

Première session

- Si ce n'est déjà fait, rappelez le thème du jeu. Il s'agit de créer collectivement une histoire faite d'aventures trépidantes digne des romans ou des films de Cape et d'Épée.
 - Avant de parler de la période qui va vous servir d'environnement, permettez-vous de poser les limites du respect du cadre historique.
 - Enchaînez en présentant ensuite la période historique retenue et faites quelques rappels à l'intention de tous. Qui est le Roi, la Reine, les ministres, les factions ? Quels sont les événements marquants qui viennent de se produire ? N'abordez pas ceux qui devraient se produire.

 - Reprenez alors avec tous les joueurs les fondements du jeu, comme défini dans le chapitre "Les Bases du Jeu"
 - La conversation
 - Les Héros
 - Les Attributs
 - Les Manœuvres
 - Le principe de Succès Total, Succès Partiel et Revers de Fortune
 - Moral, Blessure et Panache
 - Sans entrer dans les détails, présentez chacune des Manœuvres Générales Limitez-vous au titre de la Manœuvre, à son déclencheur et à l'attribut sous lequel se fera le jet de dé. Mettez à la disposition des autres joueurs au moins un exemplaire du Livret de Manœuvres, afin qu'ils puissent ainsi prendre le temps de parcourir en détail les modalités propres à chacune Manœuvre.
 - Faites également un rapide topo sur les Principes des Joueurs. Ils devront incarner les héros ou héroïnes d'une aventure de Cape et d'Épée, avec tout ce que cela suppose. Audace, éclat et honneur se doivent d'être au rendez-vous.
 - Enfin, si la chose n'est pas déjà faite, invitez les joueurs à feuilleter les parties Bases du Jeu et Livre du Joueur.
- Faites une rapide présentation de chaque Archétypes. Mettez à disposition des joueurs les Livrets de Héros. Laissez-les se répartir alors les rôles qu'ils souhaitent incarner. Une fois que tout le monde s'est déterminé, invitez-les à entrer dans le vif du sujet en suivant chaque étape de la procédure de création de leur Héros. Précisez que les Liens entre Héros seront traités en plus tard de manière collective.
 - Accompagnez-les individuellement durant toute la phase de création. Vérifiez qu'ils suivent bien tous les points de la procédure. Explicitez tout ce qui a besoin de l'être. Répondez à leurs questions.
 - Lorsque tout le monde a terminé, faites un tour de table pour que chacun des joueurs puissent présenter son Héros aux autres. Laissez-en suspens la partie concernant les Liens entre Héros.
 - Mettez en place, par des questions, l'environnement des Héros (environnement familial, amical, professionnel, carte relationnelles, habitat, ressources...). Posez un maximum de questions, notez soigneusement les réponses, chaque détail pouvant avoir son importance pour la suite. Gardez toutefois quelques questions en réserve pour plus tard. Notez toutes les idées qui vous viennent sur l'instant
 - Commencer à dessiner la Carte Relationnelle.
 - Demandez également aux joueurs de définir les endroits habituels de détente de leurs Héros (Auberge, Salon, Clubs, Salle d'arme etc.)
 - Laissez alors les joueurs établir alors les liens qui les unissent. Accompagnez-les et si besoin posez des questions. Ajoutez les liens sur la Carte Relationnelle.
 - Prenez des notes !

Questions particulières

- Le Duelliste
 - o Il y a quelques mois, tu t'es battu en duel avec Alessandro, un Drac sanguinaire. Le combat fut terrible, et il s'en est fallu de peu que tu y restes. Tu as fini par triompher, mais non sans mal, lui crevant un œil et le laissant pour mort. Dis-nous en un peu plus sur ce sinistre personnage et les raisons de votre inimitié.
- L'Erudit
 - o Tu es très proche de Melle de la Rozière, une jeune noble de très bonne famille. Dis-nous-en un peu plus quant à la nature du lien qui vous unit.
- L'Intrigant
 - o Parmi tes relations figure une certaine Tine. Tout ce que je peux dire, c'est qu'elle gravite à la cour du Roi. Dis-nous qui elle est et quels sont les liens qui vous unissent tous les deux.

Vous vous connaissez depuis un certain nombre d'années. Définissez ensemble un lien qui vous unit. Et histoire de,

- Une vieille rivalité amicale oppose le Duelliste à l'Intrigant. De quoi s'agit-il ?
- Le Duelliste est redevable de quelque chose auprès de l'Erudit. De quoi s'agit-il ?
- L'intrigant et l'Erudit partagent un secret. De quoi s'agit-il ?

Il y a quelques mois, votre petit trio a attiré l'attention du Capitaine Grignac, un ancien militaire qui s'est naguère couvert de gloire. Après s'être assuré de votre loyauté et de votre discrétion, il vous a confié le soin de régler une petite affaire délicate. Vous avez su vous acquitter avec brio de votre tâche, ce qui vous a valu d'être ensuite recruté officieusement à son service. Depuis, il vous sollicite de temps à autre pour accomplir certaines missions particulièrement délicates. Au fil du temps, vous avez compris que vous agissiez pour Mr de Choiseul, l'actuel chef du gouvernement de Louis XV, duquel Grignac tient ses ordres.

- Dites m'en plus concernant cette fameuse occasion qui vous a permis d'attirer l'attention de Grignac
- Dites m'en plus concernant cette affaire délicate que vous avez menée avec brio.
- Enfin, dites-moi ce qui, personnellement, vous a amené à accepter d'entrer au service de Grignac.

- Les Lames se forment et se défont au fil des nécessités politiques.
- Affaiblissement de la Griffes Noire depuis les événements de 1633. Quelques petites intrigues et complots çà et là, mais jamais rien de frontal. Recherche permanente à s'immiscer dans les affaires des humains et à manipuler dans l'ombre en fonction de ses intérêts.

Accroche

Les Héros sont chargés par Grignac d'intercepter un certain Vallembreux, un négociant nantais avec lequel « certains » aimeraient s'entretenir.

D'après les informations de Grignac, Vallembreux aurait quitté Nantes il y a quelques jours et voyagerait actuellement vers Paris. Selon toute vraisemblance, il devrait passer par la Colombe Écarlate, un poste Relais situé à quelques lieues de Paris. La mission des Héros consiste à l'intercepter et l'« accompagner » jusqu'au Chatelet.

La session débute au relais de la Colombe Écarlate. Vallembreux ne va pas tarder à y faire son entrée. Par contre, chose que les Héros ne savent pas, c'est qu'il sera accompagné par 4 hommes de mains solidement armés.