole. Lorsque cela se produira, mélangez les cartes de cette nouvelle catégorie avec les autres cartes avant de piocher l'objet mis en vente par DC.

Faites une séance de spiritisme

Pour 1 pièce par vagabond en jeu, vous pouvez acheter la carte Spiritisme afin d'obtenir un bonus potentiel spécifique au prochain scénario. Cette carte ne pourra s'utiliser que pendant ce scénario. En fonction de celui-ci, la carte Spiritisme peut être à usage unique ou produire un effet récurrent. Lisez bien les règles qui s'y rapportent dans chaque scénario !

La carte Spiritisme

Cette carte se place sur le plateau quand les vagabonds organisent une séance de spiritisme.

Elle provoque des effets uniques selon les scénarios et peut s'utiliser à différentes occasions. Si vous avez cette carte en début de manche, assurez-vous de prendre connaissance de ses effets sur la page de mise en place !



Épargner

DC, le chat étrange, semble très intéressé par vos pièces et il propose de vous en garder une partie.

Vous pouvez choisir d'épargner des pièces à chaque phase de campement. Elles ne pourront servir à rien d'autre.

Si vous décidez de le faire, rendez-vous à la page des jalons (p. 41) et cochez un nombre de cases libres égal au nombre de pièces mises de côté dans la section « Épargne ».

Certaines cases, une fois cochées, vous indiquent un Moment spécial à lire dans le livret de règles, et qui peut avoir un impact durable sur le jeu.

Une fois que cette étape est finie, les pièces sont toutes redistribuées aux vagabonds.

2. SAUVEGARDEZ LA PARTIE (OPTIONNEL)

Si vous pensez avoir terminé votre session pour aujourd'hui, rangez votre carte Vagabond, vos compétences et babiole(s) en les empilant telles quelles (sans changer leur face) dans la boîte de jeu.

Lorsque vous serez prêts à reprendre la partie, continuez la phase de campement et commencez par l'action Gérer les vagabonds, puis Regarder par l'interstice.

Faire entrer des petits nouveaux

Si une personne souhaite se joindre à l'aventure, elle peut le faire pendant l'étape 3. Gérez les vagabonds. Ses pièces ne s'ajoutent donc pas au pot commun utilisé pour choisir les actions au cours de la phase de campement ; cependant, elle peut récupérer une babiole ou des compétences présentes dans les petites affaires du groupe.

3. GÉREZ LES VAGABONDS

Au cours de cette étape, vous pouvez soit faire évoluer votre vagabond en modifiant ses cartes Compétence ou Babiole, soit carrément en choisir un nouveau.

Si vous souhaitez équiper une nouvelle compétence ou une babiole différente, ou remplir l'un de vos emplacements libres, choisissez-en une dans les petites affaires en défaussant l'autre le cas échéant. Vous pouvez aussi échanger une compétence commune ou une babiole avec un autre joueur. Ensuite, posez votre acquisition sur votre carte vagabond.

Vous pouvez aussi récupérer des compétences exclusives à votre vagabond que vous aviez stocké précédemment dans les petites affaires.

Si vous n'avez pas d'emplacement libre, vous devrez d'abord ajouter une carte dans les petites affaires.

Vous ne pouvez pas échanger ou ajouter des cartes Compétence face Blessé visible à vos petites affaires tant qu'elles ne sont pas soignées. Les babioles cassées peuvent être mises dans les petites affaires, mais restent cassées.

Les petites affaires

Elles rassemblent les babioles et les compétences communes que vous n'utilisez pas pour l'instant, mais dont vous voudrez peut-être vous servir plus tard. Vous pouvez avoir autant de cartes que vous le souhaitez dans vos petites affaires. Ainsi, vous pourrez faire évoluer vos vagabonds comme vous l'entendez au fil du jeu.

Vous pouvez librement prendre et replacer les cartes Babiole et Compétence commune qui s'y trouvent, au cours de la phase de campement.

Les petites affaires personnelles

Chaque vagabond stocke aussi des biens personnels dans les petites affaires, comme des compétences exclusives gagnées en cours de scénario, mais qu'il n'utilise pas pour l'instant. Ces compétences ne peuvent pas être récupérées par un autre vagabond.

Choisir un nouveau vagabond

Au cours de cette étape, vous pouvez, si vous le souhaitez, décider de jouer un vagabond différent. Dans ce cas, défaussez définitivement les compétences exclusives apprises avec le vagabond que vous ne voulez plus incarner. Cela ne concerne pas ses compétences de départ, qui resteront associées à ce vagabond si un autre joueur souhaite l'incarner.

Vous pouvez par ailleurs conserver les compétences communes (hors blessures) et une babiole intacte pour votre nouveau vagabond. Choisissez-en un qui n'est pas refroidi ; vous récupérez ses compétences de départ (énumérées dans la section Commencer, p. 6) même si un précédent joueur les avait définitivement défaussées.

Le vagabond que vous incarniez est désormais disponible pour les autres joueurs.

Changer de vagabond se fait au détriment des ses compétences exclusives accumulées au cours de la partie. Nous ne vous encourageons donc pas à le faire, à moins que vous ne vous amusiez pas avec son style de jeu.

4. REGARDEZ PAR L'INTERSTICE

À mesure que les vagabonds s'aventurent vers l'avant du train, ils aperçoivent souvent un bref moment le monde extérieur. Toutefois, chacun d'entre eux verra ou ressentira quelque chose de manière légèrement différente et unique.

Pour faire l'action Regarder par l'interstice, piochez la carte sur le dessus du paquet Interstices. Lisez à haute voix le texte de l'histoire et les options énumérées en dessous. Pour l'instant, ne retournez pas la carte pour lire le verso. Certains interstices donnent des instructions spécifiques, comme faire un choix en tant que groupe.

Après avoir lu la carte, placez-la à un endroit où tout le monde peut la lire. Chacun d'entre vous choisit ensuite comment son vagabond réagit face à ce dont il est témoin. Pour ce faire, vous placez la pièce correspondant à votre choix (A pour le choix A, etc.) face cachée à côté de la carte. **Comme ces choix se font de manière individuelle et en secret, ils ne doivent pas se négocier au préalable.**

Une fois que vous avez tous pris votre décision, retournez la carte Interstice. Résolez individuellement votre effet, puis la carte retourne dans la boîte et non dans le paquet. Cette étape conclut la phase de campement.

Les cartes Interstice sont et doivent rester classées numériquement dans leur paquet. Elles sont piochées et lues dans l'ordre. Si quelqu'un les mélange sans faire exprès, remplacez-les dans l'ordre numérique.

Les effets des interstices

Certains choix conféreront au vagabond un effet fantomatique spécial au cours du prochain scénario. Ces effets restent jusqu'au prochain scénario. Ils disparaissent à la prochaine phase de campement, ou bien quand le texte le spécifie.



La carte Interstice

Voilà la première carte Interstice dont les vous prendrez connaissance une fois le premier scénario achevé. L'un ou l'une d'entre vous lit le texte à voix haute, puis chacun décide entre A, B et C de manière individuelle (et anonyme) et place sa pièce face cachée à côté de la carte.

Lorsque tout le monde a choisi, retournez la carte pour savoir ce qui se passe ensuite !



5. COMMENCEZ LE PROCHAIN SCÉNARIO

Passez au scénario suivant comme indiqué dans la victoire, la défaite ou la carte Interstice.

Souvenez-vous : si l'interstice tiré précédemment produit des effets qui se prolongent sur le scénario suivant, ils doivent s'appliquer. De même, si vous avez organisé une séance de spiritisme au coin du feu, vous profiterez de ses avantages au cours du scénario suivant.



C'est tout !

Vous êtes arrivés au bout de ce livret de règles ! À présent, vous savez tout ce qu'il faut savoir.

La prochaine section du livret est consacrée aux Moments ; vous vous y référerez quand le scénario vous l'indiquera. Sinon ne les lisez pas !

Si vous gagnez un jalon, allez en page 41.

Les Moments

Attention, révélations !

Arrêtez votre lecture ici, à moins que le scénario ne vous demande de lire un Moment précis. Cette section contient des éléments clés du jeu !

Moment 1

Ce que vous avez vu dans le noir vous a coupé l'envie de pousser la chansonnette. Ça vous a changé. Dans ces ténèbres insondables, on aurait dit que la musique n'existait plus.

Choisissez :

- Un peu d'espoir : piochez la carte Compétence #37.
- Tirer du courage de cette obscurité : piochez la carte Compétence #38.

Moment 2

Des tas d'âmes torturées là-dedans. Ça vous fait mal au cœur. Comme un peu tout, dernièrement. Ce serait vraiment pire si votre Toutou n'était pas là pour vous remonter le moral !

Choisissez :

- Grattez l'oreille de votre Toutou : piochez la carte Compétence #45.
- Apprenez-lui à montrer des dents : piochez la carte Compétence #46.

Moment 3

Vous êtes censée mener une armée et vous n'êtes pas fichue de vous diriger dans le noir ? Comment voulez-vous arriver à quoi que ce soit si vous ne parvenez pas à faire abstraction de ce qui vous attend ?

Choisissez :

- Regardez autour de vous et inspirez-vous des gens qui vous font confiance : piochez la carte Compétence #53.
- Après tout, la fin n'est peut-être pas si terrible : piochez la carte Compétence #54.

Moment 4

Vous avez croisé des montagnes et des océans... Apparemment, peu importe le chemin parcouru, pas moyen d'échapper à l'obscurité.

Choisissez :

- Surtout, continuez à courir : piochez la carte Compétence #69.
- Embrassez les ténèbres, même un petit peu : piochez la carte Compétence #70.

Moment 5

Il reste tant de choses à comprendre. Dans un monde aussi sombre, il est parfois difficile d'apercevoir la lumière.

Choisissez :

- L'espoir sera l'étoile qui brille dans la noirceur du ciel : piochez la carte Compétence #61.
- Concentrez-vous sur l'instant, l'ici et maintenant : piochez la carte Compétence #62.

Moment 6

Bon, au moins, vous aurez de bonnes histoires à raconter après tout ce que vous avez affronté dans le coin.

Choisissez :

- Cette anecdote ira enrichir le carnet au fond de votre sacoche : piochez la carte Compétence #77.
- Racontez votre histoire à qui veut l'entendre : piochez la carte Compétence #78.

Moment 7

Les ombres sur les murs s'obscurcissent encore un peu plus. Qu'avez-vous fait ?

Un vagabond est refroidi. Un autre gagne la compétence #83. Tous les autres vagabonds gagnent 2 points d'Humanité. Vous obtenez le jalon **Signé et tamponné**.

Moment 8

Les chansons qui vous viennent ne sont pas celles que vous fredonnez habituellement. Elles se révèlent plus complexes qu'une chanson d'amour ou un hymne. Pour qu'elles voient le jour, comment vous y prendre ?

Choisissez :

- Vous feriez un excellent homme-orchestre : piochez la carte Compétence #39.
- Sans chœur pour vous accompagner, vous êtes perdu : piochez la carte Compétence #40.

Moment 9

Ce qu'il ne faut pas faire pour survivre... Vous vous rendez compte qu'il vous reste plein de choses à apprendre avant que tout ne soit fini.

Choisissez :

- Apprenez un nouveau tour à votre clebs : piochez la carte Compétence #47.
- Quand tout a échoué, c'est le moment de lâcher les chiens : piochez la carte Compétence #48.

Moment 10

Après avoir échappé à son étreinte glacée, vous vous débarrassez de la neige collée sous vos chaussures. Ajoutez 1 obstacle Neige dans chaque wagon.

Si le diable de Jersey se déplace sur la Neige, il glisse : son déplacement s'interrompt sur cette case, puis déplacez-le de 3 cases dans n'importe quelle direction. Ensuite, enlevez l'obstacle.

Moment 11

Vous vous êtes donné un mal de chien pour sortir de ce trou et vous laissez une traînée de sang derrière vous. Ajoutez 1 obstacle Flaque de sang dans chaque wagon.

Si le diable de Jersey se déplace sur la flaque de sang, il est horrifié : passez son prochain tour. Puis enlevez l'obstacle.

Moment 12

On dirait que la terre de ces tombes s'est infiltrée partout. Ajoutez 1 obstacle Débris dans chaque wagon.

Si le diable de Jersey se déplace sur les Débris, il est ému et gagne 3 points d'Humanité. Puis enlevez l'obstacle.

Moment 13

La mort ne signifie pas la fin. Ou du moins, pas forcément.

L'homme d'ombres et de ténèbres se dresse devant vous, tout sourire. Enfin, en tout cas, vous avez l'impression qu'il sourit.

Dès que vous détournez le regard, vous ne vous souvenez plus du tout à quoi il ressemble. Mais vous savez déjà que vous n'oublierez jamais son odeur, c'est sûr. Ça sent la cendre. Comme si vous vous trouviez devant les vestiges d'un incendie... ça vous prend à la gorge, ça vous submerge.

– Je sais que vous voulez pas être là.

Ses mots ondulent comme la fumée d'une cigarette, tout aussi toxiques.

– Franchement, moi non plus. Mais comme vous, je n'ai pas vraiment mon mot à dire dans cette histoire. Y'a une dette qui traîne depuis un moment. Et je suis venu récupérer le paiement.

Ses yeux, ou ce qui lui fait office d'yeux, flamboient d'une lueur bleue.

– Eh bah, vous tirez une de ces têtes ! Je ne suis pas là pour vous. Pas encore. C'est pour lui que je suis venu. Lui et son satané violon...

Il s'arrête, un peu échauffé.

– Pour l'instant, vous et moi sommes du même côté des rails. Alors, faisons un marché. Voici l'ascenseur, il ne vous restera plus qu'à me le renvoyer.

Ça rime à rien, ce qu'il raconte. Il ne vous reste que trois chances avant qu'il ne soit trop tard. Même si vous n'êtes pas sûr de savoir ce qui vous attend...

FAIRE UN MARCHÉ

Si vous êtes **tous** refroidis pendant un scénario, on vous offre l'occasion de revenir parmi les vivants.

Sur la page des jalons (p. 41), cochez la première case libre de la colonne Résurrection, puis lisez le Moment qui lui est associé ici.

Si vous avez pu cocher une case, remettez toutes les cartes Vagabond sur leur face normale, et soignez toutes les blessures. (Les babioles cassées le restent.)

Les personnages peuvent dépenser normalement leurs pièces au cours de la phase de campement. Gardez toutes les pièces gagnées grâce aux rituels pour cette phase.

Moment 13.a

– Cela arrive aux meilleurs d'entre nous. Voyez cela comme un simple dérapage. Un jour sans, dit-il.

Ses paroles flottent dans l'air comme des volutes de fumée.

– Je vous l'aurais bien fait à l'œil, mais vous savez comment ça se passe, de nos jours.

Ah bon, vous êtes censé savoir ? Et puis d'ailleurs, on est quel jour ? Depuis combien de temps êtes-vous à bord de ce machin ?

– Ce train ne vous emportera pas pour l'instant, si c'est ce qui vous inquiète. Vous avez toujours un rôle à jouer, tout comme moi.

Vous ne pouvez vous empêcher de remarquer que les parois du wagon sont toutes devenues noires, comme du charbon tout frais.

Il sort un morceau de papier. C'est la seule chose ici qui n'est pas en feu ou calcinée. On dirait un contrat.

– Il va falloir tous me signer ça. Formalités. Suivi. Enfin bref. Ces résurrections ne poussent pas sur les arbres. La hiérarchie...

Vous le voyez pointer son doigt vers le bas.

– ... ils aiment bien cette blague.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, retournez les cartes Vagabond refroidi et soignez toutes les blessures.

Si vous ne l'avez pas encore, vous gagnez le jalon Signé et tamponné.

Moment 13.b

Vous entendez des bruits de pas familiers qui s'avancent depuis un coin sombre du wagon. Il soupire et une brume lourde se met à flotter au niveau du sol.

– Je ne m'attendais pas à vous revoir aussi vite.

Il a un ton de reproche, comme un patron qui vous ferait la leçon avant de vous remettre votre dernier bulletin de paie.

– Je vais vous poser une seule fois la question. Ces âmes vides que je m'évertue à retaper... Que valent-elles pour vous ?

Le vent hurle. Le train pue la fumée et crie en silence.

– Il vaut peut-être mieux que vous ne répondiez pas.

Il marche de long en large, encore et encore...

– Écoutez, je ne vais pas vous jeter aux lions. Enfin, pas tout de suite, je pense toujours que vous pouvez remplir votre mission. Et quand ce sera fait, toutes vos inquiétudes, vos craintes sur ce lieu, sur l'endroit où vous pourriez atterrir si vous ne parveniez pas à en sortir, et vite...

Il fait un geste de la main et des cendres tombent au sol, comme avec une cigarette qui se consume.

– Pouf, envolées. Un mauvais rêve.

Vous vous êtes déjà pincés plein de fois. Ce train n'a rien d'un rêve.

Le violoniste se met à jouer pile au mauvais moment. L'homme s'immobilise, grimace en entendant la mélodie au loin.

– Je pense pouvoir vous donner un autre petit coup de pouce cette fois-ci. Mais ne gêchez pas tout, d'accord ?

Il semble... désespéré ?

– Beaucoup de choses sont en jeu, autant pour vous que pour moi.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, retournez les cartes Vagabond refroidi et soignez toutes les blessures. Puis tirez la carte Compétence #84.

Lorsque vous l'acquerez, placez-la au niveau de l'emplacement « ? » sur le plateau du train. Traitez-la comme une carte Spiritisme, mais au lieu de la défausser à la fin d'un scénario, gardez-la pendant la campagne jusqu'à ce que vous l'utilisiez. Une fois fait, défaussez-la définitivement et remettez-la dans la boîte. Vous pouvez vous servir de cette carte en plus de la carte Spiritisme d'un scénario, ce qui vous permettra de déclencher une deuxième fois l'effet de la séance de spiritisme.

Moment 13.c

Vous ouvrez les yeux et vous attendez à voir une pièce sombre remplie de fumée. Vous vous attendez à un sermon dispensé par une silhouette flippante. Sinistre, apocalyptique.

Au lieu de cela, la lueur de la lune passe à travers les interstices des planches qui constituent les parois du train. Personne pour secouer la tête d'un air réprobateur. Personne tout court.

Une table se trouve devant vous, sur laquelle on a posé une feuille de papier pliée de manière complexe.

Vous ne pouvez pas vous empêcher de l'ouvrir.

Les mots, imprimés au fer rouge dans le papier, s'étalent quand vous passez votre pouce dessus.

« C'est la dernière fois. Bon voyage. »

Le violon émet une note aiguë et la tient. Interminablement.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, retournez les cartes Vagabond refroidi et soignez toutes les blessures. Puis tirez la carte Compétence #85.

Lorsque vous l'acquerez, placez-la au niveau de l'emplacement « ? » sur le plateau du train. Quand un vagabond est refroidi, il peut utiliser cette carte pour soigner ses blessures et réparer sa babiole cassée. Il place également son jeton d'Humanité sur son score maximum. Une fois fait, retirez la compétence #85 du jeu.

Moment 14

On dirait que vous n'êtes pas les seuls dans ce train à tenter de fuir ou de changer le passé. Et on dirait que ça n'a pas marché pour ces pauvres gens...

Choisissez :

- Commencez par vous assurer que les gens qui vous entourent restent sains et saufs : piochez la carte Compétence #63.
- Pour regarder vers l'avenir, n'oubliez pas votre passé : piochez la carte Compétence #64.

Moment 15

On dirait que vous n'êtes pas les seuls dans ce train à tenter de fuir ou de changer le passé. Et on dirait que ça n'a pas marché pour ces pauvres gens...

Choisissez :

- Mais les coups durs sont autant de leçons qui vous rendent plus forte : piochez la carte Compétence #71.
- Mais là où elles ont échoué, vous vaincrez : piochez la carte Compétence #72.

Moment 16

Autour du feu de camp, le monde a un truc à raconter. Beaucoup pourraient avoir l'impression d'être arrivés au bout de leur histoire, mais ce n'est souvent qu'un début.

Choisissez :

- Gardez vos belles histoires pour les soirs où il fait froid : piochez la carte Compétence #79.
- Racontez la fable dont la morale vous rappelle de toujours tirer votre épingle du jeu : piochez la carte Compétence #80.

Moment 17

Léger comme l'air, le démon félin et espiègle se détache du noir infini et retombe sur les vestiges du train aussi nonchalamment qu'on puisse l'imaginer. Ses yeux, d'un bleu aussi perçant que dans vos souvenirs, illuminent les os de M. Squelette comme de petites torches. C'est curieux, mais ce dernier ne fait pas attention à lui, comme s'il ne se rendait même pas compte qu'un chat à cornes venait d'apparaître.

Le chat se frotte contre son fémur avec une désinvolture frôlant l'irrespect, et s'adresse à vous.

– Vous savez, j'y croyais pas vraiment quand z'êtes montés à bord, trempés comme des soupes avec la tempête. Y'en a plein avant vous qui ont fait pareil, mais eux, ils sont restés là à danser dans le noir, comme des bouffons.

Il s'arrête, s'assoit et commence à lécher le bout de sa patte.

– Faut croire que j'me suis planté. Pour changer.

DC fait une pause, comme un comique devant un public amorphe.

– Qui l'aurait cru ? Z'avez réussi. J'avais parié avec le chef. Il avait raison. Comme d'hab... Heureusement, vous m'avez refile assez de pièces pour que j'honore mon pari et que je me barre de ce train. Tout le monde y gagne.

DC commence à étirer ses pattes de devant, ferme les yeux et élimine pour un bref instant toute trace de lumière dans la pièce.

– Bon, je me tire, comme vous. On garde contact, d'accord ?

Et là-dessus, le petit chat noir se remet à marcher et disparaît dans la nuit, comme s'il en avait toujours fait partie.

Reprenez la lecture du précédent **Moment (85 ou 86)**.

Moment 18

Vous placez le parchemin clair sur le bloc de verre, et le symbole d'une ancre apparaît. Vous avez une idée de ce que vous devez faire.



Si les jetons Clarté se trouvent dans la position indiquée ci-dessus à un moment du scénario, détruisez le phare dans la boîte de verre.

Moment 19

Vous placez le parchemin obscur sur la feuille de métal noire, et une carte représentant les quatre coins du monde, tracée dans une encre noire et épaisse, suinte à l'intérieur. Vous pensez comprendre la marche à suivre.



Si les jetons Obscurité se trouvent dans la position indiquée ci-dessus à un moment du scénario, détruisez le phare dans la cage de métal.

Moment 20

Vous vous réveillez dans le noir. Vous avez encore plus de mal à respirer qu'avant... Cogner et griffer le bois, crier à pleins poumons – ça ne vous aidera pas vraiment.

Notez quelque part en secret un événement sur lequel vous n'avez pas encore réussi une enquête. Lorsque vous aurez enquêté avec succès sur cet événement, faites ses effets et placez votre vagabond sur la case adjacente à celle de ce cercueil (ou de cette boîte). Vous êtes revenu d'entre les morts. Vous pouvez parler à nouveau. Le prochain poissard ne connaîtra pas le même sort.

Moment 21

On raconte qu'on tire de la force de chaque épreuve. Mais après avoir vu ce que certains sont prêts à faire pour sauver les autres, et échouent quand même... Quelle leçon peut-on bien en tirer ?

Choisissez :

- Chassez ces pensées anxieuses et soyez un phare dans la nuit : piochez la carte Compétence #55.
- Ils ont tout donné. Il est temps de faire la même chose, et même plus : piochez la carte Compétence #56.

Moment 22

Difficile de trouver les bonnes paroles ou le bon rythme. Ça sonne faux, comme si vous aviez perdu la cadence. Mais si vous n'entonnez pas une chanson sur ces malheureux, qui d'autre va le faire ?

Choisissez :

- Vous ne connaissez qu'une façon de vous sortir du cafard. À fond et à tue-tête : piochez la carte Compétence #41.
- Si cet endroit a un avantage, c'est bien son acoustique. On vous entend à des kilomètres. Faites-en bon usage : piochez la carte Compétence #42.

Moment 23

Vous n'avez pas vécu beaucoup de deuils, mais ça ne vous empêche pas d'avoir ressenti du chagrin.

Choisissez :

- Votre toutou couine et gémit, partageant votre détresse : piochez la carte Compétence #49.
- Il est peut-être temps de vous distraire en lui apprenant un tour : piochez la carte Compétence #50.

Moment 24

Rien n'aurait vraiment pu vous préparer à cela. La seule façon de se sortir de cette folie, c'est la détermination. Il vous en reste encore un peu ?

Choisissez :

- Allez, tirons cette fidèle épée et essayons voir : piochez la carte Compétence #57.
- Va falloir que tout le monde participe à l'effort de guerre : piochez la carte Compétence #58.

Moment 25

N'y a-t-il aucun endroit sur cette terre protégé du mal ? Il semble vous suivre partout où vous allez.

Choisissez :

- Faut juste bien se rappeler que rien ne peut vous atteindre tant que vous gardez vos distances : piochez la carte Compétence #73.
- Il est peut-être temps de se retourner et d'affronter ce mal sans détour : piochez la carte Compétence #74.

Moment 26

Si seulement vous connaissiez leurs histoires, leurs passés. Vous pourriez les aider et les guider vers l'avenir, quel qu'il soit.

Choisissez :

- Après tout, il existe peut-être un moyen de leur parler : piochez la carte Compétence #65.
- Vous pourriez commencer par purifier le coin : piochez la carte Compétence #66.

Moment 27

Il reste beaucoup à apprendre dans ces moments de chagrin, mais dans ces proportions, difficile de trouver l'espoir.

Choisissez :

- La musique pourrait vous aider, comme le dit votre amie joueuse de banjo : piochez la carte Compétence #81.
- Même si vous avez l'impression de brasser du vent en parlant du passé, raconter tout ça insufflera du courage à tous, à commencer par vous-même : piochez la carte Compétence #82.

Moment 28

Au bout d'un moment, ils se détendent et poussent un soupir de soulagement. Un par un, les Dos tournés disparaissent lentement. Vous sentez le fardeau qui pesait sur leurs épaules s'envoler, alors que le vôtre s'alourdit peu à peu.

Si vous avez accompli les 3 rituels et qu'aucun vagabond n'a été refroidi au cours du scénario, vous gagnez le jalon **Désenchantés**.

Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 5 du livret.

Moment 29

Ils secouent tous la tête dans un bel ensemble, car ils connaissent les épreuves que vous allez endurer avant de pouvoir vous échapper. Eh oui, eux aussi, ils ont essayé. Leurs échecs les ont piégés ici, mais l'échec ne veut pas dire que tout est fini.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 5 du livret.

Moment 30

Ses membres s'agitent violemment en tous sens, refusent de lâcher. Les flammes bleues qui jaillissent de ses yeux s'éteignent et il disparaît comme un ballon emporté par le vent. Pendant un instant, bref, mais bienvenu, tout est calme.

Si vous avez accompli les 3 rituels et qu'aucun vagabond n'a été refroidi au cours du scénario, vous gagnez le jalon **Le violon dans la peau**.

Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 31

Tel un nuage noir, il plane au-dessus de vous, prêt à vous engloutir. Au loin, une porte s'ouvre dans l'obscurité et une silhouette vêtue avec élégance la franchit. La seule vue de cette ombre suffit pour que l'homme de peau fuie comme le vent.

Lisez le **Moment 13**. Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 32

Le train ralentit, mais ne s'arrête jamais. L'homme sans tête scintille d'une légère lueur bleutée, son corps devient informe et transparent. Sa lanterne s'évanouit et à sa place émerge sa tête fatiguée, jadis disparue et à présent retrouvée. Il sourit et opine du chef, puis s'estompe lentement dans la nuit.

Si, à la fin du scénario, Maco Joe n'était ni d'humeur Migraine d'enfer ni à 3 de portée de l'événement 3, vous gagnez le jalon **La tête haute**.

Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 15 du livret.

Moment 33

Dans le feu et le chaos, sa tête roule de l'autre côté du wagon et percute la paroi. Ses yeux brillent et s'écarquillent devant son corps qui s'effondre, jusqu'à ce qu'une autre silhouette faite d'ombre prenne forme.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 15 du livret.

Moment 34

Pendant un instant, le plafond refuse de s'effondrer. Les yeux de plus en plus écarquillés de l'Esprit frappeur vous fixent, puis il penche la tête sur le côté avec curiosité. La flamme bleue de la bougie tremble et grandit, et tandis que vous la regardez, lui et ses oreilles géantes disparaissent peu à peu. La lueur vacillante s'évanouit en dernier, mais quelque chose vous dit qu'elle éclairera encore votre route.

Si à la fin du scénario, le nombre de petites affaires volées est inférieur au double du nombre de vagabonds, vous gagnez le jalon **La bougie fondue**.

Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 19 du livret.

Moment 35

Les pierres restées au-dessus tombent au sol et vous laissent plongés dans les ténèbres et la poussière. Cependant, un homme vêtu avec élégance vous tend la main depuis l'obscurité. Étrange... Sa silhouette noire est plus sombre que la nuit.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 19 du livret.

Moment 36

Ses griffes déchiquettent les parois du wagon et l'éventrent comme une boîte de conserve. Refusant de lâcher prise, elle s'envole vers le ciel nocturne et disparaît dans l'au-delà. Vous n'arrivez pas à vous défaire de l'impression qu'elle cherchait quelqu'un.

Si vous avez accompli les 3 rituels, vous gagnez le jalon **Libérée**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 23 du livret.

Moment 37

Ses ailes s'étendent largement et viennent cacher le peu de lumière qui restait. La forme d'un homme vêtu avec élégance se découpe sur les plumes ténébreuses et il commence à marcher vers vous... d'un pas décidé.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 23 du livret.

Moment 38

Le sang en dessous commence à s'évacuer, mais vous êtes toujours attiré vers le bas. Vos pieds cèdent et vous tombez dans le trou. Pourtant, la sensation de votre mortalité imminente ne vous submerge pas. Vous vous sentez plutôt préparés à ce qui va survenir.

Vous gagnez le jalon **Je suis tombé**.

Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 27 du livret.

Moment 39

La mare de sang en dessous commence à bouillonner. De ses profondeurs surgissent bras et crocs qui vous saisissent et vous entraînent sous la surface. Vous ouvrez les yeux, prêts à affronter vos derniers instants, mais la silhouette d'un homme portant costume et cravate vous accueille.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 27 du livret.

Moment 40

Tels des éclats de foudre traversant les fenêtres ouvertes, la lumière perce les ténèbres et vous guide. Dès que vous reprenez vos esprits, les murmures gutturaux du Visiteur s'estompent. Vous vous retrouvez à nouveau dans le train et vous ne savez pas trop si c'est une bonne ou mauvaise chose.

Si vous avez accompli les 3 rituels et qu'aucun vagabond n'a été refroidi au cours du scénario, vous gagnez le jalon **J'en rêve encore**.

Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 41

Hrrrrrrrk. Vous entendez ? La musique ? Elle chante pour moi. Cl-click-click-click. Allez viens, rejoins-moi dans le noir. Hrrrrrrrk. Cl-click-click-click. Et on dansera sous la pluie, comme les rêveurs.

« Puis-je vous interrompre ? », intervient une autre voix, plus grave et claire.

Lisez le **Moment 13**. Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 42

La Dame en blanc se précipite jusqu'à la fenêtre la plus proche et pousse un cri perçant, capable de réveiller les morts. Vous regardez alentour, histoire d'être sûr que ce n'est pas le cas, puis vous vous retournez vers l'endroit où elle flottait auparavant. Elle a disparu. Quelque chose vous dit que ce n'est pas pour toujours.

Si les vagabonds ont récupéré la plume noire et l'anneau d'argent à la fin du scénario, ils gagnent le jalon **Délivrée**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 41 du livret.

Moment 43

Le train se refroidit, s'assombrit légèrement. Elle n'a pas trouvé ce qu'elle cherchait, ou qui elle cherchait, et maintenant... vous non plus. Une fenêtre s'ouvre et, comme un drap emporté par une tempête, elle disparaît. Un homme enveloppé d'ombre prend sa place et se penche pour vous relever.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 41 du livret.

Moment 44

Soudain, une porte sortie de nulle part apparaît un peu plus loin et s'ouvre immédiatement. Juste à temps. Ce qui vous attend dehors ne peut pas être pire que de se faire submerger par cette tempête glacée. C'est le moment de filer.

Si aucun vagabond n'a été refroidi au cours du scénario, vous gagnez le jalon **Tombe la neige**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 45 du livret.

Moment 45

À chaque pas, vous vous sentez ralentir. La neige et la glace s'accumulent sur vos épaules, vos vêtements... Vos pieds sont de plus en plus lourds... Vos yeux commencent à se fermer... et... et...

Lorsque vous rouvrez les paupières, vous avez changé d'endroit. Le froid a disparu, remplacé par les seules ténèbres. Vous entendez une voix grave depuis un coin de la pièce qui vous demande gentiment de ne pas avoir peur.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 45 du livret.

Moment 46

Des cristaux de glace tombent de leurs vêtements sur le sol. Leurs expressions choquées et figées semblent fondre dans un chaud soupir de soulagement. Chacun d'entre eux ferme les yeux et dans une bourrasque de neige, ils disparaissent.

Si les Visages gelés et les deux Âmes perdues sont dans le même wagon à la fin du scénario, que vous avez accompli les 3 rituels et qu'aucun vagabond n'a été refroidi au cours du scénario, vous gagnez le jalon **J'veux du soleil**.

Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 49 du livret.

Moment 47

Ils flottent au-dessus de vous, la bouche grande ouverte, gémissent et jacassent un sabir incompréhensible. Il y a quelque chose dans leurs yeux, une expression de culpabilité, de tristesse ou de fatigue... comme s'ils vous regardaient et se reconnaissaient, ou du moins comprenaient ce qu'ils sont devenus. Une main sort des ténèbres et se pose sur une de leurs épaules, et puis vous sentez qu'on agrippe la vôtre...

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 49 du livret.

Moment 48

La bête s'arrête, écœurée par ses propres actions. La lueur enfiévrée dans ses yeux devient regret. Elle regarde ses mains couvertes de sang, puis revient sur vous.

« Que suis-je devenu ? », dit-elle silencieusement avant de tomber à genoux. Le visage brutal de fourrure et d'os s'effrite et tombe au sol, révélant un homme minuscule, désespéré, mais en fin de compte reconnaissant. Et il ne tarde pas lui aussi à disparaître.

Si vous avez accompli les 3 rituels et qu'aucun vagabond n'a été refroidi au cours du scénario, vous gagnez le jalon **Cœur de loup**.

Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 53 du livret.

Moment 49

La bête se dresse au-dessus de vous, l'écume et le sang aux lèvres. Le wagon s'assombrit. La silhouette d'un homme apparaît derrière le Wendigo, appuyée contre la paroi. Il a une fourchette et un couteau dans une main, et une serviette de table qu'il agite comme un drapeau blanc dans l'autre.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 53 du livret.

Moment 50

Le feu qui brûlait en eux meurt peu à peu. Leur peau boueuse, semblable à du mastic, s'égoutte sur le sol comme de la cire à bougie. Leurs yeux s'écarquillent brièvement tandis qu'ils se souviennent de l'endroit où ils sont, et de qui ils étaient. Ils vous regardent comme si vous aviez réussi là où ils ont échoué. Bientôt, il ne reste rien d'autre d'eux qu'une flaque de boue et un peu d'acier.

Si vous avez accompli les 3 rituels et qu'aucun vagabond n'a été refroidi au cours du scénario, vous gagnez le jalon **Allumer le feu**.

Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 51

Des flammes dégueulent des bouches d'aération tandis que les parois commencent à fondre. Les Chauffeurs tapotent et chantent, sourient, dansent jusqu'à ce que les flammes englobent toute la scène. Les langues ardentes vous laissent entrevoir la silhouette d'un homme vêtu avec élégance. Il se dirige vers vous, indemne et insensible à ce qui l'entoure.

Lisez le **Moment 13**. Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 52

Dès que vous vous éloignez de l'Écorché, la silhouette d'un homme, un attaché-case à la main, vous accueille. L'objet tremble violemment et des doigts fins et grêles en surgissent, tentant désespérément de s'échapper.

« Merci de l'avoir aidé à rembourser une vieille dette. Et maintenant, au tour de son... ami. Le violoniste. »

Vous gagnez le jalon **Le blues du businessman**.

Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 53

Cette fois-ci, vous êtes faits. Sa lèvre inférieure ondule et descend, s'étire comme la mâchoire déboîtée d'un serpent. « Ah, ah, ah. » Une voix grave, venant de derrière vous, l'interrompt dans son action. Un homme vêtu d'un élégant costume se détache de la paroi.

– Les affaires avant le plaisir.

Les orbites où se trouvaient auparavant les yeux de l'Écorché s'écarquillent.

– Je m'occuperai de vous plus tard, énonce le nouveau venu avant de se tourner à nouveau vers vous.

– Et maintenant, qu'allons-nous faire de vous ?

Lisez le **Moment 13**. Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 54

Le clair de lune pénètre à nouveau dans les wagons et une fois de plus, la laideur alentour cède la place au bois ordinaire des voitures vides. Le diable de Jersey sourit d'une manière tout à la fois sincère et terrifiante, comme s'il était à la fois reconnaissant de vos réussites et avide de vous voir échouer. Il s'incline gracieusement, puis disparaît.

Si vous avez accompli les 3 rituels et qu'aucun vagabond n'a subi plus de 2 blessures à la fin du scénario, vous gagnez le jalon **Nuit de folie**.

Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 55

Un homme fait de ténèbres s'avance sur la piste de danse, ses chaussures bicolores cliquettent contre les os. Le diable de Jersey, nerveux, s'incline bien bas.

« Des cornes, des sabots... un diable comme je les aime. »

Il vous prend par la main, la musique démarre et la danse recommence.

Lisez le **Moment 13**. Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 56

Au bout d'une seconde ou deux, vous sentez qu'il se passe quelque chose, car que le plancher recommence à trembler. Ce vieil arbre semble tout à coup vraiment malade et se ratatine comme un grain de raisin au soleil. Au loin, il y a ce vieil homme qui contemple la scène. Il a presque un sourire quand l'arbre tombe en poussière.

Si vous avez accompli les 3 rituels au cours du scénario, vous gagnez le jalon **Les feuilles mortes**.

Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 67 du livret.

Moment 57

Une brise fraîche souffle à travers le train et les parois commencent à se rapprocher. Avant que ne puissiez bouger le petit doigt, des mottes de terre se mettent à vous tomber sur la figure et bientôt, vous ne voyez plus rien. Dans l'obscurité, un homme vêtu de noir s'époussette et vous tend la main.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 67 du livret.

Moment 58

Des choses perdues, d'autres oubliées... Toutes retrouvées par ceux qui ont jugé important de partir à leur recherche. On ne peut pas laisser ces histoires finir aux oubliettes. Vous prenez une grande bouffée d'air. C'est tellement bon de respirer à nouveau.

Vous gagnez le jalon **Respire**.

Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 71 du livret.

Moment 59

Impossible de ne pas entendre ces fichues cloches qui sonnent. Le bruit a quand même l'air beaucoup plus étouffé cette fois-ci. Il y a quelqu'un qui hurle. Vous percevez sa respiration laborieuse. Attendez... c'est vous qu'il pourchasse, vous et personne d'autre. Vous trébuchez dans l'obscurité et un homme vêtu de noir vous rattrape.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 71 du livret.

Moment 60

Une bonne action dans un monde cruel fait toute la différence. La statue s'arrête et regarde autour d'elle. Elle fait un pas en avant, puis un autre, et encore un. Des morceaux de pierre se mettent à tomber, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un esprit lumineux. Bientôt, lui aussi s'est volatilisé en un nuage de centaines de pétales.

Si vous avez accompli les 3 rituels et qu'aucun vagabond n'a **La poisse (●)**, vous gagnez le jalon **Sous la pierre brisée**.

Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 75 du livret.

Moment 61

Autour de vous, tout est en train de s'effondrer et vous n'y pouvez rien changer. D'énormes morceaux de plâtre et de pierre tombent de la statue et volent aux quatre coins du train. Une silhouette émerge de la poussière... un homme en costume sur mesure, une rose fanée à la main.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 75 du livret.

Moment 62

Enfin, les cloches se taisent. L'expression moqueuse de la Sorcière du carillon s'adoucit et elle vous sourit avec chaleur. Elle ne dit rien, puisque c'est inutile, et préfère profiter du silence. Elle ferme les yeux et s'évanouit en brume.

Vous gagnez le jalon **Les cloches ne sonnent plus** et 3 pièces pour cette phase de campement.

Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 79 du livret.

Moment 63

« Oh là là, vous faites de merveilleuses petites mains. Tout ce que je devais accomplir est terminé. Alors, que va donc faire cette vieille dame de son temps ? »

Elle s'évanouit dans l'air au son des cloches et des rires.

Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 79 du livret.

Moment 64

Ces cloches ne cessent de résonner dans votre crâne et elles n'ont pas l'air de vouloir s'arrêter. Vous fermez les yeux de toutes vos forces et tentez de les ignorer, mais elles flambent en vagues blanches à travers votre esprit. Et dans toute cette blancheur... une sombre silhouette.

Lisez le **Moment 13**. Après la phase de campement, enchaînez sur le prochain scénario, en p. 79 du livret.

Moment 65

À force de lancer ses assauts, la culpabilité ne pouvait que réussir à atteindre l'homme aux nombreux membres. Vous avez déjà vu cette forme de désespoir par le passé. Ses multiples appendices deviennent flasques. Telle une maille de chandail sur laquelle on tire, il commence à se désagréger. Les âmes volées poussent des cris de joie à mesure qu'elles s'échappent de leur prison de chair. Bientôt, il ne reste plus qu'une vieille cape moisie.

Si vous avez accompli les 3 rituels et qu'aucun vagabond n'a été refroidi au cours du scénario, vous gagnez le jalon **In memoriam**.

Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 66

Une ombre plane au-dessus de vous et une voix, profonde comme l'océan, mugit.

« Vous avez signé, et vous devez honorer votre parole. Vous m'avez privé de son âme à lui, alors ce sera l'une des vôtres. »

Il vous prend par la main et vous partez à la dérive dans le noir. Seule votre ombre subsiste, avant de finalement s'effacer elle aussi. Ceux que vous laissez là regardent autour d'eux sans trop savoir quoi faire. Ou dire. Votre histoire s'arrête ici, mais on ne vous oubliera pas.

Moment 67

Une créature comme celle-là n'en a jamais assez. Ses longs bras filiformes sont partout... Ils surgissent de la moindre fissure dans le plancher, vous charriant comme un bateau sur un fleuve de chair. Sa cape s'ouvre et vous ne distinguez plus grand chose. Mais l'un de ces bras a l'air différent. Il porte... une manche de costume noir sur mesure...

Lisez le **Moment 13**. Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 68

Pendant un instant, le monde autour de vous s'immobilise presque. Le ressac de l'océan gronde sans fin. Des gouttes d'eau et de sueur tombent sur le plancher en de molles éclaboussures. Dans le lointain, la lumière du phare faiblit.

Si aucun vagabond n'a été refroidi au cours du scénario, vous gagnez le jalon **La lumière jaillira**.

Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 69

Vous avez déjà vu la mer scintiller, mais là, c'est différent. La lumière est bizarre et se réfléchit étrangement. L'obscurité aussi... Des tentacules se dressent au-dessus de vous, tressaillent, disparaissent, réapparaissent... Une ombre se détache de ces contorsions lumineuses.

« Pas vraiment l'idée que vous vous faisiez de petites vacances en bord de mer, n'est-ce pas ? »

Lisez le **Moment 13**. Enchaînez sur la phase de campement et l'interstice pour découvrir la prochaine étape de votre périple.

Moment 70

Vous vous retrouvez dans un wagon des plus ordinaires. Rien que vous ne puissiez reconnaître ou vous souvenir sur cet endroit. Parois de bois et plancher nus... et pourtant, curieusement, une ombre se forme et il s'en détache une forme familière, mais pas vraiment accueillante. L'homme en noir.

– Je vous ai donné toutes les occasions possibles, mais maintenant, je n'ai plus le choix. Je dois me servir de vos âmes comme appât pour faire sortir le grand méchant loup du bois.

Le violon au loin ne semble plus du tout lointain. Chaque note éclate si fort qu'elle parvient à étouffer les bruits du train.

– Et si vous ne parvenez pas à le vaincre, vous le rejoindrez.

Enchaînez sur la phase de campement, mais au lieu de lire la carte Interstice ou de passer au scénario suivant, rendez-vous p. 97 du livret de scénarios.

Moment 71

« Eh beh, regardez-moi ça ! Z'êtes prêts à lâcher un sacré paquet de thunes. Allez, vous m'avez payé un bon prix. J'vais vous filer un coup de main pour cette histoire de fantômes qui se baladent. »

Piochez et placez la carte Babiole #32 (la préférée de DC) sur le plateau à l'emplacement du « ? », près des cartes rituel. Pour le reste de la campagne, au début de chaque scénario, tirez une carte Babiole de la catégorie disponible la plus haute et placez-la sur la carte service de DC. Tous les vagabonds gagnent ses effets pendant le scénario. À la fin du scénario, remettez la carte dans le paquet Babiole et mélangez-le. Cette carte n'appartient à aucun vagabond et ne peut pas être cassée si l'humanité d'un vagabond tombe à 0.

Moment 72

Cet air pestilentiel... ça vous retourne l'estomac.

Piochez et placez la carte Maladie n° 1 sur le plateau à l'emplacement « ? », près des cartes Rituel. Puis ajoutez le jeton Maladie dans le baluchon. Dorénavant et jusqu'à la fin de la campagne, ce dernier y retournera au début de chaque scénario. L'effet Maladie est permanent et se poursuit au fil des scénarios.

Lorsque vous tirez le jeton Maladie, traitez-le comme un jeton Événement (vagabonds et revenants repiochent un jeton Bric-à-brac) et placez-le sur la prochaine manche. Au début de cette manche, le revenant prendra le premier tour, puis l'ordre des tours se poursuivra normalement. Le jeton Maladie reste sur cette manche jusqu'à la fin du scénario, puis retourne dans le baluchon.

Moment 73

Vous avez l'impression tenace qu'une chose horrible va arriver.

Piochez et placez la carte Maladie n° 2 sur le plateau à l'emplacement « ? », près des cartes rituel. Elle remplace la carte Maladie n° 1 (qui retourne dans la boîte). Son effet dure jusqu'à la fin de la campagne. Il est permanent et se poursuit au fil des scénarios.

Dorénavant et jusqu'à la fin de la campagne, en plus de l'effet de la carte n° 1, lorsque le revenant déclenche un effet cyclique, avant de l'appliquer, tous les vagabonds perdent 1 point d'Humanité.

Moment 74

Vous vous sentez faibles, comme si vos os étaient faits de verre et l'air impossible à inspirer.

Piochez et placez la carte Maladie n° 3 sur le plateau à l'emplacement « ? », près des cartes rituel. Elle remplace la carte Maladie n° 2 (qui retourne dans la boîte). Son effet dure jusqu'à la fin de la campagne. Il est permanent et se poursuit au fil des scénarios.

Dorénavant et jusqu'à la fin de la campagne, en plus des deux autres effets Maladie, lorsqu'un vagabond est blessé, tous les autres perdent 1 point d'Humanité.

Moment 75

Des éclairs bleus s'échappent du train et partent en flèche, s'élançant dans l'inconnu... Une tempête d'âmes se dissipe dans les ténèbres. Mais elles sont libres, et non plus retenues, enfermées, piégées dans cet endroit ou par sa chanson. Et peu de temps après, les cercueils qui encombraient les wagons se mettent à flotter au-dessus du sol avant de se briser.

L'Écorché n'a pas le même destin. Il tend la main vers le Squelette tandis que sa peau se déchire entièrement, perdue à jamais.

Sans son public infini d'âmes capturées, la chanson qu'il fredonne semble bien plus vide.

Personne ne danse.

Plus besoin de fuir.

Une fois terminée la phase de campement, rendez-vous en p. 97 du livret de scénarios pour enchaîner sur l'ultime scénario.

Moment 76

Le tempo vous submerge et le temps semble s'écrouler et s'étirer. Vous avez l'impression de ne plus avoir aucun contrôle sur vos mouvements. Vous n'arrêtez pas de danser sur la musique.

Le train émet un sifflement si fort qu'il pourrait renverser les montagnes. Dans son écho, tout ce qui vous entoure devient noir. Vous vous réveillez et le monde autour de vous baigne dans une lueur bleue. Une voix résonne comme les paroles d'une chanson :

« En route vers l'au-delà, pour toujours et à jamais ! »

Le jeu est terminé et vous avez perdu. Vous êtes tous prisonniers du train fantôme et le Squelette gardera vos âmes pour l'éternité. Vous vous retrouvez à présent coincés entre deux mondes et vous ne subsistez que pour permettre l'existence de quelqu'un d'autre.

Moment 77

Criblé de clous, l'Écorché se met à trembler et se dilate en une violente riposte. Les trous des blessures se transforment en canons temporaires, et tirent les clous dans toutes les directions. Les vagabonds enveloppés ne le sont plus ; placez-les dans une case libre adjacente au revenant.

Puis tous les vagabonds lancent 1 osselet et résolvent l'effet en fonction du résultat obtenu :

- **1-2** : perdez 3 points d'Humanité
- **3-4** : perdez 2 points d'Humanité
- **5-6** : perdez 1 point d'Humanité

Moment 78

L'Âme perdue vous adresse un grand sourire aimable. Son visage bleu de froid rosit.

« Vous avez trouvé mes frères ? Kurt et Oscar ? J'les ai plus vus depuis que cette avalanche nous a emportés... L'écharpe de Kurt devrait être par là... »

Ôtez du plateau l'Âme perdue qui a reçu les moufles. Le vagabond qui a accompli le rituel guérit une blessure et s'il était affecté par l'effet fantomatique **Engelures**, il n'en souffre plus.

Moment 79

Il attache l'écharpe bien serrée autour de sa tête et se couvre entièrement le visage, ne laissant apparaître que ses yeux plein de joie.

« Ces pauvres Chauffeurs ont fait tout ce qu'ils pouvaient quand l'avalanche nous a ensevelis, mais... Il n'y avait pas de nourriture, pas moyen de s'échapper. Vous avez trouvé mes frères, Oscar et Bernie ? Les moufles de Bernie devraient être par là... »

Le vagabond qui a accompli le rituel guérit une blessure et s'il était affecté par l'effet fantomatique **Engelures**, il n'en souffre plus.

Moment 80

Venus de l'au-delà, des flocons de neige rouges se mettent à tomber et collent au train comme de la mélasse. Dans la poudre cramoisie qui s'accumule, deux séries d'empreintes apparaissent. L'une correspond à une paire de vieilles bottes et l'autre à des escarpins. Elles semblent indépendantes et conduire vers le wagon d'après. Lorsque vous les suivez, deux fantômes se forment sous la neige. Leurs chemins se croisent, mais ils ne se rencontrent jamais.

Ne lisez pas la prochaine carte Interstice. À la place, après avoir dépensé des pièces et géré les vagabonds au cours de la phase de campement, rendez-vous en p. 87 et commencez ce scénario.

Moment 81

Les deux revenantes dérivent lentement et leurs pieds touchent le sol pour la première fois. Les plumes de l'Aigle noire disparaissent et dévoilent la femme qu'elle était auparavant. La robe de la Dame en blanc se calme. Leurs mains se joignent et elles commencent à descendre du wagon. Juste avant de quitter le train, elles se retournent et vous remercient.

Vous gagnez le jalon **Ensemble**.

Puis choisissez :

- L'Aigle noire au vol rapide vous laisse une lettre de remerciement : prenez la carte Compétence #33.
- La Dame en blanc montre son humanité, et aussi un peu de reconnaissance : piochez la carte Compétence #34.

Enchaînez sur la phase de campement, résolvez la carte Interstice normalement. Après cette phase, le scénario suivant dépend du scénario que vous avez joué avant celui-ci :

- Si c'était En bleu et noir, rendez-vous en p. 23 du livret de scénarios.
- Si c'était Si loin, rendez-vous en p. 41 du livret de scénarios.

Moment 82

Ils tendent leurs mains l'un vers l'autre, mais un vide noir se matérialise entre eux. Il commence à s'étendre et à grandir jusqu'à ce que leurs doigts ne puissent plus se toucher. Les ténèbres continuent de se répandre, et avec elles la barrière qui les sépare. Ils flottent dans deux directions opposées, incapables de se rencontrer à nouveau. De nulle part, l'homme fait d'ombre apparaît.

– Le chagrin vous pèse ?

Il regarde les deux esprits qui s'éloignent puis secoue la tête.

– Ne le laissez pas vous enfermer.

Lisez le **Moment 13**. Enchaînez sur la phase de campement, résolvez la carte Interstice normalement. Après cette phase, le scénario suivant dépend du scénario que vous avez joué avant celui-ci :

- Si c'était En bleu et noir, rendez-vous en p. 23 du livret de scénarios.
- Si c'était Si loin, rendez-vous en p. 41 du livret de scénarios.

Moment 83

« Grâce à vous, j'aurai peut-être l'occasion de prendre un billet dans ce train, après tout. Tenez, un petit cadeau en signe de reconnaissance. »

Passez le paquet Babiole en revue et retirez du jeu autant de cartes que vous le voulez des catégories 1 et 2. Elles ne pourront plus être achetées pour le reste de la campagne. Ensuite, mélangez à nouveau le paquet Babiole, piochez la carte du dessus et ajoutez-la à vos petites affaires.

Moment 84

Le chat noir vous regarde dans les yeux tandis qu'il pousse le tas de pièces au fond du wagon. Elles glissent sur le sol comme de la poussière d'or dans le vent.

« C'est l'heure de sortir la bonne came. »

Passez le paquet Babiole en revue et retirez autant de cartes que vous le voulez de la catégorie 1. Puis remettez ces cartes dans la boîte. Elles ne pourront plus être achetées pour le reste de la campagne. Ensuite, mélangez à nouveau le paquet Babiole, piochez la carte du dessus et ajoutez-la à vos petites affaires.

Moment 85

Si vous avez épargné 25 pièces, lisez maintenant le Moment 17.

– Devenir le plus grand, ça me suffisait pas, admet le Squelette. Je voulais qu'on se souvienne de moi. Tant que des gens écoutaient mes chansons, je pouvais m'accrocher à cet endroit. Je crois que j'étais persuadé que le seul moyen pour que les gens pensent à moi, c'est que je vive pour toujours. Je me fichais du nombre de malheureux que j'embarquais au passage.

– C'est facile de perdre de vue ce qui compte vraiment, continue-t-il. On est vite aveuglé par ses rêves. Si on ne fait pas gaffe, on fait du mal aux gens qu'on aime. Surtout si on en vient à conclure un pacte...

Son regard se perd au loin, dans la pénombre, comme s'il cherchait quelqu'un. Le train tremble et cliquette, et le Squelette en fait autant tandis qu'il se dirige vers une porte apparue près de là. Il vous regarde, ses os se recouvrent de muscles, ses muscles se recouvrent de chair, et ses sourcils froncés se dérident en un sourire. Ça a fini par rentrer, on dirait. Puis il vous fait un clin d'œil.

– Le prochain arrêt est tout à vous, dit-il, sans rythme ni rime. Ne restez pas trop longtemps à bord après ça. Et une fois descendus, croyez-moi : réfléchissez-y à deux fois avant de conclure un pacte.

Et hop, il s'en va. Toutes les histoires, bonnes ou mauvaises, doivent se terminer. Tandis que le Squelette descend du train et s'évanouit dans le brouillard, vous ne pouvez vous empêcher de penser que même si on l'oublie lui, ses chansons resteront. Disparu, mais présent quand-même d'une autre manière.

Dans le silence, vous et vos amis vous regardez, muets, sans trop savoir quoi faire ou dire maintenant que vous êtes libérés.

Si vous avez le jalon **Signé et tamponné**, un marché a été conclu. L'un des vagabonds doit choisir de l'honorer et lit le **Moment 66**.

Puis chaque personnage en jeu lit ci-dessous l'épilogue qui le concerne :

Le Compositeur : les foules en délire sonnent un peu creux. Peut-être que ce qui a vraiment du sens, c'est de jouer sur les routes et dans des endroits perdus, pour les gens qui sauront apprécier la chanson du vagabond. De temps en temps, vous reprenez un air qui semble furieusement familier.

La Fugueuse : vous avez appris que le monde est bien plus vaste que votre jardin. Y'a tellement de gens à rencontrer et d'endroits à voir, et c'est que le début. Mais rien ne vaut son chez-soi et maintenant, vous le savez mieux que personne.

L'Impératrice : vous vous êtes rendu compte qu'après tout, vous n'avez pas besoin d'une armée, mais juste de quelques amis proches. Votre épée reste au fourreau la plupart du temps, mais elle garde quand même quelquefois son utilité, surtout quand quelqu'un a besoin d'arguments pour signer un décret.

La Maudite : à la seconde où vous êtes descendue du train, un sombre poids a quitté vos épaules. La malédiction était levée, ou du moins elle est restée derrière vous. Plus besoin de courir. Pour une fois dans votre vie, vous pouvez vous arrêter et sentir le parfum des roses.

Le Prêcheur : vous êtes rentré chez vous et vous êtes rendu compte que vous n'étiez pas un cas si désespéré que ça. Pouvoir compter sur les autres vous a appris une précieuse leçon. Armé de cette nouvelle perspective, vous réalisez qu'il y a plein de gens autour de vous que vous pouvez aider. Au boulot.

Le Nomade : il s'avère qu'on n'est jamais trop vieux pour se laisser embarquer dans une aventure. Maintenant, vous avez le temps de mettre de l'ordre dans vos notes pour les envoyer à un magazine. Vos récits et vos légendes sont sur le point d'envahir le pays.

Moment 86

Si vous avez épargné 25 pièces, lisez maintenant le **Moment 17**.

Il ne reste pas grand-chose du train, à part vous, le Squelette et tout ce qui peut bien se trouver au-delà.

Dans ces ténèbres, ce vide, cet endroit entre les vivants et les morts, une voix se fait entendre, résonne tout autour, comme si vous vous trouviez dans une grande caverne :

– Ça faisait longtemps, Johnny. Beaucoup trop longtemps d'après mes tablettes.

Le Squelette ne dit pas un mot à l'homme drapé d'obscurité. Il se tourne plutôt vers vous, déçu et désespéré.

La seule chose qui continue de briller par ici, c'est le violon doré. Quand il disparaît, on dirait que le soleil a été avalé tout entier. Et tout à coup, l'homme en noir brandit un étui à violon. Il dégage toujours cette horrible odeur de soufre.

– Attends, juste une seconde. Faisons juste un dernier marché, un petit pari de plus. Une dernière danse. Qu'est-ce que tu en dis ? supplie le Squelette.

Mais c'est comme si on avait coupé son micro et que vous vous trouviez à l'autre bout de la scène.

– On arrive au bout de la partition, petit. Ça sera ta toute dernière chanson.

L'homme en noir commence à siffler la chanson du Squelette.

Si vous avez gagné le jalon **Signé et tamponné**, lisez le

Moment 86.a.

Sinon, lisez le **Moment 86.b.**

Moment 86.a

– Vous avez fait le mauvais marché.

Peut-être que oui, ou peut-être que non. À ce stade, la seule chose qui importe, c'est de descendre de ce train et de rentrer à la maison. Quel qu'en soit le prix. Quel que soit le contrat.

Sans un bruit, les os du Squelette tombent en poussière et l'obscurité avale ce qui reste.

Il n'y a plus que vous et les ténèbres, et l'homme qui aime bien rester tapi dans l'ombre.

– Vous avez fait du bon boulot. Je savais que tout rentrerait dans l'ordre. Et maintenant, filez. Et si jamais vous vous retrouvez dans la mouise, vous savez où me trouver. Pensez juste à prendre un stylo.

Le train, ou du moins ce qu'il en reste, s'arrête.

Chacun d'entre vous en descend, enfin débarrassé de ce fardeau. Vous ne pouvez vous empêcher de vous demander à quel prix, ou si vous êtes vraiment libéré de cet endroit.

Moment 86.b

Sans un bruit, les os du Squelette tombent en poussière. L'homme enveloppé de ténèbres se baisse et en saisit une poignée, puis la laisse se disperser dans le vent.

– C'est une bien belle surprise que vous m'offrez là ! Je vous remercie.

Il jette une pièce vers vous.

– Considérez ça comme un paiement d'avance de ma part. Si jamais vous avez besoin de mon aide, lancez-la simplement en l'air.

À part une profonde griffure sur l'une de ses faces, la pièce semble relativement banale. Mais le temps que vous l'examiniez, l'homme en noir est parti. À peine vous en apercevez-vous que le train, ou du moins ce qu'il en reste, s'arrête.

Chacun d'entre vous en descend, enfin débarrassé de ce fardeau. Vous ne pouvez vous empêcher de vous demander ce qui vous attend, vous interroger sur ce que vous avez dû faire pour vous en tirer. Mais au moins, vous êtes libres.

Jalons

Généraux

- Désenchantés
- Le violon dans la peau
- Le blues du businessman
- Signé et tamponné
- Nuit de folie
- La lumière jaillira
- Ensemble

Dans le tunnel

- La tête haute
- La bougie fondue
- Libérée
- Je suis tombé
- Sauvez-moi
- J'en rêve encore

Tempête glacée

- Délivrée
- Tombe la neige
- J'veux du soleil
- J'ai bien mangé
- Cœur de loup
- Allumer le feu

Le champ d'os

- Les feuilles mortes
- Respire
- Sous la pierre brisée
- La bombe humaine
- Les cloches ne sonnent plus
- In memoriam

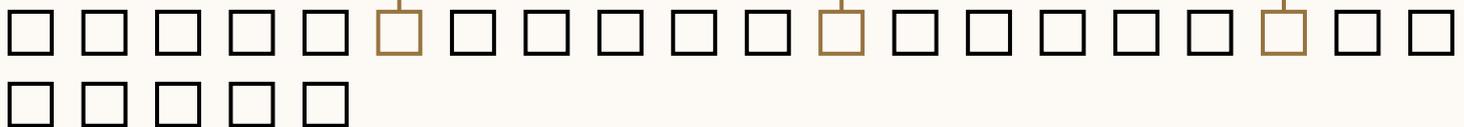
Progressions

Jalons totaux

Lire le Moment 72

Lire le Moment 73

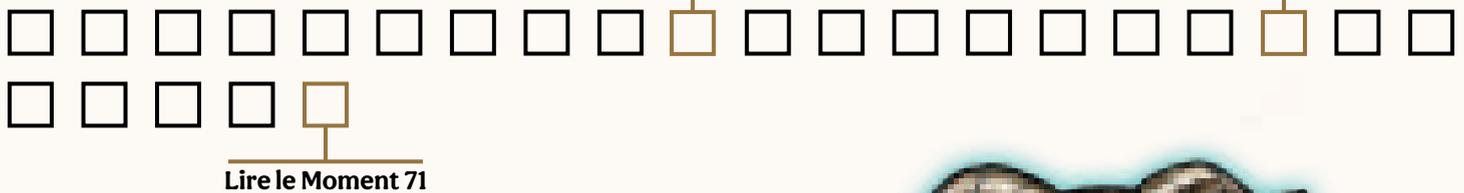
Lire le Moment 74



Épargne

Lire le Moment 84

Lire le Moment 83



Portes

- A
- B
- C

Cloches

- Cloche 1
- Cloche 2
- Cloche 3

Résurrections

- Moment 13.a
- Moment 13.b
- Moment 13.c
- Moment 70



Vous trouverez une version imprimable de cette page (et d'autres ressources pour Vagrantsong) sur le site luckyduckgames.com/fr/games/320-vagrantsong



© 2005-2023 Wyrd Miniatures, LLC.