

# FACE AU TITAN

## PREVIEW 2

Merci d'avoir téléchargé cette seconde preview pour **Face au Titan** ! Vous y trouverez les ateliers d'échauffement sur les Tons, les Motifs et les Échos, qui me permettent de présenter les mécanismes du jeu tout en jouant, et vous permettront d'initier les débutants avant de vous lancer dans une partie complète de Face au Titan.

**Jahadoo, l'Erreur des Mages**, est également présente dans cette preview. Vous trouverez donc l'illustration originale par Roger Heal du Titan, ainsi que ses règles complètes.

Le cadre « **Terre(s) de Magic(s)** » qui lui est associé est également présent dans cette preview. Vous pourrez l'utiliser avec les règles de génération de cadre présentes dans la première Preview.

**Face au Titan** est sur Kickstarter jusqu'au lundi 27 mai 2019. Il sortira ensuite au format PDF et en impression à la demande.

Pour plus d'informations sur Face au Titan, n'hésitez pas à consulter le blog officiel :

<http://www.gulix.fr/blog/face-au-titan>

Face au Titan est un jeu de Nicolas « Gulix » Ronvel.

Illustration par Roger Heal.



# JAHADOO

*LA MUTATRICE*

*L'ERREUR DES MAGES*

*CELLE QUI ERRE*

*LA TERREUR FLOTTANTE*

*MANGE-MAGIE*

« Le corps de Jahadoo semble constitué de magie pure. Selon les angles sous lesquels on l'étudie, différents vents de magie semblent le parcourir. Certains rapports mentionnent que tous les vents répertoriés ont déjà été vus sur le Titan.

L'étude de Jahadoo présente de nombreux risques. Les filaments tentaculaires qu'elle étend autour d'elle corrompent les êtres vivants touchés par ceux-ci. Les altérations sont permanentes et semblent correspondre au vent magique dominant chez Jahadoo au moment de l'exposition. »

Extrait de l'étude de fin de première année du Magister Kirhu Paltan

# TONS DE JAHADOO

## MAGIQUE

Jahadoo utilise le Ton **Magique**. Ce Ton évoque les vents magiques qui parcourent le monde, la caste des magiciens, l'improbable qui se réalise, l'altération de la réalité, la nature même du Titan.

*Un animal doué de la parole. Une zone où la gravité n'existe pas. Un laboratoire d'études alchimiques. Un rituel d'invocation. Une foule réduite au silence d'un claquement de doigts. Une brèche dans notre réalité. Les mutants qui se cachent dans les recoins des villes. Une récolte qui pousse en un rien de temps.*

## ÉTHÉRÉ

Jahadoo utilise le Ton **Éthéré**. Ce Ton évoque la consistance de Jahadoo, la présence des esprits, l'irruption des autres plans de réalité, ce qui est là sans vraiment l'être.

*Une plante évanescence. Un tentacule immatériel. Un esprit qui accompagne sa propre dépouille. La vision d'une ville d'un autre plan à travers un miroir. Des souvenirs qui semblent prendre forme. Un voyage dans l'Éther.*

## ERRATIQUE

Jahadoo utilise le Ton **Erratique**. Ce Ton évoque les errances du Titan, son imprévisibilité, les voyages dangereux entre les plans, les étendues désertiques où se perdent les voyageurs, la magie qui rend fou et fait perdre le sens de la réalité.

*Une porte qui n'amène pas là où on s'attend. Une attaque inattendue. Des traces dans le désert. Un original qui chaque jour répète les mêmes gestes absurdes. Une fuite à travers un labyrinthe sans cesse mouvant. Un réveil dans un lieu inconnu.*

# MYSTÈRES

☐☐☐ Quelle est cette créature qui se révèle être insensible aux pouvoirs corrompteurs de Jahadoo ?

☐☐☐ Quel type de magie est totalement inconnu de Jahadoo et la rend de ce fait particulièrement vulnérable ?

# MENACES

☐☐☐ Pour l'Ordre de Raak, la magie est la source de tous les maux de ce monde. Sa présence doit être éradiquée. Jahadoo et son attirance pour la magie sont une bénédiction pour l'Ordre : combattre la magie par la magie.

☐☐☐ Les nomades Jahadii suivent Jahadoo et vénèrent avec ferveur les mutations obtenues à son contact.

# TERRE(S) DE MAGIE(S)

**Un cadre de jeu pour Jahadoo.** Une grande péninsule où se mélangent des centaines de cultures. Aux grands centres urbains succèdent de larges zones arides, montagneuses ou couvertes de jungles impénétrables. La magie est omniprésente, quotidienne. Parfois, l'écho d'autres plans d'existence rend tangibles des lieux inaccessibles et autorise les voyages interplanaires..

## L'ORDRE DU TITAN

L'Ordre du Titan a été créé dans le secret par le Premier Compagnon. Les étoiles, l'éparpillement des pétales de lotus ou encore les déplacements d'une chèvre sacrée lui indiquent ses prochaines recrues. À ceux qui acceptent est offert un bâton de craie unique, capable de dessiner un portail menant au Sanctuaire de l'Ordre. Celui-ci, perché au milieu de sommets autrement inaccessibles, renferme tout le savoir de l'Ordre depuis des générations.

Les Compagnons jonglent entre leurs activités quotidiennes et le Sanctuaire. Ils y échangent leurs expériences, s'entraînent et s'instruisent grâce aux mémoires des précédents Compagnons. Parfois se forme une Compagnie, dont les membres quittent définitivement le Sanctuaire en brûlant leur craie. Une dernière année de liberté leur est offerte avant qu'ils n'aient à se présenter face au Titan.

## LIEUX

La **Grande Académie de Magie** de Sikshan, devenue au fil du temps une ville tentaculaire. Un courant de magie différent domine dans chaque quartier.

L'**Île d'Éther**, qui n'existe pas sur ce plan mais dont on peut visiter l'écho.

Le **Grand Océan de Sable**, qui ceint la péninsule et dont les dunes se déplacent telles de lentes vagues.

Le **Temple Noir de Mahal** tout en obsidienne, et son jardin de plantes entièrement blanches. L'entrée du temple est interdite par d'antiques golems, mais les jardins sont ouverts à tous.

**Baagh**, où l'usage de la magie est proscrit. Les Prêtres-Tigres veillent à ce respect.

**Paesh**, le large fleuve serpentant à travers la péninsule et ne se jetant nulle part, formant ainsi une boucle sans fin ni départ.

## FACTIONS

Le **Parlement du Bas**, le gouvernement de la caste des sans-magies.

Les **Interprètes**, capables de transmettre des informations entre les plans.

Le **Foulard Rouge**, une guilde d'assassins dont les cibles sont désignées par les étoiles.

La **Route Souriante**, une troupe itinérante pratiquant la magie pour des spectacles hauts en couleur à destination des communautés éloignées des grands centres urbains.

La **Trace**, société matriarcale vivant sur le grand océan de sable à bord de voiliers géants et seule capable de s'y orienter.

Les **Sans-Contrats**, un regroupement illégal de pratiquants de la magie n'étant pas passés par l'Académie.

## ÉVÉNEMENTS

Un autre plan se prépare à **la guerre**. Contre qui ?

La **Grande Bataille de l'Académie**, où chaque école rivalise de sorts et de pouvoirs pour donner sa couleur aux bâtiments de la ville.

Une **course** dans le Grand Océan de Sable, dont ne reviennent pas la moitié des participants.

L'annonce de **la naissance** du premier enfant dont les parents sont originaires de plans différents.

Le **retour** d'une expédition que l'on croyait perdue dans l'Éther.

L'**élection d'un non-magicien** à la tête de la Grande Académie, alors que les différents camps n'ont pas su se mettre d'accord.

# COMPAGNONS

Kaala, traqueuse de scorpion noir, le plus gros prédateur du Grand Océan de Sable.

Pourquoi as-tu arrêté de traquer le scorpion noir ?

Naukar, serviteur de l'Académie, privilégié sans toutefois disposer de talent magique.

Qu'est-ce qui t'a permis d'accéder à l'Académie ?

Jhoota, illusionniste de l'Académie n'ayant pas achevé sa formation.

Quelles difficultés as-tu éprouvées dans ton apprentissage ?

Antyart, Éthéré venu d'un autre plan et pas entièrement matérialisé sur celui-ci.

Pourquoi avoir quitté ton plan d'origine ?

Maha An, fille sans pouvoir d'un Magicien renommé de l'Académie.

Que pense ta famille de ton absence de pouvoir magique ?

Avragar, bateleur errant sur le fleuve Paesh, ayant oublié quel est son port d'attache.

Qui t'a appris à naviguer ?

# LIEUX DE RETROUVAILLES

## NOBLE

Au coeur de Sikshan se trouve la grande bibliothèque de l'Université. On y trouve des ouvrages de toutes les origines, sur tous les sujets. La plus haute tour de l'édifice grimpe à plusieurs centaines de mètres de hauteur et domine toute la ville. Là-haut se trouve une terrasse. Rares sont ceux qui peuvent venir ici. Encore plus rares sont ceux qui ont le privilège de s'installer sur les coussins et de profiter des services du domestique enchanté.

## BARBARE

Cernée par le désert de sable, l'oasis se dresse dans toute sa diversité végétale. Autour de la source d'eau ont poussé des arbres de toutes sortes, des plantes gigantesques, des fleurs de toutes les couleurs. Le voyageur qui l'aperçoit peut croire trouver le repos en ces lieux, mais il n'en est rien. Une colonie de perroquets hurleurs, brailleurs, moqueurs en a fait sa demeure, et la cacophonie de leurs piailllements a tôt fait de rendre fou le plus impassible des hommes.

## ÉTHÉRÉ

À mi-chemin entre les plans, l'auberge de la Brume des Monts accueille des voyageurs de multiples origines et a souvent été le lieu de rendez-vous secrets. À travers ses fenêtres, on peut distinguer, dans une vision troublée, les faubourgs de Sikshan. Les bruits parviennent de manière effacée. Les visiteurs venus d'autres plans voient autre chose, bien sûr. Et quand chacun passera la porte, l'auberge s'en ira ailleurs.

## ATELIER : LES TONS

Cet atelier a pour but de faire découvrir ludiquement le concept des Tons à des joueurs découvrant le jeu. La lecture préalable de la section sur les Tons (voir page XX) est un plus.

### QU'EST-CE QU'UN TON ?

Un Ton est simplement un mot qui exprime une tonalité, une ambiance, un aspect de l'univers joué. Chaque Ton est généralement associé à un dé, le Dé Noir ou le Dé Blanc. Quand un joueur lance les dés, le dé le plus élevé indique le Ton que le joueur doit utiliser.

Le Ton peut correspondre à la façon de raconter, au sujet de ce qui est raconté ou comme élément pivot. Il ne doit pas être pris au sens littéral. Toutes les nuances doivent être envisagées, et il ne faut pas hésiter à jouer un peu autour des Tons pour les malmener.

Quand un Double est obtenu, le jeu vous indiquera ce qu'il se passe et quels Tons utiliser (ceux du Titan généralement).



Chaque Phase du jeu propose des Tons différents, qui sont présentés et accompagnés d'exemples.

### PRÉSENTER LES TONS

Pour cet atelier, nous allons réutiliser les Tons de la première Phase du jeu. Le Ton du Dé Blanc sera le **Ton Noble**. Le Ton du Dé Noir sera le **Ton Barbare**. Ces Tons sont présentés page XX.

Le *Facilitateur* prend les deux dés et lit ce texte d'ambiance.


Alicia est issue d'une grande lignée de chasseurs. Bernhart, son père, est encore aujourd'hui le Premier Veneur du Roi. Les derniers dragons se sont éteints sous les pièges et les coups de sa famille. Mais une rumeur circule à propos d'un dragon aperçu à l'autre bout du royaume. Alicia a donc quitté la demeure familiale en quête de cet être de légende, pour le terrasser et faire honneur à sa lignée.

À tour de rôle, chaque joueur va illustrer ce voyage en utilisant les Tons **Noble** et **Barbare**. Le *Facilitateur* pose le Dé Blanc sur la face , et le Dé Noir sur la face . Il utilise donc le **Ton Noble** pour décrire une rencontre :

Dans une auberge relais, à quelques jours de la capitale, Alicia rencontre un messenger du Roi. Elle apprend qu'un vassal a officiellement demandé à ce que des chasseurs royaux s'occupent de la menace draconique.

Le *Facilitateur* bascule ensuite le Dé Blanc sur la face  et le Dé Noir sur la face . Il utilise le **Ton Barbare** pour illustrer le voyage :

Alors qu'elle traverse une forêt dense, Alicia est alertée par un bruit commun à ses oreilles. Un sanglier déboule sur le sentier, couvert de ronces et de fougères. Son regard croise celui de la chasseuse, et après avoir soufflé fort, l'animal poursuit sa route.







Le *Facilitateur* rebascule le Dé Blanc sur la face . Obtenant un Double, il annonce à tous les joueurs que pour cet atelier, le Double amènera l'utilisation du **Ton Effrayant**. Il raconte.

Alicia se maudit d'avoir choisi de couper par cette lande. Une meute de loups affamés l'a prise en chasse depuis quelques minutes et elle ne doit ce répit de quelques minutes que grâce à ses réflexes et sa lame affûtée. Elle a pu atteindre un maigre bosquet. L'arbre rabougri devrait lui offrir un repos de quelques heures mais elle entend les loups grogner et tenter de grimper. La nuit va être longue.

## EXPÉRIMENTER LES TONS

Il est temps maintenant pour les autres joueurs d'expérimenter les Tons également. Le *Facilitateur* passe les dés à son voisin de gauche, qui les lance. Il lit le résultat et, de la même manière que le *Facilitateur*, il raconte brièvement une étape du voyage d'Alicia.

Il utilise le résultat du Dé de son choix dans cette liste pour en définir le sujet.

-  Une personne ou un groupe de personnes.
-  Un animal ou une créature surnaturelle.
-  Un lieu, qu'il soit naturel ou pas.
-  La météo, l'atmosphère générale.
-  Des sentiments, des impressions.
-  Ce que l'on veut.

Quand vous avez terminé de raconter votre étape, passez les dés à votre voisin de gauche. Quand tout le monde a lancé les dés au moins une fois, et que vous jugez avoir compris le fonctionnement des Tons et des Dés, clôturez l'atelier.

# ATELIER : LES MOTIFS

Cet atelier a pour but de faire découvrir ludiquement le concept des Motifs à des joueurs découvrant le jeu. La lecture préalable de la section sur les Motifs (voir page XX) est un plus.

## QU'EST-CE QU'UN MOTIF ?

Un Motif est un assemblage de mots qui va être consigné lors de la partie par un joueur. Ces mots doivent exprimer une idée forte, une image évocatrice, un sentiment puissant. À la fin d'une partie, relire les Motifs doit rappeler des souvenirs. Les Motifs d'une partie forment en quelque sorte une bande-annonce de la partie.

Le Motif doit venir des paroles d'un autre joueur, et n'a pas à être consigné mot pour mot. Quand un autre joueur a terminé de parler, s'il vous reste une image forte que vous pouvez décrire en trois ou quatre mots, il y a de grandes chances que ce soit un Motif.

Un Motif doit être le moins contextuel possible. Il doit pouvoir vivre et être expressif sans faire référence au moment qui l'a vu apparaître. Une personne extérieure à la partie doit pouvoir le lire et comprendre ce qu'il exprime.

## UN PEU D'ÉCOUTE

Chaque joueur se munit d'un crayon et d'un \*petit papier\*. Un des joueurs, généralement le Facilitateur, lit le texte suivant à voix haute.

Le soleil était arrivé au tiers de sa course à peu près, et ses rayons de mai donnaient, chauds et vivifiants, sur ces rochers, qui eux-mêmes semblaient sensibles à sa chaleur ; **des milliers de cigales**, invisibles dans les bruyères, faisaient entendre leur murmure monotone et continu ; les feuilles des myrtes et des oliviers s'agitaient frissonnantes, et rendaient un **bruit presque métallique** ; à chaque pas que faisait Edmond sur le granit échauffé, il faisait fuir des lézards qui semblaient des émeraudes ; on voyait bondir au loin, sur les talus inclinés, les chèvres sauvages qui parfois y attirent les chasseurs : en un mot l'île était habitée, vivante, animée, et cependant Edmond s'y sentait **seul sous la main de Dieu**.

Il éprouvait je ne sais quelle émotion assez semblable à de la crainte : c'était cette défiance du grand jour, qui fait supposer, même dans le désert, que des **yeux inquisiteurs** sont ouverts sur nous.

Ce sentiment fut si fort, qu'au moment de se mettre à la besogne Edmond s'arrêta, déposa sa pioche, reprit son fusil, gravit une dernière fois le roc le plus élevé de l'île, et de là jeta un vaste regard sur tout ce qui l'entourait.

Alexandre Dumas. Le Comte de Monte-Cristo.

Les autres joueurs écoutent attentivement, puis écrivent un Motif sur leur petit papier. Ce Motif doit être quelque chose de marquant pour le joueur qui l'écrit.

## RÉVÉLER LES MOTIFS

Chaque joueur révèle le Motif qu'il a écrit, et les joueurs échangent. Certains Motifs sont peut-être un peu faibles pour certains, ou trop liés au contexte. C'est le moment d'en discuter.

Le joueur qui a lu le texte révèle également les quatre Motifs, en gras, qui avaient été délibérément glissés dedans. Peut-être se retrouvent-ils dans les Motifs des joueurs ?

Avant de refermer l'atelier, discutez de règles tacites pour l'écriture des Motifs lors de votre future partie. Mais n'oubliez pas que chacun autour de la table a pu écrire son Motif sans contrainte. Lors de la partie à venir, les Motifs seront consignés sur une feuille commune, à disposition de tous. Et vous pourrez là aussi écrire un Motif quand il vient à vous, sans forcément demander l'accord à tous.

Il n'y a pas de bon ou de mauvais Motif. S'il s'impose à vous, écrivez-le. Ne vous restreignez pas.

# ATELIER : LES ÉCHOS

Cet atelier a pour but de faire découvrir ludiquement le concept des Échos à des joueurs découvrant le jeu. La lecture préalable de la section sur les Échos (voir page XX) est un plus.

## QU'EST-CE QU'UN ÉCHO ?

Un Écho est avant toute chose un Motif. Il suit donc les mêmes règles et les mêmes besoin que ceux-ci.

Mais un Écho propose un peu plus que cela. Comme son nom l'indique, l'Écho doit provenir d'un autre Motif, déjà présent. Il doit rappeler ce Motif sans en être une simple copie. Cela peut être une variation d'échelle, le changement d'un mot, la négation d'un concept. De nombreux exemples sont fournis dans la section les sur les Échos.

Comme un Motif, un Écho doit s'extraire du contexte. L'arrivée d'un Écho lors de la partie peut être totalement déconnectée de l'événement qui a amené le Motif original. Ne regardez que le Motif qui a été écrit et pas le contexte qui l'a entouré. Une personne extérieure à la partie doit pouvoir faire le lien entre les deux.

## GÉNÉRER DES ÉCHOS

Si vous venez de participer à l'Atelier sur les Motifs, vous devriez disposer de quelques \*petits papiers\* sur lesquels sont inscrits des Motifs. Placez-les au centre de la table, en vous assurant d'en avoir au moins trois différents.

Si vous n'avez pas réalisé l'Atelier, ou si vous n'avez pas assez de Motifs, ajoutez les Motifs suivants au centre de la table :

- \* Des milliers de cigales
- \* Bruit presque métallique
- \* Seul sous la main de Dieu
- \* Yeux inquisiteurs

L'objectif de cet atelier est de générer des Échos sur ces Motifs. Pour cela, l'histoire racontée lors de l'Atelier sur les Motifs va être poursuivie à la manière d'un cadavre exquis.

Chacun votre tour vous allez raconter une petite scène en utilisant une des accroches ci-dessous. Avant de démarrer, vous allez consulter les Motifs disposés au centre de la table, et en choisir secrètement un. Dans votre scène, vous intégrerez un Écho à ce Motif.

Voici quelques idées de scènes. N'excédez pas quelques minutes pour votre scène, afin que l'atelier ne traîne pas en longueur.

- \* Edmond découvre une grotte.
- \* Edmond pénètre la grotte et y trouve quelque chose d'intrigant.
- \* Edmond se réveille au milieu de la nuit, alerté par un bruit étrange.
- \* Edmond quitte l'île, le coeur léger ou en panique.
- \* Quelqu'un ou quelque chose regarde Edmond quitter l'île.

## REPÉRER LES ÉCHOS

Alors que vous racontez votre scène, les autres joueurs doivent rester attentifs et y repérer l'Écho que vous avez placé. Une fois que vous avez terminé de parler, les autres joueurs pointent du doigt le Motif dont ils pensent que vous vous êtes servis pour votre Écho.

Peut-être votre Écho était-il évident et l'ont-ils facilement trouvé ? Peut-être était-il plus subtil ? Ou peut-être avez-vous inséré un deuxième Écho inconscient qui a été repéré par les autres.

Peu importe. Parfois, les Échos que vous créerez seront capturés par les autres joueurs. Parfois non. Et parfois, des Échos involontaires seront capturés.

Quand tout le monde a produit une petite scène et son Écho, il est temps de refermer l'Atelier.