

# Personnage supplémentaire et conseils divers pour la version française du Conseil de pierre

Nous vous conseillons de lire d'abord la page d'introduction dans la traduction du jeu si ce n'est déjà fait avant de poursuivre votre lecture de ce document-ci !

Si vous jouez sans meneur de jeu, vous pouvez tout lire sans vous spoiler sauf les deux dernières pages (la fiche de la Vieille Mère et la nouvelle Résolution du jeu pour 7 joueurs).

## Personnage additionnel pour 7 joueurs : la Vieille Mère

Un septième personnage a été créé pour le cas où vous êtes 7 joueurs : la Vieille Mère, qui est l'ancienne du village, au caractère bien trempé.

Si vous utilisez ce personnage, servez-vous aussi du paragraphe de Résolution pour 7 joueurs en remplacement de celui de la version d'origine. Vous le trouverez après la fiche de la Vieille Mère à la fin de ce document-ci.

## Conseils et suggestions diverses

**Nommer les personnages :** les deux fois où j'ai organisé le jeu, j'ai demandé aux joueurs de trouver un nom à leur personnage (toujours en utilisant les seuls 18 mots). On peut très bien faire sans (les mots TOI et MOI sont là pour ça) mais ça s'est révélé sympa à inventer et à avoir en jeu. Un tour des noms avant le jeu (dire à haute voix chacun à tour de rôle 2 fois le nom de son personnage et répéter ceux des autres) aidera à s'en souvenir.

**Faire des étiquettes de nom pour les joueurs :** vous pouvez utiliser le désormais classique rouleau d'adhésif de masquage (aussi appelé adhésif de peintre, un adhésif large qui s'enlève facilement) sur lequel vous écrivez au gros marqueur le rôle et le nom du personnage (à coller sur sa poitrine bien en vue). Utile notamment au début du jeu pour se rappeler qui est qui et comment chacun s'appelle.

**Faire un mini-atelier pour s'approprier les mots :** je n'ai pas essayé cette option, mais des joueurs m'ont suggéré de faire un mini-atelier de 5mn maximum pour pratiquer un peu les mots sur des phrases simples. Ce n'est pas non plus indispensable, le jeu fonctionne très bien sans mais peut permettre de partir avec un meilleur niveau au début du jeu (vous constaterez que plus le jeu avance, mieux on s'exprime). À l'éventuel MJ d'inventer cet atelier !

**Ne pas conjuguer les verbes mais accorder les adjectifs :** MOI ALLER CAVERNE et pas ~~MOI-VAIS CAVERNE~~ mais CAVERNE PUANTE plutôt que ~~CAVERNE PUANT~~.

**Une courgette fait un bon gourdin !**

**Décider à l'avance ce que font la Blonde et le Sorcier pour bien expliciter qu'ils utilisent leur pouvoir respectif :** pas indispensable mais si vous voulez éviter que le joueur en face se demande si vous utilisez votre pouvoir (et ne pas utiliser de petits papiers pour ça) vous pouvez rapidement décider comment vous communiquez que vous utilisez votre pouvoir. Pour la Blonde, ce pourrait être en claquant des doigts sous le nez de sa victime puis en promenant ses mains le long de ses

flancs par exemple. Pour le Sorcier, en faisant une pirouette de mains et en faisant un son à inventer avant le démarrage du jeu.

**Plutôt court que long :** pour la durée maximale, mon conseil est de viser plutôt 45 minutes que 60. Si vous jouez avec un meneur de jeu, celui-ci peut intervenir quand il pense qu'il est temps de finir.

**Trouver une conclusion :** C'est pas mal de finir avec une scène qui puisse marcher comme une conclusion (par exemple tout le monde va dormir ou se met à battre du tambour ou tout autre conclusion qui aille avec l'histoire créée par les joueurs) mais ne vous mettez pas de pression sur ça. S'il y a un meneur de jeu et qu'il ne voit pas de moment idéal pour conclure, il peut intervenir rapidement et dire « il reste 3 minutes, essayez de trouver une conclusion » ou juste interrompre le jeu (ça peut valoir le coup de demander discrètement au Chef de Tribu avant d'arrêter le jeu s'il a bien fini de faire tous les votes).

**Interpréter la résolution :** le paragraphe de résolution couvre la plupart des cas mais pas tous ! S'il y a un maître de jeu, il peut poser des questions additionnelles à des joueurs sur leurs intentions et en se basant sur les différents cas prévus, il décide d'une conclusion qui reste dans l'esprit de ce qui est proposé. Si vous jouez sans meneur de jeu, à vous de décider collégialement de ce qui se passe et éventuellement... votez !

**Pour le décor :** si vous pouvez, jouez dans la pénombre et réunissez-vous autour d'une source de lumière rouge ou orangée. À défaut d'une lampe de la bonne couleur, vous pouvez utiliser un smartphone sur secteur, réglé pour que l'écran ne s'éteigne pas, affichant une image 100 % rouge ou orangée (ou [une vidéo de flammes](#) !). Si vous en avez plusieurs c'est encore mieux (la lueur sera plus forte). Couvrez-les d'un tissu blanc froissé pour diffuser la lumière et ne pas trop reconnaître ce qui l'émet.

**Pour le son :** vous pouvez passer une ambiance évoquant une grotte. C'est très facultatif ! Voici trois liens cependant :

- [Grotte assez bruyante avec des couinements de souris, gouttelettes et grognements mystérieux](#) (un peu trop fantasy horrifique peut-être)
- [Grotte avec gouttelettes](#) [site internet] (vous pouvez jouer avec les boutons pour changer les composantes sonores de l'ambiance sonore)
- [Grotte avec écoulement d'eau](#) [site internet] (modifiable également)

## LA VIEILLE MÈRE

Tu es l'ancienne du village. Tu es menue et plus ridée qu'une pomme blette mais tu as un caractère comme un silex taillé (qui reste à inventer, nous ne sommes qu'au paléolithique !) et des yeux vipérins qui en effraient plus d'un. Ce n'est toutefois pas assez pour toi. Tu es exaspérée par tous ces hommes stupides qui mènent la tribu à la ruine. Tu es la dernière à te souvenir qu'auparavant la tribu était matriarcale. Il en était ainsi quand tu étais toute petite et tout allait bien mieux. Hélas, il a suffi d'une matriarche faiblarde pour que les hommes se sentent des ailes et voilà le résultat. Cela doit changer !

Ton plan est le suivant. Tu as choisi la plus improbable des championnes pour ressusciter la Matriarchie : la Blonde ! Certes elle n'est pas maline mais elle est vigoureuse et avec tes bons conseils dans l'ombre... Ton plan est de lui faire épouser le Fils du Chef puis de te débarrasser de ce grand nigaud en l'envoyant se faire tuer à la guerre. Tu vas donc pousser pour que la tribu décide de partir en guerre contre la tribu voisine, les Tanga, et que ce soit le Fils du Chef à mener l'expédition. La défaite est assurée ce qui fera aussi perdre la face au Chef de Tribu dont la popularité est déjà en difficulté à cause des dernières chasses qui n'ont rien donné (et entre nous, tu y es aussi pour quelque chose : tu avais aspergé de pisse de Stégosaure - « Grosse Chose Bang » - sa fourrure fétiche...)

Capacité spéciale :

**Manipulation** : une fois et une seule durant le jeu, tu pourras forcer un autre joueur à utiliser sa capacité spéciale à ton avantage. Ça ne marche toutefois pas avec le Chef (une tête trop dure) ou le Fils du Chef (une tête trop légère). Pour les autres tu le fais en faisant mine de susurrer à son oreille. Dans le cas de la Blonde, du Sorcier ou du Guerrier, tu te contentes ensuite de désigner ta « victime ». Dans le cas du Messenger Véloce, il dessinera sous ta direction pendant 2 minutes maximum (tu lui tiens la main et tu la diriges, c'est donc toi qui dessine mais c'est lui qui tient le feutre !). Pour les joueurs qui ont ainsi été manipulés, cet usage de leur capacité spéciale à ton profit ne compte pas pour une utilisation.

ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
CAVERNE	MANGER	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DORMIR	PETIT	TOI

## **Résolution (à 7 joueurs)**

**(Attention ! Ne lire ce paragraphe qu'à la fin du jeu)**

Si la tribu part sur le sentier de la guerre, la défaite sera totale à moins que l'expédition ne soit menée par le Guerrier : dans ce cas, les Tanga seront vaincus et leurs territoires conquis.

Si l'assaut est conduit par le Chef de Tribu, il sera capturé après avoir piteusement trébuché sur sa propre fourrure. Personne ne paiera de rançon et le Fils du Chef lui succédera à condition toutefois qu'il soit resté sagement à la maison car si le Fils du Chef a eu le malheur de faire partie de l'expédition et que celle-ci n'est pas menée par le Guerrier (que le Fils du Chef en soit le meneur ou juste un humble participant), il connaîtra un sort funeste et définitif (la grosse tête ça ne protège pas vraiment d'un gourdin d'un demi-quintal...) Les autres personnages participant à une expédition malheureuse seront emprisonnés dans les mines de charbon. Les personnages restants (restés sagement à la maison) seront assimilés par les Tanga. L'éventuel mari de la fille du chef des Tanga (qui s'appelle aussi Tanga) échappera toutefois aux mines.

Le sorcier pourra devenir le successeur des Tanga dans le cas où sa tribu perde (celle des joueurs) et qu'il ait réussi à épouser la fille du chef des Tanga.

Enfin, dernier cas, si la Blonde épouse le Fils du Chef et qu'ensuite (c'est forcément ensuite, le mariage n'attend pas!) le Fils du Chef meurt dans une expédition malheureuse, alors en vertu des règles de succession en usage dans la tribu la Blonde devient la nouvelle Cheffe de Tribu avec la Vieille Mère qui lui souffle à l'oreille ses manigances (à ce stade le Chef de Tribu est hors course même s'il était resté sagement à la maison car la défaite lui fait perdre le crédit qu'il lui restait et il doit se retirer).

Si la tribu décide de nouer une alliance, cela n'aura d'effet que si c'est le Fils du Chef ou le Messenger Véloce qui épouse Tanga. Dans les autres cas, celui qui portera la proposition d'accord sera emprisonné et conduit dans les mines de charbon (même si c'est le Sorcier). Si le Chef de Tribu est capturé, le Fils du Chef lui succédera. Si l'alliance est nouée, on peut prédire des moments de paix et de grande prospérité ("Gros Miam Miam").

Celui qui épousera la Blonde vivra sereinement les 20 prochaines années, même si l'ambiance domestique ne sera pas toujours de tout repos.