

# BLADES IN THE DARK



JOHN HARPER

500 NUANCES DE GEEK



# **BLADES IN THE DARK**

An Evil Hat Productions Publication  
[www.evilhat.com](http://www.evilhat.com) • [feedback@evilhat.com](mailto:feedback@evilhat.com)  
@EvilHatOfficial on Twitter  
[facebook.com/EvilHatProductions](https://facebook.com/EvilHatProductions)

In association with One Seven Design  
[www.onesevendesign.com](http://www.onesevendesign.com) • [oneseven@gmail.com](mailto:oneseven@gmail.com)  
@john\_harper on Twitter

Blades in the Dark  
Copyright © 2017 John Harper.  
All rights reserved.

First published in 2017 by Evil Hat Productions, LLC.  
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring MD 20901

Evil Hat Productions and the Evil Hat logo are trademarks owned by Evil Hat Productions, LLC. All rights reserved.

Evil Hat product number: EHP0030  
November, 2017. v8.2

Printed in the USA.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior express permission of the publisher.

That said, if you're doing it for personal use, go right ahead. For those working at a copy shop, this means the person standing at your counter can make copies of this thing. This is "express permission." Carry on.

This book was produced using Adobe Creative Suite.  
Typefaces: Minion Pro, Kirsty, Ugly Qua.

Tous droits réservés 500 Nuances de Geek 2019, sous licence Evil Hat. Le SRD est disponible en licence créative commons.  
[500nuancesdegeek.fr](http://500nuancesdegeek.fr) — Éditeur associatif  
740 chemin du Néplier — 38380 ST LAURENT DU PONT

La première version de ce jeu a été financée par la Caravelle (<https://fr.tippee.com/la-caravelle>) et la version complète "en arbre mort" sur Ulule en mars 2019. Un grand merci à vous qui l'avez rendu possible par votre générosité, votre fidélité et votre soutien au monde du jeu de rôle.



# CRÉDITS

## JOHN HARPER

*Conception, Écriture, Mise en page, Illustrations et Cartographie*

## STRAS ACIMOVIC

*Designer Consultant*

## SEAN NITTNER

*Révisions et Développement*

*Contenu Additionnel*

## STRAS ACIMOVIC, VANDEL J. ARDEN,

**DUAMN FIGUEROA, DYLAN GREEN,**

**SEAN NITTNER, AND ANDREW SHIELDS**

## FRED HICKS

*Directeur de Publication pour Evil Hat*

## SEAN NITTNER

*Directeur de Projets pour Evil Hat*

## CARRIE HARRIS

*Direction Marketing chez Evil Hat*

## CHRIS HANRAHAN

*Responsable du Développement Commercial pour Evil Hat*

## KAREN TWELVES

*Correcteur*

## RITA TATUM

*Index*

# VERSION FRANÇAISE

## THOMAS PEREIRA, TIBURCE GUYARD (SRD)

*Traduction*

## STÉPHANE SOKOL

*Mise en page*

## JÉRÔME BOURDEAU, FÉTIDE GRIGOU, VINCENT COLTIER

*Relectures*

Retrouvez les fiches de personnages et d'autres aides de jeu sur notre site  
**www.bladesinthedark.com**

## **REMERCIEMENTS**

Adam Koebel, Adam Minnie, Alex Crossley, Andrew Shields, Anthony Turner, Asteyni, Blake Hutchins, Brandon Amancio, Brandon Hilliard, Brendan Adkins, Chris Bennett, Clinton Dreisbach, Daniel Levine, Dave Turner, Duann Figueroa, Ed Ouellette, Eric Levanduski, Fred Hicks, Greg Stolze, J.P. Glover, Jack Conte, James Stuart, Jared Sorensen, Jason Morningstar, Jeannie Harper, John Tynes, Johnstone Metzger, Jonathan Tweet, Jonathan Walton, Josephe Vandel, Kelsa, Kieran Magill, Kim Dachtler, Kira Magrann, Larissa Barth, Leonard Balsera, Les Hilliard, Luke Crane, Mark Diaz Truman, Mark Griffin, Matthew Gagan, Michael Atlin, Michael Prescott, Mike Pureka, Nadja Otikor, Nathan Roberts, Neil Smith, Oliver Granger, Paul, Paul Riddle, Peter Adkison, Rachael Storey Burke, Rachel Martin, Rachel Walton, Radek Drozdalski, Rob Donoghue, Robin Laws, Sage LaTorra, Sara Williamson, Sean Winslow, Shannon Riddle, Stephen Shapiro, Steve Harper, Steve Nix, Steve Sechi, Steve Segedy, Thor Olavsrud, Tom Dachtler, Tom Richardson, Travis Stout, Vasco Brown, Wesley Flowers, Will Scott, Zane Mankowski.

**Retours additionnels et Corrections :** Adam Sexton, Alex Blue, Andrew Shields, Arne Jamgaard, Aske Lindved, Ben Scerri, Benjamin Liepis, Brian Pullam, Bryan Lotz, C.R. Harper, Carl Leonardsson, Carsten Bärmann, Chris Pipinou, Christopher Slifer, Craig Reeder, Daniele Di Rubbo, David Barrena, Haakon Olav Thunestvedt, Jack Shear, Jamarr P, Jamie Collette, Jason Eley, Jason Kottler, Jason Puckett, Jens Brandmeier, Joerg Mintel, Johan Nilsson, John Dornberger, Jordan Lessing, Kai Tave, Kevin Denehy, Kevin Heckman, Lukas Myhan, Michael Pureka, Michael Sands, Nathan Black, Oliver Granger, Paul Drussel, Rouser Voko, S. C. Israel, Slade, SlyBebop, Stefan Struck, Stras Acimovic, Troy Ellis, Wojciech "Onslo" Chlestowski, Zanakai, Zeke Mystique.

**Mes collègues concepteurs de mon “jeu de gredins” :** Vincent Baker, Will Hindmarch, Harvey Smith et Matt Snyder.

**Le trio cataclysmique :** Allison Arth, Keith Anderson et Mike Standish. Merci d'avoir détruit le monde.

**La bande de gredins originels :** Ryan Dunleavy, Dylan Green, Zane Mankowski et Ed Ouellette. La conception de ce jeu n'aurait pas abouti sans vous.

**Le duo dynamique :** Stras Acimovic et Sean Nittner. Vous avez rendu ce jeu tellement meilleur que je n'aurais pu le faire seul. Un grand merci pour vos conseils et votre amitié.

## **INSPIRATIONS**

Plusieurs autres jeux ont inspiré *Blades in the Dark* de diverses manières. Ce jeu n'aurait pas existé sans eux.

*Apocalypse World*, par D. Vincent Baker et Meguey Baker. *Bliss Stage et Polaris*, par Ben Lehman (*Polaris* est édité par édité en VF par 500NDG)

*Dogs in the Vineyard* et *The Sundered Land* par D. Vincent Baker. *Stars Without Number* et *Other Dust*, par Kevin Crawford.

*The Shadow of Yesterday*, par Clinton Dreisbach.

*The Burning Wheel and Mouse Guard*, par Luke Crane et compagnie. *Night Witches*, par Jason Morningstar.

*Dream Askew*, *Monsterhearts* et *The Quiet Year*, par Avery Alder. (édité par édité en VF par 500NDG et disponible en téléchargement gratuit)

*Thief* (la série) et *Dishonored* (la série), par Harvey Smith et compagnie.

*Fallout: New Vegas*, par Josh Sawyer, John R. Gonzalez, Charles Staples et compagnie.

# SOMMAIRE

## LES BASES

Le jeu	1
Le monde	1
Les joueurs	2
Les personnages	2
La bande	3
Le meneur de jeu	3
La session de jeu	3
Avant de commencer	4
Les incontournables	4
Ce dont vous aurez besoin	5
Vous approprier le jeu	5
<b>LE SYSTÈME DE BASE</b>	<b>6</b>
La conversation	6
Pouvoir décisionnel	6
Jets de dés	7
La structure du jeu	8

## ACTIONS ET CARACTÉRISTIQUES

Scores d'action	10
Jet d'action	10
Valeurs de caractéristiques	10
Jet de résistance	11

## STRESS ET TRAUMA

Stress	13
Se dépasser	13
Trauma	13
Le stress et le surnaturel	14

## COMPTEURS DE PROGRESSION

Les compteurs de progression en jeu	
-------------------------------------	--

## JET D'ACTION

Résumé du jet d'action	22
Jet d'action	23
La double finalité des jets de dés	23

## EFFET

Facteurs d'évaluation	24
Facteurs dominants	24
Échanger position et effet	25
Les effets dans la fiction	26
Pourquoi procéder ainsi	26
Consequences	27

## ÉTABLIR LA POSITION ET L'EFFET

## CONSÉQUENCES ET BLESSURES

<b>1</b>	<b>RÉSISTANCE ET ARMURE</b>	<b>32</b>
	Armure	33
	Décès	33
	Jet de résistance	33
	<b>JET DE CHANCE</b>	<b>34</b>
	Jet de Chance	35
	<b>RECUEILLIR DES INFORMATIONS</b>	<b>36</b>
	Exemples et questions	37
	Recueillir des informations	37
	<b>EXEMPLES DE JEU</b>	<b>39</b>
	Confrontation sur les docks	39
	<b>PJ CONTRE PJ</b>	<b>41</b>
	<b>ARGENT ET MAGOT</b>	<b>42</b>
	Argent	42
	Magot et retraite	43
	<b>LE JEU DES FACTIONS</b>	<b>44</b>
	Rang	44
	Assise	44
	Évolution	44
	Territoire	45
	Relations avec les factions	45
	Revendiquer un domaine	46
	<b>EXPÉRIENCE</b>	<b>48</b>
	Progression des PJ	48
	Progression de la bande	49
	Changer de livret ou de type de bande	49
	<b>PERSONNAGES</b>	<b>51</b>
	Gredins	51
	<b>CRÉATION DE PERSONNAGES</b>	<b>52</b>
	Résumé de la création de personnage	57
	Actions	58
	<b>ÉCORCHEUR</b>	<b>61</b>
	<b>LIMIER</b>	<b>65</b>
	<b>SANGSUE</b>	<b>69</b>
	<b>GUETTEUR</b>	<b>73</b>
	<b>ARLEQUIN</b>	<b>77</b>
	<b>ARAIgnée</b>	<b>81</b>
	<b>HARUSPICE</b>	<b>85</b>

<b>LA BANDE</b>	<b>91</b>		
Écrire votre légende	91	Soulagement du Stress	156
<b>CRÉATION DE BANDE</b>	<b>92</b>	Assouvir son Vice	156
Améliorations de bande	95	Jet de Vice	157
Cohortes	96	Jouer des activités de temps mort	158
Dégâts et guérison	97	Temps mort des pnj et des factions	158
Résumé de la création de bande	99	Résumé des activités de temps mort	159
<b>ASSASSINS</b>	<b>100</b>		
Améliorations d'Assassins	100	La fiction prime	161
Capacités spéciales des Assassins	102	Déclencher le jet d'action	163
<b>BRAVOS</b>	<b>104</b>	Comment choisir une action	166
Améliorations de Bravos	104	L'utilité des dangers et du stress	166
Capacités spéciales des Bravos	106	Niveaux de menace des pnj	167
<b>CULTISTES</b>	<b>108</b>	Il y a toujours des conséquences	168
Améliorations de Cultistes	108	Échouer gracieusement	168
Capacités spéciales des Cultistes	110	Établir des précédents	168
<b>COLPORTEURS</b>	<b>112</b>	Labstraction opposée aux détails	169
Améliorations des Colporteurs	112	Les actions en jeu	169
Capacités spéciales des Colporteurs	114	Communier	170
<b>OMBRES</b>	<b>116</b>	Commander	171
Améliorations des Ombres	116	Côtoyer	172
Capacités spéciales des Ombres	118	Maneuvrer	173
<b>CONTREBANDIERS</b>	<b>120</b>	Traquer	174
Améliorations des Contrebandiers	120	Rôder	175
Capacités spéciales des Contrebandiers	122	Combattre	176
<b>LE COUP</b>	<b>125</b>	Étudier	177
		Surveiller	178
		Influencer	179
		Bricoler	180
		Démolir	181
<b>PLANIFICATION ET ENGAGEMENT</b>	<b>127</b>		
Le détail	127	<b>BONNES PRATIQUES DES JOUEURS</b>	<b>182</b>
Équipement emporté	127	Adopter la vie de gredin	182
Jet d'engagement	128	Courez au devant du danger,	
Jet dégagement	129	tombez amoureux des ennuis	182
Plans liés	131	Ne vous dégonflez pas	183
Exemples de flashback	133	Endossez vos responsabilités	183
Abandonner un coup	133	Utilisez votre stress	183
<b>COOPÉRATION</b>	<b>134</b>	Ne vous privez pas du plaisir de jeu	184
Coopération	134	Construisez votre personnage au fil du jeu	184
Devez-vous coopérer ?	135	Agissez maintenant, planifiez plus tard	184
<b>EXEMPLES DE COUPS</b>	<b>137</b>		
<b>TEMPS MORT</b>	<b>145</b>	<b>MENER LE JEU</b>	<b>187</b>
<b>RÉCOMPENSE</b>	<b>146</b>	<b>LES OBJECTIFS DU MJ</b>	<b>187</b>
<b>RAFFUT</b>	<b>147</b>	<b>LES ACTIONS DU MJ</b>	<b>188</b>
Jet d'incarcération	148	<b>LES PRINCIPES DU MJ</b>	<b>193</b>
Incarcération	148	<b>BONNES PRATIQUES DU MJ</b>	<b>194</b>
Domaines carcéraux	149	<b>MAUVAISES HABITUDES DU MJ</b>	<b>197</b>
<b>IMBROGLIOS</b>	<b>150</b>	<b>DÉBUTER LA SESSION</b>	<b>201</b>
<b>ACTIVITÉS DE TEMPS MORT</b>	<b>153</b>	Situation initiale :	
<b>VICES</b>	<b>156</b>	Guerre dans Patte-de-Corbeau	<b>204</b>

<b>UN AVENIR SOMBRE</b>	206	La Ville Hanté	252
Compteurs de progression de saison	206	<b>DOSKVOL</b>	254
La saison deux	206	Lieux remarquables	255
<b>FORCES ÉTRANGES</b>	<b>209</b>	Districts	255
Les Morts Sans Repos	210	<b>BLANCHE-COURONNE</b>	256
Diables	210	<b>CHARTE-HALLE</b>	258
Haruspices	211	<b>CRÊTE-CHARBON</b>	260
Coquilles	211	<b>LES DOCKS</b>	262
Vampires	211	<b>GRIS-BOURBIER</b>	264
Démons	212	<b>LE MARCHÉ NOCTURNE</b>	266
Horreurs Invoquées	213	<b>PATTE-DE-CORBEAU</b>	268
Personnages Spirites	213	<b>PIERRE-CLAIRES</b>	270
<b>FANTÔME</b>	214	<b>SOIE-RIVAGE</b>	272
<b>COQUILLE</b>	216	<b>LES SIX TOURS</b>	274
<b>VAMPIRE</b>	218	<b>TERTRE-FENDU</b>	276
<b>MAGNITUDE</b>	220	<b>VAL-ROUSSI</b>	278
<b>RITUELS</b>	222	Rumeurs de Doskvول	280
Trouver une source	222	<b>FACtIONS</b>	283
Apprendre un rituel	222	<b>LES POURVOYEURS DE VICES</b>	299
Accomplir un rituel	223	<b>LES RUES DE DOSKVOL</b>	300
Exemples de rituels	223	<b>LES BÂTIMENTS DE DOSKVOL</b>	301
<b>ARTISANAT</b>	224	<b>PERSONNES</b>	302
Inventer	224	<b>DIABLES</b>	304
Artisanat	224	<b>LES COUPS DANS DOSKVOL</b>	306
Jet d'artisanat	225	<b>L'ARCHIPEL BRisé</b>	308
Exemples de créations	226		
Exemples de formules spéciales	226	Akoros	308
Exemples de gadgets et de plans spéciaux	227	Severos	308
Exemples d'artisanat	228	Iruvia	308
<b>CHANGER LE JEU</b>	<b>229</b>	Les îles de la Dague	308
Élargir le cadre	230	Skovlan	308
Adapter l'existant	231	Tycheros	308
Apporter de la nouveauté	233		
<b>CAPACITÉS AVANCÉES</b>		<b>INDEX</b>	312
<b>ET PERMISSIONS</b>	234		
Escrime iruvienne	234		
Les dieux oubliés	235		
La voie des échos	235		
Pacte démoniaque	235		
<b>DOSKVOL</b>	<b>237</b>		
Le sombre joyau d'Akoros	237		
Brève histoire de Doskvول	238		
Cultures	239		
Langages	239		
Doskvول ou Dosk ?	239		
Lumières dans les ténèbres	240		
Climat, calendrier et saisons	245		
La loi et l'ordre	248		
Les Bas-Fonds	250		
Enseignement	251		



# CHAPITRE 1

# LES BASES

## LE JEU

Dans *Blades in the Dark*, vous incarnez un groupe de gredins intrépides qui mènent leurs activités illégales dans les rues hantées d'une ville industrielle de fantasy. Ils y monteront de sombres coups, se lanceront dans de folles poursuites et cavales, engageront de périlleux marchandages, croiseront le fer, fomenteront duperies et trahisons, rencontreront victoires et défaites, et toujours défieront la mort.

Vous allez jouer pour découvrir si cette bande de voleurs expérimentés parviendra à se faire une place en dépit des gangs rivaux, des puissantes familles nobles, des fantômes vengeurs, des Manteaux Bleus du Guet de la ville et à résister au chant des sirènes, que sont les pulsions et vices qui font tout le sel de la vie de gredin.

## LE MONDE

Le jeu se déroule dans la ville froide et brumeuse de **Doskvol**. Il s'agit d'une **cité industrielle** en plein développement. Imaginez un monde semblable au nôtre à l'époque de la seconde révolution industrielle des années 1870 — on y trouve des trains, des bateaux à vapeur, des presses d'imprimerie, des technologies électriques rudimentaires, des attelages et partout, les hautes cheminées qui crachent de noires volutes. Doskvol ressemble à un amalgame de Venise, Londres et Prague. C'est une ville ramassée aux ruelles tortueuses, le long desquelles s'entassent pêle-mêle des maisons mitoyennes aux structures folles, parcourue par des centaines de petits canaux coulant sous de nombreux ponts.

C'est également **une ville fantastique**. Un monde de ténèbres perpétuelles, hanté de fantômes — le résultat d'un cataclysme ayant brisé le soleil et ouvert les Portes de la Mort, il y a mille ans de cela. Toutes les villes de l'empire sont cernées de tours à éclairs crépitantes, qui les prémunissent des esprits vengeurs et des horreurs contrefaites qui hantent les terres mortes. Afin d'alimenter ces gigantesques barrières, de titanesques navires de métal, les chasseurs de léviathans, quittent le port de Doskvol afin d'extraire le sang électroplasmique des colossales terreurs démoniaques qui rôdent dans les profondeurs obscures de la Mer du Vide.

Vous évoluez donc dans une ville Victorienne hantée, cernée par une muraille d'éclairs alimentée par du sang de démon.

Le but de cet environnement est de créer une cocotte-minute qui sera le cadre des escapades de nos criminels. Franchir la barrière de foudre est une très mauvaise idée, il sera donc difficile de “quitter la ville le temps que la pression retombe” après avoir mené un coup à bien. Chacun des choix des joueurs aura des conséquences pour leurs personnages et perturbera l'équilibre des forces en présence dans la ville — ce qui est parfait pour orienter l'action, dans ce jeu de rôle de type bac à sable. Pour un guide complet de la ville de Doskvol, rendez-vous à la page 237.

## LES JOUEURS

Chaque joueur crée un personnage et collabore avec les autres joueurs pour créer la bande de voleurs dont les personnages font partie. Chaque joueur s'efforce de rendre son personnage intéressant, d'en faire un individu intrépide qui souhaite s'élever au-dessus de sa condition actuelle, même si cela doit lui créer des ennuis. **C'est la responsabilité de base des joueurs :** ils s'emparent de l'intrigue du jeu, à la recherche d'opportunités intéressantes afin d'accomplir leurs méfaits dans la ville hantée — prenant des risques impossibles en affrontant de puissants ennemis, pour envoyer leurs gredins tout droit dans le gueule du loup.

Les joueurs collaborent avec le Meneur de Jeu (MJ) pour établir le ton et le style du jeu en prenant des décisions concernant les mécaniques du jeu, les dés et les conséquences des actions. Les joueurs sont coauteurs de la partie avec le MJ. Pour en savoir plus sur les **Bonnes Pratiques des Joueurs**, rendez-vous à la page 182.

## LES PERSONNAGES

Afin de faire prospérer leur bande, les personnages entreprennent des mauvais coups et des opérations illégales en tout genre. Ils apprennent également à faire face à la menace que représentent leurs ennemis.

Les gredins tentent de faire prospérer leur bande, afin de transformer un ramassis de pauvres indépendants en une véritable organisation criminelle régnant sur son propre territoire. Ils y parviennent en acceptant des contrats illégaux, en planifiant leurs propres affaires criminelles, en forgeant des alliances et en détruisant leurs ennemis, le tout en essayant d'avoir toujours un coup d'avance sur les forces de l'ordre. Les joueurs peuvent faire leur choix parmi plusieurs livrets de personnages, qui représentent chacun un profil de gredin différent :

- ◆ **LES ÉCORCHEURS** sont de redoutables combattants.
- ◆ **LES LIMIERS** sont des pisteurs et des tireurs d'élite d'une précision mortelle.
- ◆ **LES SANGSUES** sont des bricoleurs, des alchimistes et des saboteurs.
- ◆ **LES GUETTEURS** sont des espions spécialistes de la discrétion.
- ◆ **LES ARLEQUINS** sont des manipulateurs et des espions.
- ◆ **LES ARAIGNÉES** sont de génies du crime retors.
- ◆ **LES HARUSPICES** sont adeptes des arcanes.

Ces profils de personnages ne sont pas uniques. Vous pouvez très bien les mélanger pour en retenir ce qui vous plaît, tout comme vous pouvez incarner une équipe entièrement constituée de membres issus du même profil. Le choix vous appartient. Pour en savoir plus sur la **Création de Personnages**, rendez-vous à la page 51.

## LA BANDE

En plus de créer les personnages, les joueurs créent également la bande en choisissant quel type d'activité criminelle ils souhaitent privilégier, dans le cadre du jeu. Votre bande possède sa propre “fiche de personnage,” exactement comme un personnage joueur.

- ◆ **LES ASSASSINS** sont des tueurs à gages.
- ◆ **LES CULTISTES** servent un dieu oublié.
- ◆ **LES BRAVOS** sont des gros bras et des extorqueurs.
- ◆ **LES COLPORTEURS** vendent des produits illégaux.
- ◆ **LES CONTREBANDIERS** transportent des marchandises de contrebande.
- ◆ **LES OMBRES** sont des voleurs et des espions.

Le type de bande n'est pas restrictif (vous pouvez vous lancer dans toute une variété d'activités) ; il n'est là que pour vous aider à orienter le jeu. Pour en savoir plus sur les bandes, rendez-vous à la page 91.

## LE MENEUR DE JEU

Le MJ est chargé de donner vie au monde de façon dynamique autour des personnages, en particulier les dirigeants corrompus de la ville et ses bas-fonds infestés de criminels, aussi violents que désespérés. Le MJ incarne tous les Personnages Non-Joueurs (PNJ) du monde en leur donnant à chacun un désir concret et un mode d'action privilégié.

Le MJ supervise la conversation que vous élaborerez au cours du jeu afin de l'orienter vers les éléments intéressants. Le MJ n'est pas responsable de l'histoire et ne planifie pas les situations à l'avance. Il présente des opportunités attrayantes aux joueurs puis suit le déroulement des actions et de leurs conséquences où que cela mène. Pour en savoir plus sur comment **Maîtriser le Jeu**, rendez-vous à la page 187.

## LA SESSION DE JEU

Une session de *Blades in the Dark* ressemble à un épisode d'une série télévisée. On y trouve un ou deux événements principaux, ainsi que quelques histoires secondaires éventuellement, le tout s'inscrit dans la trame générale. Une session de jeu peut durer de deux à six heures, en fonction des préférences du groupe.

Au cours d'une session, la bande de gredins incarnés par les joueurs collabore pour monter un coup (qu'il s'agisse d'un contrat leur étant confié par un PNJ ou l'une de leurs propres opérations), quelques lancers de dés plus tard, les voilà plongés au cœur de l'action du coup qui les occupe. Les PJ agissent, subissent les conséquences de leurs actions, puis l'opération prend fin (quelle soit un succès ou un échec). Dans un second temps, la bande peut profiter d'un temps mort, pendant lequel les personnages récupèrent de leurs blessures, poursuivent des projets annexes et s'abandonnent à leurs vices. Après ce temps mort, les PJ cherchent de nouvelles opportunités ou se créent leurs propres objectifs, et les joueurs jouent pour découvrir ce qui se passe ensuite.

Une session de jeu typique est constituée d'un coup et du temps mort qui suit, plus l'exploration et la découverte d'une nouvelle opportunité. Quand votre groupe deviendra familier du jeu, vous pourriez décider d'inclure plus d'événements dans une même session, pour aller jusqu'à monter deux coups dans la même soirée.

Au bout d'une douzaine de sessions environ, vous pourriez décider d'introduire une rupture dans le rythme du récit, pour entamer une “saison deux” —possiblement avec un groupe de personnages sensiblement différents ou une nouvelle situation de départ.

## AVANT DE COMMENCER

Lisez l'intégralité de ce livre. Vous ne comprendrez pas tout immédiatement, il vous faudra le voir en jeu. Tout comme vous ne saisierez pas toutes les règles la première fois. Ce n'est pas un problème ; les règles vous sembleront plus sensées quand vous les lirez de nouveau après une session de jeu. Le système de *Blades in the Dark* est supposé s'apprivoiser progressivement — à chaque session de jeu vous allez vous améliorer, jusqu'à développer de véritables automatismes.

Vous pouvez être la seule personne de votre groupe à avoir lu les règles — ce n'est pas un problème non plus, mais alors il vous appartiendra de les exposer aux autres joueurs, ce qui constitue une tâche à part entière. Vous pouvez également transmettre à tous les joueurs le lien vers le PDF du **Kit du Joueur**, disponible sur [bladesinthedark.com](http://bladesinthedark.com), s'ils souhaitent le consulter à l'avance.

Ce que les autres joueurs peuvent faire, toutefois, est de se familiariser avec l'ambiance du jeu. Dites-leurs qu'il s'agit d'un jeu centré sur des gredins intrépides qui évoluent dans une ville industrielle hantée, dans un monde de fantasy victorienne. Mentionnez quelques-unes des œuvres **incontournables** qu'ils connaîtront certainement (voir la liste ci-dessous). "C'est un peu comme la série *Peaky Blinders*, mais à laquelle on aurait rajouté d'étranges magies et des fantômes." Si leurs regard de s'illuminent pas encore, alors peut-être que ce jeu ne leur convient pas. Aucun problème. Vous pouvez toujours décider d'opter pour un autre jeu avec ces personnes et reporter votre session à une autre fois. Il vous faut avoir la pleine adhésion de la part de vos joueurs.

Relisez la section **Situation Initiale** (page 204) pour avoir en tête les différentes factions importantes impliquées, ce qu'elles cherchent à obtenir et qui les dirige. Mais vous pouvez aussi créer votre propre situation initiale — qui vous permettra de plonger immédiatement le groupe dans des circonstances intéressantes. Vous devez éviter que tous vos joueurs soient réunis, ravis de commencer à jouer, pour lâcher, "Donc... par quoi souhaitez-vous commencer ?" C'est sur la situation initiale que repose tout le dynamisme du début de la session.

Pour en savoir plus, consultez la section **Débuter le Jeu**, page 201.

## LES INCONTOURNABLES

Lorsque vous présentez le jeu à vos futurs joueurs, voici quelques œuvres incontournables que vous pouvez mentionner pour relier le jeu à des choses que les joueurs connaissent déjà.

**TV :** *Peaky Blinders*, de Steven Knight et compagnie. *The Wire*, par David Simon et compagnie. *Spartacus* (en particulier la saison deux) par Steven S. DeKnight et compagnie. *Narcos*, par Chris Brancato, Carlo Bernard, Doug Miro, et compagnie.

**LIVRES :** La saga des *Vlad Taltos (Jhereg, etc.)*, par Steven Brust. *Le Cycle des Épées*, par Fritz Leiber. *Les Mensonges de Locke Lamora*, par Scott Lynch. *Servir Froid*, de Joe Abercrombie.

**JEUX VIDÉO :** *Dark Project : La Guilde des voleurs* et ses suites, par Looking Glass Studios. La série des *Dishonored*, par Arkane Studios. *Bloodborne* par Hidetaka Miyazaki et From Software.

**FILMS :** *Crimson Peak*, réalisé par Guillermo del Toro. *Gangs of New York*, réalisé par Martin Scorsese. *Ronin*, réalisé par John Frankenheimer. *Heat* et *Le Solitaire*, réalisés par Michael Mann.

**MUSIQUE :** “*Furnace Room Lullaby*” par le groupe Neko Case.

## CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

- ◆ Joueurs : de deux à quatre. Plus un Meneur de Jeu.
- ◆ Une poignée de dés à six faces. Au moins six.
- ◆ Des copies des livrets de personnage, des fiches de bande et des fiches de référence + les cartes (disponibles sur [bladesinthedark.com](http://bladesinthedark.com)).
- ◆ Conservez ce livre sous la main pour référence.
- ◆ Des feuilles vierges et des fiches bristol pour prendre des notes et faire des croquis. Des crayons et des marqueurs.
- ◆ Les boissons et des apéritifs sont recommandés. C'est un événement social, après tout.

## VOUS APPROPRIER LE JEU

Le jeu de rôle est par essence, une performance théâtrale. Tout ce que vous trouverez dans ce livre est là pour vous aider, vos amis et vous, à vous exprimer en créant une fiction sociale collaborative ayant pour sujet une bande de gredins intrépides. Vous avez des choses intéressantes à dire, et c'est mon boulot de vous inspirer en vous indiquant peut-être aussi quelques points d'intérêt que j'ai répertorié. Mais il n'est pas de mon ressort de vous dicter ce que vous devez annoncer en chaque occasion.

Certains des éléments du monde sont censés être générés directement au fil du jeu, comme des découvertes et des interprétations créatives. Je ne révèle pas tout de la nature exacte des fantômes, par exemple. Plusieurs concepts différents sont possibles, parmi lesquels vous êtes libre de faire votre choix en progressant dans le jeu — ce qui vous permet de mieux vous l'approprier. Une fois le jeu lancé, il vous appartient entièrement. Vous n'êtes tenu par aucune obligation.

Ce livre est une distillation des meilleures pratiques et des éléments utiles. Il constitue l'une des jambes du trépied qui vous assure une expérience de jeu réussie : Le livre, votre groupe et la communauté en ligne. Le jeu de rôle est un art et une performance sociale, donc en tant que tel, il tire un net avantage des rapports de partie sur forums et des vidéos de sessions de jeu. Si un aspect du jeu vous laisse perplexe, allez donc faire un tour sur YouTube pour regarder la partie d'un autre groupe et peut-être comprendre ce qui vous bloque. Nous apprenons tous de façons différentes. Le texte est utile à ceux qui apprennent par la lecture. Les communautés en ligne conviennent mieux à ceux qui apprennent par la discussion. Quant à la vidéo, elle est pratique pour ceux qui apprennent en écoutant ou par l'interaction sociale.

Visitez [bladesinthedark.com](http://bladesinthedark.com) pour retrouver les liens vers la communauté en ligne et les vidéos de sessions de jeu.

# LE SYSTÈME DE BASE

## LA CONVERSATION

Un jeu de rôle est en substance une conversation entre le MJ et les joueurs, ponctuée par des jets de dés, qui injectent un dose de hasard et de rebondissements.

Le MJ présente une situation fictive dans laquelle sont plongés les personnages joueurs. En réponse à cette situation, les joueurs déterminent alors quelles sont les actions de leurs personnages. Le MJ et les joueurs jugent ensemble de la façon dont le système du jeu intervient. Les résultats de ces mécanismes de jeu modifient à leur tour la situation, ce qui mène à une nouvelle phase de conversation — nouvelles situations, nouvelles actions, nouvelles décisions, nouveaux jets — créant ainsi continuellement une fiction qui se bâtit sur “le récit” du jeu, qui lui-même découle organiquement d’un enchaînement de moments marquants.

Personne n'est responsable du récit. Celui-ci résulte simplement de la situation présentée par le MJ, les actions entreprises par les personnages, les résultats des mécaniques du jeu et les conséquences qui en découlent. Le récit émerge des imprévisibles collisions de tous ces éléments. Vous devez jouer pour découvrir ce que sera le récit.

## POUVOIR DÉCISIONNEL

Puisque le jeu de rôle est un mode d'expression collaboratif, et non pas un divertissement purement stratégique, vous devrez utiliser votre jugement personnel. En faisant ces choix, le groupe définit collectivement un style, un ton et un type de fiction unique à leur expérience de jeu. *Blades in the Dark* est conçu pour mettre en avant ces prises de décision, pour qu'elles deviennent ouvertement des outils du jeu.

En cours de partie, vous aurez parfois à trancher différents cas de figure en vous basant sur votre jugement personnel. Tout le monde contribue à cette décision mais la personne qui a le dernier mot (les joueurs ou le MJ) dépend de la situation.

- ◆ Si vous vous demandez quelles actions sont envisageables pour résoudre un problème, le joueur a le dernier mot. *Ce personnage peut-il être influencé ? Dois-je sortir les outils et bricoler cette vieille serrure rouillée ou peut-on aussi la démolir ?*
- ◆ Si vous vous demandez à quel point une action donnée est dangereuse ou efficace dans la situation actuelle, le MJ a le dernier mot. *Est-ce que c'est risqué ? Cette personne peut-elle être complètement ou seulement en partie influencée ?*
- ◆ Si vous vous demandez quelles sont les conséquences infligées afin de représenter le danger dans une circonstance donnée, le MJ a le dernier mot. *Tomber du toit te blesse-t-il la jambe ? Les sergents du guet deviennent-ils simplement méfiants ou t'ont-ils déjà pris au piège ?*
- ◆ Si vous vous demandez si la situation actuelle nécessite un jet de dés, et si oui, lequel, le MJ a le dernier mot. *Ton personnage a-t-il la possibilité d'accomplir une action ou doit-il d'abord faire un jet de résistance pour pouvoir agir ?*
- ◆ Si vous vous demandez quels événements dans la fiction correspondent aux conditions pour gagner de l'expérience, que ce soit pour le personnage ou pour la bande, les joueurs ont le dernier mot. *As-tu manifesté les croyances, les pulsions, l'origine ou les antécédents de ton personnage ?*

Ces choix particuliers que vous ferez vous permettront de créer votre version toute

personnelle de *Blades in the Dark*. Ils énonceront quelque chose sur le monde et les personnages, sur la fiction criminelle, voire sur la condition humaine elle-même. Que direz-vous sur ces sujets ? Il n'y a qu'une seule façon de le savoir.

## JETS DE DÉS

*Blades in the Dark* utilise des dés à six faces. Vous lancez plusieurs dés mais ne conservez que le résultat le plus élevé.

- ◆ Si votre résultat le plus élevé est un **6**, c'est un succès complet : la situation tourne à votre avantage.
- ◆ Si vous obtenez **plusieurs 6**, c'est un succès critique : non seulement la situation tourne à votre avantage, mais vous obtenez même un avantage supplémentaire.
- ◆ Si votre meilleur résultat est un **4 ou 5**, c'est un succès partiel : vous accomplissez ce que vous essayiez de faire mais ce n'est pas sans répercussions néfastes (complication, blessure, effet limité, etc.).
- ◆ Si votre meilleur résultat est compris entre **1 et 3**, c'est une issue défavorable. Vous vous trouvez dans une situation désavantageuse. Vous n'atteignez probablement pas votre objectif et vous subissez également des répercussions néfastes.

Si vous devez lancer des dés mais que vous n'en avez aucun (ou que vous avez un nombre négatif de dés à lancer), lancez deux dés et prenez le résultat le plus bas. Dans un tel cas de figure, vous ne pouvez pas obtenir de succès critique.

Tout le système de jeu et les différents sous-systèmes sont des variantes de cette mécanique fondamentale. Lorsque vous débutez à ce jeu, vous pouvez toujours revenir à ce simple lancer de dés pour déterminer comment les choses se déroulent. Vous pourrez vérifier la règle exacte plus tard, quand vous en aurez le temps.

Le résultat le plus courant est 4-5 : succès partiel. Cela signifie que votre personnage aura tendance à réussir, mais avec des complications — vous vous en tirerez rarement à bon compte. *Blades in the Dark* est un jeu centré sur des personnages opprimés qui se battent contre des forces qui les dépassent. La mécanique des jets de dés renforce cet état de fait en multipliant les succès partiels. C'est une bonne chose ! Les ennuis font tout le sel du jeu.

Pour réunir un groupement de dés pour un jet de dés, vous utilisez un trait (comme votre manœuvre, votre prouesse ou le rang de votre bande) et obtenez un nombre de dés égal à sa valeur. En général, vous obtenez entre un à quatre dés. Même si vous n'obtenez qu'un seul dé, vos chances de réussite sont plutôt bonnes (50 %). Les traits que vous utiliserez le plus souvent sont les valeurs d'action des PJ. Par exemple, un joueur peut lancer des dés pour sa valeur d'action de combattre lorsqu'il combat un ennemi.

Les quatre types de jets de dés que vous utiliserez le plus souvent en cours de partie sont :

- ◆ **LE JET D'ACTION.** Lorsqu'un PJ tente une action dangereuse ou à l'issue incertaine, vous effectuez un jet d'action pour en connaître le résultat. Les jets d'action, leurs effets et conséquences représentent la majeure partie du jeu. Voir page 18.
- ◆ **LE JET DE TEMPS MORT.** Lorsque les PJ disposent de temps libre après un coup, ils peuvent effectuer des activités de temps mort de manière relativement sûre. Les joueurs lancent des jets de temps mort pour voir à quel point leurs personnages progressent dans leurs projets. Voir page 153.

- ◆ **LE JET DE CHANCE.** Le MJ peut effectuer un jet de chance pour laisser le hasard décider à sa place. À quel point ce PNJ est-il loyal ? *À quel point la peste se propage-t-elle ? À quel point les preuves sont-elles détruites par le feu avant que les sergents du guet ne parviennent à défoncer la porte ?* Voir page 34.
- ◆ **LE JET DE RÉSISTANCE.** Un joueur peut faire un jet de résistance lorsque son personnage subit une conséquence négative. Le jet indique combien de points de stress le personnage gagne pour réduire la gravité de cette conséquence. *Lorsque tu résistes à cette blessure «Jambe cassée», tu prends des points de stress mais ce n'est plus désormais qu'une «Cheville foulée».* Voir page 32.

## LA STRUCTURE DU JEU

Une partie de *Blades in the Dark* a une structure en quatre parties (voir le diagramme ci-contre). Par défaut, le jeu se joue en **jeu libre** : les personnages discutent entre eux, se déplacent là où bon leur semble, font ce qu'ils veulent et les joueurs lancent les dés si besoin.

Lorsque le groupe est prêt, les PJ choisissent une cible pour leur prochaine opération, puis choisissent un type de *plan* à suivre. Ceci provoque le *jet d'engagement* (qui établit la situation au début de l'opération), puis on bascule dans le **coup** à proprement parler.

Pendant leur coup, les PJ tentent d'atteindre leur objectif : ils lancent les dés, surmontent des obstacles, recourent à des flash-backs, et vont au bout de l'opération (qu'elle soit réussie ou non). Lorsque le coup est terminé, le jeu bascule en phase de **temps mort**.

Pendant la phase de temps mort, le MJ utilise les systèmes de *récompense*, de *raffut*, et d'*imbroglio* afin de déterminer toutes les retombées engendrées par le coup. Par la suite, les PJ effectuent chacun leurs *activités de temps mort*, tels que s'adonner à leur vice pour éliminer du stress ou poursuivre un projet à long terme. Rendez-vous à la page 145 pour plus de détails sur les temps morts. Lorsque toutes les activités du temps mort ont été jouées, la partie retourne en **jeu libre** et le cycle recommence.

Les phases sont un modèle conceptuel pour vous aider à organiser la partie. Elles ne sont pas destinées à être une structure rigide qui limite vos options (c'est pour ça qu'elles sont représentées comme des taches d'encre sans contours nets) ; aussi, leurs frontières sont-elles flexibles. Voyez les phases comme une série d'options qui s'adaptent à ce que vous tentez d'accomplir en jeu. Chaque phase répond à un objectif différent.

Durant la phase de jeu libre, le jeu est très fluide — vous pouvez facilement abréger plusieurs événements en utilisant un montage rapide ; les personnages peuvent se disperser dans le temps comme dans l'espace, pour accomplir les diverses choses qu'ils désirent. Puis, lorsque vous repassez à la phase de coup, tout le monde se ressaisit et sait qu'il est temps de passer à l'action pour faire le boulot. La caméra zoome sur l'action, d'obstacle en obstacle, quand chaque défi est relevé. Les joueurs utilisent les flash-backs pour manipuler le cours du récit, en révélant des préparatifs jusque-là inconnus. Si bien qu'une fois le coup terminé, alors vous repassez en temps mort, la pression redescend. Les PJ sont de nouveau en sécurité et ils ont droit à un peu de répit à l'écart du danger, pour se regrouper et récupérer avant que le cycle ne reprenne.

## JEU LIBRE

Scènes de Personnages  
Actions et Conséquences  
Recueillir des Informations  
Choisir une cible  
Choisir un Plan

## TEMPS MORT

Récompense, Raffut, Imbroglios  
Activités de Temps Mort  
Retour au Jeu Libre

Jet d'Engagement

## COUP

Actions et Conséquences  
Flashbacks

# ACTIONS ET CARACTÉRISTIQUES

## SCORES D'ACTION

Il existe 12 actions dans le jeu que les PJ utilisent pour surmonter les obstacles (voir la liste ci-contre).

Chaque action a une valeur (de 0 à 4) qui vous indique le nombre de dés à lancer lorsque vous effectuez cette action. Les valeurs d'action ne représentent pas seulement la compétence ou l'entraînement : le joueur est libre de décrire comment son personnage accomplit cette action en fonction du type de personne qu'il imagine incarner. Peut-être que son personnage est doué pour **commander** parce qu'il est d'une tranquillité effrayante, tandis qu'un autre personnage aboie des ordres et intimide les gens grâce à sa prestance militaire.

Il choisit quelle action effectuer pour surmonter un obstacle, en décrivant ce que fait son personnage. Les actions qui ne sont pas adaptées à la situation peuvent être moins efficaces et mettre le personnage en plus grand danger, mais elles peuvent quand même être tentées. En général, lorsqu'il effectue une action, il fait un **jet d'action** pour voir quel en est le résultat.

- BRICOLER**
- COMBATTRE**
- COMMANDER**
- COMMUNIER**
- CÔTOYER**
- DÉMOLIR**
- ÉTUDIER**
- INFLUENCER**
- MANCEUVRER**
- RÔDER**
- SURVEILLER**
- TRAQUER**

## JET D'ACTION

Le joueur fait un **jet d'action** lorsque son personnage effectue quelque chose de potentiellement dangereux ou dont l'issue est incertaine. Les résultats possibles du jet d'action dépendent de la **position** du personnage. Il y a trois positions : **contrôlée**, **risquée** et **désespérée**. Dans une position **contrôlée**, les conséquences potentielles sont moins graves, tandis que dans une position **désespérée**, elles peuvent être tragiques. S'il se trouve quelque part entre les deux, il est dans une position **risquée** – c'est la position considérée par défaut pour la plupart des actions.

Pour plus de détails sur les **jets d'action**, rendez-vous page 18.

S'il n'y a pas de danger ou d'ennuis présent, il est conseillé qu'il ne fasse pas de jet d'action. Il aura peut-être à faire un **jet de chance** ou **de temps mort** (page 153) ou le MJ dira simplement « d'accord » et le personnage atteindra son objectif.

## VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Il existe **trois caractéristiques** que les PJ utilisent pour résister aux conséquences néfastes : **perspicacité**, **prouesse** et **détermination**. Chaque caractéristique est noté de 0 à 4, ce qui indique le nombre de dés à lancer lorsque vous l'utilisez.

- DÉTERMINATION**
- PERSPICACITÉ**
- PROUESSE**

La valeur de chaque caractéristique est égale au nombre de points de la **première colonne** sous cette caractéristique (voir les exemples ci-contre). Plus un personnage est versé dans la série d'actions complète, meilleure est sa valeur de caractéristique.

## JET DE RÉSISTANCE

Chaque caractéristique permet de résister à un type de danger différent. Par exemple, si un PJ se fait poignarder, il peut résister aux dommages physiques avec sa valeur de Prouesse. Les jets de résistance réussissent toujours : la conséquence néfaste est forcément annulée ou réduite – meilleur est le jet, moins le PJ aura à subir de stress pour cela.

Lorsque l'ennemi dispose d'un avantage important, le PJ devra faire un jet de résistance avant de pouvoir effectuer sa propre action. Par exemple, lorsque vous vous battez en duel avec un maître d'armes, il vous désarme avant que vous puissiez frapper. Vous devez faire un jet de résistance pour garder votre lame si vous voulez l'attaquer. Ou peut-être faites-vous face à un fantôme puissant et tentez-vous de communier avec lui pour contrôler ses actions ? Avant de pouvoir faire votre jet, vous devez d'abord résister à la possession de l'esprit.

Le MJ évalue le degré de menace que représentent les ennemis et utilise ces jets de résistance « préventifs » pour refléter les capacités des ennemis particulièrement dangereux.

Pour plus de détails sur les jets de résistance, rendez-vous à la page 32.

## EXEMPLES D'ACTIONS ET DE VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

### PERSPICACITÉ

- ● ● ● BRICOLER
- ● ● ● ÉTUDIER
- ● ● ● SURVEILLER
- ● ● ● TRAQUER

*Ce personnage possède une valeur de **TRAQUER** de 1.*

*Sa valeur de Caractéristique **PERSPICACITÉ** est de 1 (la première colonne de points).*

### PROUESSE

- ● ● ● COMBATTRE
- ● ● ● DÉMOLIR
- ● ● ● MANŒUVRER
- ● ● ● RÔDER

*Il possède également une valeur de **RÔDER** de 1.*

*Sa valeur de Caractéristique **PROUESSE** est de 2*

### DÉTERMINATION

- ● ● ● COMMANDER
- ● ● ● COMMUNIER
- ● ● ● CÔTOYER
- ● ● ● INFLUENCER

*Pour finir, il possède une valeur de **COMMUNIER** de 2, de **COMMANDER** de 1 et d'**INFLUENCER** de 1.*

*Sa valeur de Caractéristique **DÉTERMINATION** est de 3.*



# STRESS ET TRAUMA

## STRESS

Les PJ de *Blades in the Dark* disposent d'une réserve de courage et de chance appelée **stress**. Lorsqu'ils devraient subir une conséquence et qu'ils préfèrent s'y soustraire, ils peuvent subir du stress à la place. Le résultat d'un **jet de résistance** (voir page 32) détermine combien de points de stress ils subissent pour éviter cette issue malheureuse.

*Au cours d'un combat au couteau, le personnage de Daniel, Cross, se fait poignarder en pleine poitrine. Daniel lance sa valeur de PROUESSE pour résister et obtient un 2. Pour résister à une conséquence néfaste, cela coûte 6 stress, moins le résultat du jet de résistance (dans le cas présent, 2). Daniel coche 4 points de stress et décrit comment Cross survit.*

*Le MJ déclare que la blessure est réduite par le jet de résistance mais pas entièrement évitée. Cross souffre donc d'une blessure de niveau 2 (« Blessure à la poitrine ») au lieu d'une blessure de niveau 3 (« Poumon perforé »).*

## SE DÉPASSER

Les PJ peuvent utiliser le stress pour repousser leurs limites et ainsi obtenir un meilleur résultat. Pour chaque avantage choisi dans la liste ci-dessous, le PJ coche **2 points de stress**. Chaque avantage ne peut être choisi qu'une fois par action donnée.

- ◆ Ajouter **+1 dé** à votre jet. (Cet avantage peut être utilisé pour un jet d'action ou de temps mort ou tout autre type de jet où un effort supplémentaire vous aiderait.)
- ◆ Ajouter **+1 degré** à votre effet. (Voir **Effet**, page 24).
- ◆ Agir alors que vous êtes hors-combat. (Voir **Conséquences**, page 30).

La capacité à vous dépasser pour +1 dé signifie que vous avez au moins 1 dé dans chaque action, tant que vous pouvez dépenser du stress. Même 1 dé vous donne 50 % de chances de réussite. C'est au cœur de la "chance du gredin" qui fait partie du système de jeu. Même lorsque vous êtes dans de sales draps, que vous tentez quelque chose sans aucune expérience ou entraînement préalable, alors vous pouvez puiser des forces au plus profond de vous-même pour vous accorder une chance. (*Une meilleure chance que de faire un jet de 2 dés et de retenir le résultat inférieur lorsque vous avez zéro point*).

C'est une chose importante à garder à l'esprit ! Certains joueurs ont tendance à l'oublier et à se dispenser des actions pour lesquelles ils ont zéro point. "Non, je ne peux pas faire ça, je n'ai rien en Communier. Je vais devoir faire un jet de 2 dés et retenir le résultat inférieur. Rhaaa !" Tant qu'il vous reste du stress à dépenser, vous pouvez obtenir 1 dé et offrir une chance raisonnable de succès à n'importe quelle action.

## TRAUMA

Lorsqu'un PJ coche sa dernière case de stress, il souffre d'un niveau de **TRAUMA**. Lorsqu'il subit un **TRAUMA**, le joueur encercle l'une des **séquelles traumatiques** comme *Insensible*, *Imprudent*, *Instable*, etc. Elles sont toutes décrites à la page suivante.

Quand il subit un **TRAUMA**, le personnage est mis hors de combat. Il est « laissé pour mort » ou délaissé le temps du conflit actuel, pour ne refaire surface que plus tard, secoué et exténué. Lorsqu'il retrouve ses esprits, il n'a plus **aucune case de stress de cochée** et son vice a été satisfait pour le prochain temps mort. (Voir **Vices**, page 156).

Les **séquelles sont permanentes**. Le PJ gagne le nouveau trait de personnalité indiqué par

cette séquelle et peut gagner de l'expérience en l'utilisant pour causer des ennuis. **Quand il marque sa quatrième séquelle**, le personnage ne peut plus poursuivre sa carrière de gredin intrépide. Il doit soit embrasser une toute autre existence, plus en retrait, soit porter le chapeau pour le reste de la bande, croupir en prison et ainsi diminuer leur **niveau d'avis de recherche**. (Voir **Retraite**, page 43 et **Incarcération**, page 148).

## SÉQUELLES TRAUMATIQUES

- ◆ **HANTÉ** : vous êtes souvent perdu dans vos pensées et revivez les horreurs du passé.
- ◆ **IMPRUDENT** : vous avez peu d'égard pour votre propre sécurité. Insensible : vous n'êtes pas sensible aux émotions ou aux liens sociaux.
- ◆ **INSENSIBLE** : vous êtes déconnecté de vos émotions et de tout lien social.
- ◆ **INSTABLE** : vous devenez lunatique, vous alternez les moments de rage et de désespoir, vous pouvez agir impulsivement comme vous figer.
- ◆ **OBSÉDÉ** : vous êtes fasciné par un sujet, que ce soit une activité, une personne ou une idéologie.
- ◆ **PARANOÏAQUE** : vous imaginez le danger partout et vous ne faites confiance à personne.
- ◆ **TENDRE** : vous perdez votre mordant et vous devenez sentimental, soumis, doux.
- ◆ **VICIEUX** : vous cherchez la moindre occasion pour faire du mal à autrui, même sans raison valable.

Vous pouvez jouer vos séquelles traumatiques autant que vous le souhaitez. Celles-ci peuvent totalement transformer la psyché de votre personnage, ou au contraire avoir un impact minime — le choix vous appartient. Toutefois, si vous les jouez pleinement, en permettant à une séquelle traumatique de compliquer la vie de votre personnage, cela vous rapporte de l'**expérience**. (Plus de détails dans la section **Expérience**, page 48.)

## LE STRESS ET LE SURNATUREL

Être confronté à un esprit ou un démon est toujours une effroyable expérience. Par défaut, la personne va se retrouver paralysée de peur ou être prise de panique, ce qui la poussera à fuir cette présence par tous les moyens. Un PJ peut choisir d'être pétrifié ou de fuir, mais également de tenter un jet de résistance en **Détermination** afin d'ignorer cet effet. Les personnages qui sont régulièrement confrontés à des esprits, comme les Haruspices, les Poseurs de Rails et les Occultistes deviennent moins sensibles, si bien qu'ils ne subissent plus la peur ou la panique lorsqu'ils font face à des entités particulièrement puissantes.

La possession par un esprit inflige un degré de **TRAUMA** à la fin de chaque semaine. Une fois que le corps du possédé subit son quatrième degré de **TRAUMA**, celui-ci ne peut plus le maintenir en vie. Dès lors, l'esprit du possédé doit parvenir à se lier à son cadavre (en devenant ainsi un vampire) ou l'abandonner et partir en quête d'un nouvel hôte.

La rencontre avec des horreurs qui dépassent l'entendement (comme les manifestations physiques d'un dieu oublié) peuvent engendrer des effets supplémentaires (en plus de paralyser ou de faire fuir leur victime). Vous pouvez également choisir d'y résister, en suivant la règle habituelle. *Lorsque tu contemples la glorieuse horreur du Nuage de Woe, tu es comme figé sur place alors qu'il t'enveloppe, et il te vient l'inexplicable envie de se délecter de sa noire essence.*

# COMPTEURS DE PROGRESSION

Un **compteur de progression** est un cercle divisé en segments (voir les exemples ci-contre). Le MJ dessine un compteur de progression lorsqu'il a besoin de suivre les progrès accomplis face à un obstacle ou l'évolution d'un problème imminent.

*Les PJ veulent se faufiler dans la tour de garde du Guet ? Créez un compteur pour suivre le degré d'alerte des gardes en patrouille. Lorsque les PJ subissent des conséquences lors d'un succès partiel ou d'un jet raté, remplissez les segments du compteur jusqu'à ce que l'alarme soit déclenchée.*

En général, plus le problème est complexe, plus le compteur de progression dispose de segments.

Un obstacle complexe possède un compteur à 4 segments. Le compteur d'un obstacle plus compliqué comprend 6 segments. Le compteur d'un obstacle colossal comprend 8 segments.



Le **degré d'effet** d'une action ou d'une circonstance est utilisé pour cocher les segments d'un compteur (voir **Degrés d'Effets**, page 24). C'est au MJ de s'assurer qu'un compteur reflète la situation dans la fiction. Si les PJ progressent rapidement, le compteur devrait être coché de nombreuses fois. Bien jauger les degrés d'effets devient plus facile avec un peu d'entraînement. Mais vous devriez toujours vous sentir libre d'ajuster un compteur au cours du jeu, pour mieux refléter la situation.

Habituellement, vous ne pouvez pas cocher tout un compteur en conséquence d'une seule action. C'est entièrement voulu. Si une situation s'avère assez simple pour être résolue par une seule action, alors inutile d'avoir un compteur, jugez simplement du résultat en vous basant sur le degré d'effet de l'action.

Lorsque le MJ crée un compteur, il est conseillé de se concentrer sur l'**obstacle** en lui-même, et non sur la méthode retenue pour le franchir. Les compteurs associés à une infiltration doivent être « Patrouille intérieure » et « La tour », et non « Se faufiler sous le nez des gardes » ou « Escalader la tour ». Les patrouilles et la tour sont les obstacles : les PJ peuvent tenter de les surmonter de diverses manières.

Les menaces ennemis complexes peuvent être divisées en plusieurs « étapes », chacune avec son propre compteur de progression. Par exemple, le quartier général du gang des Lampistes peut avoir un compteur « Sécurité du périmètre », un compteur « Gardes à l'intérieur » et un compteur « Sécurité dans le bureau ». La bande doit se frayer un chemin à travers les trois étapes pour atteindre le coffre-fort de Bazso, le chef du gang et la cave à whisky qu'elle contient.

Rappelez-vous qu'un compteur suit les progrès des personnages. Il reflète la fiction, de sorte que les PJ peuvent savoir s'ils se débrouillent bien. Un compteur est comme le compteur de vitesse d'une voiture : il indique la vitesse du véhicule, il ne détermine pas sa vitesse.

## OBSTACLES SIMPLES

Chaque obstacle et chaque situation ne demande pas forcément l'usage d'un compteur. Le MJ utilise un compteur lorsqu'une situation est complexe ou comprend des étapes et qu'il est nécessaire de suivre une situation dans le temps. Si ce n'est pas le cas, il est préférable de simplement résoudre le résultat d'une action par le biais d'un jet de dés unique.

Voici une liste non-exhaustive d'exemples de compteurs de progression. Utilisez-les comme

bon vous semble !

## COMpteURS DE DANGER

Le MJ peut utiliser un compteur pour représenter l'évolution de dangers, tels que la suspicion grandissante lors d'une tentative de séduction, la proximité des poursuivants lors d'une course-poursuite ou le degré d'alerte des gardes en patrouille. Dans ce cas, lorsqu'une complication se produit, le MJ coche un, deux ou trois segments du compteur, selon le degré de gravité des conséquences. Lorsque tous les segments du compteur sont cochés, le danger se concrétise : les gardes traquent les intrus, déclenchent une alarme ou lâchent les chiens, etc. (Voir Conséquences, page 30).

## COMpteURS DE COURSE

Le MJ peut créer deux compteurs opposés pour représenter une course. Par exemple, les PJ peuvent avoir un compteur de progression appelé « Fuite » tandis que les sergents du guet disposent d'un compteur intitulé « Faits comme des rats ». Si les segments du compteur des PJ sont cochés avant que les sergents ne remplissent le leur, les PJ parviennent à s'échapper. Sinon, ils sont pris au piège et ne peuvent fuir. Si les deux compteurs sont remplis simultanément, les PJ se réfugient dans leur repaire mais les sergents du guet les assiègent à l'extérieur !

Il est également possible d'utiliser des compteurs de course en cas de risque environnemental. Par exemple, les PJ essaient de remplir le compteur « Fouille » pour trouver un coffre dans un navire en train de sombrer avant que le MJ ne remplisse le compteur « Coulé » et que le navire ne soit englouti par les flots.

## COMpteURS LIÉS

Le MJ peut également créer un compteur qui en déclenche un autre une fois que tous ses segments ont été remplis. Par exemple, il est possible d'établir un compteur lié appelée « Piégés » après que le compteur « Alerté » se soit rempli. Quand un PJ affronte un maître d'armes, ce dernier peut avoir un compteur pour sa « Défense » et un compteur lié « Vulnérable ». Une fois que tous les segments du compteur « Défense » ont été cochés, vous pouvez tenter de remplir le compteur « Vulnérable » afin de parvenir à le vaincre. Vous pouvez affecter le compteur « Défense » par la violence lors d'un combat au couteau ou vous pouvez faire usage de ruse afin de percer sa défense si cette opportunité s'offre à vous. Comme toujours, la façon d'agir dépend des joueurs et des détails de la fiction.

## COMpteURS DE MISSION

Le MJ peut établir un compteur pour une mission où le facteur temps s'avère crucial afin de représenter la durée limitée dont disposent les PJs afin de saisir l'opportunité qui s'offre à eux. Si le compteur est rempli, la mission est annulée ou profondément changée : la cible s'échappe, la maisonnée s'éveille pour commencer la journée, etc.

## COMpteURS DE BRAS DE FER

Le MJ peut créer un compteur qui se remplit et se vide en fonction des événements afin de représenter une situation de va-et-vient. Il peut ainsi créer un compteur « Révolution ! » qui indique quand les réfugiés Skovlandiens s'insurgent en raison des mauvais traitements qu'ils subissent dans les rues de Doskvol. Certains événements cocheront des segments et d'autres au contraire en décocheront. Une fois que le compteur est rempli, la révolution embrase la ville. Un compteur de bras de fer est également parfait pour mesurer l'avancement d'une guerre de territoire entre deux bandes ou factions rivales.

## PROJET À LONG TERME

Certains projets s'inscrivent dans le temps. Un projet à long terme basique (comme ajouter une nouvelle fonctionnalité à un appareil) est constitué de huit segments. Les projets à long terme les plus ambitieux (comme la création d'une nouvelle drogue de synthèse) peuvent

comprendre deux, trois ou même quatre compteurs, représentant les phases successives de recherche, d'essai et de conception finale. Le MJ ajoute ou retire des compteurs en fonction des détails de la situation et du degré de complexité du projet.

Un projet à long terme est une mécanique fourre-tout parfaite pour faire face à tout objectif inhabituel d'un PJ, y compris les éléments qui contournent ou modifient des aspects techniques ou liés au contexte de jeu. Par exemple, le jeu définit par défaut les traumas comme étant permanents. Mais peut-être qu'un joueur veut travailler sur un projet lui permettant de créer un appareil capable d'absorber les énergies traumatiques pour les rejeter dans le champ fantomatique, en réduisant ainsi les traumas d'un personnage pour en contrepartie déchaîner une tempête de fantômes enragés dans les environs. Préparer tout cela constitue un processus long et dangereux, ne serait-ce que pour réunir les éléments permettant de se lancer dans un tel projet, cependant pratiquement tout peut être envisagé, pour autant que le groupe soit intéressé et que cela reste plausible de l'avis de tous.

## COMPTEURS DE FACTION

Chaque faction possède un objectif à long terme (voir la section **Factions**, à partir de la page 283). Lorsque les PJ disposent d'un **temps mort**, le MJ fait avancer les compteurs de faction qui l'intéressent. Ainsi, le monde autour des PJ est dynamique, des événements surviennent auxquels ils ne sont pas directement liés, ce qui fait évoluer le contexte général dans la cité et crée de nouvelles opportunités et de nouveaux défis.

Les PJ peuvent aussi affecter directement les compteurs des factions PNJ en fonction des missions et des coups qu'ils réussissent. Mettez-vous d'accord sur les projets de faction que vous entendez favoriser et ceux que vous souhaitez contrecarrer. Le MJ prend également en compte la manière dont une opération peut affecter les compteurs des PNJ, que les joueurs en aient eu l'intention ou non.

# LES COMPTEURS DE PROGRESSION EN JEU

### *Infiltrer le Manoir Strangford*

*Les gredins se glissent dans le manoir de Lord Strangford, afin de lui dérober son registre personnel (dans lequel il conserve ses cartes secrètes et ses techniques de chasse au léviathan — celui-ci vaut une vraie petite fortune auprès du bon acheteur). La MJ crée donc un compteur de progression pour le degré d'alerte des domestiques et de la garde personnelle de Strangford. Puisqu'il s'agit d'un simple manoir, et non pas d'une vaste propriété, elle décide de faire un compteur à 4 segments — il suffira de quelques événements suspects pour mettre les lieux en alerte. Au cours de l'opération,*

*Silver fait un jet de Rôder pour traverser le rez-de-chaussée et obtient un 4 - 5. Elle réussit donc à passer, mais la complication consiste à cocher le compteur "Alerte." La MJ ajoute donc une coche pour représenter le degré de menace que constituent les domestiques de la cuisine au sous-sol — ils ne sont guère entraînés à assurer la sécurité, donc l'effet est limité. Plus tard, lorsque Cross obtient un résultat de 1 - 3 sur une action désespérée pour se glisser dans la suite privée de Strangford, la MJ coche trois segments d'un coup — les gardes du corps du Lord sont des professionnels de Rang IV, experts dans la détection de dangers. Cela remplit le compteur ! Au moment où Cross entrouvre la porte, il est assailli par les deux premiers gardes du corps, tandis que deux autres s'emparent d'éclipser Strangford (et son précieux livre !) par la porte du fond.*

### *Attaquer les Écharpes Rouges*

*Les gredins attaquent le repaire des Écharpes Rouges, dans un ultime assaut qui déterminera lequel des deux groupes survivra afin de s'emparer du marché de la drogue du quartier de Patte-de-Corbeau. Le MJ crée un compteur pour évaluer les forces des deux gangs. Quand les PJ passent à l'action et en subissent les conséquences, le MJ coche les compteurs pour montrer l'amenuisement des forces et du moral dans chacun des camps. Une fois que l'un ou l'autre des compteurs est rempli, le point de rupture est atteint — tenteront-ils de fuir, ou céderont-ils à une rage suicidaire ?*



ALERTE



ÉCHARPES  
ROUGES



BANDE  
DES PJ

# JET D'ACTION

Lorsqu'un PJ essaie d'accomplir quelque chose de difficile, vous faites un jet d'action afin de voir comment cela se passe. Une action est difficile si un obstacle à l'objectif du PJ est dangereux ou l'issue incertaine d'une façon ou d'une autre. Ne faites pas de jet d'action tant que le PJ n'est pas mis à l'épreuve. Inversement, si son action vous semble quelque chose qu'il n'est tout simplement pas en mesure d'accomplir, ne faites pas de jet d'action.

*Chaque table de jeu aura sa propre définition de ce qu'est un défi. Ce n'est pas un problème ! C'est à vous tous d'établir le ton et le style propres à votre partie.*

Un jet d'action est constitué de six étapes. En cours de partie, ces étapes s'enchaînent naturellement mais pour plus de clarté, nous allons les décomposer ici.

1. Le joueur énonce **l'objectif** de son action.
2. Le joueur choisit la **valeur d'action**.
3. Le MJ définit la **position** du jet de dés.
4. Le MJ fixe le **degré d'effet** de l'action.
5. On ajoute des **dés supplémentaires**.
6. **Le joueur lance les dés** et le MJ évalue le résultat.

## 1. LE JOUEUR ÉNONCE SON OBJECTIF

L'objectif est le résultat concret que le personnage atteindra lorsqu'il aura surmonté l'obstacle. En général, l'objectif du personnage est évident dans le contexte mais le MJ peut demander des clarifications en lui posant des questions. Peut-être que votre objectif est "je veux pénétrer dans le manoir" ou bien "je veux observer les allées et venues dans le manoir." Dans les deux cas, l'obstacle est "la patrouille des gardes du manoir." Les gardes constituent l'obstacle potentiellement dangereux ou gênant pour les PJ.

Habituellement, l'objectif d'un personnage est mis en évidence par le contexte, mais c'est la responsabilité du MJ de poser des questions et de clarifier un objectif lorsque c'est nécessaire.

*« Tu le frappes au visage, c'est ça ? D'accord, mais qu'est-ce que tu essaies d'obtenir ? Est-ce que tu veux le neutraliser ou juste le tabasser pour qu'il accepte de faire ce que tu veux ? »*

## 2. LE JOUEUR CHOISIT LA VALEUR D'ACTION

Le joueur détermine la valeur d'action de son jet, en se basant sur ce que son personnage tente d'accomplir dans la fiction. Si vous faites un jet d'action **COMBATTRE**, alors vous serez impliqué dans une bagarre. Si vous faites un jet d'action **COMMANDER**, alors vous donnez des ordres à quelqu'un. Vous ne pouvez pas faire de jet pour une valeur d'action donnée si votre personnage n'effectue pas aussitôt l'action correspondante dans la fiction.

Bien entendu, il y a certaines zones grises, des actions peuvent se recouper et des objectifs peuvent être atteints grâce à toute une variété d'approches différentes. C'est entièrement voulu. Si votre objectif consiste à utiliser la violence pour blesser quelqu'un, vous pourriez **COMBATTRE**, mais tout aussi bien **TRAQUER** ou **DÉMOLIR**, selon la situation. Si votre objectif consiste à désespérer ou effrayer un ennemi, vous pourriez le **COMMANDER**, mais aussi l'**INFLUENCER** ou le **DÉMOLIR**. C'est au joueur de faire son choix.

Rendez-vous à la page 166 pour plus de détails sur le choix d'une valeur d'action.



### 3. LE MJ DÉFINIT LA POSITION

Une fois que le joueur a choisi son action, le MJ définit la **position** du jet de dé. La position représente la dangerosité et la complexité de l'action. Il y a trois positions : **contrôlée**, **risquée** et **désespérée**. Pour choisir une position, le MJ examine les définitions ci-dessous et choisit celle qui correspond le mieux à la situation.

#### POSITIONS

##### CONTRÔLÉE

*Vous avez une opportunité en or. Vous exploitez un précieux avantage. Vous êtes paré pour le succès.*

##### RISQUÉE

*Vous êtes sur un pied d'égalité. Vous agissez sous la pression. Vous tentez votre chance.*

##### DÉSESPÉRÉE

*Vous avez de sérieux ennuis. Vous allez au-delà de vos capacités. Vous tentez une dangereuse manœuvre.*

**Par défaut, un jet d'action est risqué.** Vous ne seriez pas en train de lancer les dés s'il n'y avait aucun risque. Si la situation semble très dangereuse, elle est désespérée. Si elle semble modérément dangereuse, elle est contrôlée.

Choisir votre position est une décision importante qui influe sur le style de votre partie. Des jets d'action contrôlés sont généralement le signe de gredins plus prudents et dominants. Tandis que les jets d'action désespérés produisent une partie au réalisme plus cru, centrée sur des opprimés. Il n'y a pas de règle stricte sur comment bien choisir

otre position. Celle-ci est supposée être un élément créatif du jeu. Faites le choix qui vous semble le plus adapté pour vous, comme pour le reste du groupe. Si vous hésitez sur la position à adopter, consultez les autres joueurs.

En tant que joueur, si vous vissez une certaine position, demandez au MJ ce que vous pourriez faire pour l'atteindre, ou demandez-lui de clarifier la situation afin d'expliquer son choix.

*“Est-ce que c'est risqué ? Je croyais que ce serait plutôt contrôlé. Je sais que ce barman est supposé être un vieux vautour coriace, mais il n'est pas vraiment une menace pour moi, pas vrai ?”*

*“Non, je pense que le danger vient de la situation. Tu te trouves au beau milieu de la salle, à la vue de tous, à réclamer au barman l'argent de la protection qu'il est censé verser aux Broyeurs. Qui sait si l'un des clients ne va pas décider de s'interposer pour jouer les héros, ou pour se mettre les Broyeurs à la bonne ? C'est une situation instable. Peut-être que si tu avais confronté ce type à l'écart, ta position aurait pu être contrôlé. Tout comme si tu étais accompagné du reste du gang, afin de te livrer à une démonstration de force devant tout le monde.”*

En tant que MJ, vous avez le dernier mot sur la position d'un jet, mais veillez à expliquer et clarifier les choses si besoin, en particulier au début. En discutant de la position (et de la façon dont elle pourrait s'améliorer ou empirer) vous aiderez les joueurs à se faire une meilleure représentation mentale de la situation dans la fiction, ce qui les aidera à s'accorder sur le ton à adopter pour la partie.

Cela vous permettra aussi d'établir des précédents qui alimenteront les futures décisions des joueurs. *“Ah, nous voilà devant un jet contrôlé de Côtoyer, une fois que vous les avez réglés de ce banquet et qu'ils se rendent compte à quel point vous êtes sympathiques. C'est noté.”*

## 4. LE MJ FIXE LE DEGRÉ D’EFFET

Le MJ évalue le degré d'effet probable de l'action, compte tenu des facteurs situationnels. Le degré d'effet indique la portée de cette action : a-t-elle un effet **limité**, **normal** ou **important** ? Le degré d'effet est exposé en détails dans la prochaine section, à partir de la page 24.

*Les choix du MJ concernant le degré d'effet et la position peuvent être lourdement influencés par les choix du joueur en ce qui concerne sa valeur d'action. Si un joueur veut se faire un nouvel ami en démolissant quelque chose — eh bien... peut-être que c'est possible, mais le MJ serait inspiré de considérer qu'il s'agit d'un jet désespéré, qui produira probablement un effet limité. Un jet de Côtoyer serait bien plus adapté. Les joueurs sont toujours libres de choisir l'action qu'ils effectuent mais cela ne signifie pas que toutes les actions sont également risquées ou efficaces.*

## 5. AJOUTEZ DES DÉS SUPPLÉMENTAIRES

En général, il est possible d'obtenir deux dés supplémentaires pour un jet d'action (certaines capacités spéciales peuvent apporter davantage de dés supplémentaires).

Obtenir l'**aide** d'un coéquipier octroie un dé supplémentaire. Le coéquipier gagne alors 1 point de stress, explique comment il aide et confère +1 dé. Voir **Coopération**, page 134.

Afin d'obtenir un autre dé supplémentaire, il est possible soit de se **dépasser** (et de gagner au passage 2 points de stress) soit d'accepter un **Pacte avec le Diable**. Il n'est pas possible de cumuler les deux bonus : c'est soit l'un, soit l'autre.

## LE PACTE AVEC LE DIABLE

Les PJ dans *Blades in the Dark* sont des gredins intrépides enfermés dans une spirale autodestructrice : ils n'agissent pas toujours en ayant en tête leur propre intérêt. Pour refléter cela, le MJ ou n'importe quel autre joueur peut octroyer un dé supplémentaire si le PJ accepte de passer un Pacte avec le Diable. Quelques Pactes avec le Diable fréquents sont listés ci-après :

- ◆ Dommages collatéraux ou involontaires ;
- ◆ Dépenser de l'argent ou sacrifier un objet de son équipement ;
- ◆ Trahir un ami ou un être cher ;
- ◆ Offenser ou mettre en colère une faction ;
- ◆ Démarrer et/ou cocher les segments d'un compteur représentant un problème ;
- ◆ Gagner du raffut à cause d'indices ou de témoins ;
- ◆ Subir une blessure.

Le Pacte avec le Diable prend effet quel que soit le résultat du jet de dé. Le PJ passe le pacte, en paie le prix et obtient le dé supplémentaire. Toutes les situation n'offrent pas un Pacte avec le Diable intéressant. Si l'un d'entre eux ne produit pas d'effet immédiatement, c'est également acceptable.

*“Je sais que notre gang est une bande de sauvages — si nous prenons le risque de les laisser seuls avec les otages, qui sait ce qu'ils leur feront subir. Je vais donc les confronter pour leur Commander de ne pas les toucher avec leurs sales pattes.”*

*“Oooh, j'ai une idée de Pacte avec le Diable. Tu peux gagner +1 dé, mais en allant trop loin dans ton intimidation et tes menaces cette fois-ci. J'entame un nouveau compteur de 4 segments appelé... ‘Le Gang Riposte’ en cochant tout de suite trois segments. Si tu les asticote de nouveau, tu risques de te frotter de trop près à leur sauvagerie.”*

*“Parfait. J'adore ça ! Peut-être que je consacrerais mon temps mort à essayer d'effacer un segment de ce compteur...”*

Certains joueurs aiment à se montrer un peu pointilleux ou créatifs dans leurs Pactes avec le Diable, en les détournant afin de modifier une situation, faire émerger quelque chose de neuf dans le cours du récit, ou mettre en avant les faiblesses d'un personnage.

*“L'une des personnes présentes est un membre de ton ancienne unité — celui que tu avais laissé pour mort.”*

*“L'un des cultistes développe soudain une obsession pour toi.”*

*“Ton personnage ne s'en rend pas compte, mais l'un des navires à quai auxquels vous mettez le feu s'avère être le rafiot avec lequel ton vieil oncle pêche les anguilles.”*

*“Si vous passez autant de temps dans ce repaire de trafiquants de drogue... il me paraît logique que vous commenciez à en consommer vous-même, n'est-ce pas ?”*

Si vos joueurs n'apprécient pas trop ce genre de tour de passe-passe narratif, n'insistez pas trop. C'est amusant pour certains, moins pour d'autres.

Un joueur passe toujours librement un Pacte avec le Diable. Si le choix proposé ne lui plaît pas, il n'a qu'à le rejeter. Il peut même faire des propositions afin de le modifier et accepter de pactiser. Autrement, il peut toujours choisir de se dépasser et obtenir ainsi ce dé supplémentaire.

Le cas échéant, le MJ a le dernier mot sur la validité d'un Pacte avec le Diable.

## 6. LANCER DE DÉS ET RÉSULTAT

Une fois que l'objectif, la valeur d'action, la position et l'effet ont été établis, les dés supplémentaires sont ajoutés, puis le joueur lance les dés afin de déterminer le résultat. (Voir l'ensemble des résultats possibles selon les positions, page suivante).

Le jet d'action fait la plus grosse partie du travail pour vous, il vous indique comment le personnage s'en sort ainsi que la gravité des conséquences le touchant. Il peut réussir son action sans la moindre conséquence négative (sur un 6), il peut réussir mais subir au passage des conséquences (sur un 4 ou 5), ou la situation peut mal tourner pour lui (de 1 à 3).

Sur un résultat de 1 à 3, c'est au MJ de décider si l'action du PJ a le moindre effet, ou s'il parvient même à accomplir son action. En général, l'action échoue complètement, mais dans certaines circonstances, il peut être logique ou plus intéressant pour la fiction que l'action ait un effet, y compris sur un résultat de 1 à 3.

*Oskarr COMMUNIE avec l'entité démoniaque qu'il a découvert dans la soute secrète du navire de chasse au léviathan. Il obtient un résultat de 1 – 3 sur son jet. Le MJ pourrait annoncer qu'Oskarr a échoué à Communier avec la puissance démoniaque, et que le contre coup de son échec désespéré se manifeste sous la forme de dégâts psychiques, de degré 3. Mais il serait bien plus intéressant que la communion se fasse, mais que l'esprit d'Oskarr soit confronté à cette horrible entité sans aucun filtre. Oskarr entre donc en contact avec l'effroyable volonté de cette antique créature, pour être aussitôt submergé par sa folie corruptrice. Il subit 3 dégâts psychiques, bien entendu, mais il entame également un nouveau compteur de 6 segments : "Se débarrasser de ces visions cauchemardesques."*

Chacune des listes de résultats 4/5 et 1-3 suggère des **conséquences** pour le personnage. Plus la position est mauvaise, plus les conséquences sont critiques. Le MJ peut infliger une ou plusieurs de ces conséquences, selon les circonstances du jet d'action. Les PJs ont la capacité d'éviter ou de limiter le degré de gravité des conséquences qu'ils subissent en y **résistant**. Rendez-vous à la page 32 pour plus de détails sur la résistance.

Lorsque vous racontez l'action après le lancer du dé, le MJ et le joueur collaborent afin de narrer ce qu'il se passe dans la fiction. Raconte-nous comment tu sautes sur le toit de l'autre côté. *Raconte-nous à quoi ressemble ton style de combat lorsque tu affrontes le duelliste. Raconte-nous ce que tu dis à l'Inspectrice pour la convaincre. En retour, le MJ décrira comment elle réagit.*

## RÉSUMÉ DU JET D'ACTION

- ◆ Un joueur ou le MJ demande un jet de dés. Faites un **jet d'action** lorsque le personnage effectue une action dangereuse ou une action qui peut lui occasionner des ennuis.
- ◆ Le joueur choisit la **valeur d'action** à lancer. Choisissez l'action qui correspond à ce que le personnage réalise dans la fiction.
- ◆ Le MJ détermine la **position** et le **degré d'effet** de l'action. Ce choix est fortement influencé par l'action choisie par le joueur.
- ◆ Ajoutez jusqu'à deux dés supplémentaires. 1) Si un coéquipier **aide** le PJ. 2) Si le PJ **se dépasse** (et gagne 2 points de stress) ou accepte un **Pacte avec le Diable**.
- ◆ Lancez le groupement de dés et déterminez le résultat. Les joueurs et le MJ racontent ensemble ce qui se déroule dans la fiction. Le MJ a le dernier mot sur ce qui se passe et annonce des conséquences telles qu'exigées par la position et le résultat du jet de dés.

## JET D'ACTION

- ◆ 1 dé pour chaque point dans la valeur d'**ACTION**.
- ◆ +1 dé si le PJ est **AIDÉ**.
- ◆ +1 dé si le PJ se dépasse – ou – si le PJ accepte un **PACTE AVEC LE DIABLE**.

### CONTRÔLÉE

*Vous agissez sur votre terrain ou vous exploitez un avantage qui vous assure la supériorité.*

**CRITIQUE** : vous réussissez et bénéficiez même d'un effet accru.

**6** : vous réussissez à faire ce que vous voulez.

**4/5** : vous hésitez. Vous pouvez soit battre en retraite puis tenter une approche différente, soit persévérer mais en subissant une conséquence mineure – une **complication mineure** se produit, vous n'obtenez qu'un **effet réduit**, vous subissez une **blessure mineure** ou vous vous retrouvez dans une position **risquée**.

**1-3** : vous échouez. Vous pouvez soit persévérer en saisissant une opportunité **risquée**, soit battre en retraite et essayer une approche différente.

### RISQUÉE

*Vous vous battez à armes égales, vous agissez sous le feu ennemi ou vous prenez un risque.*

**CRITIQUE** : vous réussissez et bénéficiez même d'un effet accru.

**6** : vous réussissez à faire ce que vous voulez.

**4/5** : vous réussissez mais vous subissez une conséquence – une complication se produit, vous n'obtenez qu'un **effet réduit**, vous subissez une **blessure** ou vous vous retrouvez dans une position **désespérée**.

**1-3** : les choses tournent mal. Vous subissez une **blessure**, une **complication** se produit, vous vous retrouvez dans une position **désespérée** ou vous **perdez cette opportunité**.

### DÉSESPÉRÉE

*Vous visez plus haut que votre niveau, vous êtes dans la mouise.*

**CRITIQUE** : vous réussissez et bénéficiez même d'un effet accru.

**6** : vous réussissez à faire ce que vous voulez.

**4/5** : vous réussissez mais vous subissez une conséquence – une **sérieuse complication** se produit, vous n'obtenez qu'un **effet réduit** ou vous subissez une **blessure grave**.

**1-3** : le pire se produit. Vous subissez une **blessure grave**, une **sérieuse complication** se produit ou vous **perdez cette opportunité**.

## LA DOUBLE FINALITÉ DES JETS DE DÉS

Comme les PNJ ne font pas de jet de dés pour leurs propres actions, un jet d'action possède une double finalité : il résout l'action du PJ ainsi que celle de tous les PNJ impliqués. Un seul lancer de dés indique comment ces actions interagissent et quelles conséquences en résultent. Sur un 6, le PJ l'emporte et obtient son effet. Sur un 4/5, c'est un peu des deux : le PJ et le PNJ obtiennent tous les deux leur effet. Sur un 1-3, le PNJ l'emporte et obtient son effet comme une conséquence sur le PJ.

# EFFET

Dans *Blades in the Dark*, les PJ atteignent leurs objectifs en accomplissant des actions et en se confrontant aux conséquences de leurs actes. Cependant, combien d'actions faut-il accomplir afin d'atteindre un objectif particulier ? Cela dépend du degré d'effet des actions. Le MJ évalue le degré d'effet à l'aide des catégories ci-dessous. Quelle catégorie correspond le mieux à l'action présente ? Limité, normal ou important ? Chaque degré d'effet précise les questions auxquelles il faut répondre au sujet de cet effet, ainsi que le nombre de segments à cocher si un compteur de progression est concerné par l'action.

EFFETS	COCHES
<b>IMPORTANT</b>	<i>Vous obtenez plus que prévu. Comment se manifeste ce surplus de réussite ? Quels sont les avantages supplémentaires dont vous bénéficiez ?</i> <b>3</b>
<b>NORMAL</b>	<i>Vous obtenez ce qui est normalement attendu d'une telle action. Est-ce suffisant ou reste-t-il encore beaucoup à accomplir ?</i> <b>2</b>
<b>LIMITÉ</b>	<i>Vous obtenez un effet partiel ou diminué. Comment se traduit cette insuffisance, ce manque de réussite ? Quel effort reste-t-il à accomplir pour atteindre l'objectif ?</i> <b>1</b>

## FACTEURS D'ÉVALUATION

Afin d'apprécier le degré d'effet, le MJ se fie d'abord à son intuition et à la situation donnée. Ensuite, au besoin, il évalue trois facteurs qui peuvent modifier le degré d'effet : la **puissance**, l'**échelle** et la **qualité**. Si le PJ dispose d'un avantage ou d'un désavantage dans un facteur donné, le MJ peut attribuer respectivement un degré d'effet d'une catégorie supérieure ou inférieure.

### PIUSSANCE

Le facteur de puissance prend en compte les faiblesses particulières, le fait de prendre son temps ou de prendre un risque plus élevé, ou encore l'influence des pouvoirs ésotériques. La décharge électrique d'un crochet à éclairs est puissante contre un fantôme. Les pouvoirs surnaturels d'un fantôme sont puissants contre un humain. Un espion se trouve dans une situation plus avantageuse lorsque toutes les lumières sont éteintes et qu'il se déplace dans les ténèbres.

### QUALITÉ/RANG

La qualité représente l'efficacité des outils, des armes ou des autres ressources, habituellement résumée par le rang. Les **objets de qualité** apportent un bonus de +1 en qualité. Ce bonus se cumule avec celui du rang.

*Arlyn est en train de crocheter la serrure d'une planque occupée par le Cercle de Flammes. Sa bande est de rang I et elle a des passe-partout de qualité, aussi est-elle en réalité de rang II. Le Cercle est de rang III. Arlyn étant surclassée en qualité, son effet sur la serrure sera limité.*

## ÉCHELLE

L'échelle représente le nombre d'adversaires, la surface d'une zone à couvrir, la portée l'influence, etc. Une plus grande échelle peut être un avantage ou un désavantage selon la situation. En combat, plus il y a de gens armés, mieux c'est ; à l'inverse, en cas d'infiltration discrète, un trop grand nombre d'individus constitue un obstacle.

Lorsqu'on prend en compte les facteurs, le degré d'effet peut être réduit en dessous d'un niveau limité, ce qui se traduit par un **effet nul**, ou augmenté au-delà d'un niveau important, ce qui se traduit par un **effet extrême**.

Si la capacité spéciale d'un PJ donne « +1 effet », elle est prise en compte après que le MJ a évalué le degré d'effet. Par exemple, si vous vous retrouvez avec un effet nul, le bonus de +1 de la capacité garde du corps de votre **ÉCORCHEUR** vous fait remonter à un effet limité.

N'oubliez pas qu'un PJ peut **se dépasser** (et prendre 2 points de stress) pour obtenir +1 effet sur son action. Voir page 13.

Vous trouverez le tableau d'exemples de facteurs dans la section **Magnitude**, page 220. Chaque facteur ne s'applique pas toujours à chaque situation. Vous n'avez pas non plus besoin de tenir une comptabilité exacte à chaque fois. Utilisez les facteurs pour vous aider à prendre une décision – ne vous sentez pas pour autant contraint.

## FACTEURS DOMINANTS

Si l'un des facteurs surpassé de loin les autres, alors le camp qui dispose de cet avantage domine la situation. Peu importe que vous possédiez une épée de qualité et un effet supplémentaire si vous tentez d'affronter vingt adversaires à la fois. Leur échelle domine le combat et ne vous laisse qu'un effet très limité, voire plus aucun effet. Le même principe s'applique aux actions “impossibles.”

*Una cherche à abattre une tour de guet en pierre que les Clous d'Argent utilisent comme repaire. Elle déclare, “J'abats ma masse sur la tour pour la Démolir, en la fracassant pierre par pierre. Ha ! J'obtiens un critique ! Effe...t important !” Bien entendu, c'est impossible. Personne ne peut parvenir à abattre une tour de pierre avec une masse. L'idée même est stupide, comme de dire que vous sautez par-dessus la lune. Mais cela est également codifié par les facteurs d'effets. La tour est dominante à la fois en qualité, en échelle et en puissance. Donc à moins que ces facteurs ne soient contrés d'une manière ou d'une autre, le degré d'effet d'Una sera de zéro, et ce avant même qu'elle n'ait commencé à tenter quoi que ce soit. Peu importe la caractéristique sur laquelle elle base son jet d'action, celui-ci sera sans effet. Ce concept devient utile lorsque vous évaluez des situations très difficiles (mais tout de même surmontables).*

*Imaginons qu'à la place d'une tour, Una soit confrontée à un démon. Elle souhaite le Combattre, en utilisant son épée et sa dague. C'est exactement comme tenter d'abattre une tour avec une masse. Même sur un critique le MJ lui dira, “Tu parviens à asséner un terrible coup sur le crâne de la créature, mais tu n'y laisse pas la moindre marque et tes bras sont engourdis par l'impact de l'acier sur son cuir écailleux.” En d'autres termes, cela n'a aucun effet ! (Sur un résultat de 1 - 3, le MJ pourrait dire, “La créature t'arrache ton épée des mains d'une pichenette, semblable à un étau son effroyable poigne t'enserre,*

*puis te brise l'échine.” Sérieusement. Ne vous frottez pas aux démons).*

*Mais cette situation n'est pas entièrement désespérée. Il existe certainement un moyen efficace d'affronter un démon. C'est là que les facteurs d'effets peuvent vous aider à comprendre la situation. Si le démon est dominant en qualité, en échelle et en puissance, alors les PJ peuvent tenter de comprendre ces facteurs, puis passer à l'action pour les surmonter. Le démon est-il vulnérable à quelque chose en particulier ? Ils pourront se servir de cet élément pour lui retirer sa puissance (et s'accaparer cet avantage). Quelle est son échelle ? Peut-être peuvent-ils mieux l'affronter après avoir appelé des renforts. Etc.*

*Les facteurs d'effets sont un moyen de codifier la situation par le biais de quelques facteurs clés qui permettent d'évoquer plus facilement ce qui doit être ajusté afin d'obtenir l'effet désiré.*

## ÉCHANGER POSITION ET EFFET

Une fois que les facteurs ont été pris en compte et que le MJ a annoncé le degré d'effet, un joueur peut vouloir échanger sa position contre un effet différent, et vice versa. Par exemple, si le PJ fait un jet risqué avec un effet standard (ce qui correspond au cas le plus fréquent), il peut vouloir tirer sur la corde afin d'avoir un effet plus important au prix d'une position désespérée.

Un tel échange n'est pas inclus dans les facteurs d'effet parce qu'il ne s'agit pas d'un élément que le MJ doit apprécier lors de l'établissement du degré d'effet. Néanmoins, une fois que le degré a été fixé, le MJ peut toujours proposer au joueur cet échange si la situation le justifie.

PJ : « *Je Rôde pour traverser la cour et saute par-dessus le mur, me cachant dans l'ombre près du quai du canal et de la gondole de Lyssa.* »

MJ : « *Je ne pense pas que tu puisses traverser en une seule fois. La cour est grande. Sa taille (son échelle) est donc un facteur ici et ton effet serait limité. Disons que tu peux traverser à mi-chemin avec cette action, puis tu devras Rôder pour traverser l'autre moitié (et passer le reste des gardes là-bas) pour atteindre l'autre côté.* »

PJ : « *Je n'avais pas réalisé que c'était si loin. Hum, d'accord, et si j'allais aussi vite que possible. Est-ce que je peux faire tout le chemin si je fais un jet désespéré ?* »

MJ : « *Oui, ça me semble bien !* »

## LES EFFETS DANS LA FICTION

Les effets ne consistent pas uniquement en un degré et une série de coches dans un compteur de progression. Après chaque jet d'action, lorsque vous décrivez le résultat, vous devez répondre aux questions d'effet en racontant ce qui se produit “à l'écran.” Les réponses à ces questions renseigneront le groupe sur l'évolution de la situation, en créant ainsi un pont naturel vers leurs prochaines actions.

Pour une action simple, c'est le degré d'effet qui détermine le résultat. Parvenez-vous à atteindre votre objectif partiellement, pleinement ou avec un effet important ? Mais pour un obstacle plus complexe, le MJ peut créer un compteur de progression qui lui permet de suivre les efforts accomplis afin de le surmonter. Le nombre de coches ajoutées dans le compteur dépend du degré d'effet de votre action, mais aussi des facteurs impliqués. Une fois le compteur complété, l'obstacle est surmonté. Voir **Compteurs de Progression**, page 15.

*Par exemple, si un joueur annonce “Je le bouscule et je m’enfuis,” cela peut être une action simple. Celle-ci aura un effet limité, normal, ou important sur l’ennemi, qui produira une nouvelle situation. L’ennemi pourrait être ralenti (limité), renversé et en retard pour vous poursuivre (normal), voire blessé par une puissante projection (important) — selon les facteurs en jeu.*

*Si le joueur annonce, “Je sors mon couteau pour me battre à mort avec ce type,” cela peut être un obstacle plus complexe. Le MJ crée un compteur pour le degré de menace posé par le voyou, puis plusieurs jets d’action sont réalisés pour résoudre le combat, en ajoutant des coches en fonction du degré d’effet (et en affrontant les risques et conséquences induites de chacun des résultats successifs).*

Suivez votre instinct et utilisez des obstacles simples ou complexes comme vous le souhaitez, à chaque instant de la partie. Il n’existe pas de règle immuable sur ce qui soit considérée comme “simple” ou “complexe.”

## POURQUOI PROCÉDER AINSI

Vous devez apprécier les effets pour mieux définir les attentes et clarifier la situation dans la fiction, afin que tout le monde soit sur le même plan.

*Tu es aux prises avec le tueur à gages de la Ruche, lame contre lame. Est-ce que tu veux lui infliger une blessure mortelle, ou une simple estafilade ? Pourquoi possèdes-tu cet effet ? Comment les choses pourraient mal tourner ? Comment pourraient-elles s’améliorer ?*

En évaluant et en décrivant les effets dans la fiction, vous permettez aux joueurs de suivre les progrès qu’ils réalisent et les risques qu’ils prennent. En comprenant ces effets, le groupe peut déduire le nombre d’actions (et de risques de conséquences) qu’il lui faudra accumuler pour atteindre ses objectifs. Peut-être qu’asséner une estafilade est tout ce dont vous avez besoin pour vous faire respecter. Ou peut-être qu’il vous faudra aller jusqu’à tuer votre adversaire. À la suite de chaque cycle d’action, d’effet et de conséquence, les joueurs savent où ils se situent, et peuvent donc faire des choix éclairés par la suite.

Si vous avez déjà joué à d’autres jeux de rôle ou même jeux vidéo, vous êtes certainement familier du concept de “points de vie” pour un personnage ou de barre de vie pour un combat contre un boss. Le système d’effets de Blades in the Dark reprend cette mécanique de jeu, mais d’une manière plus abstraite pouvant s’adapter à n’importe quel type de situation, depuis le combat jusqu’aux interactions sociales, en passant par les investigations, les pouvoirs mystiques, l’infiltration, etc ! Chaque action possède un effet explicite que tous les joueurs peuvent comprendre — soit vous résolvez la situation actuelle afin de passer à la suivante, soit vous progressez par étapes vers votre objectif actuel.

## CONSÉQUENCES

On appelle **conséquence** l’effet d’un ennemi ou d’une situation dangereuse que subit un PJ. Les conséquences sont intimement liées aux effets. Les PJ ont un effet sur le monde qui les entoure et, en retour, ils en subissent les conséquences à la mesure des risques qu’ils encourrent. Voyez page 30 pour plus de détails sur les conséquences et comment elles impactent les personnages joueurs.



# ÉTABLIR LA POSITION ET L'EFFET

Le MJ définit la position et l'effet d'un jet d'action au même moment, après que le joueur a annoncé ce qu'il fait et qu'il a choisi son action. En général, la combinaison la plus fréquente est **position risquée / effet normal**, modifiée par l'action utilisée, la force de l'opposition et les facteurs d'effet.

Lors de vos premières parties, il est probable que vous suiviez ce processus avec quelques hésitations, mais après un peu de pratique, vous devriez être capable de déterminer aussi bien la position que l'effet en fonctionnant “à l'instinct” pour ensuite les adapter en fonction des capacités spéciales d'un PJ ou d'autres éléments à prendre en considération selon les cas.

Définir de manière indépendante la position et l'effet offre neuf combinaisons possibles, ce qui permet de retrancrire un large éventail de circonstances fictives.

*Par exemple, si un PJ isolé fait face à un petit gang hostile, la situation peut être :*

- ◆ *le PJ combat le gang directement, se précipite dans la mêlée et taille en pièces ses adversaires (COMBATTRE). Dans ce cas, la force supérieure du gang adverse fragilise sa position car le risque est plus grand, et la taille du gang réduit son effet (Désespérée / Limité) ;*
- ◆ *le PJ combat le gang depuis un goulet d'étranglement, comme une ruelle étroite, où ses effectifs ne peuvent pas le submerger. Il n'est pas menacé par plusieurs individus à la fois et le risque est similaire à celui d'un combat individuel, mais il y a encore beaucoup d'ennemis à affronter. L'effet est donc réduit (Risqueuse / Limité) ;*
- ◆ *le PJ ne se bat pas contre le gang mais préfère se frayer un chemin pour les éviter et s'échapper. Il est toujours sous la menace de nombreuses attaques ennemis, donc sa position est fragile, mais tant que la configuration du terrain ne comprend pas de portes fermées et que le gang ne peut pas facilement l'encercler, l'effet de sa fuite n'est pas réduit (Désespérée / Normal) ;*
- ◆ *dans la même situation, s'il a un moyen pour s'échapper immédiatement (comme sauter sur un chariot roulant à grande vitesse), alors son effet peut même être augmenté (Désespérée / Important) ;*
- ◆ *le gang n'a pas conscience de la présence du PJ. Le PJ se trouve sur un toit voisin et s'est installé de sorte qu'il est capable de faire feu avec précision. Il tire sur l'un des membres du gang. Leur plus grand nombre n'est pas ici un facteur, donc l'effet n'est pas réduit. De plus, il n'est pas immédiatement en danger (Contrôlée / Important) ;*
- ◆ *dans la même situation, peut-être qu'il veut tirer une salve sur tout le gang, auquel cas l'échelle s'applique (Contrôlée / Limité) ;*
- ◆ *au contraire, si le gang est sur ses gardes, sa position est plus dangereuse (Risqueuse / Important) ;*
- ◆ *si le gang est alerté de la présence d'un tireur isolé, alors l'effet peut être réduit davantage, car ils se sont dispersés et se cachent (Risqueuse / Limitée) ;*
- ◆ *enfin, si le gang est capable d'effectuer un tir de couverture pendant qu'ils se replient dans un lieu sûr, les choses sont encore pires (Désespérée / Limité).*

# CONSÉQUENCES ET BLESSURES

Les actions ennemis, de mauvaises circonstances ou le résultat d'un jet de dé peuvent avoir des conséquences sur un PJ. Il en existe cinq types (listés ci-contre).

Une circonstance donnée peut occasionner une ou plusieurs conséquences, selon la situation. Le MJ détermine les conséquences, en se basant sur la fiction, sur le style et le ton établis par la table de jeu.

## **EFFET RÉDUIT**

### **COMPLICATION**

### **OCCASION PERDUE**

### **POSITION QUI EMPIRE**

### **BLESSURE**

## **EFFET RÉDUIT**

Cette conséquence représente une mauvaise performance. L'action du PJ n'est pas aussi efficace qu'attendu. Tu l'as frappé mais ce n'est qu'une blessure superficielle. Elle accepte la fausse invitation mais elle gardera un œil sur toi toute la nuit. Vous pouvez escalader le mur, mais c'est lent, vous n'êtes qu'à mi-chemin. Cette conséquence réduit essentiellement le degré d'effet de l'action du PJ d'un cran une fois que tous les autres facteurs ont été pris en compte.

## **COMPLICATION**

Cette conséquence représente des problèmes, un danger croissant ou une nouvelle menace. Le MJ peut introduire un problème immédiat qui résulte de l'action : la pièce prend feu, votre adversaire vous désarme, la bande gagne +1 raffut à cause d'indices ou de témoins, vous perdez les bonnes grâces d'une faction, la cible s'enfuit et désormais vous devez lui courir après, les renforts arrivent, etc.

En lieu et place, le MJ peut également cocher un compteur en tant que complication. Peut-être y-a-t-il un compteur pour le niveau d'alerte des gardes du manoir. Peut-être que le MJ peut créer un nouveau compteur pour la suspicion des nobles de ce bal masqué et en cocher un segment. Une complication mineure qui empire coche un segment tandis qu'une complication standard en coche deux.

Une complication majeure est plus grave : les renforts vous encerclent et vous prennent au piège, la pièce prend feu et les poutres qui tombent du plafond bloquent la porte, votre arme se brise, la bande gagne +2 raffut, la cible s'échappe hors de vue, etc. Une complication majeure coche trois segments d'un compteur.

Le MJ n'inflige jamais de complication qui annulerait la réussite d'un jet. Si un PJ tente d'acculer un ennemi et obtient un 4/5, le MJ ne peut pas annoncer que l'ennemi s'échappe. Le jet du joueur est réussi, donc l'ennemi est bel et bien dos au mur. Par contre, peut-être que le PJ doit en venir aux mains pour le capturer et durant la lutte, l'adversaire saisit son arme.

## **OCCASION PERDUE**

Cette conséquence représente l'évolution de la situation. Le PJ avait l'opportunité d'atteindre son objectif, mais celle-ci s'éloigne. Pour réessayer, il faut user d'une nouvelle approche – en général une nouvelle forme d'action ou un changement de circonstances. Par exemple, peut-être que vous combattez avec votre adversaire pour le piéger sur le balcon, mais il esquive votre feinte et saute hors de portée. Désormais, si vous voulez le piéger, vous devrez essayer d'une autre façon – peut-être en l'influencant avec votre charme espiègle.

## POSITION QUI EMPIRE

Cette conséquence représente une perte de contrôle sur la situation : l'action vous amène dans une position plus dangereuse. Peut-être que vous parvenez à sauter jusqu'au prochain toit mais vous vous retrouvez suspendu du bout des doigts. Le PJ n'a pas échoué, mais n'a pas encore réussi non plus. Il peut réessayer en relançant un jet avec sa nouvelle position moins favorable. C'est une bonne conséquence à choisir pour montrer la tension grandissante. Une position peut passer de contrôlée à risquée, puis de risquée à désespérée, au fur et à mesure que l'action se déroule et que le PJ s'enfonce dans les problèmes de plus en plus profondément.

## BLESSURE

Cette conséquence représente un handicap durable (ou le décès). Lorsque un PJ subit une blessure, il note le type de blessure qu'il a reçu sur sa feuille de personnage dans la rangée appropriée au degré de blessure. S'il subit une **blessure mineure**, il l'inscrit dans la rangée du bas. S'il subit une **blessure modérée**, il l'inscrit dans la ligne du milieu. S'il subit une **blessure grave**, il l'inscrit dans la rangée du haut. (Voir ci-dessous des exemples de blessures.)

Le personnage subit la pénalité indiquée en fin de rangée dès lors qu'une des blessures inscrites sur cette rangée s'applique à la présente situation. Ainsi, si le PJ a « Épuisé » et « Rossé » dans la rangée du bas, il subit un effet réduit s'il essaie de fuir les hommes du guet. Lorsqu'il est handicapé par une blessure dans la rangée du haut (blessure grave, niveau 3), son personnage est hors de combat et ne peut rien faire à moins d'avoir l'aide de quelqu'un d'autre ou de se dépasser pour accomplir l'action.

Si le joueur doit noter un niveau de blessure, mais que la rangée est déjà remplie, la blessure passe à la rangée suivante du dessus. Ainsi, s'il subit une blessure modérée (niveau 2) mais qu'il n'a pas d'espace vide sur la deuxième rangée, il note à la place une blessure grave (niveau 3). S'il n'a pas la place sur la rangée du haut mais qu'il doit y noter une blessure, son personnage subit une conséquence catastrophique et permanente (selon les circonstances : perte d'un membre, décès brutal, etc.).

<b>BLESSURE</b>		<b>BESOIN D'AIDE</b>
<b>3</b>	<i>Jambe droite brisée</i>	
<b>2</b>		<b>-1D</b>
<b>1</b>	<i>Épuisé</i>	<i>Rossé</i>
		<b>EFFET RÉDUIT</b>

*Ce personnage a subi trois blessures : une de niveau 3 (« Jambe droite brisée ») et deux de niveau 1 (« Rossé » et « Épuisé »). S'il subit une autre blessure de niveau 1, elle passera au niveau 2 (blessure modérée). S'il subit une autre blessure de niveau 3, elle passera au niveau 4 (blessure fatale).*

## EXEMPLES DE BLESSURES

**Fatale (4):** Électrocuted, Noyé, Poignardé en plein cœur.

**Grave (3):** Empalé, Jambe cassée, Blessure par balle au torse, Gravement brûlé, Terrifié.

**Modérée (2):** Éreinté, Entaille profonde au bras, Commotion cérébrale, Paniqué, Séduit.

**Mineure (1):** Rossé, Épuisé, Distrait, Effrayé, Confus.

Des blessures comme « Épuisé » ou « Éreinté » sont des conséquences pertinentes lorsqu'il n'y a rien qui vienne menacer un PJ. Par exemple, il peut subir une telle blessure après avoir passé toute la nuit à étudier de vieux livres, à rechercher des indices sur les faiblesses de son ennemi.

# RÉSISTANCE ET ARMURE

Lorsque un PJ refuse de subir une conséquence qu'il devrait subir, il peut choisir d'y résister. Il suffit de dire plus ou moins au MJ : « Non, je ne pense pas. J'y résiste. » Résister réussit toujours, c'est automatique : le MJ indique simplement si la conséquence est seulement réduite en sévérité ou si elle est évitée complètement. Ensuite, le PJ fait un **jet de résistance** pour voir combien de points de stress le personnage gagne comme prix de sa résistance.

Le jet se fait en utilisant l'une des **caractéristiques** du personnage (**PERSPICACITÉ**, **PROUESSE** ou **DÉTERMINATION**). Le MJ détermine la caractéristique en fonction de la nature des conséquences subies :

- ◆ **PERSPICACITÉ** : conséquences liées à la tromperie ou à la compréhension ;
- ◆ **PROUESSE** : conséquences liées à l'effort physique ou à une blessure ;
- ◆ **DÉTERMINATION** : conséquences liées à l'effort mental ou à la volonté.

Lorsque le PJ résiste, il gagne **6 points de stress moins le résultat du dé le plus élevé du jet de résistance**. Donc, s'il obtient un 4, il gagne 2 points de stress. S'il obtient un 6, il ne gagne aucun point de stress. S'il obtient un résultat Critique, il efface 1 point de stress.

*Le personnage d'Ian, Silas, est en train de COMBATTRE désespérément plusieurs duelistes des Écharpes Rouges et l'un d'entre eux porte un coup d'épée avec succès. Comme la position était désespérée, le MJ inflige une blessure grave (éventuellement modifiée par d'autres facteurs). Le MJ indique à Ian de noter une blessure niveau 3 « Tripes perforées » sur sa feuille de personnage. Mais Ian décide à la place de résister. Le MJ lui précise qu'il peut réduire la blessure d'un niveau s'il y résiste. Ian lance 3 dés pour la caractéristique PROUESSE de Silas et obtient comme meilleur résultat un 5. Cillien gagne 1 stress et la blessure est réduite au niveau 2 « Entaille au bide ».*

En général, un jet de résistance **réduit le degré de gravité** d'une conséquence. Par exemple, si vous deviez subir une blessure fatale, un jet de résistance la transformera en blessure grave. Si vous avez eu une complication à laquelle vous résistez alors que vous vous faufiliez dans le manoir et que le MJ allait cocher trois segments du compteur « Alerte », il n'en cochera que deux (voire un seul).

**Il n'est possible d'effectuer qu'un seul jet pour chaque conséquence induite.**

Le MJ a également la possibilité de déclarer que le PJ **évite complètement** les conséquences. Par exemple, lors d'un combat à l'épée, la conséquence peut être d'être désarmé. S'il résiste, le MJ annonce que le PJ évite complètement cette conséquence : il garde son arme en main.

**En ajustant les conséquences qui sont réduites par rapport à celles qui sont évitées, le MJ établit le ton général de votre partie.** Pour un ton plus audacieux, la plupart des conséquences seront évitées en totalité. Pour un jeu plus difficile avec un semblant de réalisme cru, la plupart des conséquences seront seulement réduites.

Le MJ peut également faire subir plusieurs conséquences à la fois. Le joueur choisit alors celles auxquelles il veut résister (et fait un jet de dés pour chacune d'entre elles).

*« Elle te poignarde et saute du balcon. Tu subis une blessure de niveau 2 et tu perds l'occasion de l'attraper en te battant. »*

*« Je résiste à la perte de cette opportunité en la saisissant pendant qu'elle m'attaque. Elle peut me poignarder mais je ne veux pas la laisser s'échapper. »*

## JET DE RÉSISTANCE

◆ 1 dé pour chaque point de **CARACTÉRIQUE**.

**Vous réduisez ou évitez** (au choix du MJ) les effets de la conséquence.

**Vous gagnez 6 points de stress, moins le résultat du dé le plus élevé.**

**Critique : vous effacez 1 point de stress.**

Une fois que le PJ a décidé de résister à une conséquence et de lancer les dés, il subit le gain de stress indiqué. Il ne peut pas lancer les dés, découvrir combien de points de stress il gagne, puis décider finalement de ne pas résister.

## ARMURE

Si un PJ possède un type d'**armure** qui s'applique à la situation, il peut marquer la case d'armure pour réduire ou éviter une conséquence au lieu de faire un jet de résistance.

*Silas subit une blessure niveau 2 « Entaille au bide » et le combat n'est pas fini, alors Ian décide d'utiliser l'armure de Silas pour réduire la blessure. Il coche la case de son armure et la blessure est réduite au niveau 1 « Rossé ». Si Silas portait une armure lourde, il pourrait cocher une deuxième case d'armure et réduire davantage la blessure, jusqu'à l'annuler.*

Lorsqu'une case d'armure est cochée, elle ne peut pas être à nouveau utilisée. Les cases d'armures sont décochées lorsque la **charge** pour le coup à venir est déterminée par le PJ. Voir la section **Charge**, page 57.

## DÉCÈS

Un PJ peut mourir de plusieurs manières :

- ◆ subir une blessure fatale (niveau 4) et ne pas y résister. Le personnage meurt, soit que le joueur ait le sentiment que sa survie n'aurait pas de sens, soit qu'il lui semble juste que son personnage meure à cet instant ;
- ◆ devoir inscrire une blessure au niveau 3 alors que la ligne est déjà remplie. Le PJ subit alors une conséquence catastrophique, ce qui peut signifier une mort immédiate selon les circonstances.
- ◆ Quand un personnage meurt, son joueur a plusieurs options :
- ◆ il peut créer un nouveau personnage ;
- ◆ il peut « promouvoir » un des PNJ membres de la bande et à présent le jouer.
- ◆ vous pouvez convertir votre personnage dans le livret de personnage **Fantôme** pour qu'il poursuive l'aventure sous la forme d'un esprit. Un personnage fantôme peut lui-même devenir par la suite une **Coquille** ou un **Vampire**, au fil de la partie. Rendez-vous page 213 pour plus de détails sur les personnages spirites.

# JET DE CHANCE

Le jet de chance est un outil que le MJ peut utiliser pour éviter la responsabilité inhérente à une prise de décision, et ce de deux façons différentes :

**Lorsqu'il doit résoudre une situation dans laquelle les PJ ne sont pas directement impliqués et qu'il ne souhaite pas décider du résultat.**

*Les Lampistes attaquent les Écharpes Rouges. Quelle est l'issue du combat ? Le MJ fait un jet de chance pour les Lampistes et un autre pour les Écharpes Rouges. Les Lampistes obtiennent un bon résultat, tandis que les Écharpes Rouges obtiennent un effet limité. Le MJ décide que les Écharpes Rouges perdent ainsi leur planque de recel de drogue, mais qu'il compte quelques blessés dans les rangs des Lampistes à la suite de l'escarmouche.*

**Lorsque l'issue est incertaine** mais qu'aucun autre jet ne s'applique à la situation en question.

*En chapardant dans l'atelier d'un alchimiste, Nock est possédé par un esprit vengeur. Alors qu'il est en train de perdre le contrôle de son corps, Nock attrape une potion au hasard et la boit d'une traite. La décoction aura-t-elle un effet sur le fantôme ? Nock s'est-il juste empoisonné ? Qui sait ? Le MJ lance un jet de chance pour en connaître l'issue.*

Lorsque vous faites un jet de chance, vous pouvez utiliser **n'importe quelle valeur de trait** pour déterminer le groupement de dés.

- ◆ Lorsqu'une faction accomplit une action dont l'issue est incertaine, vous pouvez utiliser sa valeur de rang pour faire ce jet de chance.
- ◆ Lorsqu'un gang opère de façon indépendante, utilisez sa valeur de **qualité** pour faire ce jet de chance.
- ◆ Lorsqu'un pouvoir surnaturel se manifeste avec des résultats incertains, vous pouvez utiliser sa **puissance** pour faire ce jet de chance.
- ◆ Lorsqu'un PJ **recueille des informations**, vous pouvez faire un jet de chance en utilisant sa **valeur d'action** pour déterminer la quantité d'informations qu'il obtient.

Si aucun trait ne s'applique, lancez 1 dé de pure chance ou créez un groupement de dés (de un à quatre) en fonction de la situation. Si deux camps s'opposent directement, faites un jet de chance pour chaque camp afin de voir comment ils s'en sortent, puis évaluez le résultat de la situation en comparant les deux degrés de réussite.

Le jet de chance est aussi un bon outil pour aider le MJ à gérer les différents éléments en mouvement du monde. Parfois, un jet rapide est suffisant pour répondre à une question ou fournir une idée inspirante sur ce qui pourrait advenir par la suite.

Voici quelques autres exemples de jets de chance :

- ◆ les PJ déclenchent une guerre entre deux factions, puis les laissent s'entre-déchirer. Quelle est l'issue du conflit ? Est-ce que l'un ou l'autre camp domine ? Sont-ils tous les deux vulnérables à la suite de leur affrontement ? Quelques jets de chance permettront de le découvrir ;
- ◆ une étrange maladie, la Froide Somnolence, se propage dans la ville. À quel point le quartier de Patte-de-Corbeau est-il touché par l'épidémie ? Le MJ attribue une puissance à cette peste magique et fait un jet de chance pour mesurer l'étendue de la contamination ;

## JET DE CHANCE

- ◆ **+1 dé** pour chaque point dans le TRAIT concerné.
- ◆ **+1 dé** pour chaque AVANTAGE MAJEUR.
- ◆ **-1 dé** pour chaque DÉSAVANTAGE MAJEUR.

**CRITIQUE :** résultat exceptionnel / effet extrême.

**6 :** bon résultat / effet standard ou total.

**4/5 :** résultat mitigé / effet limité ou partiel.

**1-3 :** mauvais résultat / peu d'effet.

- ◆ le Limier repère un bon endroit où se positionner pour un tir à distance et abat Bazso Baz lorsqu'il entre dans son bureau. Le jet de Traquer contrôlé est un succès mais est-ce que l'effet est suffisant pour tuer net un chef de gang endurci ? Au lieu de créer un compteur de progression pour sa mort, le MJ décide d'utiliser un simple jet de chance avec comme trait sa « robustesse » afin de déterminer s'il survit à la morsure du plomb. Le jet est un 4/5 : la balle n'atteint pas le cœur mais le frappe dans le poumon – c'est une blessure mortelle. Il est à l'article de la mort et il ne lui reste plus que quelques heures à vivre, à moins que son gang, les Lampistes, ne convoque un médecin compétent à temps ;
- ◆ les Inspecteurs sont en train de monter un dossier contre la bande des PJ. Dans combien de temps les preuves accumulées leur permettront-elles de procéder à des arrestations ? Le niveau d'**avis de recherche** de la bande compte comme un avantage majeur pour les Inspecteurs ;
- ◆ les PJ ferraillent contre une capitaine chasseuse de léviathan vétéran et son équipage. Le combat tourne en faveur des PJ et de nombreux membres de l'équipage sont tués. L'un des joueurs demande si la capitaine se rend afin d'épargner le reste de ses hommes. Le MJ n'est pas sûr. À quel point cette chasseuse chevronnée est-elle sans cœur ? Après tout, elle a plongé le regard dans l'œil de titaniques démons sans broncher. Garde-t-elle une quelconque trace d'humanité ? Le MJ lance un jet de chance avec 2 dés pour les « sentiments humains » afin de voir si une étincelle de compassion demeure en son cœur. Si c'est le cas, peut-être que l'un des PJ peut lancer CÔTOYER, INFLUENCER ou COMMANDER afin qu'elle se rende.



# RECUEILLIR DES INFORMATIONS

Le flux d'informations allant du MJ aux joueurs concernant le monde fictionnel est très important dans un jeu de rôle. Par défaut, le MJ indique aux joueurs ce que leurs personnages perçoivent, soupçonnent et devinent. Mais il se passe trop de choses pour dire absolument tout : cela prendrait une éternité et cela serait également ennuyeux. C'est pour cela que les joueurs disposent d'un outil qui leur permet d'explorer plus en profondeur la fiction.

Lorsqu'un joueur veut savoir quelque chose de spécifique au sujet de la fiction, son personnage peut **recueillir des informations**. Le MJ demandera alors comment le personnage recueille de tels renseignements (ou comment il a pu en prendre connaissance par le passé). Si l'information est de notoriété publique, le MJ fournit simplement la réponse aux questions du joueur. Si un obstacle s'oppose à la découverte de la réponse, un jet d'action est nécessaire. Si ce n'est pas de notoriété publique mais qu'il n'y a aucun obstacle, un simple jet de chance détermine la valeur de l'information que le PJ recueille.

*Par exemple, si vous décidez d'aller secouer les puces d'Avrick le trafiquant de poudre en lui Commandant de parler, vous pourriez lui demander, "Où est-ce que tu te fournis ?" Avrick ne fait pas le poids face à vous, donc il s'agit d'un simple jet de chance pour voir s'il crache le morceau. Sur un résultat de 1 - 3, il admet se fournir chez les Écharpes Rouges. Sur un 4/5, il vous révèle également qu'il travaille pour eux sous la contrainte. Sur un 6, il vous avoue le lieu et l'heure de sa livraison hebdomadaire. Enfin sur un critique, il vous lâche même un secret récemment découvert : les Écharpes Rouges s'approvisionnent en drogue auprès d'émisaires diplomatiques venant d'Iruvia.*

Chaque tentative de collecte d'informations prend du temps. Si la situation le permet, il est possible de réessayer si le PJ n'obtient pas du premier coup toutes les informations souhaitées. Cependant, l'occasion est souvent éphémère et le PJ n'aura qu'une seule chance pour obtenir la réponse à cette question particulière.

Vous trouverez des exemples de question au bas des livrets de personnages. Le MJ répond toujours honnêtement mais la quantité d'informations varie en fonction du degré d'effet.

Les actions les plus courantes pour recueillir des informations sont **SURVEILLER** la situation afin de découvrir ou anticiper ce qu'il se passe et **ÉTUDIER** une personne pour comprendre ce qu'elle a l'intention de faire ou quelles sont ses véritables pensées.

Parfois, il faudra manœuvrer pour se placer dans une position autorisant le recueil des informations. Par exemple, vous pouvez d'abord avoir à **RÔDER** pour vous planquer dans une bonne cachette afin d'**ÉTUDIER** les cultistes lorsqu'ils sont en train d'exécuter leur sombre rituel.

## INVESTIGATION

Certaines questions sont trop complexes pour pouvoir y répondre immédiatement à l'aide d'un seul jet de recueillir des informations. Par exemple, vous pouvez chercher à découvrir les itinéraires de contrebande que la Ruche utilise dans tout Doskvol. Dans ce cas, le MJ annoncera au joueur de commencer un projet à long terme sur lequel il travaillera pendant les temps morts. (Voir page 154).

Un compteur de progression permet de suivre ce projet d'investigation. Une fois les segments du compteur cochés, le PJ dispose des indices nécessaires pour poser

## RECUEILLIR DES INFORMATIONS

*Le PJ pose une question et fait un jet d'action ou de chance. Le MJ lui répond honnêtement, avec un niveau de détail qui dépend du degré d'effet.*

**IMPORTANT :** vous obtenez une quantité exceptionnelle de détails. L'information est complète et les questions supplémentaires peuvent porter sur des domaines connexes ou révéler davantage que ce que vous espériez.

**NORMAL :** vous obtenez une bonne quantité de détails. Vous pouvez poser des questions supplémentaires, notamment pour clarifier certains points.

**LIMITÉ :** vous obtenez des informations incomplètes ou partielles. Il faudra recueillir davantage d'informations pour obtenir toutes les réponses.

---

de multiples questions sur le sujet de son enquête comme s'il avait obtenu un effet important.

## EXEMPLES ET QUESTIONS

- ◆ Vous pouvez **COMMUNIER** pour percevoir les échos de l'activité spirituelle récente. *De nouveaux fantômes sont-ils passés par ici ? Comment puis-je trouver le puits des âmes qui les appelle ? De quoi devrais-je m'inquiéter ?*
- ◆ Vous pouvez **COMMANDER** au barman local de vous révéler ce qu'il sait des réunions secrètes tenues dans son arrière-salle. *Qu'est-ce qui se passe vraiment ici ? Que ressent-il vraiment ? Fait-il partie de cette cabale secrète ?*
- ◆ Vous pouvez **CÔTOYER** une connaissance qui a de nombreuses relations pour apprendre des secrets sur un ennemi, un rival ou un allié potentiel. *Qu'à-t-il l'intention de faire ? Que puis-je deviner concernant ses motivations ? Comment puis-je découvrir un moyen de pression sur lui afin de le manipuler ?*
- ◆ Vous pouvez **TRAQUER** un émissaire à travers la ville pour découvrir qui reçoit des sacoches de pièces de monnaie provenant d'un maître d'armes. *Où le paquet me conduit-il ? Comment puis-je découvrir qui a signé pour le paquet à l'hôtel de ville ?*
- ◆ Vous pouvez **ÉTUDIER** des livres anciens et occultes pour découvrir un secret ésotérique. *Comment puis-je neutraliser des runes de garde ? Et si elles sont neutralisées, quelqu'un le sentira-t-il ?*
- ◆ Vous pouvez aussi **ÉTUDIER** une personne pour percevoir ses intentions et ses sentiments. *Qu'est-ce qu'elle ressent vraiment ? Comment puis-je la pousser à me faire confiance ?*
- ◆ Vous pouvez **SURVEILLER** un manoir en vue d'un cambriolage. *Quel est un bon moyen de s'infiltrer ? Quel est le danger ici ?*
- ◆ Vous pouvez aussi **SURVEILLER** une situation tendue lorsque vous rencontrez un autre gang. *Qu'est-ce qui se passe vraiment ici ? Sont-ils sur le point de nous attaquer ?*
- ◆ Vous pouvez **INFLUENCER** Lord Strangford lors d'une fête afin qu'il révèle ses projets. *Qu'à-t-il l'intention de faire ? Comment puis-je le convaincre que je pourrais être un bon partenaire dans cette entreprise ?*
- ◆ Vous pouvez aussi **INFLUENCER** le garde du corps de Strangford pour qu'il se confie à vous au sujet des événements récents. *Où s'est-il rendu dernièrement ? Qui a-t-il rencontré ?*



# EXEMPLES DE JEU

## CONFRONTATION SUR LES DOCKS

Les Bouchers, un gang des rues PNJ, ont progressivement empiété sur le territoire de trafic de drogue de la bande des PJ ("les Barbiers"), le long des docks. Depuis un certain temps, les joueurs se sont montrés négligents, le MJ a donc décidé de refléter cette faiblesse en décrivant comment les Bouchers commencent à rôder sur leur territoire, leur faisant concurrence et ignorant ostensiblement les droits que possèdent les Barbiers sur ces rues.

Au cours de cette session, le MJ mentionne fortuitement que l'un des membres des Bouchers vend une drogue appelée "étincelle" dans une ruelle toute proche. C'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase — Arcy, Canter, et Oskarr (les PJ) en ont plus qu'assez ! Ils rameutent leur gang et font le coup de force pour chasser les Bouchers. Il s'agit de montrer les muscles pour voir qui se débîne le premier. Mais bientôt, une patrouille de Manteaux Bleus remarque les deux gangs armés qui s'affrontent, tout en restant en retrait pour le moment — histoire de les laisser sétriper les uns les autres avant de les cueillir.

Arcy ouvre le bal, en se confrontant au premier des Bouchers. Elle le dévisage avec un regard glacial et lui lance, "Si tu crois que ça va être ton moment, tu te trompes. Fichez le camp avant qu'on vous descendre." On dirait bien un jet de Commander, et c'est ce que choisit Sean (le joueur d'Arcy). Le MJ révèle que son interlocuteur n'est autre que Coran, le bras droit et fils du chef des Bouchers, celui-ci ne peut absolument pas perdre la face dans un moment pareil. Le jet est donc risqué avec un effet limité.

Sean obtient 3 dés pour la valeur de Commander d'Arcy, plus 1 dé grâce à l'aide d'Oskarr (l'Haruspice bizarre de la bande). Le joueur d'Oskarr, Stras, décrit comment l'œil démoniaque qui orne le masque spirite d'Oskarr roule dans son orbite pour fixer impitoyablement Coran — c'est déjà assez pour effrayer n'importe qui, mais les Barbiers ont également une réputation de tueurs de sang froid adeptes d'une étrange magie noire, c'est donc le parfait appui dans cette guerre des nerfs. Sean lance 4 dés et obtient un résultat de 4/5 : succès partiel.

Arcy réussit ce qu'elle a entrepris et intimide les Bouchers. Le MJ décrit ainsi l'effet limité : "Lorsque tu plonges ton regard dans celui de Coran, celui-ci se fige. Il n'a aucune envie de se frotter à votre bande, mais il est encore plus terrifié à l'idée de passer pour un faible devant ses hommes. Tu remarques du coin de l'œil que quelques Bouchers semblent agités et commencent à reculer lentement."

Mais puisqu'il s'agit d'un succès partiel, Arcy doit aussi subir une conséquence. Les dégâts ne semblent pas appropriés ici (pas encore tout du moins). Mais une complication semble plus pertinente. Le MJ déclare que les trois gardes du corps de Coran deviennent fous de rage quand ils entendent Arcy s'adresser ainsi à leur chef. Ils dégainent leurs armes et fondent sur Arcy. Si celle-ci bouge ne serait-ce que le petit doigt, ils l'auront avant qu'elle puisse porter la main à son épée.

Sean décide de résister à cette conséquence. Arcy va avoir besoin de son épée si les choses virent au pugilat, en particulier si le combat s'engage à trois contre une. Sean lance 2 dés pour la caractéristique Prouesse d'Arcy et obtient un 4. Elle subit 2 stress afin d'éviter cette complication. Les Bouchers pensent l'avoir coincée, mais elle est plus rapide qu'ils ne le pensent, donc elle ne se laissera pas cerner ou aura le temps de dégainer son arme quand ils passeront à l'attaque.

Les Barbiers ont avec eux un gang sanguinaire, et maintenant que les lames sont au clair, ils

vont très certainement passer à l'attaque — à moins que quelqu'un ne tente immédiatement de faire renoncer les Bouchers, l'affrontement est inévitable.

Sean et Stras discutent des options dont ils disposent pour continuer d'intimider les Bouchers, peut-être en faisant la démonstration de leurs pouvoirs ésotériques et démultiplier l'effet qu'ils ont sur eux, mais Adam (le joueur de Canter) s'avance et prend l'initiative. "Tant pis," dit-il, "Canter fait quelques pas vers eux, puis il tire une balle dans le genou de Coran. 'Voilà pour toi, sombre crétin.' Tout le monde secoue la tête et éclate de rire, évidemment ! C'est comme ça que Canter Haig règle les problèmes.

Donc, de quelle action s'agit-il ? Adam réfléchit un instant et dit, "Eh bien, je les force tout de même à réagir. J'ai beau utiliser un pistolet, je ne tente ni de Combattre, ni de Traquer. Je le force juste à cesser de faire l'idiot. Donc c'est bien Commander... pour lequel j'ai zéro dé, ha ! Nous y voilà." Sean se porte immédiatement volontaire pour subir 1 stress, afin d'aider Adam en lui donnant 1 dé — Arcy est déjà en train de l'aider, en utilisant son naturel effrayant. Adam demande donc de faire un Pacte avec le Diable, voilà ce que le MJ lui propose : peu importe le résultat, Coran va désormais considérer Canter comme étant trop intrépide et dangereux pour le laisser en vie. Canter est désormais le premier sur la liste des personnes à abattre pour les Bouchers. Adam accepte et gagne +1 dé.

Le MJ décrète qu'il s'agit (très clairement) d'un jet désespéré. Adam lance 2 dés et obtient... deux six — un succès critique ! Il lance tout sourire, "C'est comme ça qu'il faut s'y prendre, les gars." Blam ! Coran prend la balle dans le genou et Canter commande aux Bouchers de ficher le camp. Grâce à ce succès critique, l'effet de Canter est augmenté, passant ainsi de normal à important. Cela va-t-il suffire pour les faire renoncer ? Le MJ déclare, "Je ne sais pas... je veux dire, un effet important c'est impressionnant. Les règles précisent bien que tu 'obtiens plus que prévu' — donc tu gagnes un avantage supplémentaire. Mais tu viens également de tirer sur le fils du parrain ! Comment peuvent-ils renoncer après une chose pareille ? Même avec ton effet important ? Cela me paraît difficile à imaginer. Je propose plutôt que tous les Bouchers s'enfuient avec les membres de votre gang aux trousses, mais que les trois gardes du corps de Coran passent à l'attaque. Cependant grâce à ton critique, Canter conserve l'initiative. Qu'en dis-tu ?"

"Cela me paraît logique, oui, mais attends une seconde," dit Adam, "Je peux me dépasser pour améliorer mon effet, n'est-ce pas ? Si Canter subit 2 stress pour obtenir +1 effet, ce qui le fait passer à extrême, cela suffira pour tous les faire renoncer immédiatement, non ?"

"Oh waouh, oui ça suffirait. Joli ! Donc, boum et ça y est. Arcy les toise tous du regard, Oskarr leur fout les jetons, Canter tire sur Coran — et aussitôt les Bouchers se débinent et fichent le camp de votre territoire. Le sergent du guet qui vous observait vous tire sa casquette, l'air de dire, 'Fort bien, rien à signaler par ici,' et c'est la fin de cette histoire."

## QUESTIONS À PRENDRE EN CONSIDÉRATION

- ◆ Le MJ aurait-il pu gérer cette situation en utilisant des compteurs de progression ? Peut-être en créant un compteur de "Moral" pour l'un et l'autre des gangs, afin de les cocher en fonction des effets et conséquences de chacun des jets ? Comment cela fonctionnerait-il ? En tant que MJ, cette méthode vous paraît-elle plus facile ou plus difficile à employer ?
- ◆ Qu'en est-il du degré de l'effet final de Canter ? Estimez-vous qu'un effet extrême soit requis pour obtenir ce résultat, ou qu'un effet important soit déjà suffisant ? Sur quoi basez-vous votre jugement ?

# PJ CONTRE PJ

Des situations peuvent survenir au cours de la partie dans lesquelles deux PJs ou plus entrent en conflit. Comment les gérer ? En général, les règles des actions PJ contre PJ sont les mêmes que celles des PJs contre les PNJs. Il s'agit toujours de jets d'action, de jets de résistance et de jets de chance ; d'effets et de conséquences ; et enfin de résolution permettant de passer à une nouvelle situation. Mais il convient de respecter certaines recommandations quand vous abordez un conflit PJ contre PJ :

- 1. Faites une pause dans la partie.** Quand un PJ entre en conflit avec un autre PJ, faites une pause dans le jeu. Il s'agit d'une interruption dans la fiction, qui permet aux joueurs d'aborder leur différend. Ne vous précipitez pas pour lancer les dés. Pesez d'abord le pour et le contre. Ce n'est certainement pas l'une de ces situations où "le premier qui parle a gagné" (et certainement pas "celui qui parle le plus fort"). "Qui agit le premier ?" est souvent la question qui obsède les joueurs, en particulier si les choses vont devenir violentes. Mais la plupart du temps, la réponse découle naturellement de la situation : quelqu'un possède l'initiative et quelqu'un d'autre réagit. Si ce n'est pas clair, vous pouvez faire des jets de chance — chaque joueur fait un jet de sa valeur d'action et vous comparez les résultats obtenus.
- 2. Mettez-vous d'accord sur une méthode de résolution.** Discutez de la marche à suivre, déterminez les jets à faire et discutez des conséquences en jeu. N'essayez pas de résoudre la situation jusqu'à ce que tout le monde soit d'accord sur la méthode à employer. Si vous avez une objection ou une autre idée, exprimez-vous ! Si les joueurs ne parviennent pas à s'accorder sur la même méthode, alors vous êtes dans l'impasse. Vous ne pouvez pas poursuivre sans l'assentiment de tous, donc ce conflit ne va tout simplement pas se produire. Peut-être que les PJ se disputent et semblent sur le point d'en venir aux mains, mais que finalement rien ne se passe... la tension retombe et ils se ravisent. Cela se produit souvent dans la fiction, donc c'est parfaitement acceptable de le refléter dans votre partie.  
*C'est une bonne idée de vous poser des questions les uns les autres pour atteindre une résolution, plutôt que de tenter d'imposer votre volonté. Vous pourriez demander, "Est-ce que Vale peut être Influencé, actuellement ? Que faudrait-il faire pour y parvenir ?" ou, "Est-ce que Jewel est à ma portée, si je dégaine mon épée pour l'attaquer immédiatement ?" ou encore, "À quel point Cyr est-il vicieux ? Veux-tu vraiment me blesser ?"*
- 3. Vous en tenir aux résultats.** Une fois que vous êtes tous d'accord sur la méthode à employer, vous devez la suivre et vous en tenir aux résultats. Vous pouvez faire un jet de résistance pour éviter un mauvais résultat, comme habituellement, donc ne tentez pas de vous en sortir à bon compte si les choses tournent mal pour vous.

Notez bien qu'il ne s'agit pas d'un système "joueur contre joueur." Quand des personnages entrent en conflit, les joueurs doivent tout de même collaborer et faire usage de leur jugement collaborativement, comme d'habitude. Les conflits entre les joueurs dépassent le cadre du jeu ; ils ne peuvent pas être résolus par des jets de dés, ni par aucune des règles de *Blades in the Dark*. Si les joueurs — et non pas leurs personnages — entrent en conflit, vous devrez les réconcilier en utilisant vos capacités sociales, pour ensuite reprendre la partie là où vous l'aviez laissée. Ne tentez pas d'utiliser le jeu comme un moyen d'esquiver ou de remplacer une interaction sociale normale, qui vous permettra de résoudre un conflit interpersonnel.

# ARGENT ET MAGOT

## ARGENT

L'**ARGENT** est une mesure abstraite de la richesse et de la trésorerie. Le terme provient de l'argot Akorosien, à l'époque où le trésor impérial frappait des monnaies en argent massif — chacune de ces pièces avait assez de valeur pour couvrir les frais d'une importante transaction. "Faire briller monnaie" était considéré comme un signe ostentatoire de richesse. De nos jours, tout le monde utilise des petites monnaies d'argent, surnommées "ronds" ou "thunes".

On ne tient pas compte des piécettes que les PJ utilisent pour leurs dépenses de vie courante. Si un personnage dépense de l'argent pour atteindre un objectif mineur (comme soudoyer un portier), utilisez le **niveau de vie** du PJ pour faire un jet de chance (voir **Magot**, ci-contre).

## VALEURS MONÉTAIRES

- ◆ **1 ARGENT** : une bourse pleine de pièces d'argent, une semaine de salaire.
- ◆ **2 ARGENT** : une arme de qualité, le revenu hebdomadaire d'une petite entreprise, une œuvre d'art de qualité, un ensemble de vêtements de luxe.
- ◆ **4 ARGENT** : une sacoche pleine de pièces d'argent, un mois de salaire.
- ◆ **6 ARGENT** : un bijou de toute beauté, un sac lourd de pièces d'argent.
- ◆ **8 ARGENT** : les recettes mensuelles d'une petite entreprise, un petit coffre rempli de pièces et d'objets de valeur, une denrée de luxe très rare.
- ◆ **10 ARGENT** : le prix de la vente d'un actif important comme un chariot et des chèvres, un cheval, une petite demeure.

Il n'est pas pratique de laisser traîner plus de 4 argent. Le PJ doit dépenser l'excédent ou le placer dans son **magot** (voir ci-contre). Une bande peut également conserver dans son repaire 4 argent par défaut. Si le repaire dispose d'une **chambre forte**, il est alors possible d'y entreposer 8 argent puis 16 argent. Tout argent au-delà de cette limite doit être dépensé le plus tôt possible (en général avant le prochain coup) ou distribué entre les membres de la bande.

Transporter une unité d'argent en pièces d'argent ou sous toute autre forme de monnaie occupe un emplacement de la **charge** du PJ.

## UTILISATION DE L'ARGENT

- ◆ Dépensez **1 ARGENT** pour accomplir une **activité** supplémentaire pendant les **temps morts** (page 153).
- ◆ Dépensez **1 ARGENT** pour augmenter le niveau de résultat d'un jet d'**activité de temps mort** (page 153).
- ◆ Dépensez de l'**ARGENT** pour éviter certains **imbroglios** (page 150).
- ◆ Placez de l'**ARGENT** dans le **magot** de votre personnage pour améliorer son niveau de vie et sa situation lorsqu'il prendra sa retraite (voir ci-dessous).
- ◆ Dépensez de l'**ARGENT** lorsque votre bande passe au **rang** supérieur (page 44).

## MAGOT ET RETRAITE

Lorsqu'un joueur entoure l'ultime **TRAUMA** de son personnage et que celui-ci prend sa retraite, la quantité d'argent qu'il a réussi à mettre de côté détermine quelle sera sa destinée. La jauge de **magot** se trouve sur votre feuille de personnage.

- ◆ **De 0 à 10 : indigent.** Vous finissez dans le caniveau et sombrez dans le vice et la misère.
- ◆ **De 11 à 20 : miséreux.** Vous finissez vos jours dans un petit taudis que vous avez acheté.
- ◆ **De 21 à 39 : modique.** Vous finissez vos jours dans une petite maison ou un logis doté des commodités indispensables. Vous pouvez exploiter une taverne ou une petite entreprise.
- ◆ **40 : aisé.** Vous finissez vos jours dans une relative opulence, propriétaire d'une maison ou d'un appartement luxueux. Vous pouvez exploiter une entreprise de taille moyenne.

De plus, chaque rangée complète de **MAGOT** (10 argent) indique la **qualité du niveau de vie du personnage**, d'une valeur de zéro (vie dans la rue) à quatre (opulence).

*Canter Haig est un gredin qui se soucie beaucoup de son style de rebelle, en ce sens Adam (son joueur), le décrit souvent comme habillé à la dernière mode la plus outrancière, afin de mieux impressionner ses rivaux. Mais il reste un voleur des rues. Qui est vraiment impressionné par son manteau à six encolures, en vérité ? Le MJ peut lui demander de faire un jet de chance en se basant sur le niveau de vie de Canter pour déterminer l'impact réel de son style vestimentaire.*

*Cross veut passer un peu de temps seul à seul avec une « bonne » connaissance mais il ne peut pas la ramener dans le repaire où il vit. Que faire ? Ryan, le joueur de Cross, annonce qu'il veut louer une belle chambre pour la soirée. Pour décider de sa qualité, le MJ lui demande un jet de chance en utilisant la valeur de niveau de vie de Cross.*

## RETRIRER DE L'ARGENT DU MAGOT

Si un PJ souhaite retirer de l'**ARGENT** de son magot, cette opération est bien sûr possible mais il faut en payer le coût. Le personnage doit se défaire d'une partie de ses actifs et de ses investissements afin d'obtenir rapidement des liquidités. **Le taux de change est de 2 argent retirés du magot pour 1 argent en espèces sonnantes et trébuchantes.**



# LE JEU DES FACTIONS

*Doskvol est une ville rongée par le crime, du sommet jusqu'aux bas-fonds. Les factions s'entre-dévoient pour survivre. Les alliances sont fragiles et les vendettas sanglantes. C'est dans ce maelström de corruption et de violence que votre bande de débutants tente sa chance. Serez-vous broyés ou parviendrez-vous à vous élever au-dessus de la mêlée ?*

## RANG

Vous trouverez la liste des principales **factions** à partir de la page 282. Les factions significatives sont classées suivant leur **Rang**. Le rang est une mesure de la richesse, de l'influence et de la taille d'une faction. Au plus haut niveau se trouvent les factions de rang V et VI, les véritables maîtres de la ville. Votre bande commence au rang 0.

Les PJ utiliseront leur rang pour lancer les dés lorsqu'ils feront une acquisition, ainsi que pour tout jet de chance où le trait principal est le niveau de puissance et d'influence de la bande. Par-dessus tout, le rang détermine le **niveau de qualité** de l'équipement ainsi que la qualité et l'**échelle** des gangs employés par la bande. Par conséquent, il indique également la taille de l'ennemi à laquelle s'attendre lors d'un affrontement.

### ÉCHELLE DES GANGS PAR RANG

- ◆ **RANG V** : un gang monumental (80 personnes).
- ◆ **RANG IV** : un gang considérable (40 personnes).
- ◆ **RANG III** : un gang de grande taille (une vingtaine de personnes).
- ◆ **RANG II** : un gang de taille moyenne (une douzaine de personnes).
- ◆ **RANG I** : un petit gang (3-6 personnes).
- ◆ **RANG 0** : 1 ou 2 personnes.

## ASSISE

Sur la feuille des faction, à côté de leur rang, se trouve une lettre indiquant l'**assise** de leur pouvoir. L'**assise** indique si une faction peut maintenir sa position actuelle sur l'échelle. « F » indique une assise **fragile**. « S » indique une assise **stable**. La bande débute avec une assise **stable** au **Rang 0**.

## ÉVOLUTION

Pour gravir les échelons et développer la bande, il faudra améliorer sa réputation. Le renom mesure l'influence et la notoriété. Lorsque la bande accumule suffisamment de renom, les autres factions commencent à la prendre au sérieux et cette reconnaissance lui permet de grandir et d'accroître son influence.

Lorsque la bande réussit un coup, elle gagne **2 points de RENOM**. Si le rang de la cible est plus élevé que celui de la bande, celle-ci reçoit **+1 RENOM** par **différence de niveau**. Par contre, si le rang de la cible est inférieur à celui de la bande, celle-ci reçoit **-1 RENOM** par **différence de niveau** (avec comme minimum zéro).

Il faut 12 points de renom pour remplir la jauge de renom sur la feuille de bande. Lorsque la jauge est remplie, les joueurs choisissent l'une des options de la liste suivante :

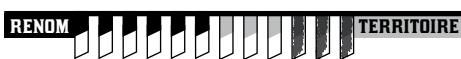
- ◆ si votre assise est faible, elle devient stable. **Réinitialisez le RENOM de votre bande à zéro** ;
- ◆ si votre assise est stable, vous pouvez payer pour augmenter le **Rang** de votre bande d'un niveau. Le coût en **argent** à débourser est égal à votre **nouveau rang x 8**. Tant que la jauge de **RENOM** est pleine, la bande ne peut pas gagner davantage de points de renom (le maximum est 12 points). Une fois que vous avez payé et augmenté le rang de votre bande, **réinitialisez son RENOM à zéro et indiquez son assise comme faible**.

## TERRITOIRE

Une autre façon de favoriser le développement de la bande est d'agrandir son **territoire**. Séparer d'un territoire et parvenir à le conserver permet d'asseoir plus fermement son **RENOM**. Chaque parcelle de territoire que la bande détient représente de façon abstraite un soutien (qui est souvent le résultat de la peur qu'elle inspire chez les habitants de ce territoire).

Le territoire vient influencer la jauge de **RENOM** (voir l'exemple ci-dessous). Chaque parcelle de territoire détenue réduit d'autant le nombre de points de **RENOM** nécessaires pour se développer. Ainsi, si vous avez 2 parcelles de territoire, vous avez besoin de 10 points de **RENOM** pour vous développer. Si vous en avez 4, vous avez besoin de 8 points, et ainsi de suite. **Il est possible de détenir un maximum de 6 parcelles de territoire.** Lorsque la bande progresse et que le **RENOM** est réinitialisé, n'effacez pas les cases cochées par les territoires que vous contrôlez.

*Si vous détenez 3 territoires, vous n'avez besoin que de 9 points de RENOM pour augmenter votre rang, au lieu de 12.*



*Quand vous progressez, vous effacez les 9 points de RENOM, mais vous gardez les 3 points cochés grâce aux territoires. Cochez les territoires en commençant par la droite afin de représenter le plafond de renom à atteindre.*

De plus, lorsque les PJ s'emparent d'un territoire, ils agrandissent la taille du **terrain de chasse** de leur bande. Voir page 93 pour plus de détails.

## FRAGILISER L'ASSISE

Une bande peut accomplir une opération dans le but spécifique de fragiliser l'assise d'une autre faction, si les PJ lui connaissent un point faible. Si l'opération réussit, la faction cible perd un niveau d'assise. Si son assise est faible et qu'elle est encore réduite, la faction perd un niveau de rang et son assise demeure faible.

Lorsqu'une faction est en guerre (voir page 46), elle perd temporairement un niveau d'assise. La bande peut aussi perdre son assise, en suivant les mêmes règles que ci-dessus. Si la bande est de rang 0, avec une assise faible, et que son assise est réduite pour quelque raison que ce soit, son repaire est menacé par ses ennemis ou par une faction cherchant à exploiter cette mauvaise passe.

## RELATIONS AVEC LES FACTIONS

Les **relations** de la bande avec chaque faction indiquent à quel point elle est appréciée ou détestée. Les relations avec chaque faction sont notées sur une échelle de -3 à +3 ; par défaut, elles sont neutres (0). La feuille de suivi des factions permet de suivre les relations.

Lorsque les joueurs créent leur bande, ils attribuent un certain nombre de valeurs positives et négatives pour refléter les événements récents. Les valeurs des relations changent au fil du temps en fonction des actions en cours de partie.

## ÉVOLUTION DES RELATIONS

Lorsque la bande accomplit une opération contre une faction, ses relations subissent un modificateur de -1, voire -2. Il est également possible d'obtenir un modificateur de +1 avec une faction qui est favorisée par cette opération. Si l'opération est demeurée complètement secrète, les relations n'évoluent pas. Les relations peuvent également évoluer si la bande rend un service à une faction ou si elle refuse d'accéder à l'une de ses demandes.

## NIVEAUX DE RELATIONS

- ◆ **+3 : ALLIÉS.** Les membres de cette faction vous aideront même si ce n'est pas dans leur intérêt. Ils s'attendent à ce que vous fassiez la même chose pour eux.
- ◆ **+2 : AMICAUX.** Les membres de cette faction vous aideront si cela ne leur crée pas de problèmes sérieux. Ils attendent de vous la pareille.
- ◆ **+1 : SERVIAVES.** Les membres de cette faction vous aideront si cela ne leur coûte rien de significatif et ne leur cause aucun problème. Ils attendent de vous la pareille.
- ◆ **0 : NEUTRES.**
- ◆ **-1 : ANTIPATHIQUES.** Les membres de cette faction chercheront des occasions de vous causer du tort (ou d'exploiter votre malheur) tant que cela ne leur coûte rien de significatif et ne leur cause aucun problème. Ils s'attendent à ce que vous leur fassiez subir le même traitement.
- ◆ **-2 : HOSTILES.** Les membres de cette faction chercheront des occasions de vous nuire tant que cela ne leur crée pas de problèmes sérieux. Ils s'attendent à ce que vous leur fassiez subir le même traitement et ont pris des précautions contre vous.
- ◆ **-3 : EN GUERRE.** Les membres de cette faction feront tout leur possible pour vous nuire, même si ce n'est pas dans leur intérêt. Ils s'attendent à ce que vous leur fassiez subir le même traitement et ont pris des précautions contre vous. Quand la bande est en guerre contre d'autres factions, peu importe leur nombre, elle gagne +1 raffut lors de ses coups, perd temporairement un niveau d'assise, et les PJ n'ont droit qu'à une seule action (au lieu de deux) lors des temps morts. Il est possible de mettre fin à une guerre en éliminant son ennemi ou en négociant un accord pour formaliser de nouvelles relations et la valeur qui leur sera associée.

*Si la bande a une assise faible au moment de l'entrée en guerre, la perte temporaire d'assise provoque la perte d'un point de rang. Lorsque la guerre est terminée, le rang de la bande est restauré à son niveau antérieur.*

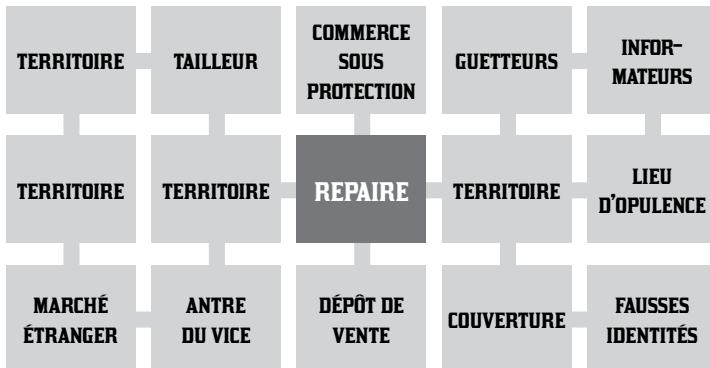
## REVENDIQUER UN DOMAINE

Chaque livret de bande a une carte des domaines dont la bande peut s'emparer (voir l'exemple fourni pour la bande des **Colporteurs**, ci-après). Cette carte affiche un parcours spécifique pour chaque type de bande. Les domaines peuvent être revendiqués dans un certain ordre en suivant un des itinéraires partant du repaire de la bande (qui se situe toujours dans le carré central).

Cependant, il est toujours possible de s'emparer de n'importe quelle domaine sur la carte et d'ignorer les itinéraires possibles, ou même de chercher à contrôler un domaine particulier qui ne figure pas sur la carte de la bande. Mais découvrir ce genre d'opérations est toujours particulièrement difficile et la bande devra faire des efforts exceptionnels pour réussir à s'en emparer. **Les domaines présentés sur la carte de votre bande représentent les voies les plus évidentes qu'ils peuvent emprunter pour évoluer, mais ils ne sont en aucun cas restrictifs.**

## S'EMPARER D'UN DOMAINE

Chaque domaine de la ville de Doskvol est déjà sous le contrôle d'une faction. Afin de revendiquer un domaine, votre bande devra l'arracher à quelqu'un d'autre. Pour s'emparer d'un domaine, les joueurs indiquent au MJ quel domaine sur la carte de leur bande ils ont l'intention de capturer. Le MJ donne alors une description plus précise du domaine, un lieu en particulier et précise quelle faction en a le contrôle. Le cas échéant, le MJ peut plutôt offrir le choix entre plusieurs options.



Si les joueurs choisissent d'ignorer l'itinéraire sur leur livret de bande, le MJ peut leur indiquer qu'ils doivent d'abord mener une investigation et recueillir des informations afin de découvrir un tel domaine avant de pouvoir tenter de s'en emparer.

Ensuite, l'opération se déroule comme n'importe quel **coup**. En cas de réussite, la bande s'empare du domaine et la faction-cible en perd le contrôle. (Voir **Chapitre 4 : Le Coup**, page 125 pour plus de détails).

S'emparer d'un domaine est une attaque sérieuse contre une faction, résultant généralement en une baisse de relations de deux points avec la cible et éventuellement une hausse d'un point dans les relations avec ses ennemis.

Dès que les PJ s'emparent du domaine, ils profitent des avantages indiqués aussi longtemps qu'ils le contrôlent. Certains domaines comptent comme des **territoires**. D'autres offrent des avantages spéciaux à la bande, tels que des dés supplémentaires dans certaines circonstances, de l'**argent** supplémentaire ou de nouvelles opportunités.

*Les Barbiers (une bande de Colporteurs vendeurs de drogues) se sont emparés d'une parcelle du territoire des Écharpes Rouges (situé à la gauche de leur Repaire sur la carte de bande) : il s'agit d'une intersection située près des docks, où leur gang fait désormais valoir sa loi. Leur prochain objectif est un tripot. Le MJ déclare qu'il s'agit de la boutique de tatoueur attenante à leur nouveau territoire, qui sert de couverture à une planque de recel de drogue cachée au sous-sol — ils ont observé les allées et venues des camés toute la journée. Les Barbiers réunissent leur gang de Gros Bras et donnent l'assaut, pour en chasser les Écharpes Rouges, en massacrer autant qu'ils le peuvent, puis s'emparer de la place. Le fait de s'emparer successivement de ces deux domaines abaisse leur niveau de relation avec les Écharpes Rouges jusqu'à -3. La guerre est désormais déclarée.*

## PERDRE UN DOMAINE

Une faction ennemie peut tenter de s'emparer d'un domaine détenu par la bande. En fonction des circonstances, les PJ peuvent se battre pour le défendre ou négocier un accord avec cette faction. S'ils perdent le domaine, ils en perdent également tous les avantages. Si le repaire de la bande est perdu, ils perdent les bénéfices de tous leurs domaines jusqu'à ce qu'ils regagnent leur repaire ou en établissent un nouveau. Pour regagner ou établir un nouveau repaire, il faut tout simplement accomplir un coup.

# EXPÉRIENCE

## PROGRESSION DES PJ

Chaque joueur note le nombre de points d'expérience (px) que son personnage gagne.

Au cours d'une session de jeu, le PJ gagne en expérience :

- ◆ quand il fait un jet d'**action en position désespérée**. Il gagne 1 px dans la caractéristique de l'action qu'il a utilisée. Par exemple, s'il fait un jet désespéré avec l'action Combattre, il gagne en expérience dans la caractéristique **PROUesse**; quand il fait un jet d'**action de groupe** en position désespérée, il gagne en expérience.

À la fin de la session de jeu, chaque joueur passe en revue les **conditions pour gagner de l'expérience** sur sa feuille de personnage. Pour chacune, il gagne 1 px si la condition s'est réalisée, voire 2 px si cela s'est produit plusieurs fois durant la session. Les conditions pour gagner de l'expérience sont :

- ◆ **une condition spécifique à chaque livret de personnage.** Par exemple, dans le cas de l'Écorcheur, il s'agit de « Relever un défi en utilisant la force ou la violence ». « Relever un défi » signifie que le personnage doit tenter de surmonter un obstacle ou de vaincre une menace. Peu importe que l'action soit une réussite ou non. L'expérience est gagnée quel que soit le résultat de l'action ;
- ◆ **l'expression des croyances, pulsions, origine ou antécédents du personnage.** Les croyances et pulsions du personnage sont définies, session après session, par le joueur. Aussi, n'hésitez pas à en parler à la table et à les détailler lorsque vous gagnez ce px.
- ◆ **se débattre avec ses vices ou ses traumatismes.** Le joueur gagne un px si le vice de son personnage a poussé celui-ci à accomplir une action préjudiciable ou si une de ses séquelles traumatiques lui a causé des ennuis. Le simple fait de céder à son vice n'est pas suffisant (à moins de sombrer dans l'excès, voir **Vices**, page 156).

Vous pouvez reporter l'expérience gagnée en fin de session sur n'importe quelle jauge d'expérience (une des jauge de caractéristique ou la jauge du livret de personnage).

Lorsqu'une jauge d'expérience est remplie, elle est vidée et le PJ obtient un **avancement**. Lorsqu'il obtient un avancement du livret de personnage, il peut choisir une **capacité spéciale** supplémentaire. Lorsqu'il obtient un avancement de caractéristique, il peut ajouter un **point d'action supplémentaire** à l'une des actions liées à cette caractéristique.

*Nadja joue un Limier. À la fin de la session, elle passe en revue ses conditions pour gagner de l'expérience et annonce au groupe son décompte. Elle a lancé deux actions désespérées de TRAQUER pendant la session, ce qui lui fait 2 px dans sa jauge de PERSPICACITÉ. Elle a relevé plusieurs défis en pistant ou en faisant usage de violence, ce qui lui fait 2 px supplémentaires. Elle a exprimé à maintes reprises les liens avec son origine lorsqu'elle a eu affaire avec un gang provenant de sa terre natale, ce qui lui fait encore 2 px. Elle a également exprimé les croyances de son personnage, mais 2 px est le maximum pour cette catégorie, donc elle n'en gagne pas plus. Elle ne s'est pas débattue avec ses vices ou ses traumatismes, donc elle ne gagne aucun px. En tout, elle obtient 4 px pour la fin de session. Elle décide de tout reporter dans sa jauge de PERSPICACITÉ. La jauge est remplie, elle rajoute un nouveau point d'action dans TRAQUER.*

Il est également possible de gagner de l'expérience en **s'entraînant** pendant les temps morts. Lorsqu'un PJ s'entraîne, il gagne 1 px dans une de ses caractéristiques ou dans son livret de personnage. Une jauge d'expérience donnée ne peut être entraînée plus d'une fois par temps mort. Voir **Entraînement**, page 155.

## PROGRESSION DE LA BANDE

À la fin de la session de jeu, les joueurs passent en revue les conditions pour gagner de l'expérience sur la feuille de bande. Pour chacune, la bande gagne 1 px si la condition s'est réalisée, voire 2 px si cela s'est produit plusieurs fois durant la session. Les conditions pour que la bande gagne en expérience sont :

- ◆ **une condition spécifique à chaque livret de bande.** Par exemple, dans le cas des Contrebandiers, il s'agit de « Réaliser une opération de contrebande ou gagner de nouveaux clients ou fournisseurs ». Si la bande réussit à accomplir une telle opération, elle gagne en expérience ;
- ◆ **faire face à des défis qui la dépassent.** Si la bande s'en prend à un adversaire en position de supériorité ou à une cible d'un rang plus élevé, elle gagne en expérience ;
- ◆ **renforcer sa réputation ou en développer une nouvelle.** Les joueurs prennent en considération la réputation de leur bande et se demandent si leurs personnages ont fait quelque chose pour la promouvoir. De même, il est possible de gagner de l'expérience s'ils ont développé une nouvelle réputation ;
- ◆ **exprimer les objectifs, les motivations, les conflits internes ou la nature première de la bande.** Cette catégorie est volontairement large. Fondamentalement, la question à se poser est de savoir s'il s'est passé quelque chose qui a mis en évidence ce qui rend votre bande unique.

Lorsqu'une jauge d'expérience est remplie, elle est vidée et la bande peut gagner une nouvelle capacité spéciale ou cocher deux cases d'amélioration.

*Par exemple, lorsqu'une bande d'Assassins gagne un avancement, elle peut prendre une nouvelle capacité spéciale, telle que PRÉDATEURS, ou bien cocher deux améliorations, comme CONTACTS CARCÉRAUX et ENTRAÎNEMENT (détermination).*

Les joueurs expliquent alors comment la bande obtient cette nouvelle capacité ou ces améliorations. *D'où cela vient-il ? En quoi cela constitue-t-il un nouvel aspect de la bande ?*

## BÉNÉFICES

À chaque fois que la bande obtient un avancement, **chaque PJ gagne un magot** égal au rang+2 de la bande. Cela représente les profits que la bande a tirés de ses opérations.

## CHANGER DE LIVRET OU DE TYPE DE BANDE

Un joueur peut faire le choix de changer de livret de personnage (un Écorcheur devenant un Guetteur, par exemple), tout comme le groupe entier peut décider de changer le type de sa bande (des Colporteurs devenant des Assassins, par exemple). Il y a deux manières possibles de procéder :

- ◆ Le changement représente une “reconstruction” du personnage ou de la bande. Par exemple, un joueur crée son personnage de Guetteur, mais au bout de quelques sessions il réalise que c'est le livret du Limier qui est le plus adapté à son style de jeu. Dans ce cas-là, il recrée le personnage ou la bande à partir de zéro, en utilisant une nouvelle fiche et en conservant le même nombre d'avancements qu'il avait déjà obtenus.
- ◆ Le changement représente une évolution vers quelque chose d'entièrement neuf, en laissant votre vie d'avant derrière vous. Dans ce cas-là, transférez les valeurs de scores d'action du PJ ou les améliorations de la bande sur leur nouvelle fiche (en conservant le même nombre de points d'actions ou d'améliorations ; vous ne bénéficiez pas des éléments “gratuits” de votre nouveau livret, tels que les avancements bonus). Vous pourrez conserver certaines des capacités spéciales que vous avez obtenu en avancements de Vétéran. Une bande peut aussi conserver ses domaines — évaluez chacun d'entre eux pour déterminer s'il est logique de pouvoir les conserver dans la fiction, en fonction de votre nouveau type de bande.



# CHAPITRE 2

# PERSONNAGES

Doskvol attire les parias et les démunis — ils viennent remplir ses usines, ses navires chasseurs de léviathans et ses gangs de détenus, les charognards des terres mortes. Les structures de pouvoir de ce monde sont conçues pour vous broyer, vous user jusqu'à la moelle avant de vous recracher, afin de remplir les coffres des riches et des puissants, qui ne laissent derrière eux que des êtres brisés et dépouillés de tout. Vous êtes les marginaux de cette ville. Les moins-que-rien jetables. Mais vous refusez le sort qui vous est promis. Vous ne serez pas une victime. Vous allez leur montrer de quel acier vous êtes fait. Bientôt ils trembleront à la simple évocation de votre nom.

## GREDINS

Tous les PJ de *Blades in the Dark* sont des criminels intrépides qui écument les bas-fonds de la ville de Doskvol, on les désigne communément comme des *gredins*. Ceux-ci sont familiers des différentes actions douteuses représentées par les **actions** du système de jeu. Les gredins sont tous capables de **COMBATTRE** avec une dague à peu près correctement, de **RÔDER** dans l'ombre, de **COMMUNIER** avec une puissance occulte, de **COTOYER** des contacts pour obtenir des informations, et ainsi de suite.

En raison du fonctionnement des jets de dés, chaque gredin peut faire un jet d'au moins 2 dés pour n'importe quelle action du jeu (+1 dé pour se dépasser ou en passant un Pacte avec le Diable, et +1 dé en aidant un coéquipier). Un jet de 2 dés est relativement bon, statistiquement — il vous donne 75 % de chance de succès. Cela signifie que les actions possédant une “valeur de zéro” sur votre livret de personnage ne représentent pas réellement des déficiences ou des manques de compétences ; ce sont simplement les actions pour lesquelles votre personnage sera susceptible d'accumuler du stress et de se reposer sur la bande. Mais en tant que gredin de Doskvol, avec votre bande à vos côtés, vous pouvez tenter pratiquement n'importe quoi.

Bien sûr, ils auront aussi leurs propres talents et leurs spécialisations, des qualités qui les rendent plus particulièrement utiles. Les joueurs peuvent avoir envie que leur personnage soit capable de contraindre les esprits à obéir et de canaliser l'énergie électroplasmique à travers son corps, ou de manipuler les différents acteurs du milieu criminel pour les soumettre à leur volonté et anticiper les menaces avant qu'elles ne frappent, ou peut-être simplement envie d'être la plus fine lame de la ville. Dans ce chapitre, vous apprendrez à créer votre gredin et à choisir les capacités adaptées au style de jeu que vous souhaitez mettre en avant.

# CRÉATION DE PERSONNAGES

## CHOISIR UN LIVRET DE PERSONNAGE

Dans *Blades in the Dark*, un livret de personnage désigne la fiche qui comporte les règles spécifiques vous permettant d'incarner un certain type de personnage. Plutôt que d'avoir une fiche de "gredin lambda," le jeu vous propose plusieurs livrets de personnages customisés. En choisissant l'un de ces livrets, vous déterminez le profil de gredin auquel appartient votre personnage. Les différents livrets de personnages sont les suivants :

### ARLEQUIN

Les Arlequins sont doués pour les interactions sociales et les subterfuges. Incarnez un Arlequin si vous voulez manipuler et tromper les gens qui vous entourent.

### ARAIGNÉE

Les Araignées sont des stratégies de génie. Incarnez une Araignée si vous voulez aider vos coéquipiers à se débarrasser des autres factions.

### ÉCORCHEUR

Les Écorcheurs sont doués pour remporter des combats, en utilisant la violence et l'intimidation. Incarnez un Écorcheur si vous voulez qu'on vous respecte.

### GUETTEUR

Les Guetteurs sont doués pour se faufiler partout et s'introduire par effraction dans des lieux protégés. Incarnez un Guetteur si vous voulez vous fondre dans les ombres.

### HARUSPICE

Les Haruspices sont adeptes des arcanes et de l'élimination de fantômes. Incarnez un Haruspice si vous voulez posséder des pouvoirs ésotériques.

### LIMIER

Les Limiers sont doués pour traquer des cibles et pour le combat à distance. Incarnez un Limier si vous voulez choisir vos combats.

### SANGSUE

Les Sangsues sont douées pour l'alchimie et la démolition par sabotage. Incarnez une Sangsue si vous voulez vous montrer créatif avec d'étranges outils.

Lorsque vous choisissez votre livret de personnage, vous aurez le choix entre plusieurs **capacités spéciales** (qui permettent à votre personnage de contourner les règles du jeu de diverses manières) ainsi que plusieurs **conditions pour gagner des px** (qui déterminent comment vous gagnez en expérience et faites évoluer votre personnage). Mais chaque livret est avant tout un profil spécifique de gredin. Si l'Écorcheur possède des capacités spéciales relatives au combat, cela ne signifie pas pour autant qu'il est "le guerrier" du jeu. Tous les types de personnages sont aptes au combat. Considérez plus votre livret de personnage comme un champ de compétence et de prédilection, et non comme un jeu de compétences uniques.

C'est pourquoi les livrets de personnage ne s'appellent pas « classes de personnage » ou « archétypes ». Les joueurs choisissent des valeurs d'action initiales et des capacités spéciales dont le personnage dispose mais ils ne définissent pas pour autant leur nature immuable. Le personnage progressera et évoluera au fil du temps : ce qu'il deviendra fait partie du plaisir de jouer à *Blades in the Dark*.

Le choix de votre livret de personnage représente également la façon dont la faune des bas-fonds vous perçoit. Les noms de ces livrets correspondent à des termes d'argot des bas-fonds de Doskvol. Quand une personne résout ses problèmes en ayant recours à d'étranges forces ésotériques, les gens la qualifient "d'Haruspice." Tandis qu'un beau-parleur et un manipulateur rusé sera plutôt considéré comme un "Arlequin." Une partie de la réputation de votre personnage se reflète dans le choix de votre livret.

Les différents livrets de personnages sont abordés en détails dans cette section, à partir de la page 61.

Une fois que le joueur a choisi son livret, il lui suffit de suivre les étapes ci-après pour créer son personnage.

## ORIGINE

L'**origine** du personnage évoque sa généalogie, la région dont sa famille est originaire. Vous pouvez opter pour l'origine de votre choix, puis déterminer si vous êtes un étranger ayant immigré vers Doskvol ou un autochtone ayant grandi dans la ville. Quand vous choisissez votre origine, encerclez-la dans la liste proposée sur votre livret de personnage, puis notez un détail concernant votre vie familiale sur la ligne qui précède. Par exemple, vous pourriez vous choisir une origine **SKOVLANE**, puis noter *Autrefois ouvriers de Port-Verrou, désormais réfugiés*. Mais vous pourriez tout autant choisir une origine **IRUVIENNE** et noter *Noblesse en exil*. Chaque origine est brièvement décrite ci-dessous. Pour plus de détails sur ces différents peuples et lieux, rendez-vous à la page 308.

- ◆ **AKOROS** est la nation la plus vaste et la plus avancée de tout l'Imperium. Elle abrite la capitale, mais aussi Doskvol elle-même. Ces deux villes sont connues pour être des agrégats de diverses cultures ayant étroitement cohabité depuis plusieurs siècles, à l'image de l'Europe.
- ◆ Si vous souhaitez incarner un vagabond sans attaches, vous pourriez être originaire des **ÎLES DE LA DAGUE**. Les insulaires grandissent souvent à bord de navires et voyagent longuement avant de se fixer quelque-part. Ils ont une réputation de corsaires et de marchands qui vivent sans la sécurité offerte par les barrières d'éclairs — en affrontant les esprits par des moyens qui leur sont exclusifs.
- ◆ Si vous souhaitez être originaire d'une culture considérée comme "exotique" par les autochtones, vous pourriez venir d'**IRUVIA**, un riche et puissant royaume marchand, érigé au milieu des sables d'un désert du sud lointain. C'est une autre nation cosmopolite, dont les cultures sont similaires à la Perse antique, l'Egypte et l'Inde.
- ◆ Si vous souhaitez être originaire d'un lieu considéré comme "sauvage" par le reste de l'empire, vous pourriez venir de **SEVEROS**. En dehors de quelques comptoirs impériaux, la majorité des Severosi mène une vie de nomadisme, au sein de tribus de cavaliers éparses dans les arides terres mortes, où ils doivent leur survie aux ruines d'antiques forteresses magiques, dont les enchantements repoussent encore les esprits.
- ◆ Si vous souhaitez être originaire d'un peuple ostracisé, vous pourriez venir de **SKOVLAN**, le royaume insulaire qui s'étend par-delà le bras de mer qui le sépare de Doskvol. Skovlan fut la dernière cité à se soumettre aux lois Impériales, au terme des trente-six années de la Guerre d'Unification (dont l'armistice remonte seulement à quelques années). De nombreux réfugiés Skolandiens ayant perdu leurs foyers et leurs emplois dans le chaos de la guerre se sont tournés vers Doskvol à la recherche d'un nouveau départ.
- ◆ Enfin, si vous souhaitez être à part, vous pourriez venir de **TYCHEROS**. Cette terre quasi-

mythique située loin au nord, par-delà la Mer du Vide. La légende prétend que ses habitants sont des demi-démons. Si vous optez pour une origine Tycherosi, vous devez également vous choisir une marque démoniaque (comme des yeux noirs de requin, des plumes en guise de cheveux, etc.) qui fait de votre personnage un être véritablement singulier.

## ANTÉCÉDENTS

Les **antécédents** du personnage décrivent ce qu'il a vécu avant de rejoindre la bande. Lorsque le joueur choisit les antécédents de son personnage, il élabore le détail qui résume la spécificité de sa vie passée sur la ligne concernée. Par exemple : vous pourriez choisir **LABEUR**, puis noter *marin chasseur de Léviathan ou mutin*. Mais vous pourriez aussi choisir **Loi** et noter *Ancien Manteau Bleu*. Vous trouverez plus d'exemples ci-dessous.

- ◆ **ACADEMIQUE** : Un érudit, un professeur ou un étudiant à l'Académie de Doskovl, un philosophe ou un journaliste, etc.
- ◆ **BAS-FONDS** : Un enfant des rues, un gangster, un jeune voyou, ou tout autre paria ayant grandi dans le caniveau.
- ◆ **COMMERCE** : Un boutiquier, un marchand, un artisan de talent, un coursier, etc. Un agent de liaison auprès du Ministère de la Préservation.
- ◆ **LABEUR** : Un domestique, un ouvrier, un cocher, un docker, un marin, un poseur de rails, etc. Un débardeur pour la Compagnie Crochet Nord.
- ◆ **LOI** : Un avocat ou un juriste, un Manteau Bleu ou un inspecteur (voire un Gardien Spirite), un maton dans la prison de Crochet-de-Fer, etc.
- ◆ **MILITAIRE** : Un soldat impérial ou Skovlandien, un mercenaire, un agent de renseignement, un stratège, un sergent instructeur, etc.
- ◆ **NOBLE** : Une dilettante, un courtisan, l'héritier d'une famille en déclin, etc.

## POINTS D'ACTION

Le livret de personnage dispose initialement de trois points d'action qui sont déjà distribués. Le joueur ajoute quatre points d'action supplémentaires (pour arriver à un total de sept points). Au début du jeu, il n'est pas possible d'avoir plus de deux points dans une action donnée (à moins qu'une capacité spéciale n'indique le contraire). Vous trouverez de brèves descriptions de l'ensemble des actions aux pages 58 et 59. Ces quatre points se répartissent de la sorte :

- ◆ le joueur distribue un point dans toute action qui, selon lui, reflète l'origine de son personnage ;
- ◆ le joueur distribue un point dans toute action qui, selon lui, reflète les antécédents de son personnage ;
- ◆ le joueur attribue les deux derniers points librement (avec un maximum de 2 dans une action).

## CAPACITÉ SPÉCIALE

Le joueur sélectionne une des capacités spéciales du livret de personnage. En cas d'hésitation, il est conseillé de prendre la première capacité de la liste : celle-ci représente un bon choix par défaut.

## ARMURE SPÉCIALE

Certaines capacités spéciales mentionnent une **armure spéciale**. Chaque feuille de personnage dispose d'un ensemble de trois cases pour suivre l'utilisation de l'armure (standard, lourde et spéciale). Lorsqu'une capacité utilise l'armure spéciale, le joueur

coche la case dédiée. Si le PJ ne dispose pas d'une telle capacité, il n'a pas la possibilité d'utiliser la case d'armure spéciale.

## **AMI PROCHE ET RIVAL**

Chaque livret dispose d'une liste de PNJ que le personnage connaît. Parmi cette liste, le joueur choisit une personne qui lui est proche (un bon ami, un amant, un parent, etc.) et, pour cela, marque le triangle pointant vers le haut à côté de son nom. Le joueur choisit également un autre PNJ qui est son rival ou son ennemi en marquant cette fois le triangle pointant vers le bas à côté de son nom.

## **VICE**

- ◆ Chaque PJ est sous l'emprise d'un vice auquel il s'abandonne régulièrement pour se libérer du stress. Le joueur choisit un vice dans la liste ci-dessous et reporte quelques détails sur la ligne concernée, notamment le nom et l'emplacement de son fournisseur dans la ville. Par exemple, vous pourriez choisir Jeu, puis noter Le Tripot de Spogg, dans le quartier de Patte-de-Corbeau. Vous pouvez créer votre propre fournisseur ou demander au MJ de vous indiquer deux options plausibles en lien avec votre vice. Vous trouverez la liste détaillée des vices page 299.
- ◆ **BIZARRE** : vous expérimentez avec l'étrange, pactisez avec des esprits sauvages, suivez des rituels bizarres ou des pratiques taboues, etc.
- ◆ **DEVOIR** : vous avez une obligation vis-à-vis de votre famille, d'une cause, d'une organisation, d'une œuvre de bienfaisance, etc.
- ◆ **FOR** : vous êtes dévoué à un pouvoir supérieur, un dieu oublié, un ancêtre, etc.
- ◆ **JEU** : vous êtes accro aux jeux de hasard, aux paris en tout genre, etc.
- ◆ **LUXE** : vous vous pavanez dans l'étalage ostentatoire d'opulence.
- ◆ **PLAISIR** : vous sombrez dans la jouissance des plaisirs de la chair, de la nourriture, de la boisson, des drogues, de l'art, du théâtre, etc.
- ◆ **STUPEUR** : vous recherchez l'oubli dans l'abus de drogues, de boissons, de combats clandestins, etc.

## **NOM, SURNOM ET APPARENCE**

Le joueur sélectionne un nom pour son personnage dans la liste d'exemples ou invente le sien. Il indique si son personnage utilise un surnom ou un pseudonyme. Enfin, il note quelques mots évocateurs pour décrire l'apparence du personnage (vous trouverez une liste d'exemples sur la page suivante).

## **DÉTAILS**

Il est conseillé de passer en revue les détails sur la feuille du personnage, en particulier les **conditions pour gagner de l'expérience** du livret de personnage (comme « Gagnez de l'expérience lorsque vous relevez un défi en utilisant des connaissances ou un pouvoir ésotérique », par exemple) et les **équipements spéciaux** disponibles pour ce profil de personnage (comme le masque spirituel de l'Haruspice, par exemple). Le PJ peut accéder à tous les équipements mentionnés sur la feuille, aussi n'y a-t-il aucun choix à faire initialement – le joueur décidera plus tard de ce que son personnage va emporter quand celui-ci sera sur un coup (voir **Charge**, page 57).

Le personnage est désormais prêt à être joué. Lors du lancement de la première session, le MJ posera des questions aux PJ pour découvrir qui ils sont, quelles sont leurs perspectives ou leurs historiques. Si le joueur n'a pas de réponse toute prête à fournir au MJ, il peut soit improviser, soit demander aux autres joueurs s'ils ont des idées à lui soumettre.

## PRÉNOMS

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquo, Arvus, Ashlyn, Branom, Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crowl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudijs, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Sesereth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timoth, Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

## NOMS DE FAMILLE

Ankhayat, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Bowman, Breakiron, Brogan, Clelland, Clermont, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfield, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, Kessarin, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Prichard, Rowan, Sevoy, Skellallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

## SURNOMS

L'Aiguille, l'Anneau, Argent, Bestiole, Bouleau, la Bricole, Brique, des Brumes, Chanson, le Chardon, La Cloche, le Clou, Corbeau, Criquet, Crochet, la Croix, la Douzaine, Écho, l'Éperon, l'Épine, l'Étang, le Fouet, le Givre, la Grenouille, la Lune, Marteau, l'Ogre, l'Osier, le Palan, la Poigne, Ressort, Rubis, Silex, Sonnette, Tanneur, Tic-Tac, la Vamp.

## APPARENCE

Homme, Femme, Ambigu, Dissimulé.

Adorable, Affable, Anguleux, Athlétique, Balafré, Beau, Buriné, Calme, Corpulent, Crasseux, Délicat, Doux, Efflanqué, Énorme, Féroce, Froid, Joyeux, Léthargique, Maigre, Maussade, Mince, Nerveux, Ouvert, Pâle, Potelé, Remarquable, Rude, Stoïque, Trapu, Triste, Sombre, Usé, Voûté.

<i>Chemise à encolure</i>	<i>Cape à capuche</i>	<i>Tunique simple</i>	<i>Grand manteau</i>
<i>Combinaison en peau d'anguille</i>	<i>Manteau à capuche</i>	<i>Uniforme récupéré</i>	<i>Tricorne</i>
<i>Robe ajustée</i>	<i>Bonnet de laine</i>	<i>Pantalons à pinces</i>	<i>Veston ou gilet</i>
<i>Fuseau ajusté</i>	<i>Pull en laine</i>	<i>Cape courte</i>	<i>Ciré</i>
<i>Demi-cape</i>	<i>Veste en cuir</i>	<i>Jupe et blouse</i>	<i>Large ceinture</i>
<i>Cape épaisse</i>	<i>Long manteau</i>	<i>Veste ajustée</i>	<i>Bottes de chantier</i>
<i>Veste épaisse</i>	<i>Longue écharpe</i>	<i>Bottes souples</i>	<i>Pantalon de travail</i>
<i>Peaux et fourrures</i>	<i>Soies amples</i>	<i>Costume cravate</i>	
<i>Capuche et voile</i>	<i>Masque et robes</i>	<i>Bretelles</i>	
	<i>Haillons et bandages</i>	<i>Cuissardes</i>	

# RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

## 1 Choisissez un livret de personnage.

Votre livret représente la réputation de votre personnage, ses capacités spéciales et comment il acquiert de l'expérience.

## 2 Choisissez une origine.

Développez votre choix avec un détail sur votre vie de famille. Par exemple, Skovlan : anciens mineurs, aujourd'hui réfugiés de guerre dans Doskvol.

## 3 Choisissez un antécédent.

Développez votre choix avec une histoire spécifique. Par exemple, Labeur : marin chasseur de Léviathan ou mutin.

## 4 Attribuer quatre points d'action.

Aucune action ne peut débuter avec une valeur supérieure à 2 lors de la création d'un personnage. (Par la suite, les valeurs d'action peuvent aller jusqu'à 3. Si vous obtenez l'amélioration maîtrise pour votre bande, vous pouvez aller jusqu'à 4).

## 5 Choisissez une capacité spéciale.

Elles se trouvent dans la colonne grise au milieu de la feuille de personnage. Si vous n'arrivez pas à vous décider, choisissez la première capacité de la liste. C'est un choix pertinent.

## 6 Choisissez un ami proche et un rival.

Désignez celui qui est un ami proche, un allié de longue date, un membre de la famille ou un amant à l'aide d'un triangle pointé vers le haut. Désignez celui qui est un rival, un ennemi, un amant rejeté ou un partenaire trahi à l'aide d'un triangle pointé vers le bas.

## 7 Choisissez votre vice.

Choisissez votre type de vice favori, détailllez-le avec une courte description et indiquez le nom et l'emplacement de votre fournisseur.

## 8 Notez vos nom, surnom et apparence.

Choisissez un nom, un surnom (si vous en utilisez un) et rédigez quelques mots pour décrire votre apparence. Des exemples sont fournis à la page précédente.

## CHARGE

Le personnage a accès à tout l'équipement de sa feuille de personnage. Pour chaque coup, le joueur décide de la **charge** de son personnage. Pendant l'opération, il peut annoncer que son personnage dispose d'un équipement en cochant la case appropriée, et ce jusqu'à un nombre total d'équipements égal à la charge qui a été choisie. La charge détermine également si le personnage se déplace rapidement ou s'il attire l'attention.

- ◆ **1-3 CHARGE : Légère.** Vous êtes plus rapide et attirez moins l'attention ; vous ne dépareillez pas dans une foule.

- ◆ **4-5 CHARGE : Standard.** Vous avez l'air d'un gredin, paré pour les ennemis.

- ◆ **6 CHARGE : Lourde.** Vous êtes ralenti ; vous avez l'air d'être en plein cœur d'une opération.

- ◆ **7-9 CHARGE : Surcharge.** Vous êtes entravé et ne pouvez rien faire d'autre que vous mouvoir très lentement.

Certaines capacités spéciales (comme la capacité Bourrique de l'Écorcheur ou la force incroyable d'un démon) augmentent ces limites de charge.

Certains équipements comptent pour deux (ils ont alors deux cases reliées). Au contraire, les équipements en italique ne comptent pas dans la charge.

À la création de personnage, il n'est pas nécessaire de sélectionner des équipements spécifiques. Cependant, il est conseillé de lire à ce stade les descriptions des équipements standards et des équipements spécifiques à son livret de personnage, page 88.

## ACTIONS

Lorsque vous **COMMUNIEZ**, vous ouvrez votre esprit au champ ectoplasmique ou à d'autres pouvoirs ésotériques.

*Vous pourriez communiquer avec un fantôme ou comprendre certains aspects de la spectrologie. Vous pourriez tenter d'ouvrir votre troisième œil afin de mieux comprendre la situation (mais Surveiller pourrait être mieux adapté).*

Lorsque vous **COMMANDEZ**, vous vous faites promptement obéir.

*Vous pourriez intimider ou menacer une cible pour obtenir ce que vous voulez de sa part. Vous pourriez mener l'action coordonnée d'un gang. Vous pourriez tenter de donner des ordres à plusieurs personnes, afin de les persuader (mais Côtoyer pourrait être mieux adapté).*

Lorsque vous **CÔTOYEZ**, vous avez des interactions sociales avec vos amis et vos contacts.

*Vous pourriez ainsi avoir accès à des ressources, des informations, des personnes ou des lieux particuliers. Vous pourriez faire bonne impression ou obtenir les bonnes grâces de quelqu'un en usant de votre charme et de votre style. Vous pourriez vous faire de nouveaux amis ou contacts en rapport avec vos origines ou vos antécédents. Vous pourriez tenter de manipuler vos amis en tirant parti de votre rang social (mais Influencer pourrait être mieux adapté).*

Lorsque vous **MANCEUVREZ**, vous vous livrez à d'habiles manipulations ou à de subtils détournements d'attention.

*Vous pourriez faire les poches de votre cible. Vous pourriez actionner les manettes d'un véhicule ou guider une monture. Vous pourriez vous battre en duel d'honneur en déjouant votre adversaire grâce à votre maîtrise d'un gracieux art martial. Vous pourriez aussi tenter d'utiliser ce même art martial au milieu d'une bagarre chaotique (mais Combattre pourrait être mieux adapté). Vous pourriez crocheter une serrure (mais Bricoler pourrait être mieux adapté).*

Lorsque vous **TRAQUEZ**, vous pistez prudemment une cible.

*Vous pourriez la prendre en filature ou découvrir son repaire. Vous pourriez planifier une embuscade. Vous pourriez l'attaquer en effectuant un tir de précision à grande distance. Vous pourriez enfin dégainer vos armes pour plonger dans la mêlée (mais Combattre pourrait être mieux adapté).*

Lorsque vous **RÔDEZ**, vous vous déplacez habilement et sans le moindre bruit.

*Vous pourriez vous glisser dans le dos d'un garde ou vous tapir dans les ombres. Vous pourriez vous élancer d'un toit à un autre. Vous pourriez attaquer quelqu'un par surprise en jaillissant de l'ombre pour le poignarder soudainement dans le dos ou l'assommer à coup de matraque. Vous pourriez tenter d'amener une victime droit dans la gueule du loup (mais Combattre pourrait être mieux adapté).*

Lorsque vous **COMBATTEZ**, vous engagez votre cible au corps à corps afin qu'elle ne puisse pas facilement se dégager.

*Vous pourriez le rouer de coups ou le ceinturer. Vous pourriez le tailler en pièces. Vous pourriez vous emparer ou tenir une position durant une bataille. Vous pourriez défier quelqu'un dans un duel pour l'honneur (mais Manœuvrer pourrait être mieux adapté).*

Lorsque vous **ÉTUDIEZ**, vous inspectez les moindres détails et interprétez les preuves.

*Vous pourriez recueillir des informations provenant de documents, de journaux ou de livres. Vous pourriez mener des recherches sur des sujets ésotériques. Vous pourriez analyser en détail le comportement d'une personne, afin d'y lire des mensonges ou des sentiments cachés. Vous pourriez tenter d'examiner des événements pour donner un sens à une situation urgente (mais Surveiller pourrait être mieux adapté).*

Lorsque vous **SURVEILLEZ**, vous observez la situation afin d'en anticiper l'issue.

*Vous pourriez repérer des signes annonciateurs pour agir préventivement. Vous pourriez découvrir des opportunités ou des faiblesses. Vous pourriez détecter les motivations ou les intentions d'une personne. Vous pourriez tenter de trouver le meilleur affût pour une embuscade (mais Traquer pourrait être mieux adapté).*

Lorsque vous **INFLUENCEZ**, vous usez de persuasion, de charme ou d'argument.

*Vous pourriez mentir de façon convaincante. Vous pourriez persuader quelqu'un de faire ce que vous souhaitez. Vous pourriez produire un argumentaire complet qui ne laisse aucune place à la contradiction. Vous pourriez ruser pour obtenir de l'affection ou de l'obéissance (mais Côtoyer ou Commander pourraient être mieux adaptés).*

Lorsque vous **BRICOLEZ**, vous traficotez des appareils et des mécanismes.

*Vous pourriez créer un tout nouveau gadget ou modifier un objet existant. Vous pourriez crocheter une serrure ou percer un coffre. Vous pourriez neutraliser une alarme ou un piège. Vous pourriez tirer parti des appareils mécaniques et électroplasmiques que l'on trouve dans toute la ville. Vous pourriez tenter d'appliquer votre expertise technique pour piloter un véhicule (mais Manœuvrer pourrait être mieux adapté).*

Lorsque vous **DÉMOLISSEZ**, vous déchaînez une force brutale.

*Vous pourriez fracasser une porte ou même un mur à l'aide d'une masse, voire utiliser des explosifs pour obtenir le même résultat. Vous pourriez déchaîner le chaos ou vous livrer à un sabotage afin de créer une distraction ou de surmonter un obstacle. Vous pourriez enfin tenter de submerger un ennemi par la force brute au combat (mais Combattre pourrait être mieux adapté).*

Comme vous pouvez le constater, de nombreuses actions se recoupent entre elles. C'est entièrement voulu. C'est vous le joueur qui choisissez quelle action vous souhaitez tenter, en annonçant ce que fait votre personnage. Pouvez-vous tenter de **DÉMOLIR** un adversaire en plein combat ? Bien sûr ! Le MJ vous précisera la position et le degré d'effet de votre action dans ces circonstances. Comme précisé plus haut, **COMBATTRE** pourrait être mieux adapté (en étant moins risqué ou plus efficace), selon la situation en cours (quelques fois, vous ne gagnerez pas au change).

Pour une description complète de chacune des différentes actions, accompagnées d'exemples, rendez-vous aux pages 170 à 181.





# ARAIGNÉE

## *Un génie du crime retors*

Au premier abord, les bas-fonds semblent être un chaos de factions en guerre et de crimes sanglants, mais pour celui qui sait observer, ils révèlent une mécanique sublime. Tout un réseau de contacts, de faveurs, de vendettas et de secrets relient les criminels entre eux. Les gredins qui savent dénouer les fils de cette toile sont connus sous le nom d'Araignées.

**Lorsque vous incarnez une Araignée, vous gagnez de l'expérience quand vous relevez un défi en développant des machinations ou des complots.** Reposez-vous sur vos contacts, vos amis et vos associés afin de favoriser le succès de votre bande. Utilisez avec sagesse vos activités de temps mort et vos flashbacks afin de vous préserver des ennuis et de déterminer le meilleur angle d'attaque. Quand les choses tournent mal, ne cédez pas à la panique et souvenez-vous : vous avez tout planifié.

*Êtes-vous emmêlé dans ce réseau de faveurs et de dettes que vous exploitez en tant qu'Araignée, ou au contraire tirez-vous soigneusement les fils à l'écart, tel un froid prédateur à l'affût au cœur de sa toile ?*

### ACTIONS DE BASE



#### ÉTUDIER



#### CÔTOYER

### ARCHÉTYPES

*Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :*

**L'ARBITRE.** Étudier +1, Influencer +1, Communier +2. **Contrat Spirite.**

**LE CHEF-D'ORCHESTRE.** Commander +2, Surveiller +2. **Anticipation.**

**LE DÉTENU.** Commander +1, Influencer +1, Combattre +2. **Gibier de potence.**

**L'OPÉRATEUR.** Rôder +2, Bricoler +2. **Tête pensante.**

### AMIS ASTUCIEUX ET RIVAUX

- ◆ **Salia**, une courtière en informations. *Est-elle un contact fiable pour organiser des coups dans les bas-fonds, ou s'agit-il d'une ancienne complice vous ayant vendu ?*
- ◆ **Augus**, un maître-architecte. *Peut-être est-il une bonne source pour se procurer des plans de bâtiments et autres informations utiles, ou s'agit-il d'un rival qui élabore des mesures de sécurité ?*
- ◆ **Jennah**, une domestique. *Peut-être est-elle une bonne source de ragots au sujet des nantis de la ville ?*
- ◆ **Riven**, un chimiste. *Peut-être est-il une source sûre de remèdes revigorants ?*
- ◆ **Jeren**, un archiviste chez les Manteaux Bleus. *Peut-être est-il un agent double infiltré dans le Guet de la ville, ou s'agit-il d'un officier un peu trop curieux, qui s'intéresse de près à vos nombreux méfaits ?*

# CAPACITÉS SPÉCIALES DE L'ARaignée

## ANTICIPATION

Deux fois par coup, vous pouvez aider un coéquipier sans payer le coût en stress. Décrivez comment vous vous y étiez préparé.

*Vous pouvez raconter un événement du passé qui aide votre coéquipier dans l'instant présent ou vous pouvez expliquer comment vous vous attendiez à un tel imprévu et avez en conséquence anticipé quelque chose d'utilité qui n'apparaît que maintenant.*

## PRÉVOYANT

Grâce à votre planification minutieuse, pendant les temps morts, vous pouvez octroyer, à vous-même ou à un membre de la bande, une activité de temps mort supplémentaire.

*Si vous oubliez d'utiliser cette capacité durant le temps mort, il est toujours possible de l'activer pendant le coup et de faire appel à un flash-back sur le temps mort précédent au moment où l'activité supplémentaire s'est déroulée.*

## INFLUENT

Pendant les temps morts, vous obtenez +1 niveau de résultat quand vous acquérez une ressource ou réduisez le raffut.

*Votre réseau de relations dans les bas-fonds peut être utilisé pour qu'on vous prête des ressources, pour exercer des pressions sur un vendeur afin qu'il vous propose un meilleur prix ou pour intimider des témoins, etc.*

## VICE CACHÉ

Lorsque vous vous adonnez à votre vice, vous pouvez ajuster le résultat de votre jet de 1 ou 2 (en positif ou négatif). Un allié qui se joint à vous peut en faire de même.

*Si vous vous adonnez à votre vice et obtenez un 4, vous pourriez donc augmenter votre résultat jusqu'à 5 ou 6, mais aussi le réduire jusqu'à 3 ou 2 (peut-être pour éviter de sombrer dans l'excès). Les alliés qui se joignent à vous n'ont pas besoin d'avoir le même vice que vous, mais simplement un vice qui puisse se pratiquer dans un cadre semblable au vôtre.*

## CONTRAT SPIRITE

Lorsque vous concluez un marché en vous serrant la main ou en rédigeant un contrat écrit, votre partenaire et vous — humain ou autre — portez désormais chacun la marque de ce serment. Si l'un de vous deux enfreint les termes du contrat, il subit une blessure de niveau 3, en étant "Maudit".

*La marque de votre serment est évidente pour tous ceux qui la voient (peut-être qu'une rune magique apparaît sur votre peau). Lorsque vous subissez une blessure "Maudite," vous êtes accablé de flétrissure : vos muscles sont affaiblis, vos cheveux tombent, du sang sécoule de vos yeux et de vos oreilles, etc., jusqu'à ce que vous remplissiez votre part du contrat ou que vous découvriez un moyen de lever cette malédiction.*

## GIBIER DE POTENCE

Lorsque vous êtes incarcéré, votre niveau d'**avis de recherche** est comptabilisé comme étant inférieur d'un degré, votre Rang supérieur d'un degré et vous gagnez **+1 relation avec la faction** qui vous aidera durant votre incarcération, en plus de ce que vous obtiendrez sur votre jet d'incarcération.

*Zéro est le niveau minimum d'avis de recherche ; cette capacité ne peut pas vous procurer un niveau d'avis de recherche négatif. Voir jet d'incarcération, page 148.*

## TÊTE PENSANTE

Vous pouvez dépenser votre **armure spéciale** pour protéger un coéquipier, ou pour **vous dépasser** quand vous recueillez des informations ou travaillez sur un projet à long terme.

*Lorsque vous utilisez cette capacité, cochez la case d'armure spéciale sur votre feuille de livret de personnage. Si vous protégez un coéquipier, cette capacité annule ou réduit la gravité des conséquences ou blessures subies par le coéquipier. Vous n'avez pas besoin d'être présent pour utiliser cette capacité ; expliquez comment vous êtes préalablement préparé à cette situation. Si vous utilisez cette capacité pour vous dépasser, vous obtenez l'un des avantages habituels (+1 dé, +1 effet, etc.) sans subir 2 points de stress. La case d'armure spéciale est décochée en début de temps mort.*

## TISSER SA TOILE

Vous obtenez **+1 dé** pour côtoyer quand vous recueillez **des informations** au sujet d'une cible pour un coup. Vous obtenez **+1 dé au jet d'engagement** pour cette opération.

*Votre réseau de relations dans le milieu criminel peut toujours être mis à profit pour obtenir des infos sur un futur braquage... même lorsque vos contacts vous aident sans le savoir.*

## ÉQUIPEMENT DE L'ARAIGNÉE

- ◆ **FAUSSE IDENTITÉ DE QUALITÉ** : Des papiers d'identité, quelques rumeurs ou ragots répandus et une ou deux fausses relations suffisent à vous faire passer pour une personne entièrement différente. **[0 charge]**
- ◆ **BOUTEILLE DE WHISKY DE QUALITÉ** : Une distillation rare, provenant de votre collection personnelle, son degré d'alcool est aussi élevé que sa capacité à impressionner. **[1 charge]**
- ◆ **PLANS D'ARCHITECTURE** : Un folio regroupant d'utiles dessins d'architecture et des plans de la ville. Vous êtes libre de préciser quels plans vous transportez quand vous choisissez cet objet. **[1 charge]**
- ◆ **FIOLE D'ESSENCE DE SOMMEIL** : Une dose d'essence de sommeil suffisante pour plonger quiconque dans l'inconscience durant une bonne heure. *Le sommeil de la victime n'a rien de surnaturel, mais il est profond — cette dernière ne se réveillera pas prématurément sans être violemment secouée.* **[0 charge]**
- ◆ **PISTOLET DE PAUME DISSIMULÉ** : Une petite arme à feu utilisant une faible charge de poudre, que l'on peut facilement escamoter dans une manche ou un manteau. *Ce pistolet ne possède qu'une portée extrêmement limitée, ne dépassant pas quelques pas. Mais il est très difficile à détecter, même durant une fouille.* **[0 charge]**



# ARLEQUIN

## *Un subtil espion et manipulateur*

Certains prétendent que la substance primordiale de ce monde n'est ni la matière, ni d'étranges plasmes, mais plutôt les mensonges. Tout ce que nous faisons, tout ce qui compte à nos yeux, les choses auxquelles nous accordons de la valeur — tout cela n'est qu'une suite de mensonges que nous échangeons et choisissons nous-mêmes de croire. Le monde est une fabrication, une fiction opportune, un récit — et tous les conteurs sont des Arlequins.

**Lorsque vous incarnez un Arlequin, vous gagnez de l'expérience lorsque vous relevez un défi par la tromperie ou l'influence.** Vous vous sortez du pétrin grâce à votre éloquence, pour immédiatement vous en attirer de nouveaux, en disant le mot de trop. Vous prétendez être ce que vous n'êtes pas. Vous bluffez, vous mentez et vous manipulez ceux qui vous entourent pour parvenir à vos fins. Tout problème n'est qu'une affaire de personne — et les personnes sont justement les instruments dont vous jouez le mieux.

*Existe-t-il encore quelque chose de vrai en vous, tout au fond ? Ou devenez-vous celui qu'il convient d'être dans l'instant, pour changer d'un jour à l'autre ? Toutes vos relations sont-elles de simples gambits que vous jouez à votre avantage ?*

### ACTIONS DE BASE



#### CÔTOYER



#### INFLUENCER

### ARCHÉTYPES

*Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :*

**LA SIRÈNE.** Côtoyer +1, Rôder +1, Communier +2. **Aie confiance.**

**LE PRESTIGE.** Manceuvoir +2, Rôder +2. **Mesmérisme.**

**L'ESCROC.** Côtoyer +1, Étudier +1, Manceuvoir +2. **À-cotés.**

**L'ESPION.** Manceuvoir +1, Combattre +1, Rôder +2. **De cape et d'épée.**

### AMIS RUSÉS ET RIVAUX

- ◆ **Bryl**, un vendeur de drogue. *Peut-être est-il un contact fiable dans les bas-fonds, ou un ancien partenaire qui vous garde rancune ?*
- ◆ **Bazso Baz**, un chef de gang. *Peut-être est-il votre amant sans cesse à la recherche de votre affection, à moins que vous ne l'ayez quitté et qu'il s'estime dédaigné ?*
- ◆ **Klyra**, la tenancière d'une taverne. *Peut-être est-elle une bonne source de ragots ?*
- ◆ **Nyryx**, une prostituée. *Peut-être est-elle une indic qui peut vous livrer des informations sur de potentielles cibles, à moins qu'elle ne soit une manipulatrice rivale ?*
- ◆ **Harker**, un gibier de potence. *Peut-être un ami que vous avez aidé lorsque vous étiez tous deux en prison, ou un ennemi qui vous a lardé pendant votre incarcération ?*

# CAPACITÉS SPÉCIALES DE L'ARLEQUIN

## GAMBIT DE LA TOUR

Vous gagnez **2 points** de stress pour utiliser votre meilleure valeur d'action alors que vous accomplissez un autre type d'action. Expliquez comment vous adaptez cette compétence à cet autre domaine.

*Il s'agit d'une capacité de touche-à-tout. Si vous voulez accomplir toutes sortes d'actions en gardant un bon groupement de dés à lancer, c'est la capacité idéale.*

## DE CAPE ET D'ÉPÉE

Lorsque vous utilisez un déguisement ou une autre forme d'artifice, vous gagnez **+1 dé** sur vos jets visant à provoquer la confusion ou éviter la suspicion. Quand enfin vous tombez le masque, l'effet de surprise qui en résulte vous donne l'initiative dans cette situation.

*Cette capacité vous offre une chance d'échapper plus facilement aux ennuis, si une opération discrète tourne mal. De plus, vous bénéficiez de votre kit de déguisement de qualité, qui améliore l'effet de vos méthodes de dissimulation.*

## VOIX FANTOMATIQUE

Vous êtes initié aux mystères permettant de converser avec un fantôme ou un démon comme s'il s'agissait d'un être humain ordinaire, en dépit de leur éventuelle apparence terrifiante ou sauvage. Cela vous rend **puissant** lorsque vous communiquez avec les entités surnaturelles.

*Premièrement, cette capacité vous autorise une chose habituellement impossible : lorsque vous parlez à un esprit, celui-ci vous écoute et vous comprend toujours, même s'il semble être trop bestial ou dément pour en être capable. Mais de plus, elle augmente votre effet lorsque vous engagez une interaction sociale avec une entité surnaturelle.*

## TEL LE REFLET DANS LE MIROIR

Vous savez toujours quand quelqu'un vous ment.

*Cette capacité fonctionne dans toutes les situations, sans restriction. Elle est très puissante, mais c'est aussi une sorte de malédiction : vous percerez à jour tous les mensonges, même les plus anodins.*

## À-CÔTÉS

À la fin de chaque temps mort, vous gagnez **+2 magot**.

*Étant donné que cet argent arrive à la fin du temps mort, une fois que toutes les activités de temps mort sont résolues, vous ne pouvez pas le retirer de votre magot afin de le dépenser pour des activités supplémentaires, et ce jusqu'au prochain temps mort.*

## MESMÉRISME

Quand vous influencez quelqu'un, vous pouvez lui ôter tout souvenir de ce qui vient de se passer jusqu'à votre prochaine interaction.

*La victime ne s'attarde pas sur cet intervalle de temps perdu, si bien que rien ne lui paraît louche. Lorsque vous interagissez à nouveau avec la victime, elle se souvient clairement de tout, y compris de l'effet étrange de cette capacité.*

## SUBTERFUGE

Vous pouvez dépenser votre **armure spéciale** pour résister à une conséquence en rapport avec la suspicion ou la persuasion, ou pour **vous dépasser** afin de mettre en œuvre un

subterfuge.

*Lorsque vous utilisez cette capacité, cochez la case d'armure spéciale sur votre feuille de livret de personnage. Si vous « résistez à une conséquence » du type approprié, vous l'évitez complètement. Si vous utilisez cette capacité pour vous dépasser, vous obtenez l'un des avantages habituels (+1 dé, +1 effet, etc.) sans subir 2 points de stress. La case d'armure spéciale est décochée en début de temps mort.*

## AIE CONFIANCE

Vous gagnez +1 dé contre toute cible avec laquelle vous développez une relation intime.

*Cette capacité ne concerne pas seulement les interactions sociales. N'importe quelle action peut obtenir ce bonus. « Relation intime » est à définir avec le groupe, mais cela ne signifie pas seulement intimité romantique.*

## ÉQUIPEMENT DE L'ARLEQUIN

- ◆ **VÊTEMENTS ET BIJOUX DE QUALITÉ :** Une tenue qui semble si raffinée qu'elle peut passer pour celle d'un noble. [0 charge] Si vous transportez cet objet comme tenue de rechange, il est comptabilisé comme pesant [2 charges]
- ◆ **KIT DE DÉGUISEMENT DE QUALITÉ :** Un kit de maquillage de théâtre équipé d'une impressionnante variété de prothèses faciales permettant de tromper n'importe quel observateur. La qualité de ce kit peut augmenter l'effet de vos actions de supercherie lorsque vous l'utilisez. [1 charge]
- ◆ **DÉS PIPÉS DE QUALITÉ, CARTES MARQUÉES :** Un matériel de joueur subtilement altéré pour favoriser certains résultats. La qualité de ce kit peut augmenter l'effet de vos actions de supercherie lorsque vous l'utilisez. [0 CHARGE]
- ◆ **POUDRE DE TRANSE :** Une dose de cette drogue populaire, qui provoque un état de conscience altéré. La victime de cette poudre n'est pas complètement évanouie, elle entre plutôt dans une sorte d'état d'obéissance indolente, proche de l'hypnose. [0 charge]
- ◆ **CANNE-ÉPÉE :** Une fine lame dissimulée dans un fourreau semblable à la canne d'un noble. Capable de donner le change lors d'une inspection rapide. [1 charge]



# ÉCORCHEUR

## *Un combattant aussi redoutable qu'intimidant*

Dans les bas-fonds de Doskvol, il existe des gredins qui vivent de ce qu'ils gagnent au fil sanglant de leurs lames ou grâce à leur présence si menaçante qu'elle est capable de tétaniser une victime. Ce sont les tueurs à gages, les collecteurs de dettes, les assassins, les briseurs de jambes et les gros bras, que l'on appelle couramment les Écorcheurs.

Quand la subtilité échoue, la brutalité implacable — et la menace du pire encore à venir — peut résoudre le problème. Ou tout du moins changer la nature du problème.

Lorsque vous incarnez un Écorcheur, vous gagnez de l'expérience quand vous relevez un défi en utilisant la force ou la violence. Donc n'hésitez pas à montrer à tous ces péteux qui est le patron, en laissant vos lames faire la conversation, s'ils font la sourde oreille.

*Respectez-vous un code de l'honneur ou possédez-vous une limite à ne pas dépasser ? Cherchez-vous à devenir le patron ou le tueur à gages du patron ? D'où vous vient ce goût pour la violence et la coercition ?*

### ACTIONS DE BASE



#### COMBATTRE



#### COMMANDER

### ARCHÉTYPES

*Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :*

**CAPITaine.** Commander +1, Étudier +1, Surveiller +2. **Meneur.**

**BRUTE.** Commander +1, Côtoyer +2, Influencer +1. **À ne pas prendre à la légère.**

**TERREUR.** Rôder +2, Démolir +2. **Féroce.**

**CHASSEUR DE DIABLE.** Communier +2, Traquer +1, Étudier +1. **Combattant des arcanes.**

### AMIS DANGEREUX ET RIVAUX

- ◆ **Marlane**, un pugiliste. Peut-être un combattant dans l'arène des docks, ou un entraîneur de boxe qui vous a enseigné son art ?
- ◆ **Chael**, une brute vicieuse. Peut-être est-il un membre de votre ancien gang, que vous avez quitté pour rejoindre votre bande actuelle, ou un indépendant qui vous a déjà causé des ennuis ?
- ◆ **Mercy**, une tueuse de sang-froid. Peut-être est-elle une assassin professionnelle, ou une criminelle des bas-fonds particulièrement redoutable ?
- ◆ **Grace**, une extorqueuse. Peut-être une complice dans le crime, ou l'une de vos rivales dans le métier ?
- ◆ **Dents-de-scie**, le médecin. Peut-être est-ce un camarade vétéran, ou un boucher qui vous a mutilé en vous administrant ses bons soins ?

## CAPACITÉS SPÉCIALES DE L'ÉCORCHEUR

### GUERRIER NÉ

Vous pouvez cocher votre **armure spéciale** pour réduire une blessure causée par une attaque en combat ou pour **vous dépasser** durant un combat.

*Lorsque vous utilisez cette capacité, cochez la case d'armure spéciale sur votre livret de personnage. Si vous « réduisez une blessure », cela signifie que la blessure est réduite d'un niveau de gravité. Si vous utilisez cette capacité pour vous dépasser, vous obtenez l'un des avantages habituels (+1 dé, +1 effet, etc.) sans gagner 2 points de stress. La case d'armure spéciale est décochée en début de temps mort.*

### GARDE DU CORPS

Quand vous protégez un coéquipier, vous gagnez **+1 dé** à votre jet de résistance. Quand vous recueillez des informations afin d'anticiper de possibles menaces, vous obtenez **+1 effet**.

*The protect teamwork maneuver lets you face a consequence for a teammate. If you choose to resist that consequence, this ability gives you +1d to your resistance roll. Also, when you read a situation to gather information about hidden dangers or potential attackers, you get +1 effect—which means more detailed information.*

### COMBATTANT DES ARCANES

Vous pouvez imprégner d'énergie spirituelle vos mains, vos armes de mêlée ou vos outils. Vous bénéficiez d'un effet **puissant** lorsque vous affrontez le surnaturel.

*Quand vous vous imprégnez de l'énergie tirée des arcanes, comment procédez-vous ? À quoi ressemble la manifestation de cette énergie ?*

### MENEUR

Quand vous **COMMANDEZ** une cohorte en combat, vos hommes continuent à se battre alors même qu'ils devraient se **dispenser** (la cohorte n'est pas mise hors de combat lorsqu'elle subit une blessure de niveau 3). La cohorte bénéficie de **+1 effet et 1 armure**.

*Cette capacité rend vos cohortes plus efficaces au combat et leur permet également de résister aux blessures grâce à l'utilisation d'une armure. Tant que vous dirigez la cohorte, elle ne cessera le combat qu'en cas de blessure fatale (niveau 4) ou si vous le lui ordonnez. Que faites-vous pour inspirer une telle bravoure au combat ?*

*Pour plus de détails à propos des cohortes, voir page 96.*

### BOURRIQUE

Vos limites maximales de charge sont augmentées. Légère : 5. Normale : 7. Lourde : 8.

*Cette capacité est idéale si vous souhaitez porter une armure lourde et vous trimballer avec une arme imposante sans attirer l'attention. De plus, comme l'équipement exact est déterminé à la volée lors de vos opérations, une limite de charge plus importante permet d'avoir plus d'options face aux problèmes qui ne manqueront pas de survenir.*

### À NE PAS PRENDRE À LA LÉGÈRE

Lorsque **vous vous dépasser** afin d'accomplir l'un des exploits suivants : *accomplir un tour de force physique proche du surhumain ou affronter en combat rapproché un petit gang à jeu égal.*

*Lorsque vous vous dépasserez afin d'activer cette capacité, vous obtenez l'un des avantages habituels (+1 dé, +1 effet, etc.) en plus de l'avantage de la capacité spéciale. Si vous accomplissez un tour de force physique proche du surhumain, vous pouvez par exemple briser une arme métallique à mains nues, stopper un cheval au galop, soulever un poids énorme, etc.*

*Si vous affrontez en combat rapproché un petit gang à jeu égal, la différence de taille (pour un petit gang allant jusqu'à six personnes) ne réduit pas l'effet.*

## FÉROCE

Vos déchaînements de violence vous rendent particulièrement effrayant. Quand vous commandez une cible effrayée, gagnez **+1 dé**.

*Vous provoquez la peur chez les témoins de vos exactions. La manière dont ils réagissent dépend de chacun. Certaines personnes vous fuiront, d'autres seront impressionnées, d'autres répondront par un surcroît de violence. Le MJ décide de la réponse de chaque PNJ.*

*De plus, lorsque vous COMMANDEZ quelqu'un qui est effrayé (que cela soit en raison de cette capacité ou pour toute autre raison), vous gagnez +1 dé à votre jet.*

## VIGOUREUX

Vous guérissez plus rapidement. Cochez de manière permanente un segment de votre compteur de guérison. Gagnez **+1 dé** aux jets de récupération.

*Votre compteur de guérison devient un compteur à 3 segments. De plus, vous obtenez un dé supplémentaire lorsque vous récupérez.*

## ÉQUIPEMENT DE L'ÉCORCHEUR

- ◆ **ARME À UNE MAIN DE QUALITÉ :** Une arme au corps à corps de qualité de votre choix. *Sagit-il d'une arme normale mais particulièrement bien conçue, comme une dague parfaitement équilibrée, ou de quelque chose de plus exotique, tel qu'un sabre de duel Iruvien ou une masse de guerre bardée de métal ? [1 Charge]*
- ◆ **ARME LOURDE DE QUALITÉ :** Une superbe arme de corps à corps à deux mains de votre choix. *Un marteau de guerre, une grande épée, une pique, une hache de guerre, etc. Une arme lourde possède une meilleure allonge et provoque de plus importants dégâts qu'une arme à une main. Cela peut vous conférer de la puissance lorsque la force de frappe ou l'allonge devient un facteur décisif. [2 Charges]*
- ◆ **ARME OU OUTIL EFFRAYANT :** Une arme à une main ou un outil effrayant. Cet objet vous confère un effet augmenté lorsque vous intimidez, mais n'inflige pas de dégâts supplémentaires en combat. *[1 Charge]*
- ◆ **MENOTTES ET CHAÎNES :** Un jeu de menottes et de chaînes de belle facture, capables d'entreraver un prisonnier. *Un souvenir d'un séjour chez les Manteaux Bleus, peut-être ? [0 Charge]*
- ◆ **FIOLE D'ESSENCE DE RAGE :** Une seule dose, permet de démultiplier la force, la résistance à la douleur et la furie dévastatrice de celui qui l'ingère pour une durée de plusieurs minutes. *Le MJ modifierra votre position et votre effet, lorsque vous combattez sous l'emprise de l'essence de rage. De plus, vous subissez deux conséquences : "Confond ami et ennemi" et "Enragé jusqu'à ce que tout soit brisé." Vous pouvez résister à ces effets en suivant la règle habituelle. [0 Charge]*



# GUETTEUR

## *Un spécialiste de l'infiltration et du cambriolage*

Le soleil est à jamais éteint — le monde est plongé dans une nuit perpétuelle. Dans les ténèbres des bas-fonds, des gredins rôdent sans être vus, s'introduisant où bon leur semble. Ce sont des cambrioleurs, des espions, des infiltrés, des coupeurs de gorges — ceux qu'on nomme communément les Guetteurs.

**Lorsque vous incarnez un Guetteur, vous gagnez de l'expérience quand vous relevez un défi en usant de discrétion ou en vous échappant.** Vous restez caché, vous vous faufilez dans le dos de vos ennemis, et vous frappez depuis les ombres. Si les choses tournent mal, vous n'avez aucune honte à disparaître dans les ombres... pour le moment. Votre meilleure alliée reste l'obscurité qui règne dans les ruelles sinuées, les rues d'un noir d'encre et les passerelles des toits.

*Comment avez-vous appris les arts sournois des Guetteurs ? Lequel de leurs aspects vous attire le plus ? Souhaitez-vous devenir l'observateur invisible, qui espionne les insouciant ? L'habile monte en l'air, qui s'élance d'un toit à un autre ? Le mortel prédateur en embuscade, qui attend sa proie tapi dans l'ombre ?*

### ACTIONS DE BASE



MANŒUVRER



RÔDER

### ARCHÉTYPES

*Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :*

**MONTE EN L'AIR.** Manœuvrer +1, Influencer +1, Côtoyer +2. **Le Diable au corps.**

**ASSASSIN.** Traquer +2, Combattre +2. **Embuscade.**

**CAMBRIOLEUR.** Manceuvrer +1, Bricoler +1, Surveiller +2, . **Infiltré.**

**FRIPPOUILLE.** Combattre +2, Côtoyer +2. **Casse-cou.**

### AMIS TROUBLÉS ET RIVAUX

- ◆ **Telda**, un mendiant. Peut-être un mentor qui vous a tout appris, à moins que ce ne soit un rival ?
- ◆ **Darmot**, un Manteau Bleu. Peut-être un officier rusé qui vous a coiffé de nombreuses fois, à moins que ce ne soit un vieil ami passé du côté de la loi, pour tourner le dos à une vie de criminel ?
- ◆ **Frake**, un serrurier. Peut-être est-ce un expert donc vous suivez les précieux conseils, ou au contraire un maître-artisan qui fabrique des serrures réputées inviolables ?
- ◆ **Roslyn Kellis**, une noble. Peut-être une vieille amie et confidente, à moins qu'elle ne soit l'une des victimes de vos talents d'espion, prête à tout pour se venger de vous ?
- ◆ **Petra**, une secrétaire municipale. Peut-être est-elle une source d'informations fiables ?

## CAPACITÉS SPÉCIALES DU GUETTEUR

### INFILTRÉ

Vous n'êtes pas affecté par la **qualité** ou le **rang** quand vous contournez des mesures de sécurité.

*Cette capacité vous permet de faire face à des ennemis d'un rang supérieur sur un pied d'égalité. Lorsque vous ouvrez un coffre-fort, crochetez une serrure ou vous faufilez dans le dos de gardes d'élite, votre degré d'effet n'est jamais réduit à cause d'une qualité ou d'un rang supérieur posé par votre opposition.*

*Êtes-vous un perceur de coffre renommé ? Est-ce que les gens racontent comment vous êtes passé sous le nez de deux Inspecteurs en chef ou est-ce que votre exceptionnel talent reste encore à découvrir ?*

### EMBUSCADE

Quand vous passez à l'attaque depuis une cachette ou en déclenchant un piège, vous gagnez +1 dé à votre jet.

*Cette capacité bénéficie d'une bonne préparation, alors n'oubliez pas que vous pouvez faire appel à des flash-back.*

### CASSE-COU

Quand vous êtes dans une position **désespérée**, vous pouvez gagner +1 dé à votre jet d'action si vous subissez -1 dé au jet de résistance contre les conséquences de cette action.

*Cette capacité spéciale est en quelque sorte un pari risqué. Le dé supplémentaire va vous aider, mais si vous subissez des conséquences, il sera probablement plus éprouvant d'y résister. Mais hé, vous êtes un casse-cou, donc quoi de plus naturel, n'est-ce pas ?*

### LE DIABLE AU CORPS

Vous pouvez **vous dépasser** afin d'accomplir l'un des exploits suivants : *accomplir un exploit athlétique proche du surhumain ou manœuvrer pour embrouiller vos ennemis, de manière à ce qu'ils s'affrontent mutuellement par erreur.*

*Lorsque vous vous dépasser afin d'activer cette capacité, vous obtenez également l'un des avantages habituels (+1 dé, +1 effet, etc.) en plus de l'avantage de la capacité spéciale.*

*Si vous accomplissez un exploit athlétique (course, acrobatie, équilibre, escalade) proche du surhumain, vous pouvez par exemple gravir une surface lisse sans bonnes prises, vous réceptionner avec une roulade d'une chute du troisième étage, faire un bond prodigieux, etc.*

*Si vous manœuvrez pour embrouiller vos ennemis, ils s'attaquent mutuellement pendant un certain temps avant de réaliser leur erreur. Le MJ peut lancer un jet de chance afin de déterminer dans quelle mesure ils se sont blessés ou gênés les uns les autres.*

### EXPERTISE

Choisissez l'une de vos valeurs d'action. Quand vous menez une action de groupe en utilisant cette action, vous ne subissez au maximum qu'un point de stress, peu importe le nombre de jets ratés.

*Cette capacité spéciale est parfaite pour compenser les erreurs de la bande. S'ils sont tous lamentables dans l'exécution de votre action favorite, vous n'aurez pas à vous inquiéter de souffrir trop de stress lorsque vous dirigez une action de groupe.*

## VOILE SPIRITE

Vous pouvez traverser partiellement le voile qui nous sépare du champ ectoplasmique, pour l'espace de quelques instants paraître sombre et éthétré. Vous subissez 2 stress au moment où vous traversez le voile, plus 1 stress pour chacun des bénéfices ci-après : cela dure quelques minutes au lieu de quelques instants — *vous êtes invisible — vous êtes capable de flotter dans l'air tel un fantôme.*

*Cette capacité vous transforme en une ombre intangible l'espace de quelques instants. Si vous subissez un stress supplémentaire, vous pouvez augmenter la durée ou les bénéfices de cet état, ce qui peut améliorer votre position ou l'effet de vos jets d'action, en fonction des circonstances et en suivant les règles habituelles.*

## RÉFLEXES

Vous agissez toujours en premier.

*Cette capacité vous donne l'initiative dans la plupart des situations. Certains PNJ spécialement entraînés peuvent avoir de semblables réflexes, mais hormis ce cas, vous êtes toujours le premier à agir et vous pouvez interrompre toute personne qui tente de vous coiffer au poteau. En général, cette capacité n'annule pas la nécessité de faire un jet d'action mais elle peut améliorer votre position ou votre effet.*

## OMBRE

Vous pouvez dépenser votre **armure spéciale** pour résister à une conséquence en rapport avec la détection ou les mesures de sécurité, ou **vous dépasser** pour réaliser un exploit d'athlétisme ou de discrétion.

*Lorsque vous utilisez cette capacité, cochez la case d'armure spéciale sur votre feuille de livret de personnage. Si vous « résistez à une conséquence » du type approprié, vous l'évitez complètement. Si vous utilisez cette capacité pour vous dépasser, vous obtenez l'un des avantages habituels (+1 dé, +1 effet, agir en dépit d'une blessure grave) sans gagner 2 points de stress. La case d'armure spéciale est décochée en début de temps mort.*

## ÉQUIPEMENT DU GUETTEUR

- ◆ **Outils de crochetage de qualité** : Un jeu d'outils finement ouvragés vous permettant de déverrouiller ou de neutraliser des serrures. [0 charge]
- ◆ **cape d'ombre de qualité** : Une cape à capuche tissée dans une soie d'ombre Irivienne très rare, capable de se fondre dans l'obscurité environnante. *Cet objet améliore votre degré d'effet lorsque vous vous déplacez discrètement.* [1 charge]
- ◆ **matériel d'escalade léger** : Un baudrier d'escalade complet bien moins encombrant et plus léger que du matériel classique. [1 charge] *La version standard pèse 2 charges.*
- ◆ **potion de silence** : Une fiole contenant un liquide doré qui supprime tous les sons dans un rayon de dix pas autour de celui qui l'ingère, pour une durée limitée à quelques instants. [0 charge]
- ◆ **lunettes de vision nocturne** : Un appareil ésotérique qui permet à son porteur de voir dans l'obscurité totale comme s'il se trouvait dans un lieu bien éclairé. [1 charge]



# HARUSPICE

## *Un adepte ésotérique et conjuré*

Doskvol est un lieu hanté — la ville est tourmentée par des esprits vengeurs, de démons vicieux qui manipulent les humains à des fins innommables et même des horreurs plus étranges encore, qui rôdent dans un espace toujours situé aux limites du regard et de la raison. Celui qui pénètre en ce royaume ténébreux en étant dénué de connaissances ésotériques et occultes se jette tout droit dans la gueule du loup. Les Haruspices sont les sentinelles qui veillent sur cette sombre immensité — en y plongeant leur regard pour éviter à d'autres d'avoir à en faire de même.

**Lorsque vous incarnez un Haruspice, vous gagnez de l'expérience quand vous relevez un défi en vous appuyant sur la connaissance et les savoirs ésotériques.** Partez à la recherche de ces étranges forces occultes et soumettez-les à votre volonté. En étant prêt à affronter les traumatismes causés par le stress intense qui accompagne la pratique ésotérique, des pans entiers de votre psyché s'érigeront, pour être remplacés par de nouveaux pouvoirs.

*Pourquoi avez-vous choisi de suivre la voie de l'Haruspice ? Comment avez-vous développé vos capacités ? Êtes-vous né avec le don, l'avez-vous développé à force d'étude et de pratique, ou suivez-vous l'enseignement d'un mentor ?*

### ACTIONS DE BASE



#### ÉTUDIER



#### COMMUNIER

### ARCHÉTYPES

*Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :*

**L'INVOCATEUR.** Commander +1, Étudier +1, Surveiller +2. **Contrainte.**

**LE CULTISTE.** Commander +2, Côtoyer +2. **Occultiste.**

**LE CANALISATEUR.** Combattre +2, Démolir +2. **Tempête.**

**LE SOMBRE ÉRUDIT.** Côtoyer +1, Étudier +1, Bricoler +2. **Rituel.**

### AMIS ÉTRANGES ET RIVAUX

- ◆ **Nyryx**, un fantôme possesseur. Peut-être est-il un excellent pourvoyeur de victimes, à moins qu'il ne soit un esprit ayant échappé à votre servitude ?
- ◆ **Scurlock**, un vampire. Peut-être votre mentor, ou un redoutable rival ?
- ◆ **Setarra**, un démon. Peut-être était-il votre partenaire dans une sombre affaire, à moins qu'il ne soit une entité que vous contrôliez autrefois et qui cherche désormais à se venger de vous ?
- ◆ **Quellyn**, une sorcière. Peut-être est-elle une guérisseuse de talent et une oracle, à moins qu'elle ne soit l'une de vos disciples, qui vous aurait quitté en mauvais termes ?
- ◆ **Flint**, un trafiquant d'esprits. Peut-être est-il une bonne source de fournitures ésotériques inhabituelles, ou l'un de vos rivaux dans les cercles occultes de Doskvol ?

# **CAPACITÉS SPÉCIALES DE L'HARUSPICE**

## **CONTRAINTE**

Vous êtes capable de **COMMUNIER** avec le champ ectoplasmique afin de contraindre un fantôme se trouvant aux alentours à se manifester et obéir à vos ordres. Vous n'êtes pas terrifié par les fantômes que vous invoquez ou tentez de contraindre (mais vos alliés peuvent l'être).

*Le MJ vous précisera si vous ressentez la présence de fantômes à proximité. Dans le cas contraire, vous pouvez recueillir des informations (en COMMUNIANT, SURVEILLANT ou ÉTUDIANT) pour tenter de localiser une entité surnaturelle. Par défaut, un fantôme cherche à satisfaire son besoin d'essence vitale et à obtenir vengeance. Lorsque vous contraignez un fantôme, vous pouvez lui donner un ordre général ou plus spécifique, mais plus votre ordre est général (comme "Protège-moi") plus le fantôme sera libre de l'interpréter selon ses propres désirs. Votre contrôle sur ce fantôme dure jusqu'à ce qu'il exécute votre ordre, ou jusqu'à ce qu'un jour se soit écoulé.*

## **MÉDIUM**

Vous êtes toujours conscient des entités surnaturelles qui vous entourent. Vous obtenez +1 dé quand vous **recueillez des informations** sur le surnaturel.

## **VOLONTÉ DE FER**

Vous êtes insensible à la terreur que provoque la vue de certaines entités surnaturelles. Quand vous faites un **jet de résistance** avec **DÉTERMINATION**, vous obtenez **un dé supplémentaire**.

*Avec cette capacité, vous ne vous figez pas sur place ou ne fuyez pas lorsque vous êtes confronté à une entité surnaturelle ou à une étrange manifestation occulte.*

## **OCCULTISTE**

Vous connaissez les secrets permettant de **CÔTOYER** les puissances primordiales, les dieux oubliés ou les démons. Une fois que vous avez côtoyé l'une de ces entités, vous gagnez +1 dé pour **COMMANDER** aux cultistes qui les vénèrent.

*CÔTOYER une entité peut exiger une préparation spéciale de votre part, ou impliquer de vous rendre dans un lieu précis. Le MJ vous précisera quels sont ces prérequis. Vous obtenez ce dé bonus sur vos jets de Commander car vous êtes capable de faire usage de ce savoir secret, ou d'influencer l'entité lorsque vous interagissez avec les cultistes.*

## **RITUEL**

Vous connaissez les secrets ésotériques permettant d'accomplir un rituel de sorcellerie. Vous pouvez **ÉTUDIER** un rituel occulte (ou en créer un nouveau) afin d'invoquer un effet ou un être surnaturel. Vous débutez avec un rituel déjà connu.

*Sans cette capacité spéciale, l'étude et la pratique des rituels vous laissent totalement vulnérable aux pouvoirs que vous invoquez. Une telle entreprise n'est pas recommandée. Pour plus de détails, voir Rituels, page 222.*

## **MÉTHODES ÉTRANGES**

Quand vous **inventez** ou **fabriquez** une création avec la caractéristique ésotérique, vous obtenez +1 niveau de résultat à votre jet (un 1-3 devient un 4/5, etc.). Vous débutez avec un modèle de création ésotérique déjà connu.

*Suivez la procédure d'*Invention* avec le MJ (page 224) pour définir votre première*

création ésotérique.

## TEMPÊTE

Vous pouvez vous dépasser pour accomplir l'une des choses suivantes : *lancer un éclair que vous utilisez comme une arme — invoquer une tempête à proximité immédiate (pluie torrentielle, vents hurlants, brouillard épais, givre glacial et neige, etc.).*

*Lorsque vous vous dépassiez pour activer cette capacité, vous obtenez tout de même l'un des bénéfices standard (+1 dé, +1 effet, etc.) si vous faites un jet, en plus de cette capacité spéciale.*

*Lorsque vous lancez un éclair offensivement, le MJ vous décrira son degré d'effet et les dégâts collatéraux importants qu'il provoque. Si vous le lancez au combat contre un ennemi qui vous menace, vous ferez toujours un jet d'action pour le combat (habituellement basé sur COMMUNIER).*

*Quand vous invoquez une tempête, le MJ vous décrira son degré d'effet. Si vous utilisez ce pouvoir pour vous mettre à couvert ou produire une distraction, alors c'est probablement une manœuvre d'équipe de préparation, basée sur COMMUNIER.*

## CONJUREUR

Vous pouvez dépenser votre **armure spéciale** pour résister à une conséquence en rapport avec le surnaturel, ou pour **vous dépasser** quand vous affrontez ou recourez à une force ésotérique.

*Lorsque vous utilisez cette capacité, cochez la case d'armure spéciale sur votre feuille de livret de personnage. Si vous « résistez à une conséquence » du type approprié, vous l'évitez complètement. Si vous utilisez cette capacité pour vous dépasser, vous obtenez l'un des avantages habituels (+1 dé, +1 effet, etc.) sans subir 2 points de stress. La case d'armure spéciale est décochée en début de temps mort.*

## ÉQUIPEMENT DE L'HARUSPICE

- ◆ **CROCHET À ÉCLAIRS DE QUALITÉ** : Une longue perche équipée d'une boucle de gros câble à une extrémité, elle-même reliée à un condensateur électroplasmique. Utile pour attraper un esprit et le confiner dans une bouteille spirite. *Ce crochet fabriqué sur-mesure est télescopique, ce qui le rend moins encombrant et réduit sa charge, tout en conservant sa portée.* [1 charge]
- ◆ **MASQUE SPIRITE DE QUALITÉ** : Un objet ésotérique qui permet à un utilisateur entraîné de percevoir les énergies surnaturelles dans leurs moindres détails. Il offre également une certaine protection contre la possession fantomatique. *Chaque masque spirite est unique. À quoi ressemble le vôtre ? Quels détails le rendent étrange et perturbant ?* [1 charge]
- ◆ **BOUTEILLES SPIRITES (2)** : Un appareil ésotérique capable de contenir un esprit. Il se présente sous la forme d'un cylindre de cristal cerclé de métal, de la taille d'une miche de pain. [1 charge]
- ◆ **CLÉ FANTÔME** : Un objet ésotérique capable d'ouvrir des portes fantômes. *Toute la ville est parcourue d'un écho qui traverse le temps, enfermé dans le champ ectoplasmique. Quelques fois, une porte qui mène vers ce lieu peut être découverte.* [0 charge]
- ◆ **CHARME REPOUSSE-DÉMON** : Un colifichet ésotérique que les démons préfèrent éviter. [0 charge]



# LIMIER

## *Un pisteur et tireur d'élite d'une précision mortelle*

Les gredins capables de dénicher ce que tous cherchent à dissimuler sont toujours très demandés. Qu'il s'agisse de traquer un parieur indélicat qui tente d'échapper à ses créanciers, un indic ayant trahi, un témoin qui s'apprête à tout balancer aux Manteaux Bleus, ou encore de remonter la piste d'un trésor planqué dans une chambre-forte secrète — c'est toujours un Limier qui s'occupe de fureter ce genre de choses.

Pourquoi s'embarrasser d'un combat à la régulière, quand vous pouvez suivre votre proie et lui tendre une embuscade quand bon vous semble ? Les bas-fonds sont votre terrain de chasse.

**Lorsque vous incarnez un Limier, vous gagnez de l'expérience quand vous relevez un défi en utilisant le pistage ou la violence.** Prenez donc l'initiative de traquer la moindre opportunité ou cible qui vous mènera sur un coup, n'hésitez pas à briser tous ceux qui se dresseront sur votre chemin.

*Apprêchez-vous le monde entier comme une proie potentielle, ou vous souciez-vous encore de certaines personnes ? Par le passé, quelles sont les cibles qui vous ont donné le plus de fil à retordre ? Et pourquoi ?*

### ACTIONS DE BASE



#### TRAQUER



#### SURVEILLER

### ARCHÉTYPES

*Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :*

**CHASSEUR DE PRIMES.** Côtoyer +1, Rôder +1, Combattre +2. **Éclaireur.**

**RÔDEUR DES TERRES MORTES.** Communier +2, Rôder +1, Surveiller +1. **Survivant.**

**SNIPER.** Rôder +2, Étudier +1, Surveiller +1. **Tireur d'élite.**

**VÉTÉRAN.** Commander +1, Combattre +2, Démolir +1. **Dur à Cuire.**

### AMIS MORTELS ET RIVAUX

- ◆ **Steiner**, un assassin. *Peut-être l'un de vos rivaux, ou un ancien partenaire que vous avez laissé derrière vous en rejoignant la bande ?*
- ◆ **Celene**, une sentinelle. *Celene est une gardienne ; une protectrice. Sur qui veille-t-elle ?*
- ◆ **Melvir**, un médecin. *Peut-être un vieil ami qui vous a recousu un nombre incalculable de fois, ou un praticien auquel vous avez envoyé de trop nombreuses victimes ?*
- ◆ **Veleris**, un espion. *À qui Veleris transmet-il ses renseignements ?*
- ◆ **Casta**, un chasseur de primes. *Peut-être un mentor qui vous a tout enseigné des arts du meurtre, ou inversement ?*

## CAPACITÉS SPÉCIALES DU LIMIER

### TIREUR D'ÉLITE

Vous pouvez **vous dépasser** pour accomplir l'une des choses suivantes : effectuer un tir à une distance extrême qui va au-delà de la portée normale de l'arme ou effectuer un tir de suppression pour neutraliser l'ennemi.

*Lorsque vous vous dépassiez pour activer cette capacité, vous obtenez également l'un des avantages habituels (+1 dé, +1 effet, etc.) en plus de l'avantage de la capacité spéciale.*

*La première utilisation de cette capacité vous permet de tenter des tirs de précision à longue distance qui seraient autrement impossibles avec les armes à feu rudimentaires que l'on trouve dans Doskvol. La seconde utilisation vous permet d'avoir une cadence de feu constante durant une bataille (suffisante pour « neutraliser » un petit gang, jusqu'à six personnes), plutôt que d'avoir à vous interrompre afin de recharger longuement ou vous emparer d'un nouveau fusil après chaque tir. Lorsqu'un ennemi est neutralisé, il est réticent à manœuvrer ou à attaquer (en général, il lui faut tenter un jet de chance pour savoir s'il y arrive).*

### CONCENTRATION

Vous pouvez dépenser votre **armure spéciale** pour résister à une conséquence en lien avec la surprise ou une blessure mentale (la peur, la confusion, la perte de la trace de votre cible) ou pour **vous dépasser** au combat à distance ou au pistage.

*Quand vous utilisez cette capacité, cochez la case d'armure spéciale sur votre feuille de livret de personnage. Si vous « résistez à une conséquence » du type approprié, vous l'évitez complètement. Si vous utilisez cette capacité pour vous dépasser, vous obtenez l'un des avantages habituels (+1 dé, +1 effet, etc.) sans gagner 2 points de stress. La case d'armure spéciale est décochée en début de temps mort.*

### CHASSEUR DE FANTÔMES

Votre animal de compagnie est imprégné d'énergie spirite. Cela le rend **puissant** lorsqu'il traque ou combat des entités surnaturelles, en plus de lui conférer une capacité ésotérique au choix : forme fantomatique, lien mental ou rapide comme l'éclair. Vous pouvez choisir cette capacité plusieurs fois pour conférer un pouvoir ésotérique supplémentaire à votre animal.

*Votre animal est considéré comme une cohorte (Expert : Traqueur). Cette capacité le rend puissant contre les cibles surnaturelles et lui confère une capacité ésotérique de votre choix. Forme fantomatique permet à votre animal de se transformer en une vapeur électroplasmique, tel un esprit. Lien mental vous permet de partager télépathiquement les sensations et les pensées de votre animal. Rapide comme l'éclair permet à votre animal de se mouvoir à une vitesse aveuglante, qui lui permet de rattraper n'importe quelle créature ou véhicule. Pour plus de détails à propos des cohortes, voir page 96.*

### ÉCLAIREUR

Quand vous recueillez des informations pour découvrir la localisation d'une cible, vous obtenez **+1 effet**. Quand vous vous dissimulez dans un affût préparé à l'avance ou que vous utilisez un camouflage, vous obtenez **+1 dé** aux jets pour éviter d'être repéré.

*Une « cible » peut être une personne, une destination, un bon point d'embuscade, un objet, etc.*

## SURVIVANT

Que ce soit via une expérience durement acquise ou par le biais d'un rituel occulte, vous êtes immunisé contre les miaumes empoisonnés des terres mortes, ce qui vous permet de survivre en vous nourrissant de l'étrange faune et flore qu'on peut y trouver. Vous gagnez +1 case de stress.

*Cette capacité vous accorde une case de stress supplémentaire, vous permettant ainsi d'en avoir 10 au lieu de 9. Le nombre maximum de cases de stress qu'un PJ peut posséder (provenant de n'importe quelle capacité spéciale ou amélioration) est 12.*

## DUR À CUIRE

Les pénalités que vous subissez en raison de vos blessures sont réduites d'un niveau. Une blessure de niveau 4 demeure cependant fatale.

*Avec cette capacité, une blessure de niveau 3 ne vous met pas hors-de-combat ; à la place, vous subissez -1 dé à vos jets, comme s'il s'agissait d'une blessure de niveau 2. Une blessure de niveau 2 vous affecte comme s'il s'agissait d'une blessure de niveau 1 (effet réduit). Une blessure de niveau 1 n'a aucun effet sur vous ; notez-la malgré tout sur votre feuille. Notez toujours la blessure à son niveau initial : il faut tenir compte de celui-ci pour guérir.*

## VENGEUR

Vous bénéficiez d'une **condition supplémentaire pour gagner de l'expérience** : « *Tu cherches à te venger de quelqu'un qui t'a causé du tort, à toi ou à une personne qui t'est chère* ». Si la bande vous a aidé à accomplir votre vengeance, elle gagne aussi de l'expérience.

## ÉQUIPEMENT DU LIMIER

- ◆ **PAIRE DE PISTOLETS DE QUALITÉ** : Une paire de pistolets identiques, conçus pour le tir de précision, équipés de double-canons qui vous permettent d'effectuer deux tirs avant de recharger. *Vos pistolets ont-ils été fabriqués par les Filles de Kardera, Templeton & Slane, la Forge Impériale ou un autre armurier ? En quoi se distinguent-ils de pistolets ordinaires ? [1 charge]*
- ◆ **FUSIL LONG DE QUALITÉ** : Un magnifique fusil de chasse, mortel à longue portée, mais encombrant en combat rapproché. Le port de fusils longs est généralement prohibé pour les citoyens de Doskvol, mais vous possédez un permis militaire (authentique ou falsifié) pour celui que vous possédez. *[2 charges]*
- ◆ **MUNITIONS ÉLECTROPLASMIQUES** : Une cartouchière de munitions électroplasmiques, redoutables contre les esprits, mais moins efficaces contre les cibles physiques. Ces charges électriques sont suffisantes pour étourdir une personne, mais elles ne causent que peu de dégâts physiques. Plusieurs tirs peuvent parvenir à neutraliser une cible humaine. *Cette munition est particulièrement réactive avec le champ ectoplasmique — vous pouvez créer un compteur de progression de 4 segments appelé "Attirer l'Attention des Gardiens Spirites" puis le compléter pour chaque tir effectué avec cette munition. [1 charge]*
- ◆ **UN ANIMAL DE COMPAGNIE DRESSÉ À LA CHASSE** : Votre compagnon animal obéit à vos ordres et anticipe vos actions. *Cohorte (Expert : Traqueur).*
- ◆ **LONGUE-VUE** : Un tube de laiton équipé de lentilles qui vous assure une vision à longue distance. Télescopique. Peut être montée sur un fusil. *[1 charge]*



# SANGSTIE

## *Un saboteur et technicien*

Le monde survit grâce au progrès industriel, et les bas-fonds ne dérogent pas à cette règle. Les Sangsues sont les gredins qui distillent les drogues, raffinent les essences ésotériques, assemblent des explosifs, pansent les blessures et forgent les outils utilisés par les criminels — cependant, savoir fabriquer les choses revient aussi à savoir comment les détruire.

**Lorsque vous incarnez une Sangsue, vous gagnez de l'expérience lorsque vous relevez un défi en faisant appel à des compétences techniques ou en semant le chaos.** Doskvol est une ville remplie de machines industrielles, de véhicules à étincelles, de réseaux de plomberie et de systèmes électriques que vous êtes capable de détourner à votre avantage ou de saboter. Sortez vos outils et mettez les mains dans le cambouis.

*L'entraînement intensif nécessaire pour devenir une Sangsue est un privilège rare et étrange, au sein de la classe des parias qui peuple les bas-fonds — comment avez-vous appris votre métier ? Quelle face de la médaille vous attire le plus, la création et la restauration, ou le chaos et la destruction ?*

### ACTIONS DE BASE



BRICOLER



DÉMOLIR

### ARCHÉTYPES

*Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :*

**DOCTEUR.** Côtoyer +1, Manœuvrer +1, Étudier +2. **Médecin.**

**SAPEUR.** Étudier +1, Surveiller +2, Démolir +1. **Saboteur.**

**VIPÈRE.** Rôder +2, Influencer +2. **Venimeux.**

**SORCIER.** Communier +2, Étudier +2. **Alchimiste.**

### AMIS RUSÉS ET RIVAUX

- ◆ **Stazia**, un apothicaire. *Peut-être un ancien gredin reconvertis dans l'alchimie légale, à moins que ce ne soit l'inverse ?*
- ◆ **Veldren**, un psychonute. *Peut-être un ancien drogué trop intoxiqué pour jamais recouvrer sa lucidité, ou un explorateur des royaumes psychédéliques qui s'étendent par-delà les sens des mortels ?*
- ◆ **Eckerd**, un voleur de cadavres. *Peut-être un bon fournisseur de "matériaux bruts" ?*
- ◆ **Jul**, un trafiquant de sang. *Quels autres étranges clients fournit-il ?*
- ◆ **Malista**, une prêtresse. *À quel dieu oublié voue-t-elle un culte ?*

## CAPACITÉS SPÉCIALES DE LA SANGSUE ALCHIMISTE

Quand vous inventez ou fabriquez une création avec la caractéristique alchimique, vous obtenez +1 niveau de résultat à votre jet (un 1-3 devient un 4/5, etc.). Vous débutez avec une formule déjà connue.

*Suivez la procédure d'Invention avec le MJ pour définir votre première formule alchimique.*

## ANALYSTE

Pendant un temps mort, vous cochez deux segments dans n'importe quel compteur de projet à long terme qui implique une investigation, l'apprentissage d'une nouvelle formule ou la conception d'une nouvelle invention.

## ARTIFICER

Quand vous inventez ou fabriquez une création avec la caractéristique à étincelle, vous obtenez +1 niveau de résultat à votre jet (un 1-3 devient un 4/5, etc.). Vous débutez avec une invention déjà connue.

*Suivez la procédure d'Invention avec le MJ pour définir votre première machine à étincelle.*

## FORCE D'ÂME

Vous pouvez dépenser votre armure spéciale pour résister à une conséquence en rapport avec la fatigue, la faiblesse ou les effets chimiques, ou pour vous dépasser dans un domaine technique ou quand vous manipulez des produits alchimiques.

*Lorsque vous utilisez cette capacité, cochez la case d'armure spéciale sur votre feuille de livret de personnage. Si vous « résistez à une conséquence » du type approprié, vous l'évitez complètement. Si vous utilisez cette capacité pour vous dépasser, vous obtenez l'un des avantages habituels (+1 dé, +1 effet, etc.) sans subir 2 points de stress. La case d'armure spéciale est décochée en début de temps mort.*

## SCEAU SURNATUREL

Quand vous DÉMOLISSEZ un lieu à l'aide de substances ésotériques, le ruinant pour toute autre utilisation, l'endroit devient, à votre guise, un lieu consacré au surnaturel ou, au contraire, un lieu profané et impropre à accueillir le surnaturel.

*Si vous transformez une zone en un espace profane, les esprits feront tout ce qu'ils peuvent pour l'éviter et seront tourmentés s'ils sont forcés d'y demeurer. Au contraire, si vous appâtez un lieu pour qu'il attire les esprits, ils chercheront à s'y rendre, puis seront tourmentés s'ils en sont chassés. Cet effet dure plusieurs jours et couvre une surface de la taille d'une petite pièce. Les entités particulièrement puissantes ou préparées peuvent lancer leur qualité ou leur magnitude afin de mesurer à quel point elles sont capables de résister à l'effet.*

## MÉDECIN

Vous êtes capable de BRICOLER les os fracturés, de transfuser du sang ou d'autres fluides corporels, de recoudre les plaies et de stabiliser les mourants. Vous pouvez Étudier une maladie ou un cadavre. Tous les membres de votre bande (vous inclus) gagnent +1 dé sur vos jets de guérison.

*Les connaissances en anatomie et la pratique des soins médicaux sont des choses aussi rares qu'obscures, dans la ville de Doskvol. Si vous ne possédez pas cette capacité, toute tentative de traitement est promise à l'échec et risque d'aggraver l'état du patient. Vous pouvez utiliser cette capacité pour prodiguer les premiers soins (sur un jet de BRICOLER) afin de permettre à votre patient d'ignorer une pénalité de dégâts pendant une heure ou deux.*

## SABOTEUR

Quand vous **DÉMOLISSEZ**, votre ouvrage est beaucoup plus silencieux qu'il ne devrait l'être et vos dégâts sont admirablement dissimulés en cas d'inspection de routine.

*Vous pouvez percer des trous, employer l'acide pour fondre la matière, voire utiliser un explosif étouffé, et tout cela sera très silencieux et extrêmement difficile à remarquer.*

## VENIMEUX

Choisissez une drogue ou un poison (que vous portez en bandoulière). Vous êtes immunisé contre cette substance. Vous pouvez **vous dépasser** pour le sécréter par les pores de votre peau, le concentrer dans votre salive ou l'exhaler sous la forme d'une vapeur.

*Lorsque vous vous dépasserez pour activer cette capacité, vous conservez l'un des avantages que vous procure le fait de vous dépasser (+1 dé, +1 effet, etc.), en plus des bénéfices de cette capacité spéciale.*

*C'est à vous de choisir le type de drogue ou de poison concerné par cette capacité. Vous pouvez changer celui-ci en menant à bien un projet à long terme. Un seul type de drogue ou de poison peut être actif — de plus, vous ne pourrez jamais vous immuniser contre les essences, les huiles ou les autres substances alchimiques.*

## ÉQUIPEMENT DE LA SANGSUE

- ◆ **OUTILS DE QUALITÉ** : Un jeu d'outils de qualité pour la mécanique de précision. Une loupe de joaillier. Des appareils de mesure. [1 charge]
- ◆ **OUTILS DE DÉMOLITION DE QUALITÉ** : Un jeu d'outils spécialisés pour le sabotage et la destruction. Une puissante perceuse compacte. Un maillet et des pitons d'acier. Un pied de biche. Une batterie électroplasmique, des pinces, des câbles. Des fioles d'acide. Une torche de découpe à étincelles et un bidon de carburant. [2 charges]
- ◆ **SARBACANE ET FLÉCHETTES, SERINGUES** : Un fin tube où peuvent être glissées des fléchettes empoisonnées à l'aide de fioles d'alchimiste. Réserve de seringues vides. [0 charge]
- ◆ **BANDOULIÈRE** : Une bretelle porté en bandoulière, équipée de pochettes rembourrées capables de stocker des composés alchimiques ou des bombes à étincelles. Lorsque vous utilisez le contenu de votre bandoulière, barrez l'une des possibilités listées ci-contre (ou l'une de vos formules personnelles). Voir page 226 pour plus de détails sur les composés alchimiques et les bombes. Pendant chaque temps mort, vous réapprovisionnez automatiquement votre bandoulière, à condition d'avoir raisonnablement accès à un fournisseur ou un atelier. [1 charge]
- ◆ **GADGETS** : Vous pouvez créer des gadgets pendant votre temps mort en bricolant à l'aide d'outils et matières premières appropriés. Voir **Gadgets**, page 227. Notez la charge ajoutée par chacun des gadgets que vous utilisez au cours d'une opération. [1+ charge]

**ALCAHEST**

**HUILE DE LIAISON**

**HUILE DE FLOTTAISON**

**POUDRE DE NOYADE**

**POISON AVEUGLANT**

**HUILE DE FEU**

**GRENADE**

**VIF-ARGENT**

**POISON CRÂNE-EN-FEU**

**FUMIGÈNE**

**ÉTINCELLE (DROGUE)**

**POISON IMMOBILISANT**

**POUDRE DE TRANSE**

## OBJETS STANDARDS

**Une lame ou deux :** Peut-être que vous maniez un simple couteau de combat. Ou deux sabres. Ou une rapière et un stylet. Ou un lourd hachoir de boucher. [1 charge]

*Le choix de votre lame peut aussi refléter vos origines :*

*Dans le nord (en Akoros et au Skovlan) les lames tendent à être plus larges, plus lourdes et à un seul tranchant.*

*En Severos, les seigneurs cavaliers optent le plus souvent pour des lances de bataille, mais pour le combat rapproché ils portent des dagues recourbées très larges et à double tranchant, qui sont souvent finement ciselées de motifs retracant toute leur histoire familiale.*

*Dans les îles de la Dague, les corsaires utilisent souvent des lames fines et légères conçues pour l'estoc — telles que la rapière et le stylet.*

*En Iruvia, les lames recourbées sont courantes ; elles sont affûtées sur le bord extérieur comme un sabre, mais aussi parfois sur le bord intérieur, comme une faufile.*

**Couteaux de lancer :** Six petites lames légères. [1 charge]

**Pistolet :** Une arme à feu tirant un coup unique, qui se recharge par le canon. Dévastateur à une vingtaine de pas, mais lent à recharger. [1 charge]

**Arme d'hast :** Une arme utilisée à deux mains. Une hache de guerre, une grande épée, un marteau de guerre ou une hallebarde. Un fusil de chasse. Un tromblon. Un arc ou une arbalète. [2 charges]

**Une arme exotique :** Il peut s'agir d'une curiosité ou d'un outil transformé en arme. Un fouet, un fleau, une hachette, une pelle, une chaîne, un éventail-rasoir, des bottes à bouts ferrés. [1 charge]

**Armure :** Une épaisse tunique de cuir accompagnée de gants et de bottes renforcés. [2 charges]

**+Lourd :** L'ajout d'une cotte de maille, de plaques de métal, ou d'un casque de fer. [3 charges]

*La charge d'une armure lourde vient s'ajouter à celle de l'armure standard — 5 charges au total.*

**Équipement de cambrioleur :** Un jeu de crochets. Un petit pied de biche. Des fioles d'huile qui rendent silencieuses les charnières rouillées. Une bobine de fil et des hameçons. Un petit sac de sable fin. [1 charge]

**Matériel d'escalade :** Une grande longueur de corde. Une petite longueur de corde. Des grappins. Un petit sac de poussière de craie. Un harnais d'alpinisme équipé de mousquetons et d'anneaux. Un jeu de pitons de fer et un petit maillet. [2 charges]

**Documents :** Une collection de volumes abrégés abordant toute une variété de sujets, parmi lesquels un registre de la noblesse, des commandants du Guet de la ville et des autres citoyens remarquables. Des pages vierges, un encier, une plume. Une sélection de cartes intéressantes. [1 charge]

**Ingrédients ésotériques :** Une fiole de vif-argent. Une bourse de sel noir. Une ancre spirale sous la forme d'une petite pierre. Une bouteille spirale. Une fiole d'électroplasma, conçue pour se briser et répandre son contenu à l'impact. [1 charge]

**Fournitures de subterfuge :** Un kit de maquillage de théâtre. Une sélection de documents vierges, prêts à être falsifiés. Des bijoux de pacotille. Une cape réversible et un chapeau remarquable. Un badge officiel falsifié. [1 charge]

**Outils de démolition :** Une masse et des pitons d'acier. Une perceuse lourde. Un pied de biche. [2 charges]

**Outils de bricolage :** Un assortiment d'outils de mécanique de précision : une loupe de joaillier, des pincettes, un petit maillet, des pinces, des tournevis, etc. [1 charge]

**Lanterne :** Une simple lanterne à huile, une lampe électroplasmique dernier cri, ou tout autre source de lumière. [1 charge]

**Charme repousse-esprit :** Un petit colifichet ésotérique que les fantômes préfèrent éviter. [0 charge]

## LE DIABLE SE CACHE DANS LES DÉTAILS

Si vous souhaitez inclure des avantages provenant de détails spécifiques de votre équipement (allonge, vitesse, etc.), vous pouvez envisager de passer un **Pacte avec le Diable** qui met en avant le détail concerné.

*“Vous pouvez gagner +1 dé avec votre lance si vous devez sans cesse reculer pour tenir votre adversaire à distance, mais vous devrez d'abord quitter la grande rue où tout le monde peut vous observer.”*

*“Vous pouvez gagner +1 dé avec votre dague au corps à corps, pour larder de coups votre adversaire, mais vous serez absolument détrempé de sang. Il vous sera impossible de le cacher aux autres convives de la soirée.”*

De plus, considérez comment cet objet affecte votre **position** et/ou votre **effet**. Si vous êtes désarmé et aux prises avec un voyou qui manie une lame, alors votre position est probablement désespérée. Tandis que si ce voyou se précipite sur vous alors que vous le vissez avec votre pistolet, votre position sera probablement contrôlée.

Évaluez les détails qui vous intéressent en prenant en considération votre position et votre effet.





# CHAPITRE 3

# LA BANDE

## ÉCRIRE VOTRE LÉGENDE

Quelle que soit la façon dont votre bande s'est constituée, tous ses membres ont une chose en commun : ils ne vivent que pour écrire une légende qui dépassera de loin celle de ses membres fondateurs. Lorsque vous créez une bande avec vos partenaires, votre intention est de bâtir quelque chose qui (avec un peu de chance) transcendera le simple cadre de vos carrières criminelles respectives. C'est pour cette raison qu'une fiche est réservée à votre bande — c'est sur celle-ci que vous noterez son évolution, ses améliorations et son influence.

Dans un certain sens, la bande est la figure centrale du récit que vous allez raconter sur les bas-fonds de la ville de Doskvol. Les gredins passeront vite — usés par les traumatismes, voire tués, perdus dans leurs vices, ou s'ils ont de la chance, profitant d'une retraite paisible — mais la bande elle, perdurera. Du sang neuf lui sera sans cesse injecté, de nouveaux personnages avec leurs propres visions des choses et motivations, et autant de nouvelles histoires à raconter.

Dans ce chapitre, nous allons découvrir les différents types de bandes du jeu, et voir comment créer une bande adaptée au type d'activités criminelles que vos joueurs entendent privilégier.

*Ci-contre : De nombreuses organisations criminelles établissent leur repaire dans les vieux canaux souterrains qui s'écoulent sous la ville de Doskvol.*

# CRÉATION DE BANDE

## TYPE DE BANDE

Le type de bande va déterminer les coups que les PJ vont privilégier, ainsi qu'une sélection de capacités spéciales qui facilitent ce genre d'action. Le type de bande n'est pas restrictif : une bande de Contrebandiers peut se livrer à la contrebande (comme les Colporteurs) ou de temps à autre à l'extorsion (comme les Bravos). L'activité principale de la bande demeure cependant la manière la plus fréquente de gagner de l'**ARGENT** et l'expérience.

Vous avez le choix entre six types de bandes différents.

<b>ASSASSINS</b>	Des tueurs à gages. Ils exécutent des « accidents », des disparitions, des meurtres et organisent des demandes de rançons.
<b>CULTISTES</b>	Des adorateurs d'un dieu oublié. Ils planifient des acquisitions d'artefacts, délivrent des augures, des consécrations et organisent des sacrifices.
<b>BRAVOS</b>	Des gros bras et des voyous. Ils engagent des batailles, exécutent des extorsions, des sabotages et des vols avec violence.
<b>COLPORTEURS</b>	Des pourvoyeurs de vices. Ils procurent des produits illégaux, organisent des marchés noirs, des démonstrations de force et des sabotages.
<b>CONTREBANDIERS</b>	Des transporteurs de marchandises de contrebande. Ils opèrent des livraisons clandestines, prennent le contrôle de territoires et organisent des expéditions en-dehors de la ville.
<b>OMBRES</b>	Des voleurs et des espions. Ils exécutent des cambriolages, mènent des opérations d'espionnage, organisent des braquages et des sabotages.

Au même titre que le livret de personnage, le type de bande détermine comment les PJs sont perçus au sein du milieu criminel de Doskvol. Les factions criminelles et les Manteaux Bleus considéreront les PJs comme des « assassins » ou un « culte » et les traiteront comme tels. Le choix du type de votre bande est une décision très importante ! Le groupe vous adresse ainsi le message : “Voilà le genre de coups que nous voulons monter.” Cela vous aide à organiser la partie en passant d'un très vague “commettre des crimes” à un plus précis “faire de la contrebande d'essences spirites illégales” — cela aidera le MJ à se concentrer sur les aspects du monde qui vous importent le plus, plutôt que d'avoir à jongler avec toutes les possibilités simultanément.

Le groupe devrait opter pour un type de bande qui remporte l'adhésion de tous. En tant que joueur, n'hésitez pas à exprimer vos préférences. Vous allez passer de nombreuses heures à jouer, donc si votre enthousiasme est tout relatif sur l'une des options proposées, exprimez-vous sans tarder.

Une fois votre choix arrêté, emparez-vous de la fiche de bande correspondante et notez les éléments ci-dessous en retenant ceux qui vous intéressent à chaque étape du processus de création.

La bande débute avec 2 argent dans ses coffres (ce qui reste de l'épargne des PJ). Elle est de rang niveau 0, a 0 en renom et possède une assise stable.

## RÉPUTATION INITIALE ET REPAIRE

La bande des PJ vient de se former et d'acquérir un repaire. Compte tenu du groupe de personnages et de leurs frasques passées, quelle **réputation** initiale possèdent-ils parmi les factions du milieu criminel ? Les PJ créent la réputation qui leur sied ou sélectionnent l'une de celles figurant dans la liste suivante :

Les PJ gagnent de l'expérience lorsqu'ils renforcent la **réputation** de leur bande. Aussi devraient-ils la considérer comme une indication supplémentaire désignant quel genre d'activité ils veulent jouer. Seront-ils ambitieux au delà de toute prudence, s'en prenant à des cibles d'un **rang** trop élevé ? Oseront-ils organiser des coups que d'aucuns jugeraient trop risqués ? Sont-ils passionnés par l'étrange et le surnaturel de Doskvol ?

De même, les joueurs devraient se mettre d'accord sur le lieu que la bande utilise comme repaire. Ils démarrent au rang 0, aussi s'agit-il très probablement d'un endroit modeste ou abandonné. Les PJ créent leur repaire ou sélectionne l'un de ceux proposés dans la liste suivante :

- ◆ Une **grotte à demi-submergée** située dans le labyrinthe des canaux souterrains de la ville.
- ◆ Une **tour de guet** abandonnée surplombant un vieux pan de muraille à demi écroulée.
- ◆ L'**arrière-salle banale** d'une échoppe.
- ◆ Une **petite maison abandonnée** située au fond d'une ruelle sombre.
- ◆ Une **cahute en tôle** perchée sur un toit.
- ◆ Un **wagon désaffecté**, grippé par la rouille sur de vieux rails envahis de végétation.

Consultez la carte de Doskvol (page 254) et choisissez le quartier dans lequel se situe votre repaire. Êtes-vous établi dans un quartier délabré, sur une riche avenue, ou dans l'un des nombreux taudis d'une zone défavorisée ? Un bon choix de quartier pour commencer est celui de **Patte-de-Corbeau** — ce quartier est largement connu pour ses gangs de rues, qui opèrent en pleine lumière.

## TERRAIN DE CHASSE

La bande de PJ, aussi récente soit-elle, a choisi une petite partie d'un quartier comme **terrain de chasse**. C'est une zone qu'ils ciblent habituellement pour leurs coups et qu'ils connaissent bien. Le terrain de chasse n'a pas à être dans le même quartier que leur repaire. C'est une petite zone, trois ou quatre pâtés de maisons au maximum, qui appartenait précédemment à quelqu'un d'autre. La ville entière est sous le contrôle de factions plus puissantes et influentes. Le MJ annoncera aux PJs quelle faction revendique cette zone, puis les joueurs décideront comment leur bande a procédé :

- ◆ ils l'ont dédommagée financièrement. La bande a payé 1 argent en échange de cette zone de travail ;
- ◆ ils l'ont payée 2 argent en signe de respect. La bande gagne +1 relations avec elle ;
- ◆ ils ont gardé leur argent. La bande gagne -1 relations avec cette faction.

Chaque terrain de chasse possède un profil d'opération criminelle favorite, déterminé par le type de la bande. Par exemple, les Assassins ont le choix entre Accident, Disparition, Meurtre ou Demande de rançon. Les PJs choisissent l'un de ces profils, en fonction de leurs préférences.

Lorsque la bande se préparent à exécuter l'une de leurs opérations favorites sur leur terrain de chasse, elle gagne +1 dé pour recueillir des informations et une activité de temps

**AMBITIEUX**  
**BRUTAUX**  
**ÉTRANGES**  
**FUTÉS**  
**HONORABLES**  
**INTRÉPIDES**  
**PROFESSIONNELS**  
**SUBTILS**

**mort** supplémentaire pour contribuer à cette opération. Cela peut l'aider à découvrir une opportunité, acquérir une ressource dont ils pourraient avoir besoin pour ce coup ou trouver un bon client, etc.

Lorsque la bande acquiert un **territoire** (voir page 45), elle peut agrandir la taille et/ou le type de son terrain de chasse. Dans ce cas, les PJs détaillent la nouvelle zone et/ou les nouvelles méthodes avec l'aide du MJ.

## CAPACITÉ SPÉCIALE

Les joueurs parcourront la liste des capacités spéciales de leur bande et en sélectionnent une. En cas de doute, il est conseillé de prendre la première capacité dans la liste : celle-ci est mise en avant car elle constitue un bon choix par défaut. Il est conseillé de prendre une capacité qui enthousiasme tout le monde. Il est possible de gagner davantage de capacités spéciales avec l'expérience.

Tout comme les choix du type de bande, de la réputation, du repaire et du terrain de chasse, celui de la capacité spéciale est l'occasion de focaliser le jeu : cela permet de démarrer en se concentrant dans une certaine direction. Au lieu d'incarner une bande de gredins lambda, vous obtenez ainsi des Assassins, qui sont intrépides, occupent un repaire situé dans une ancienne tour de garde, dont le terrain de chasse se situe dans le quartier de Patte-de-Corbeau de l'autre côté du pont qui permet d'accéder aux docks, avec un penchant pour le meurtre et qui enfin possèdent la capacité spéciale **meurtriers**. C'est déjà une conséquente somme d'informations, qui vous aidera à clairement orienter votre récit dès le début.

## AMÉLIORATIONS

Une amélioration est un atout précieux qui favorise la bande d'une manière ou d'une autre, comme un bateau ou un gang (voir les descriptions complètes à la page suivante). Chaque type de bande dispose de deux améliorations présélectionnées et adaptées à son profil (comme **entraînement (prouesse)** et un **gang** de Gros bras pour les Bravos).

Les PJ octroient **deux améliorations supplémentaires** à la création de leur bande (pour un total de quatre améliorations). Ils peuvent choisir dans la liste des améliorations spécifiques à leur bande ou dans celle des améliorations générales sur la feuille de bande. Par exemple, vous pourriez sélectionner l'amélioration de Cultistes Sanctuaire Rituel en premier choix et l'amélioration générale Entrainement de Perspicacité en second choix.

Lorsqu'ils assignent leurs deux surclassesments, le MJ leur indiquera que deux factions sont impliquées dans leurs choix :

- ◆ une faction les a aidés à obtenir l'une des améliorations. Cette faction apprécie la bande et les relations de la bande avec eux bénéficient d'un **bonus de +1**. Les PJ peuvent dépenser, s'ils le souhaitent, **1 argent** pour les récompenser de leur bienveillance et ainsi prendre un bonus supplémentaire de +1 (pour un **total de +2**) dans leurs relations avec eux ;
- ◆ une faction a été dupée lorsque la bande a obtenu l'une des améliorations. Cette faction n'apprécie pas la bande et les relations avec eux subissent un **modificateur de -2**. Les PJ peuvent dépenser, s'ils le souhaitent, **1 ARGENT** pour les apaiser et ne subir ainsi qu'un **modificateur de -1** dans leurs relations avec eux.

Il est possible d'obtenir davantage d'améliorations avec l'expérience (voir **Expérience**, page 48).

## CONTACT FAVORI

Les joueurs parcourront la liste des contacts potentiels présents sur la feuille de bande et en choisissent un pour être leur ami proche, allié de longue date, ou complice. Le MJ leur indiquera que deux factions sont impliquées dans leur choix :

- ◆ une faction a également des rapports amicaux avec ce contact et la bandw@e bénéficie

d'un bonus de +1 dans ses relations avec elle ;

- ◆ une faction est hostile envers ce contact et la bande subit un modificateur de -1 dans ses relations avec celle-ci ;

Les joueurs peuvent choisir que ces factions se trouvent encore davantage liées à ce contact. La bande obtient alors +2 et -2 à leurs relations (au lieu de +1 et -1).

## AMÉLIORATIONS DE BANDE

- ◆ **PÉNICHE AMÉNAGÉE** : Vous possédez une péniche, un emplacement à quai sur une voie d'eau et une petite cabane pour y stocker du matériel nautique. Une seconde amélioration vous permet de rajouter un blindage et d'agrandir la soute.
- ◆ **ROULOTTE** : Vous possédez une roulotte, deux chèvres pour la tracter et une étable. Une seconde amélioration améliore votre roulotte en l'agrandissant et en y ajoutant des plaques de blindage, mais aussi en vous accordant des chèvres de trait plus rapides. *Les chevaux sont très rares dans Doskvol — la plupart des attelages de la ville sont donc tractés par de grandes chèvres Akorosiennes.*
- ◆ **COHORTE** : Une cohorte est un gang ou même un seul PNJ expert qui travaille pour votre bande. Pour plus de détails sur les cohortes, consultez les pages suivantes.
- ◆ **REPAIRE CACHÉ** : Votre repaire est situé dans un lieu secret, maquillé afin de passer pour un endroit ordinaire. Si votre repaire vient à être découvert, vous pouvez utiliser deux activités de temps mort et vous acquitter d'une somme égale à votre Rang pour le déménager et le cacher de nouveau.
- ◆ **MAÎTRISE** : Votre bande a accès à un entraînement de niveau maître. Vous pouvez améliorer le score d'action de vos PJ jusqu'à 4 (jusqu'à ce que vous débloquiez cette amélioration, le score d'action de vos PJ est limité à 3). Débloquer cette amélioration vous demandera d'y consacrer quatre cases.
- ◆ **QUALITÉ** : Chaque amélioration augmente le **score de qualité** de tous les objets des PJ du même type, au-delà de la qualité indiquée par le Rang de l'équipe et de leur marqueur de qualité. Vous pouvez améliorer la qualité de Documents, d'**Équipements** (y compris l'Équipement de cambrioleur et le Matériel d'escalade), Les **ingrédients** ésotériques, les **Fournitures** de subterfuge, les **Outils** (y compris les Outils de démolition et les Outils de bricolage), ainsi que les **Armes**. *Donc, si vous êtes de Rang 0, avec des crochets de qualité (+1) et l'amélioration Qualité pour l'équipement (+1), vous pourrez tenter votre chance à égalité contre une serrure de qualité de Rang II.*
- ◆ **QUARTIERS** : Votre repaire comprend des quartiers d'habitation pour votre bande. Sans cette amélioration, chaque PJ doit aller se reposer ailleurs, ce qui l'expose aux attaques ennemis à ce moment-là.
- ◆ **REPAIRE SÉCURISÉ** : Votre repaire est équipé de verrous, d'alarmes et de pièges qui découragent et déjouent les intrusions. Une seconde amélioration augmente encore ses défenses pour leur adjointre des mesures de sécurité ésotériques, efficaces contre les esprits. *Si ces mesures viennent à être testées, vous pouvez faire un jet de votre Rang de bande, pour découvrir si elles parviennent à repousser les intrus.*
- ◆ **ENTRAÎNEMENT** : Si vous possédez une amélioration d'Entraînement, vous gagnez 2 px (au lieu d'un seul) lorsque vous entraînez une jauge d'expérience pendant votre temps mort (**Perspicacité**, **Prouesse**, **Détermination** ou **Expérience de livret de personnage**). Cette amélioration vous aide en substance à progresser plus rapidement. Voir **Expérience**, page 48. *Si vous avez un Entraînement de Perspicacité,*

*lorsque vous entraînez votre Perspicacité pendant un temps mort, vous notez 2 px sur votre jauge de Perspicacité (au lieu d'un seul). Si vous avez Entraînement de livret de personnage, vous notez 2 points d'expérience sur la jauge de votre livret lorsque vous vous entraînez.*

- ◆ **CHAMBRE-FORTE :** Votre repaire possède une chambre-forte, ce qui augmente votre capacité de stockage jusqu'à 8 **argent**. Une seconde amélioration fait passer

votre capacité à 16. Une section de votre chambre-forte peut être utilisée comme une cellule de confinement.

- ◆ **ATELIER :** Votre repaire possède un atelier équipé d'outils de bricolage et d'alchimie, ainsi que d'une petite bibliothèque de livres, documents et cartes. Grâce à ce matériel, vous pouvez accomplir des projets à long terme sans avoir à quitter votre repaire.

## COHORTES

Une cohorte est un **gang** ou un **expert** qui travaille pour la bande. Pour recruter une nouvelle cohorte, les joueurs doivent dépenser **deux améliorations** et suivre la procédure de création ci-après.

### CRÉER UN GANG

Les joueurs choisissent un type de **gang** dans la liste ci-dessous :

- ◆ **FURETEURS** : éclaireurs, infiltrés ou voleurs ;
- ◆ **GROS BRAS** : tueurs, brutes ou manœuvres.
- ◆ **MAGOUILLEURS** : escrocs, espions ou mondains ;
- ◆ **NOMADES** : marins, charretiers ou vagabonds des terres mortes ;
- ◆ **SPÉCIALISTES** : érudits, techniciens, occultistes ou chimistes ;

Un gang dispose d'une **échelle** et d'une **qualité** égales au niveau de rang de la bande. Elles augmentent lorsque la bande change de rang.

*Si la bande est de rang 0, le gang est de qualité et d'échelle zéro (il comprend 1 ou 2 personnes). Lorsque la bande atteint le rang II, le gang est de qualité et d'échelle 2 (une douzaine de personnes).*

Certaines améliorations peuvent adjoindre l'étiquette « Élite » à un gang, ce qui lui fournit +1 dé dans certains cas. Ainsi, *si la bande est de rang I et que le gang est composé de Gros bras d'élite (+1 dé), le gang lance 2 dés lorsqu'il essaie de tuer une cible.*

### CRÉER UN EXPERT

Un **expert** dispose toujours d'un **type** spécifique (son domaine d'expertise). Par exemple, il peut s'agir d'un médecin, d'un enquêteur, d'un occultiste, d'un assassin, d'un espion, etc.

Un expert a une **qualité** égale au **rang+1** de la bande. Son échelle est toujours égale à zéro (1 personne). La qualité d'un **expert** augmente lorsque la bande change de rang.

### AVANTAGES ET DÉFAUTS

À la création d'une cohorte, il faut lui adjoindre un ou deux **avantages** et un nombre égal de **défauts**.

#### AVANTAGES

- ◆ **Indépendante** : il est possible de faire confiance à la cohorte pour prendre de bonnes décisions et agir de sa propre initiative en l'absence d'ordres explicites.
- ◆ **Loyale** : la cohorte ne peut pas être soudoyée ou retournée contre la bande.
- ◆ **Tenace** : la cohorte ne peut pas être détournée d'une tâche.

- ◆ **Terrifiante** : la cohorte est terrifiante par son aspect et sa réputation.

## DÉFAUTS

- ◆ **Fougueuse** : la cohorte est ivre, débauchée et braillarde.
- ◆ **Féroce** : la cohorte est excessivement violente et cruelle.
- ◆ **Honorables** : la cohorte respecte certaines valeurs ou éthique qu'elle ne trahira sous aucun prétexte.
- ◆ **Peu fiable** : la cohorte n'est pas toujours disponible, qu'elle ait d'autres devoirs ou qu'elle s'adonne à son vice.

## MODIFIER UNE COHORTE

Vous pouvez ajouter un **type supplémentaire** à un gang ou à un expert en dépensant deux améliorations. Une cohorte peut avoir jusqu'à deux types. Lorsqu'une cohorte effectue une action pour laquelle un de ses types s'applique, elle utilise sa valeur de qualité non-modifiée. Autrement, sa qualité est égale à zéro.

## UTILISER UNE COHORTE

Lorsque les joueurs envoient une cohorte accomplir un objectif, ils lancent sa **qualité** pour décider de l'issue de cette action. Il est également possible qu'un PJ supervise la manœuvre de la cohorte en menant une **action de groupe**. S'il dirige la cohorte avec des ordres, il lancera Commander. S'il participe à l'action aux côtés de la cohorte, il lancera l'action appropriée. La qualité de l'opposition est comparée à la qualité de la cohorte et influe sur la position comme l'effet de l'action.

*La bande des Barbiers, veut dégager le gang des Broyeurs hors de la ruelle où ils vendent une drogue appelée étincelle. Les PJ envoient leur cohorte de Gros bras pour expulser les intrus. Le MJ lance 2 dés (la qualité de la cohorte) et obtient un 1-3. Une heure plus tard, les Gros bras reviennent, défaits et en sang. L'un d'entre eux dit, tout penaud : « Ces gars sont des durs, patron ». (Le MJ inflige des dégâts à la cohorte et elle n'a pas atteint son objectif.)*

*Le lendemain, le chef de la bande revient et mène une action de groupe. Il lance ses 3 dés en combattre aux côtés des 2 dés de la cohorte. Il obtient un 6 : ils cassent la gueule aux Broyeurs et les virent de leur territoire (du moins pour l'instant).*

## DÉGÂTS ET GUÉRISON

Les cohortes subissent des blessures de la même manière que les PJ. Une cohorte peut subir quatre niveaux de blessure :

- 1. AFFAIBLIE.** L'effet des actions de la cohorte est réduit.
- 2. HANDICAPÉE.** La qualité de la cohorte est réduite d'un dé.
- 3. BRISÉE.** La cohorte ne peut rien faire jusqu'à ce qu'elle se rétablisse.
- 4. DÉTRUIITE.** La cohorte a été éradiquée.

Les cohortes guérissent durant les temps morts. Si les circonstances sont propices au rétablissement, chaque cohorte supprime un niveau de blessure (ou deux niveaux si un PJ consacre une activité de temps mort pour les aider à récupérer).

Si une cohorte est détruite, elle peut être remplacée. Il suffit de dépenser une somme d'argent égale au rang+2 de la bande pour la remettre sur pied, plus deux activités de temps mort pour recruter de nouveaux membres de gang ou embaucher un nouvel expert.

*Les Barbiers envoient leur gang de Gros bras défendre leur repaire contre les Écharpes Rouges, tandis que les PJ se chargent d'un problème de démon bien plus urgent. Malheureusement, leur gang déjà mal en point se fait laminer par les redoutables (et nombreux) épéistes des*



*Écharpes Rouges (Le MJ fait des jets de chance — le gang obtient un 2, tandis que les Écharpes obtiennent un critique).*

*Pendant leur prochain temps mort, Arcy restaure le gang. Elle se rend sur les docks et recrute une nouvelle troupe de gros bras tout juste débarqués d'un navire Skovlan. Les Barbiers sont de Rang II, donc Arcy doit dépenser 4 argent pour restaurer sa cohorte. Cela dépense les deux activités de temps mort d'Arcy.*

## RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE BANDE

**1 Choisissez un type de bande.** Le type de bande détermine le but du groupe, ses capacités spéciales et la façon dont il gagne de l'expérience.

Vous démarrez au **rang 0**, avec une **assise stable** et **0 RENOM**. Vous débutez avec 2 pièces d'argent.

**2 Choisissez une réputation initiale et un repaire.** Déterminez comment les autres factions du milieu criminel vous considèrent : Ambitieux, Brutaux, Étranges, Futés, Honorables, Intrépides, Professionnels ou Subtils. Regardez la carte de la ville et choisissez un quartier dans lequel placer votre **repaire**, puis décrivez-le.

**3 Établissez votre terrain de chasse.** Regardez la carte et choisissez un quartier dans lequel placer votre terrain de chasse. Décidez comment gérer la faction qui revendique cette zone :

- ◆ donnez-lui 1 pièce d'argent ;
- ◆ donnez-lui 2 pièces d'argent. Obtenez **relations+1** avec elle ;
- ◆ • ne la payez pas. Obtenez **relations -1** avec elle.

**4 Choisissez une capacité spéciale.** Elles se trouvent dans la colonne grise au milieu de la feuille de bande. Si vous n'arrivez pas à vous décider, choisissez la première capacité de la liste. C'est un bon choix.

**5 Choisissez les améliorations de la bande.** Votre bande possède deux améliorations déjà choisies. Sélectionnez-en deux autres. Si votre bande a une **cohorte**, suivez la procédure pour la créer. Notez les changements de relations avec les factions en raison de vos améliorations :

- ◆ une faction vous a aidés à obtenir une **amélioration**. Obtenez **relations+1** avec elle ou dépensez 1 pièce d'argent pour obtenir **relations+2** à la place ;
- ◆ l'obtention d'une amélioration a nui à une faction. Obtenez **relations -2** avec elle ou dépensez 1 pièce d'argent pour obtenir **relations-1** à la place.

**6 Choisissez un contact favori.** Cochez la personne qui est un ami proche, un allié de longue date ou un complice. Notez les changements de relations avec les factions en raison de votre contact :

- ◆ une faction est amicale avec votre **contact**. Obtenez **relations+1** avec elle ;
- ◆ • une faction est hostile à votre **contact**. Obtenez **relations-1** avec elle.

Si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter l'intensité des relations avec ces factions et prendre plutôt **+2** et **-2**.

*Ci-contre : Le repaire d'un gredin qui domine la ruelle des Chatières, près des Docks.*

# ASSASSINS

## Tueurs à gages

Vous êtes des meurtriers professionnels — la mort est votre gagne-pain. Dans la ville de Doskvol, cela signifie que vous ferez souvent sonner les cloches spirites et serez tourmentés par des esprits vengeurs. Vous voilà prévenus !

**Lorsque vous incarnez des Assassins, vous gagnez de l'expérience quand vous exécutez avec succès un accident, une disparition, un meurtre ou une demande de rançon.**

*Éprouvez-vous des scrupules à tuer ? Toutes les cibles sont-elles bonnes à prendre ?*

### AMÉLIORATIONS DE DÉPART

- ◆ Entrainement : PERSPICACITÉ.
- ◆ Entrainement : PROUESSE.

### TERRAIN DE CHASSE

Choisissez un type de coup favori :

- ◆ **Accident** : Un homicide dépourvu du moindre indice incriminant.
- ◆ **Disparition** : La victime disparaît sans laisser la moindre trace.
- ◆ **Meurtre** : Un assassinat flagrant destiné à envoyer un message.
- ◆ **Rançon** : Un kidnapping suivi d'une demande de paiement en échange de l'otage.

### CONTACTS

- ◆ Trev, un chef de gang. *Peut-être que son gang a aidé votre bande à ses débuts ?*
- ◆ Lyдра, une négociatrice. *Peut-être agit-elle en tant qu'agent de liaison avec vos clients ?*
- ◆ Irimina, un noble vicieux. *Peut-être un mécène potentiel pour votre bande ?*
- ◆ Karlos, un chasseur de primes. *Peut-être un agent du gouvernement, qui vous met sur des coups permettant à ses supérieurs d'arriver à leurs fins sans se salir les mains ?*
- ◆ Exeter, un Gardien Spirite. *Peut-être un agent double qui vous transmet des informations ?*
- ◆ Sevoy, un seigneur marchand. *Peut-être un contact avec des clients aux poches profondes ?*

### AMÉLIORATIONS D'ASSASSINS

- ◆ **Harnais d'Assassin** : Vous gagnez gratuitement 2 charges d'équipements ou d'armes. *Par exemple, vous pourriez porter un pistolet (une arme) et des outils de cambrioleur (équipement) pour zéro charge.*
- ◆ **Contacts dans la prison de Crochet-de-fer** : Votre rang est augmenté d'un point en prison. *Cela compte pour tout ce qui est lié au rang en prison, y compris le jet d'incarcération (voir page 148).*
- ◆ **Fureteurs d'élite** : Toutes vos cohortes du type Fureteur obtiennent +1 dé à vos jets de qualité relatifs aux actions de Fureteurs.
- ◆ **Gros bras d'élite** : Toutes vos cohortes du type Gros bras obtiennent +1 dé à vos jets de qualité relatifs aux actions de Gros bras.
- ◆ **Endurcis** : Chaque PJ dispose d'une case supplémentaire de trauma. Pour l'obtenir, il faut y consacrer trois améliorations au lieu d'une seule. *Ceci peut faire revenir dans le jeu un PJ ayant déjà subi 4 trauma si vous le souhaitez.*

# DOMAINES DES ASSASSINS

SALLES D'ENTRAÎNEMENT	TRIPOT	INTERMÉDIAIRE	INFORMATEURS	FERME DE MYXINE
TROPHÉES DE VICTIMES	TERRITOIRE	REPAIRE	TERRITOIRE	COUVERTURE
RACKET DE PROTECTION	INFIRMERIE	ÉMISSAIRE	FAUSSES IDENTITÉS	ARCHIVES DE LA VILLE

**ARCHIVES DE LA VILLE** : vous obtenez +1 dé au jet d'engagement en cas de plan de type furtif. Vous pouvez utiliser des plans et d'autres documents pour planifier efficacement votre infiltration ;

**FAUSSES IDENTITÉS** : Vous obtenez +1 dé sur votre jet d'engagement pour la tromperie et les plans sociaux. Les fausses identités vous aident à provoquer la confusion chez vos ennemis.

**COUVERTURE** : Vous subissez -2 RAFFUT par coup. Utiliser une couverture légale pour votre opération peut vous aider à détourner partiellement l'attention des forces de l'ordre.

**ÉMISSAIRE** : Vous gagnez +2 ARGENT en récompense de vos coups impliquant des clients fortunés. Cet agent de liaison avec la haute société pourra vous négocier de meilleures récompenses auprès de ses riches clients.

**INTERMÉDIAIRE** : vous obtenez +2 pièces d'ARGENT comme récompense pour les coups qui impliquent des clients issus des classes populaires. Ce représentant respecté de tous vous aidera à obtenir un meilleur prix auprès de clients démunis ;

**FERME DE MYXINE** : Lorsque vous utilisez l'activité de temps mort réduire le RAFFUT à la suite d'un coup impliquant un meurtre, vous gagnez +1 dé sur le jet qui vise à se débarrasser en toute discrétion des cadavres que vous avez sur les bras, en

les jetant dans les cuves de ces anguilles voraces.

**INFIRMERIE** : Vous gagnez +1 dé sur vos jets de guérison. Votre infirmerie possède également des lits pour les longues convalescences.

**INFORMATEURS** : vous obtenez +1 dé pour recueillir des informations sur un coup. Vos yeux et vos oreilles dans la rue sont toujours à l'affût de nouvelles cibles ;

**RACKET DE PROTECTION** : À n'importe quel moment pendant un temps mort, vous pouvez faire un jet égal à votre Rang. Vous gagnez une somme d'argent égale au résultat le plus élevé, moins votre RAFFUT. Vous terrifiez certains des habitants du quartier, qui n'hésitent pas une seconde à payer pour s'assurer votre "protection."

**SALLES D'ENTRAÎNEMENT** : Vos cohortes de Fureteurs gagnent +1 échelle. Un entraînement acharné leur permet de se battre comme un gang plus important.

**TRIPOT** : à tout moment pendant le temps mort, lancez des dés égaux à votre rang. Vous gagnez le résultat le plus élevé en argent, moins votre raffut ;

**Trophées de victimes** : Vous gagnez +1 renom par coup. La rumeur de votre sanglante "collection" se répand bientôt et elle augmente votre réputation dans les bas-fonds.

## CAPACITÉS SPÉCIALES DES ASSASSINS

### MEURTRIER

Chaque PJ peut ajouter +1 à son score d'action pour **TRAQUER, RÔDER OU COMBATTRE** (jusqu'à un score maximum de 3).

*Chaque joueur peut choisir l'action qu'il préfère (vous avez chacun le droit de faire des choix différents). Si vous choisissez cette capacité lors de la création initiale de votre personnage et de votre bande, alors celle-ci se substitue à la limite de départ des scores d'actions.*

### VOILE DU CORBEAU

Grâce à votre expérience durement acquise ou par le biais de rituels ésotériques, vos activités échappent à la vigilance des corbeaux de massacre. Vous ne subissez donc aucun raffut supplémentaire lorsque vous tuez dans le cadre d'un coup.

*Les cloches du crématorium restent muettes lorsque l'un des membres de votre bande assassine quelqu'un. Pratiquez-vous un "rituel d'adhésion" qui explique ce talent ?*

### MORT ARDENTE

Grâce à votre expérience durement acquise ou par le biais de rituels ésotériques, vous maîtrisez des techniques vous permettant de détruire l'esprit d'une victime vivante, au moment où vous lui portez un coup fatal. Vous subissez **3 stress** pour canaliser l'énergie électroplasmique du champ ectoplasmique, afin de désintégrer le corps et l'esprit de votre victime dans une gerbe d'étincelles.

*Cette capacité s'active quand votre victime trépasse (vous devez subir 3 stress immédiatement ou perdre l'opportunité de l'utiliser). La mort ardente ne peut être déclenchée que par un coup mortel. Certaines entités surnaturelles particulièrement puissantes ou ayant une protection spéciale peuvent résister, voire être immunisées contre les effets de cette capacité.*

### AUCUNE TRACE

Lorsque vous menez une opération discrètement ou que vous la faites passer pour un accident, vous obtenez la moitié du renom de votre cible (arrondie au supérieur) au lieu de zéro. Quand vous terminez votre temps mort avec zéro raffut, vous gagnez également **+1 RENOM**.

*Nombreux sont les clients qui préfèrent les opérations discrètes. Cette capacité récompense vos efforts en la matière.*

### MÉCÈNE

Lorsque vous augmentez votre **Rang**, il vous en coûte **la moitié de la somme d'ARGENT habituelle**. Qui est votre mécène ? Pourquoi vous soutient-il ?

### PRÉDATEURS

Lorsque vous échafaudez un plan basé sur la discréction ou la tromperie afin de commettre un meurtre, vous gagnez **+1 dé** sur votre **jet d'engagement**.

*Cette capacité s'applique quand votre objectif est de commettre un meurtre. Mais elle ne s'appliquera pas à toutes les autres opérations basées sur la discréction ou la tromperie qui vous amènent à tuer.*

### VIPÈRES

Lorsque vous concoctez des poisons ou que vous en faites l'acquisition, vous gagnez **+1 niveau de résultat** sur votre jet. Lorsque vous faites usage d'un poison, vous bénéficiez d'une préparation spéciale qui vous immunise contre ses effets.

*L'immunité au poison s'applique à toute la durée du coup, jusqu'à votre prochain temps mort.*

## OPPORTUNITÉS D'ASSASSINS

- 1** Deux familles nobles rivales font simultanément appel à des tueurs à gages.
- 2** Une famille de nobles désargentés cherche à se venger de toute une liste d'ennemis.
  - 3** Un seigneur ou une dame en deuil cherche à venger un enfant tué dans un duel légal.
  - 4** Un noble cherche à éliminer un capitaine de chasseur de léviathan rival, avant que celui-ci ne reparte en campagne.
- 5** Un noble cherche à éliminer les autres prétendants à un mariage lucratif.
- 6** Un noble est la cible d'une faction des bas-fonds, il vous versera une grosse récompense pour éliminer le chef de ce gang, sans se soucier des conséquences.
  - 1** Un parrain du crime fait face à de sérieuses accusations et l'enquêteur de l'affaire est incorruptible. Vous devez tuer tous les témoins.
  - 2** Un fonctionnaire municipal récemment élu demande des pots-de-vin mirobolants pour fermer les yeux. Le tuer sera plus économique. Vous recevez plusieurs offres provenant de différents gangs..
  - 3** Trois gangs des rues en guerre ouverte font simultanément appel à des tueurs à gages.
  - 4** Un puissant parrain du crime jouit de la sécurité de la prison où il est incarcéré et qu'il contrôle de l'intérieur. Ses rivaux souhaitent que vous le rejoigniez pour l'abattre.
  - 5** L'ultime survivant d'une faction des bas-fonds entièrement éradiquée cherche à se venger
  - 6** Un membre d'une faction des bas-fonds a disparu avec un trésor. Trouvez-le et éliminez-le. Cela servira d'exemple à tous les autres.
- 1** Deux marchands concurrents mettent un contrat sur la tête de leur rival respectif.
- 2** Un espion vient de découvrir que la mort d'un élu de Doskvol servira les intérêts d'une certaine puissance étrangère.
- 3** Pour satisfaire à un sombre rituel, un culte exige qu'une étrange série de meurtres soient commis.
- 4** Un amoureux éconduit souhaite que son amante et ancienne complice trouve la mort.
- 5** Plusieurs familles pauvres vous offrent leurs maigres économies pour éliminer un contremaître cruel.
- 6** Un fantôme étrangement lucide vous mènera à son meurtrier pour que vous lui rendiez justice ; puis en récompense, il vous conduira jusqu'à un trésor caché.

Pour toutes les opportunités présentées ci-dessus, considérez la possibilité d'un Accident, d'une Disparition, d'un Meurtre ou d'une Demande de rançon. Pour ajouter un rebondissement ou des éléments supplémentaires, faites un jet dans les tableaux générateurs de coups, des pages 306 à 309.

# Bravos

## Mercenaires et gros bras

Certaines bandes complotent et manigacent, d'autres comptent sur leur discréction, les dernières se mêlent d'occultisme — mais vous, vous combattez. Vos poings et vos lames parlent pour vous.

**Lorsque vous incarnez des Bravos, vous gagnez de l'expérience quand vous menez à bien une bataille rangée, une extorsion, un sabotage ou un braquage.**

Êtes-vous des gros bras violents, des mercenaires rusés ou des gangsters sans scrupule ?

### AMÉLIORATIONS DE DÉPART

- ◆ Entrainement : PROUESSE.
- ◆ Cohorte : Gang de type GROS BRAS.

### TERRAIN DE CHASSE

Choisissez un type de coup favori :

- ◆ Bataille : Vaincre vos ennemis par la force brute.
- ◆ Extorsion : Menacer d'avoir recours à la violence si vous n'êtes pas payé.
- ◆ Sabotage : Blesser un adversaire en détruisant quelque chose.
- ◆ Braquage : Un attaque à main armée aussi rapide que violente.

### CONTACTS

- ◆ Meg, une combattante des arènes. Peut-être vous a-t-elle entraîné, à moins qu'elle ne soit elle aussi une extorqueuse ?
- ◆ Conway, un Manteau Bleu. Peut-être est-il votre indic au sein du Guet de la ville ?
- ◆ Keller, un forgeron. Peut-être une source d'armements ?
- ◆ Tomas, un médecin. Peut-être est-il un ancien gros bras devenu docteur ?
- ◆ Walker, un caïd. Peut-être est-il un employeur qui a souvent recours à des moyens violents ?
- ◆ Lutes, un tavernier. Peut-être est-il une source intarissable de nouvelles et de rumeurs ?

### AMÉLIORATIONS DE BRAVOS

- ◆ Harnais de Bravos : Vous gagnez gratuitement 2 charges d'équipements ou d'armes. *Par exemple, vous pourriez porter une épée et un pistolet ou porter une armure standard pour zéro charge.*
- ◆ Contacts dans la prison de Crochet-de-fer : Votre rang est augmenté d'un point en prison. *Cela compte pour tout ce qui est lié au rang en prison, y compris le jet d'incarcération (voir page 148).*
- ◆ Nomades d'élite : Toutes vos cohortes du type Nomade obtiennent +1 dé à vos jets de qualité relatifs aux actions de Nomades.
- ◆ Gros bras d'élite : Toutes vos cohortes du type Gros bras obtiennent +1 dé à vos jets de qualité relatifs aux actions de Gros bras.
- ◆ Endurcis : Chaque PJ dispose d'une case supplémentaire de trauma. Pour l'obtenir, il faut y consacrer trois améliorations au lieu d'une seule. Ceci peut faire revenir dans le jeu un PJ ayant déjà subi 4 trauma si vous le souhaitez.

# DOMAINES DES ASSASSINS

<b>BARAQUE-MENTS</b>	TERRITOIRE	<b>CITOYENS TERRORISÉS</b>	INFORMATEURS	RACKET
ARENES DE COMBAT	TERRITOIRE	<b>REPAIRE</b>	TERRITOIRE	TERRITOIRE
INFIRMERIE	INTIMIDATION DE MANTEAUX BLEUS	FOURGUE	ENTREPÔTS	MANTEAUX BLEUS CONFÉDÉRÉS

**BARAQUEMENTS** : Vos cohortes de **Gros bras** gagnent +1 échelle. *Cet espace supplémentaire vous permet d'accueillir plus de membres dans votre gang.*

**MANTEAUX BLEUS CONFÉDÉRÉS** : Vous gagnez +1 dé sur votre jet d'engagement pour planifier une attaque. *La patrouille du quartier est désormais de votre côté.*

**INTIMIDATION DE MANTEAUX BLEUS** : Vous gagnez -2 RAFFUT par coup. *Les forces de l'ordre ne veulent pas avoir d'ennuis avec vous ; ils préfèrent regarder de l'autre côté.*

**ARENES DE COMBAT** : Durant votre temps mort, faites un jet égal à votre rang. *Vous gagnez une somme d'argent égale au résultat le plus élevé, moins votre raffut. Les habitants du quartier viennent parier leur salaireurement gagné sur les combats que vous organisez.*

**INFIRMERIE** : Vous gagnez +1 dé sur vos jets de guérison. Votre infirmerie possède également des lits pour les longues convalescences.

**INFORMATEURS** : vous obtenez +1 dé pour **recueillir des informations** sur un **coup**. *Vos yeux et vos oreilles dans la rue sont toujours à l'affût de nouvelles cibles ;*

**RACKET** : À n'importe quel moment pendant un temps mort, vous pouvez faire un jet égal à votre Rang. Vous gagnez une somme d'**argent** égale au résultat le plus élevé, moins votre **RAFFUT**. *Vous terrifiez certains des habitants du quartier, qui n'hésitent pas une seconde à payer pour s'assurer votre "protection."*

**FOURGUE** : vous obtenez +2 pièces d'argent comme **récompense** pour les **coups** qui impliquent des clients des classes populaires. Cet expert est capable de déceler des trésors au milieu des ordures que vous dérobez à vos victimes les plus pauvres ;

**CITOYENS TERRORISÉS** : Vous gagnez +2 ARGENT en récompense de vos coups qui impliquent une bataille ou des actes d'extorsion. *Les habitants du quartier vous payent un tribut lorsque vous déchaînez votre fureur. Ils ne tiennent pas à être les prochains.*

**ENTREPÔTS** : Vous gagnez +1 dé sur vos jets d'**acquisition**. Vous avez suffisamment d'espace pour stocker tout le butin que vous récoltez à la suite de vos batailles. Un entrepôt peut aussi s'avérer utile en lui-même ou pendant un marchandage.

## CAPACITÉS SPÉCIALES DES BRAVOS

### DANGEREUX

Chaque PJ peut ajouter +1 à son score d'action pour Traquer, Combattre ou Démolir (jusqu'à un score maximum de 3).

*Chaque joueur peut choisir l'action qu'il préfère (vous avez chacun le droit de faire des choix différents). Si vous choisissez cette capacité lors de la création initiale de votre personnage et de votre bande, alors celle-ci se substitue à la limite de départ des scores d'actions.*

### FRÈRES DE SANG

Lorsque vous combattez aux côtés de vos **cohortes**, celles-ci gagnent +1 dé sur leurs jets de **coopération** (préparation et actions de groupe). Toutes vos cohortes gagnent gratuitement le type Gros bras (s'ils sont déjà des Gros bras, donnez-leurs un autre type).

*Si vous possédez l'amélioration Gros bras d'élite, celle-ci se cumule avec cette capacité. Donc, si vous possédez une cohorte d'Adeptes dans votre gang, avec l'amélioration Gros bras d'élite, puis que vous sélectionnez Frères de sang, vos Adeptes gagneront le type Gros bras ainsi que +1 dé sur leurs jets d'actions de Gros bras.*

*Cette capacité peut vous autoriser un gang possédant trois types différents, ce qui dépasse la limite habituelle de deux types seulement.*

### ENFONCEURS DE PORTES

Lorsque vous exécutez un plan d'assaut, vous gagnez +1 dé sur votre **jet d'engagement**.

*Cette capacité s'applique lorsque votre objectif consiste à attaquer un ennemi. Mais elle ne s'appliquera pas à toute autre opération qui inclut un combat.*

### MANIAQUES

La peur vaut bien le respect. Vous pouvez comptabiliser chaque niveau d'avis de recherche comme s'il s'agissait d'un **territoire**.

*Le niveau d'avis de recherche maximum est de 4. Peu importe le nombre de territoires que vous détenez (grâce à cette capacité ou autre) le coût de renom minimum pour augmenter votre rang est toujours de 6.*

### FORGÉS PAR LE FEU

Chaque PJ a été endurci par des expériences cruelles. Vous gagnez +1 dé sur vos jets de **résistance**.

*Cette capacité s'applique uniquement aux PJ de la bande. Elle ne confère aucune robustesse particulière à vos cohortes.*

### MÉCÈNE

Lorsque vous augmentez votre **Rang**, il vous en coûte la **moitié de la somme d'ARGENT habituelle**. Qui est votre mécène ? Pourquoi vous soutient-il ?

*Who is your patron? Why do they help you?*

### CHIENS DE GUERRE

Lorsque vous êtes en guerre (relations avec une faction à -3), votre bande ne subit pas -1 assise et les PJ conservent toujours deux activités de temps mort, au lieu d'une seule.

## OPPORTUNITÉS DES BRAVOS

**1** Un joaillier a établi sa boutique à proximité. On y trouve de nombreuses pièces fort tentantes.

**2** Un marchand local dit à qui veut l'entendre qu'il ne « cède jamais face aux brutes » et il encourage les autres à l'imiter. Il commence à faire des émules.

**3** Un pêcheur des canaux souhaite envoyer par le fond les embarcations de ses concurrents.

**4** Un tavernier doit faire face à des bagarres générales tous les soirs. Il voudrait que cela cesse.

**5** Une distillerie vient de licencier tous ses ouvriers Skovlans et refuse de leur verser leur solde. Les Skov campent devant l'entrée, pour faire valoir leurs droits.

**6** Un groupe de marchands cherche à recruter des mercenaires pour défier les racketteurs du gang local.

**1** Les Manteaux Bleus ont érigé des tours de garde et des checkpoints pour fouiller les citoyens à la recherche d'armes et pour augmenter leur taux d'arrestations.

**2** Le conseil municipal recrute des briseurs de jambes pour dissoudre le syndicat des dockers.

**3** Pour une raison inconnue, un noble a engagé une petite armée privée pour garder son manoir. Ce qu'il protège doit certainement valoir son pesant d'or...

**4** Les étincelieurs construisent une bruyante machine dans une tour située en face d'un immeuble d'habitation. Les locataires sont outrés par le bruit et la fumée.

**5** La prison de Crochet-de-fer recrute des agents de sécurité pour accompagner une expédition spéciale dans les terres mortes. Les charognards sont tous des prisonniers dans le couloir de la mort.

**6** Des soldats Skovlans ont détourné un navire de guerre, qu'ils utilisent pour attaquer ceux qui naviguent sur le canal.

**1** Un gang rival expose le butin de ses crimes sans protection au beau milieu de son repaire, persuadés que leur réputation sanglante suffira à dissuader d'éventuels voleurs.

**2** Un groupe de vengeurs est apparu, ils mutilent tous ceux qu'ils estiment être des « racailles criminelles. »

**3** Un vicieux gang rôde dans le quartier, dévalisant en toute impunité quiconque ose les défier.

**4** Une horde de désincarnés a été lâché dans les canaux souterrains. Ils noient leurs victimes et terrorisent tout le quartier, menaçant ainsi les commerces et les pourvoyeurs de vice.

**5** Une salle de jeu clandestine a besoin qu'une bande se charge d'un flambeur qui tarde à régler une grosse ardoise.

**6** Un chasseur de vampires est arrivé dans Doskvol et il a besoin d'aide.

Pour toutes les opportunités présentées ci-dessus, considérez la possibilité d'une Bataille, d'une Extorsion, d'un Sabotage ou d'un Braquage. Pour ajouter un rebondissement ou des éléments supplémentaires, faites un jet dans les tableaux générateurs de coups, des pages 306 à 309.

# CULTISTES

## *Les acolytes d'un dieu oublié*

Vous avez entendu la voix dans les ténèbres. Vous lui avez obéi. Vous êtes son instrument — et le monde se prosternera devant sa gloire, ou il se consumera dans les flammes.

**Lorsque vous incarnez des Cultistes, vous gagnez de l'expérience lorsque vous faites progresser l'agenda de votre divinité ou que vous incarnez ses préceptes de par vos actions.** En lieu et place de terrains de chasse, vous possédez des sites sacrés qui vous servent de bases d'opérations.

### AMÉLIORATIONS DE DÉPART

- ◆ Entrainement : DÉTERMINATION.
- ◆ Cohorte : Gang de type ADEPTES.

### SITES SACRÉS

Choisissez un type de coup favori :

- ◆ **Acquisition** : Vous procurer un artefact ésotérique et le faire communier avec votre dieu.
- ◆ **Augure** : Vous faites ce qu'il faut pour vous valoir l'attention et les conseils de votre dieu.
- ◆ **Consécration** : Vous sanctifiez un lieu pour votre dieu.
- ◆ **Sacrifice** : Vous détruissez ce qui a de la valeur ou qui est bon pour la gloire de votre dieu.

### DIVINITÉ

Donnez un nom à votre divinité et décrivez-la avec deux des caractéristiques suivantes :

*Séduisante, Cruelle, Féroce, Monstrueuse, Radiante, Sinistre, Sereine, Transcendante*

### CONTACTS

- ◆ **Gagan**, un universitaire.
- ◆ **Adikin**, un occultiste.
- ◆ **Hutchins**, un antiquaire.
- ◆ **Moriya**, une trafiquante d'esprits.
- ◆ **Mateas Kline**, un noble.
- ◆ **Bennett**, un astronome.

## AMÉLIORATIONS DE CULTISTES

- ◆ **Harnais de Cultiste** : Vous gagnez gratuitement 2 charges de documents ou d'instruments. *Par exemple, vous pourriez porter un livre des malédictions profanes et une main de démon pour zéro charge.*
- ◆ **Sanctuaire rituel dans votre repaire** : Cette amélioration vous accorde un atelier sacré et ésotérique, où vous pourrez vous livrer à des pratiques occultes et accomplir des rituels.
- ◆ **Adeptes d'élite** : Toutes vos cohortes du type Adeptes gagnent +1 dé sur leurs jets de qualité pour toutes leurs actions d'Adeptes.
- ◆ **Gros bras d'élite** : Toutes vos cohortes du type Gros bras gagnent +1 dé sur leurs jets de qualité pour toutes leurs actions de Gros bras.
- ◆ **Ordonnés** : Chaque PJ gagne +1 case de trauma. Cette amélioration vous demande 3 cases pour être débloquée, et non pas simplement une seule. *Ceci peut faire revenir dans le jeu un PJ ayant déjà subi 4 trauma si vous le souhaitez.*

# DOMAINES DES CULTISTES

CLOÎTRE	TRIPOT	LIEU D'OFFRANDES	OBÉLISQUE ANTIQUE	ANCIENNE TOUR
TERRITOIRE	TERRITOIRE	REPAIRE	TERRITOIRE	TERRITOIRE
PUITS SPIRITE	PORTAIL ANTIQUE	SANCTUAIRE	NEXUS SACRÉ	ANCIEN AUTEL

**ANCIEN AUTEL** : vous obtenez +1 dé au jet d'**engagement** en cas de **plan** de type **occulte**. Sa bénédiction plane sur vous ;

**PORTAIL ANTIQUE** : Ce passage vous permet d'accéder en toute sécurité aux terres mortes. *Lorsque vous quittez la ville en franchissant ce portail, les esprits qui hantent les terres mortes ne vous attaqueront pas sans être directement provoqués.*

**OBÉLISQUE ANTIQUE** : Les pouvoirs ésotériques et les rituels vous coûtent -1 stress. *Cet effet s'applique à tous les cultistes, où qu'ils soient — et pour autant que votre divinité est satisfaite. Vous n'avez donc pas à vous trouver sur le site de l'obélisque pour bénéficier de son pouvoir.*

**ANCIENNE TOUR** : Vous gagnez +1 dé pour **CÔTOYER** les entités ésotériques sur ce site. *Cette tour est empreinte de sorcellerie depuis une époque précédant le cataclysme, si bien qu'elle agit comme une lentille ésotérique capable de focaliser les énergies magiques à travers un miroir sombre qui perce les ténèbres.*

**CLOÎTRE** : Vos cohortes d'Adeptes gagnent +1 échelle. *Vous disposez de plus de place pour accueillir les novices pleins d'espoir qui ne rêvent que de servir votre divinité.*

**LIEU D'OFFRANDES** : vous obtenez +2 pièces d'**ARGENT** comme **récompense** pour les **coups** qui impliquent des opérations occultes. *Les habitants du coin vous paient un tribut à chaque fois que vous pratiquez de sombres rituels. Ils ne tiennent pas à devenir vos prochains sacrifices ;*

**SANCTUAIRE** : Vous gagnez +1 dé sur vos jets de **COMMANDER** et d'**INFLUENCER** sur ce site. *Votre sanctuaire maintient ces effets tant que votre divinité est satisfaite de vos services.*

**PUITS SPIRITE** : Vous gagnez +1 dé sur vos jets de **COMMUNIER** sur ce site. *Les fantômes et les autres entités sont attirés par la puissance de ce puits, que vous utilisez pour alimenter vos rituels occultes.*

**NEXUS SACRÉ** : Vous gagnez +1 dé sur vos jets de guérison. *Ce lieu antique imbue d'énergies ésotériques accélère la guérison des blessés en se raccommodant leurs blessures, pour les laisser aussi indemnes que bénis.*

**TRIPOT** : à tout moment pendant le temps mort, lancez des dés égaux à votre rang. Vous gagnez le résultat le plus élevé en **ARGENT**, moins votre **RAFFUT**.

## CAPACITÉS SPÉCIALES DES CULTISTES ÉLU

Chaque PJ peut ajouter +1 à son score d'action **COMMUNIER, ÉTUDIER OU INFLUENCER** (jusqu'à un score maximum de 3).

*Chaque joueur peut choisir l'action qu'il préfère (vous avez chacun le droit de faire des choix différents). Si vous choisissez cette capacité lors de la création initiale de votre personnage et de votre bande, alors celle-ci se substitue à la limite de départ des scores d'actions.*

### CONSACRÉ

Vous gagnez +1 dé sur vos jets de **résistance** contre les menaces surnaturelles. Vous gagnez également +1 dé sur vos jets de guérison lorsque vous souffrez de blessures surnaturelles.

### LIÉ PAR LES TÉNÈBRES

Vous pouvez utiliser les **maneuvres de coopération** avec n'importe quel membre de votre culte, et ce peu importe la distance qui vous sépare. En acceptant de subir 1 **stress**, vous pouvez murmurer un message qui sera entendu par tous les autres cultistes.

*Par quels moyens occultes votre coopération se manifeste-t-elle à distance ? En quoi est-elle étrange ou perturbante ? Par quelles méthodes rituelles les membres de votre culte sont-ils initiés à cette capacité ?*

### CONVICTION

Chaque PJ gagne un **vice supplémentaire** : l'Adoration. Lorsque vous cédez à ce vice en pratiquant un sacrifice digne de ce nom, vous ne sombrez pas dans l'excès si vous éliminez votre stress excédentaire. De plus, votre divinité vous assistera sur un de vos jets d'action — à partir de maintenant et jusqu'à ce que vous lui fassiez un nouveau sacrifice en cédant à ce vice.

*Quelle sorte de sacrifice est apprécié par votre dieu ?*

### GLOIRE INCARNÉE

Votre divinité se manifeste parfois dans le monde physique. Cela peut s'avérer être une bénédiction, mais les priorités et les valeurs d'un dieu ne sont pas toujours alignées sur celles des mortels. Vous voilà prévenus.

### SCELLÉ DANS LE SANG

Chaque sacrifice humain abaisse de -3 **stress** le coût de n'importe lequel de vos rituels.

*Pour plus de détails sur les Rituels, voir page 222.*

### FANATISME

Vos **cohortes** ont abandonné toute raison pour se dévouer entièrement au culte. Ils accepteront d'exécuter n'importe quel service, peu importe le danger ou l'étrangeté de celui-ci. Ils gagnent +1 dé sur vos jets visant à agir contre les ennemis de leur foi.

## OPPORTUNITÉS DES CULTISTES

- 1** Un étudiant de l'Académie de Doskvol a publié un traité qui prétend que votre dieu est une incarnation corrompue d'une divinité plus ancienne.
  - 2** Il est à la mode chez les jeunes gens de la bonne société de prétendre s'évanouir et avoir eu des visions, mais tous ne jouent pas la comédie.
  - 3** Un chantier de construction a accidentellement déterré un ancien puits spirite, réveillant ainsi les entités qui y étaient piégées depuis le cataclysme.
  - 4** Les insignes secrets d'un culte rival ressemblent étrangement à ceux de l'Empereur Immortel : sont-ils ses agents ou s'agit-il d'une simple coïncidence ?
  - 5** Un noble a effectué un rituel désespéré pour requérir l'assistance de votre dieu. Son résultat vous a désigné comme étant son instrument.
  - 6** Un collectionneur de premier plan meurt étouffé en pleine rue, en vomissant du sang noirci tout en gargoillant le nom de votre dieu.
- Un culte rival a entrepris de détruire tous les sites et artefacts voués aux autres dieux. Ils semblent les localiser à l'aide d'un moyen ésotérique. Vous risquez d'être les prochains sur la liste.
- 2** Le meurtre d'un noble porte des signes et des symboles de votre dieu, éparpillés sur la scène du crime.
  - 3** Les citoyens de la zone autour de votre repaire se sont mis à travailler ensemble à des heures suspectes, comme frappés de transe, pour ériger une étrange structure à partir de débris insolites.
  - 4** Un trio de redoutables fantômes hantent votre repaire et prétendent être les premiers grands maîtres de votre culte.
  - 5** Le champion consacré d'un culte rival défie votre élu en combat à mort.
  - 6** Les Gardiens Spirites ont l'intention de rétablir une tradition barbare consistant à brûler les « sorciers » en place publique. Votre dieu refuse que cela advienne, dès maintenant et à jamais.
- Un tome poussiéreux a été récupéré dans le baluchon d'un vagabond Tycherosi : celui-ci contredit les préceptes fondamentaux de votre culte.
- 2** Un culte décadent vous offre ses richesses (argent, domaines, cohortes, etc.) pour renier votre foi et rejoindre leur congrégation.
  - 3** Un navire chasseur de léviathan rentre au port, tout l'équipage et la cargaison ont disparu, à l'exception d'une énorme pyramide forgée dans un métal inconnu, et qui résonne du nom secret de votre dieu.
  - 4** Un gang de gros bras a de sérieux ennuis mystiques avec un groupe rival. Ils vous engagent pour y mettre fin.
  - 5** Des pièces bénies placées dans les bouches des fidèles décédés permettent à leurs fantômes de revenir, même après que les Gardiens Spirites se soient occupés d'eux. Qui est à l'origine de cette pratique ? Comment s'y prend-il ?
  - 6** Vos autels s'effondrent, vos artefacts se fissurent. Vous devez faire la démonstration de votre foi véritable, ou craindre le pire.

Pour toutes les opportunités présentées ci-dessus, considérez la possibilité d'une Acquisition, d'un Augure, d'une Consécration ou d'un Sacrifice. Pour ajouter un rebondissement ou des éléments supplémentaires, faites un jet dans les tableaux générateurs de coups, des pages 306 à 309.

# COLPORTEURS

## Des marchands de vice

Tous les habitants de Doskvol cherchent désespérément une issue. Il leur est interdit de quitter la ville... mais ils peuvent toujours se tourner vers vous pour se perdre dans les paradis artificiels.

Lorsque vous incarnez des Colporteurs, vous gagnez de l'expérience lorsque vous sécurisez une nouvelle source d'approvisionnement, que vous exécutez des ventes clandestines ou dissimulées ou que vous vous emparez de nouveaux territoires de vente. En lieu et place de terrains de chasse, vous possédez des territoires de vente où vous écoutez vos produits.

Quel est votre produit ? Qui est votre fournisseur ? Où et comment vendez-vous votre marchandise ?

### AMÉLIORATIONS DE DÉPART

- ◆ Entrainement : DÉTERMINATION.
- ◆ Repaire : Sécurisé.

### TERRITOIRE DE VENTE

Choisissez un type de coup favori :

- ◆ **Vente** : Vous effectuez une importante transaction avec un acheteur de marchandise illégale.
- ◆ **Approvisionnement** : Vous effectuez une transaction pour acquérir un nouveau produit ou vous valoir un nouveau fournisseur.
- ◆ **Démonstration de force** : Vous faites un exemple d'un ennemi, pour mieux dominer son territoire.
- ◆ **Mondanités** : Vous améliorez vos relations avec un client et/ou un fournisseur lors d'un événement social.

### CONTACTS

- ◆ **Rolan Wott**, un magistrat. Peut-être que son incapable de fils, étudiant en l'académie de Doskvol, s'est encore mis dans le pétrin ?
- ◆ **Laroze**, un Manteau Bleu. Peut-être est-il votre indic au sein du Conseil Municipal ?
- ◆ **Lydra**, une négociatrice. Peut-être qu'elle est connue pour faire payer chèrement ceux qui n'honorent pas leur part du contrat ?
- ◆ **Hoxley**, un contrebandier. Peut-être l'ami de puissants capitaines de marine ?
- ◆ **Anya**, une dilettante. Peut-être une mondaine aux nombreuses relations ?
- ◆ **Marlo**, un chef de gang. Peut-être est-il un partenaire fiable, à la tête d'une bande de gros bras redoutables ?

### AMÉLIORATIONS DES COLPORTEURS

- ◆ **Harnais de Colporteur** : L'un des objets que vous portez est dissimulé et n'a aucune charge. Par exemple, vous pourriez porter une livraison de drogue ou une arme parfaitement dissimulée, pour zéro charge.
- ◆ **Contacts dans la prison de Crochet-de-fer** : Votre rang est augmenté d'un point en prison. Cela vaut pour tout ce qui est lié au rang en prison, y compris le jet d'incarcération (voir page 148).
- ◆ **Magouilleurs d'élite** : Toutes vos cohortes du type Magouilleurs obtiennent +1 dé à vos jets de qualité relatifs aux actions de Magouilleurs.
- ◆ **Gros bras d'élite** : Toutes vos cohortes du type Gros bras obtiennent +1 dé à vos jets de qualité relatifs aux actions de Gros bras.
- ◆ **Impavides** : chaque PJ dispose d'une case supplémentaire de stress. Pour l'obtenir, il faut y consacrer trois améliorations au lieu d'une seule.

# DOMAINES DES COLPORTEURS

TERRITOIRE	TAILLEUR	COMMERCE SOUS PROTECTION	POSTES D'OBSESSION	INFORMATEURS
TERRITOIRE	TERRITOIRE	REPAIRE	TERRITOIRE	ENDROIT LUXUEUX
MARCHÉ ÉTRANGER	TRIPOT	DÉPÔT DE VENTE	COUVERTURE	FAUSSES IDENTITÉS

**FAUSSES IDENTITÉS** : Vous obtenez +1 dé sur votre jet d'**engagement** pour la tromperie et les plans sociaux. *Les fausses identités vous aident à provoquer la confusion chez vos ennemis.*

**COUVERTURE** : Vous subissez -2 RAFFUT par coup. Utiliser une couverture légale pour votre opération peut vous aider à détourner partiellement de l'attention des forces de l'ordre.

**MARCHÉ ÉTRANGER** : À n'importe quel moment pendant un temps mort, vous pouvez faire un jet égal à votre Rang. Vous gagnez une somme d'**ARGENT** égale au résultat le plus élevé, moins votre **RAFFUT**. *Une partie de votre marchandise trouve preneur en-dehors de la ville.*

**INFORMATEURS** : vous obtenez +1 dé pour recueillir des informations sur un coup. *Vos yeux et vos oreilles dans la rue sont toujours à l'affût de nouvelles cibles.*

**COMMERCE SOUS PROTECTION** : Vous gagnez +2 ARGENT en récompense de vos coups impliquant une démonstration de force ou des mondanités. *Quelques-uns des élus de la ville partagent leurs pots-de-vin avec ceux qui savent se montrer incontournables dans les bas-fonds.*

**POSTES D'OBSESSION** : vous obtenez +1 dé à vos jets de traquer ou surveiller sur votre **territoire**.

**ENDROIT LUXUEUX** : Vous gagnez +1 dé pour CÔTOYER et INFLUENCER sur ce site. Les soieries, les peintures, et les verres en cristal impressionnent la clientèle.

**TAILLEUR** : Vous gagnez +1 dé sur votre jet d'**engagement** pour les plans **sociaux**. *Vous faites toujours votre entrée en scène en étant habillé chic et à la dernière mode.*

**DÉPÔT DE VENTE** : vous obtenez +2 pièces d'**ARGENT** comme récompense pour les **coups** qui impliquent la vente ou la fourniture de produits. *Vous avez une abondance de produits, ce qui remplit vos poches de temps en temps.*

**TRIPOT** : À n'importe quel moment pendant un temps mort, vous pouvez faire un jet égal à votre Rang. Vous gagnez une somme d'**ARGENT** égale au résultat le plus élevé, moins votre **RAFFUT**. *S'agit-il d'un lieu qui appartenait à un autre fournisseur et que vous avez conquis, ou d'un nouvel établissement qui remplace un autre commerce ?*

## CAPACITÉS SPÉCIALES DES COLPORTEURS

### LANGUES D'ARGENT

Chaque PJ peut ajouter +1 à son score d'action Communier, Côtoyer ou Influencer (jusqu'à un score maximum de 3).

*Chaque joueur peut choisir l'action qu'il préfère (vous avez chacun le droit de faire des choix différents). Si vous choisissez cette capacité lors de la création initiale de votre personnage et de votre bande, alors celle-ci se substitue à la limite de départ des scores d'actions.*

### ACCORD

Quelques fois avoir des amis est aussi important qu'occuper un territoire. Vous pouvez comptabiliser jusqu'à trois de vos **relations avec des factions** à +3 comme s'il s'agissait de vos **territoires**.

*Si vos relations se dégradent, vous perdez ces territoires jusqu'à ce qu'elles remontent de nouveau à +3. Peu importe le nombre de territoires que vous possédez (grâce à cette capacité ou autre) le coût en renom minimum pour augmenter votre Rang est toujours de 6.*

### MARCHÉ FANTÔME

Par le biais de rituels ou d'une expérience durement acquise, vous avez découvert comment préparer vos produits pour les vendre à des fantôme et/ou des démons. Ceux-ci ne vous règlent pas en argent. Comment vous rémunèrent-t-ils ?

*Le MJ aura déjà certainement une idée de la façon dont vos étranges clients rétribuent vos services, mais vous pouvez aussi lui soumettre vos propres idées ! Cette capacité induit habituellement un net changement dans le ton du jeu, donc discutez-en avec les autres joueurs pour tomber d'accord sur un concept qui plaise à tous. Si cela reste un peu mystérieux et inconnu, alors c'est parfait ! Ainsi, vous aurez plus de choses à explorer.*

### QUALITÉ SUPÉRIEURE

Votre marchandise est exquise. La **qualité** de vos produits est égale à votre **Rang +2**. Lorsque vous négociez avec une bande ou une faction, le MJ vous précisera qui devient accro à votre produit (un seul, quelques-uns, la majorité ou aucun).

*La qualité de vos produits peut être utilisée pour faire un jet de chance qui détermine à quel point vous impressionnez un potentiel client, pour évaluer le niveau de fascination ou d'ivresse dans lequel se trouve un utilisateur, pour découvrir l'étrange effet secondaire d'une nouvelle formule de votre produit, etc.*

### HAUTE SOCIÉTÉ

Seules comptent vos relations. Vous subissez -1 RAFFUT pendant votre temps mort et vous gagnez +1 dé pour recueillir des **informations** sur l'élite de la ville.

### ACCROS

Les membres de votre gang consomment votre produit. Ajoutez le défaut *féroces, peu fiables ou fougueux* à votre gang pour leur donner +1 **qualité** (jusqu'à un score maximum de 4).

### MÉCÈNE

Lorsque vous augmentez votre **Rang**, il vous en coûte la **moitié de la somme d'argent habituelle**.

*Qui est votre mécène ? Pourquoi vous soutient-il ?*

## OPPORTUNITÉS DES COLPORTEURS

- 1** Une dilettante qui dicte la mode joue à se faire peur dans votre quartier. Entourée de sa coterie de sycophantes, elle est à la recherche de la « prochaine sensation. »
- 2** Une copie bas de gamme de votre produit envahit les rues et vous fait une concurrence déloyale. Votre fournisseur tenterait-il de vous évincer ?

Vos clients fortunés sont lassés de venir sur votre territoire pour avoir leur dose.

- 3** Vous devez absolument établir un point de vente dans un quartier mieux fréquenté. (Ou inversement pour vos clients pauvres).

Les étudiants de l'université de Doskvol montrent de l'intérêt pour votre produit,

- 4** mais il vous faudra aller leur livrer directement, en franchissant la sécurité draconienne assurée par les Manteaux Bleus.

**5** Un opérateur solo procure une version bien plus populaire de votre produit.

**6** Un personnage masqué vous propose une fortune pour avoir l'opportunité de tuer discrètement l'un de vos clients habituels lorsque celui-ci est... distrait.

L'un des membres du conseil municipal envisage d'imposer une interdiction totale d'un produit déjà illicite — il pourrait être persuadé de cibler votre produit, faisant ainsi s'envoler la demande.

Le gang qui opérait sur votre territoire il y a des années de cela est désormais de retour des îles de la Dague et il compte bien reprendre son business là où il l'avait laissé.

Un Manteau Bleu a tué son dernier fournisseur pour avoir « poussé le bouchon trop loin » et ils se tourne désormais vers votre bande comme nouvelle source de profit.

Les contrebandiers de votre chaîne d'approvisionnement cherchent à éliminer tous les intermédiaires, afin de traiter directement avec vous.

Un arnaqueur légendaire et sa bande s'est attaqué aux entrepôts. Sa tête vient d'être mise à prix — risquerez-vous de l'affronter pour toucher la prime ?

Un gang de tueurs brutaux a entièrement massacré l'antre du vice de l'un de vos rivaux. Ils vous demandent désormais de les remplacer et de tenir cet endroit pour leur compte.

Le culte d'un dieu oublié vous contacte avec une offre de partenariat : ils sont à même de rendre votre produit bien plus attristant, en échange de... certains arrangements.

Un crieur de rue fantasque harangue la foule en lui déconseillant votre produit, ce qui fait baisser la demande. Mais vous pensez aussi le reconnaître comme étant l'un de vos clients...

Un nouveau gang axé sur le vice se montre très rusé dans ses actions. La rumeur prétend qu'ils sont guidés par le fantôme d'un vendeur des rues légendaire.

Les fantômes d'anciens clients viennent soudain vers vous, réclamant leur dose.

Un tueur ésotérique vise les débauchés et les vendeurs de drogues, ne laissant derrière lui que leurs corps désincarnés errant dans les rues.

Un redouté chasseur de léviathan possède un goût pour des produits... que vous n'êtes probablement pas en mesure de lui fournir. Mais d'un autre côté, il vous propose un très bon prix.

*Pour toutes les opportunités présentées ci-dessus, considérez la possibilité d'une Vente, d'un Approvisionnement, d'une Démonstration de force ou des Mondanités. Pour ajouter un rebondissement ou des éléments supplémentaires, faites un jet dans les tableaux générateurs de coups, des pages 306 à 309.*

# OMBRES

## *Des voleurs et espions*

Tout le monde cherche à obtenir quelque chose qui est hors d'atteinte. C'est là que vous intervenez.

**Lorsque vous incarnez des Ombres, vous gagnez de l'expérience lorsque vous effectuez des cambriolages, de l'espionnage, des vols ou des opérations de sabotage.**

*Espionnez-vous et volez-vous principalement pour vos propres intérêts, ou proposez-vous vos services à tous ceux qui peuvent se les offrir ?*

### AMÉLIORATIONS DE DÉPART

- ◆ Entrainement : PROUESSE.
- ◆ Repaire : Caché.

### TERRAIN DE CHASSE

Choisissez un type de coup favori :

- ◆ Cambriolage : Vol par effraction et intrusion.
- ◆ Espionnage : Obtenir une information secrète par des moyens discrets ou clandestins.
- ◆ Vol : Larcin par la force ou la menace.
- ◆ Sabotage : Blesser un adversaire en détruisant quelque chose.

### CONTACTS

- ◆ Dowler, un explorateur. *Peut-être l'un des rares charognards des terres mortes ayant survécu à sa peine ?*
- ◆ Laroze, un Manteau Bleu. *Peut-être est-il votre indic au sein du Conseil Municipal ?*
- ◆ Amancio, un négociateur. *Peut-être est-il une figure des bas-fonds connue pour ses nombreuses relations, réputé pour sa neutralité ?*
- ◆ Fitz, un collectionneur. *Peut-être est-il un amateur d'étranges artefacts ?*
- ◆ Adelaide Phroaig, une noble. *Peut-être est-elle une source intarissable de coups visant l'élite ?*
- ◆ Rigney, un tavernier. *Peut-être est-il un pourvoyeur fiable de nouvelles et de rumeurs ?*

### AMÉLIORATIONS DES OMBRES

- ◆ Harnais de Voleur : Vous gagnez gratuitement 2 charges d'équipements ou d'outils. *Par exemple, vous pourriez porter un équipement de cambrioleur et des outils de bricolage pour zéro charge.*
- ◆ Cartes et passe-partout des souterrains : vous pouvez facilement passer dans les canaux et les souterrains, ainsi que dans les sous-sols de la ville.
- ◆ Magouilleurs d'élite : Toutes vos cohortes du type Magouilleurs obtiennent +1 dé à vos jets de qualité relatifs aux actions de Magouilleurs.
- ◆ Fureteurs d'élite : Toutes vos cohortes du type Fureteurs obtiennent +1 dé à vos jets de qualité relatifs aux actions de Fureteurs.
- ◆ Stables : chaque PJ dispose d'une case supplémentaire de stress. *Pour l'obtenir, il faut y consacrer trois améliorations au lieu d'une seule.*

# DOMAINES DES OMBRES

SALLE D'INTERROGATOIRE	TERRITOIRE	RECELEUR DÉVOUÉ	TRIPOT	TAVERNE
ANTRE DE DROGUÉS	INFORMATEURS	REPAIRE	TERRITOIRE	POSTES D'OBSERVATION
FERME DE MYXINE	INFIRMERIE	POINT DE LIVRAISON SECRÈTE	TERRITOIRE	PASSAGES SECRETS

**POINT DE LIVRAISON SECRÈTE** : vous obtenez +2 pièces d'ARGENT comme récompense pour les coups qui impliquent des activités d'espionnage ou de sabotage. *L'endroit parfait pour les transactions clandestines vaut bien quelques pièces supplémentaires.*

**ANTRE DE DROGUÉS** : À tout instant durant un temps mort, vous pouvez faire un jet égal à votre Rang. Vous gagnez une somme d'argent équivalente au résultat le plus élevé, moins votre raffut. *Quelle est la drogue la plus consommée, en ces lieux ?*

**TRIPOT** : À n'importe quel moment durant un temps mort, vous pouvez faire un jet égal à votre Rang. Vous gagnez une somme d'argent équivalente au résultat le plus élevé, moins votre raffut. *Des cartes à jouer, des dés ou des jeux d'argent plus étranges ?*

**FERME DE MYXINE** : Lorsque vous utilisez l'activité de temps mort réduire le RAFFUT à la suite d'un coup impliquant un meurtre, vous gagnez +1 dé sur le jet qui vise à se débarrasser en toute discréction des cadavres que vous avez sur les bras, en les jetant dans les cuves de ces anguilles voraces.

**INFIRMERIE** : Vous gagnez +1 dé sur vos jets de guérison. Votre infirmerie possède également des lits pour les longues convalescences.

**INFORMATEURS** : vous obtenez +1 dé pour recueillir des informations sur un coup. *Vos yeux et vos oreilles dans la rue sont toujours à l'affût de nouvelles cibles.*

**SALLE D'INTERROGATOIRE** : Vous gagnez +1 dé sur vos jets de COMMANDER et d'INFLUENCER sur ce site. *Du sale boulot, mais diablement efficace.*

**POSTES D'OBSERVATION** : vous obtenez +1 dé à vos jets de traquer ou surveiller sur votre territoire.

**RECELEUR DÉVOUÉ** : vous obtenez +2 pièces d'ARGENT comme récompense pour les coups qui impliquent un cambriolage ou un vol. *Cela demande un œil averti et de bons contacts pour fourguer des biens volés.*

**Passages secrets** : vous obtenez +1 dé au jet d'engagement en cas de plan de type furtif. *Vous avez peut-être accès à des canaux souterrains oubliés depuis longtemps, à des passerelles sur les toits ou à un autre itinéraire de votre choix.*

**TAVERNE** : Vous gagnez +1 dé sur vos jets de CÔTOYER et d'INFLUENCER sur ce site. Une bouteille de gnôle et quelques paroles amicales peuvent vous rapporter gros.

# **CAPACITÉS SPÉCIALES DES OMBRES**

## **TOUT LE MONDE VOLÉ**

Chaque PJ peut ajouter +1 à son score d'action **RÔDER**, **MANEUVRER** ou **BRICOLER** (jusqu'à un score maximum de 3).

*Chaque joueur peut choisir l'action qu'il préfère (vous avez chacun le droit de faire des choix différents). Si vous choisissez cette capacité lors de la création initiale de votre personnage et de votre bande, alors celle-ci se substitue à la limite de départ des scores d'actions.*

## **ÉCHOS FANTOMATIQUES**

En raisons d'étranges expériences ou par le biais de rituels occultes, tous les membres de votre bande gagnent la capacité de voir et d'interagir avec les structures, rues et objets fantomatiques qui persistent dans l'écho que la ville imprime au sein du champ ectoplasmique.

*Vous pourriez explorer l'écho d'un ancien bâtiment, qui est depuis longtemps écroulé dans le monde réel, mais perdure dans le champ ectoplasmique ; ou discerner la lueur ectoplasmique de trésors enfouis dans les profondeurs des canaux ; ou encore utiliser une porte fantôme enchantée à une époque précédant le cataclysme afin de vous introduire dans un lieu dont les entrées et sorties sont particulièrement surveillées. Lorsque vous menez des investigations dans ce sens, le MJ vous précisera quels échos persistent aux alentours. Vous pourriez également vous lancer dans des investigations pour découvrir un écho particulier que vous espérez découvrir.*

## **MEUTE DE RATS**

Votre repaire est encombré de tout un tas de biens volés. Lorsque vous faites un jet d'**acquisition**, vous gagnez +1 dé.

*Cette capacité peut signifier que vous possédez bel et bien l'objet voulu dans votre tas de butin, ou que vous disposez des relations nécessaires afin d'en négocier l'acquisition à bon prix.*

## **MÉCÈNE**

Lorsque vous augmentez votre **Rang**, il vous coûte la **moitié de la somme d'ARGENT habituelle**.

*Qui est votre mécène ? Pourquoi vous soutient-il ?*

## **PREMIER ÉTAGE**

Lorsque vous exécutez une mission d'infiltration clandestine, vous gagnez +1 dé sur votre jet d'**engagement**.

## **GLISSANTS**

Lorsque vous faites un jet d'**imbroglio**, relancez-le et conservez le jet que vous préférez. Lorsque vous **réduisez** le **RAFFUT** de la bande, vous gagnez +1 dé.

*Le MJ vous demandera parfois de choisir un imbroglio au lieu de faire un jet. Dans ce cas-là, il devra vous en proposer deux et vous laisser choisir lequel vous convient.*

## **SYNCHRONISÉS**

Lorsque vous effectuez une **action de groupe**, vous pouvez comptabiliser les 6 obtenus sur des jets différents comme étant des succès **CRITIQUES**.

*Par exemple, Lyric mène une action de groupe visant à Communier avec le champ ectoplasmique afin de briser un sceau ésotérique placé sur la porte des Sœurs Dimmer. Emily, la joueuse de Lyric, obtient un résultat de 6 sur son jet, tout comme Matt ! Puisque la bande possède l'amélioration Synchronisés, leurs deux 6 séparés sont comptabilisés comme un succès critique d'un même jet.*

## OPPORTUNITÉS DES OMBRES

- 1 Un vendeur d'art local annonce une exposition de bijoux Iruiens antiques d'une valeur inestimable.
- 2 La Voie des Échos souhaite qu'une certaine dépouille soit subtilisée au crématorium cette nuit, avant qu'elle ne soit réduite en cendres.
- 3 Un collectionneur envisage de dérober une œuvre d'art ou une machine pour la remplacer par une copie.
- 4 Un client cherche à soustraire un être cher à la servitude lui étant imposée dans une usine pour endettés.
- 5 Un fantôme vous demande de récupérer le reliquat de sa précieuse collection matérielle.
- 6 Un maître assassin à la retraite a repris du service pour un dernier coup. De nombreuses personnes seraient prêtes à débourser une forte somme pour connaître l'identité de sa cible.
- 
- 1 Le mouton noir d'une famille de nobles veut obtenir vengeance, et l'acte de propriété du domaine familial en est la clé.
- 2 Un gang de vendeurs de drogue cherche à obtenir le secret du nouveau produit en vogue que distribue son rival.
- 3 Détranges artefacts ont été ramenés de la Mer du Vide. Ils sont actuellement analysés au crématorium de Cloche-temps par les Gardiens Spirites.
- 4 Les rumeurs de guerre, ne sont-elles pas constantes ? Vous devez laisser des documents compromettant dans le bureau de l'ambassadeur.
- 5 Des agents anti-impériaux se transmettent des informations lorsqu'ils prennent le train. Vous devez intercepter ces communiqués.
- 6 Un professeur de la Tour des Étincelleurs veut mettre la main sur les notes de recherches de son rival. Vous devez maquiller ce vol pour faire croire à un simple cambriolage.
- 
- 1 Une escouade de Manteaux Bleus refuse de procéder à une arrestation très dangereuse. Vous devez dérober les preuves dans le coffre de l'inspecteur.
- 2 Une preuve accablante contre un parrain du crime sur le déclin est conservée dans un coffre de banque, jusqu'au jour de son procès.
- 3 Un client cherche l'origine de textes impies achetés par des élèves de l'académie, qui leur ont fait perdre la raison en les poussant à commettre des meurtres.
- 4 Un inspecteur désespéré a besoin que vous placiez de fausses preuves, afin de faire tomber un Gardien Spirite corrompu par un démon.
- 5 Un cirque est en ville, qui exhibe d'étranges créatures et de mystérieux animaux.
- 6 L'un de vos clients vous offrirait un très bon prix en échange d'un nouvel animal de compagnie.
- 6 Seul un des membres du gang a survécu à ce coup manqué. Serez-vous capable de nettoyer cette scène sanglante avant l'arrivée des autorités ?

*Pour toutes les opportunités présentées ci-dessus, considérez la possibilité d'un Cambriolage, d'un Espionnage, d'un Vol ou d'un Sabotage. Pour ajouter un rebondissement ou des éléments supplémentaires, faites un jet dans les tableaux générateurs de coups, des pages 306 à 309.*

# CONTREBANDIERS

## *Des transporteurs de contrebande*

Les marchandises illicites coulent dans les veines de Doskvol — aussi bien dans celles qui les consomment que dans celles qui profitent des taxes et de la criminalisation qui les visent. Ce sont les contrebandiers qui maintiennent la ville en vie.

**Quand vous incarnez des Contrebands, vous gagnez de l'expérience lorsque vous effectuez des opérations de contrebandes, gagnez de nouveaux clients ou sécurisez de nouvelles sources d'approvisionnement.** En lieu et place de terrains de chasse, vous avez des types de cargaisons que vous utilisez dans vos opérations.

*Quel type de marchandises de contrebande transportez-vous ? Suivez-vous des règles strictes sur ce que vous acceptez ou refusez de transporter ?*

### AMÉLIORATIONS DE DÉPART

- ◆ Entrainement : PROUesse.
- ◆ Véhicule : un bateau ou une charrette.

### TYPES DE CARGAISONS

Choisissez un type de cargaison favori :

- ◆ Ésotérique/Étrange : Essences spirites, fantômes, matériel de culte.
- ◆ Armes : Armes réservées à l'armée, matériel militaire lourd, explosifs.
- ◆ Contrebande : Objets de luxe lourdement taxés, drogues, œuvres d'art censurées, etc.
- ◆ Passagers : Des personnes ou du bétail convoyé en secret.

### CONTACTS

- ◆ Elynn, un docker. Peut-être est-il un ami qui vous aide à contourner la paperasserie infernale de l'Empire ?
- ◆ Rolan, un vendeur de drogues. Peut-être l'un de vos clients, aux nombreuses relations au sein des bas-fonds ?
- ◆ Sera, une vendeuse d'armes. Peut-être l'un de vos fournisseurs ayant accès à du matériel militaire ?
- ◆ Nyelle, une trafiquante d'esprits. Peut-être l'un de vos fournisseurs pour les cargaisons les plus étranges ?
- ◆ Decker, un anarchiste. Peut-être l'un de vos clients, à la recherche d'outils illégaux pour mener sa révolution ?
- ◆ Esme, une tavernière. Peut-être est-elle une source généreuse de nouvelles et de rumeurs ?

### AMÉLIORATIONS DES CONTEBANDIERS

- ◆ Harnais de Contrebardier : Deux des objets que vous portez sont parfaitement dissimulés. *Par exemple, vous pourriez porter un pistolet de contrebande, parfaitement dissimulé, même en cas de fouille.*
- ◆ Camouflage : À l'arrêt vos véhicules sont parfaitement dissimulés. Ils se fondent dans le décor ou passent pour des véhicules sans intérêt (au choix).
- ◆ Nomades d'élite : Toutes vos cohortes du type Nomade obtiennent +1 dé à vos jets de qualité relatifs aux actions de Nomades.
- ◆ Barge : Vous ajoutez le marqueur mobile à votre repaire. Vous pouvez désormais le déplacer vers un nouveau lieu en guise d'activité de temps mort.

# DOMAINES DES CONTREBANDIERS

TERRITOIRE	ACTIVITÉ SECONDAIRE	RECELEUR DE LUXE	ANTRE DU VICE	TAVERNE
PORTAIL ANTIQUE	TERRITOIRE	REPAIRE	TERRITOIRE	TERRITOIRE
ROUTES SECRÈTES	INFORMATEURS	FLOTTE	COUVERTURE	ENTREPÔTS

- ◆ **Stables** : Chaque PJ gagne +1 case de stress. Cette amélioration vous demande 3 cases pour être débloquée, et non pas simplement une seule.
- ◆ **Véhicule** : Tous les contrebandiers débutent avec un véhicule. Lorsque celui-ci est amélioré (deux cases), il gagne également un blindage.

**PORTAIL ANTIQUE** : Ce passage vous permet d'accéder en toute sécurité aux terres mortes. Lorsque vous quittez la ville en franchissant ce portail, les esprits qui hantent les terres mortes ne vous attaqueront pas sans être directement provoqués.

**COUVERTURE** : Vous subissez -2 RAFFUT par coup. Utiliser une couverture légale pour votre opération peut vous aider à détourner partiellement l'attention des forces de l'ordre.

**FLOTTE** : Vos cohortes possèdent leurs propres véhicules. Chaque cohorte possède un véhicule courant, d'une qualité égale à votre Rang.

**INFORMATEURS** : vous obtenez +1 dé pour recueillir des informations sur un coup. Vos yeux et vos oreilles dans la rue sont toujours à l'affût de nouvelles cibles ;

**RECELEUR DE LUXE** : Vous gagnez +2 ARGENT en récompense de vos coups qui impliquent des cibles fortunées. Un œil expert et de bons contacts sont nécessaires pour écouter les biens de luxe volés.

**ROUTES SECRÈTES** : Vous gagnez +1 dé sur votre jet d'engagement pour les plans de transport. Vous pourriez avoir accès à des canaux souterrains depuis longtemps

oubliés, de sombres secrets normalement ensevelis sous des débris ou toute autre route de votre choix.

**ACTIVITÉ SECONDAIRE** : à tout moment pendant le temps mort, lancez des dés égaux à votre rang. Vous gagnez le résultat le plus élevé en ARGENT, moins votre RAFFUT. De quel genre d'affaires légales s'agit-il ? Comment êtes-vous rémunérés en secret ?

**TAVERNE** : Vous gagnez +1 dé sur vos jets de COTOYER et d'INFLUENCER sur ce site. Une bouteille de gnôle et des paroles amicales peuvent vous rapporter gros.

**ANTRE DU VICE** : À n'importe quel moment pendant un temps mort, vous pouvez faire un jet égal à votre Rang. Vous gagnez une somme d'ARGENT égale au résultat le plus élevé, moins votre RAFFUT. Peut-être que vous vendez ici une partie de vos marchandises de contrebande ? Ou est-ce que vous gérez des opérations variées ?

**ENTREPÔTS** : Vous gagnez +1 dé sur vos jets d'acquisition. Vous avez suffisamment d'espace pour stocker tout le butin que vous récoltez à la suite de vos batailles. Un entrepôt peut aussi servir utile en lui-même ou pendant un marchandage.

# CAPACITÉS SPÉCIALES DES CONTREBANDIERS

## PRATIQUEMENT DE LA FAMILLE

Créez l'un de vos véhicules en tant que **cohorte** (utilisez les atouts et handicaps de véhicules listés ci-dessous). Sa qualité est égale à votre Rang +1. Votre véhicule peut utiliser les **actions de collaboration** (en se basant sur sa qualité pour ses jets). Un véhicule ne peut pas mener une action de groupe, mais il peut y participer.

### ATOUTS DE VÉHICULES

- ◆ **Agile** : Votre véhicule se pilote facilement. Considérez cet atout comme une aide pour les manœuvres difficiles.
- ◆ **Simple** : Votre véhicule est facile à réparer. Effacez tous les dégâts subis pendant votre temps mort.
- ◆ **Solide** : Votre véhicule continue à fonctionner alors même qu'il est endommagé.

### HANDICAPS DE VÉHICULES

- ◆ **Coûteux** : Votre véhicule coûte **1 ARGENT** par temps mort pour continuer à fonctionner.
- ◆ **Distinctif** : Votre véhicule possède des caractéristiques mémorables. Vous subissez **+1 RAFFUT** lorsque vous l'utilisez durant un coup.
- ◆ **Complexe** : Votre véhicule possède des subtilités qui ne sont connues que d'une seule personne. Lorsqu'il est piloté par quelqu'un d'autre, il subit **-1 qualité**.

## AU TAQUET

Pendant un **temps mort**, l'une de vos **cohortes** peut effectuer une activité de temps mort pour permettre à la bande de faire une **acquisition**, **réduire votre RAFFUT** ou encore travailler sur un **projet à long terme**.

## PASSAGE FANTOMATIQUE

Que ce soit au prix d'une expérience durement acquise ou par le biais d'un rituel occulte, tous les membres de votre bande sont immunisés contre la possession par les esprits, mais ils peuvent choisir de "porter en eux" un fantôme en tant que passager.

*Que devez-vous faire pour "porter" un esprit ? L'esprit doit-il être consentant, ou pouvez-vous utiliser cette capacité pour piéger un esprit qui vous résiste ?*

## JE NE FAIS QUE PASSER

Pendant un temps mort, vous gagnez **-1 RAFFUT**. Lorsque votre raffut est de 4 ou moins, vous obtenez **+1 dé** pour tromper les passants en faisant croire que vous n'êtes que des citoyens ordinaires.

## MOYEN DE PRESSION

Votre bande fournit d'autres factions en produits illégaux. Votre succès leur profite. Chaque fois que vous améliorez votre renom, vous gagnez **+1 RENOM** en bonus.

## PILLARDS

Lorsque vous engagez un conflit à bord d'un véhicule, vous gagnez **+1 effet** par dégât de véhicule et vitesse. Votre véhicule gagne quant à lui un **blindage**.

*Si votre véhicule est déjà blindé, cette capacité lui donne une case de blindage supplémentaire.*

## RENÉGATS

Chaque PJ peut ajouter +1 à son score d'action pour **MANŒUVRER**, **RÔDER** ou **COMBATTRE** (jusqu'à un score maximum de 3).

*Chaque joueur peut choisir l'action qu'il préfère (vous avez chacun le droit de faire des choix différents). Si vous choisissez cette capacité lors de la création initiale de votre personnage et de votre bande, alors celle-ci se substitue à la limite de départ des scores d'actions.*

## OPPORTUNITÉS DES CONTREBANDIERS

- 1 Des insurgés Skovlans ont besoin de fournitures pour poursuivre leur campagne d'attentats contre les institutions de la ville.
- 2 Des syndicalistes cherchent à armer des ouvriers en prévision d'une grève.
- 3 La guerre de gangs qui fait rage crée une demande importante pour les armes de classe militaire et le matériel lourd.
- 4 La noblesse exilée qui se cache dans les bas-fonds de Doskvol a un besoin urgent et soudain de rentrer au pays, pour des raisons qu'elle refuse de préciser.
- 5 Un navire chasseur de léviathan a fait une escale non-documentée.
- 6 Retrouvez-le à l'extérieur de la ville pour y ramener une cargaison qui doit échapper à toute inspection.
- 1 Une héritière a besoin de quitter la ville pour retrouver son amour
- 2 interdit. Si vous parvenez à faire croire à un kidnapping, elle est prête à partager la rançon avec vous.
- 1 Le conseil municipal déclare illégal un produit jusque-là en vente libre.
- 2 Après une évasion récente de la prison de Crochet-de-fer, de nombreux détenus en cavale cherchent à quitter la ville.
- 3 Pour une somme modique, un Manteau Bleu vous aidera à acquérir un véhicule saisi à un autre gang.
- 4 Une nouvelle épice a été « découverte » en Tycheros, mais elle est officiellement interdite. Naturellement, tout le monde veut l'essayer.
- 5 Une route est barrée (et inspectée par les Manteaux Bleus) en raison de : son effondrement imminent – d'étranges événements – un gaz toxique – un incendie.
- 6 Une organisation criminelle cherche à faire rentrer des armes en contrebande dans la prison de Crochet-de-fer, afin de prendre le contrôle de tout un bloc pénitentiaire.
- 1 Un culte cherche à soustraire son élue possédé par un démon à la vigilance des Gardiens Spirites, pour lui permettre de rejoindre les terres mortes.
- 2 Un antique artefact a été repéré par-delà la barrière et les érudits veulent mettre la main dessus pour hier ! Afin de l'étudier, bien entendu.
- 3 Un quartier a été mis en quarantaine en raison d'une infestation ectoplasmique ou d'une peste. Ses habitants ont besoin qu'on leur fasse parvenir l'essentiel, et les gardiens spirites bien plus encore.
- 4 Un client vous demande de déplacer un étrange colis dans la ville durant deux jours entiers. Ne vous avisez pas de rester sur place, les conséquences seraient terribles !
- 5 Un train a déraillé dans les terres mortes. La majeure partie de sa cargaison peut être récupérée, mais aussi ses passagers, pour certains aussi riches que reconnaissants.
- 6 Suite à la découverte de ses crimes, les possessions d'un noble sont saisies. Son navire chasseur de léviathan, la cale encore pleine de sa dernière expédition, s'est vu refuser d'accoster.

## CONTREBANDE / CARGAISON

- 1 Prisonniers en fuite, Espions (interdit)
- 2 Ouvriers fuyant un contrat sur leurs têtes (interdit)
- 3 Un Diable ou un Dangereux artefact (interdit)
- 4 Des insurgés ou des Anarchistes (interdit)
- 5 Des réfugiés ou des Immigrants (accès restreint)
- 6 Un noble ou un Élu qui cherche à voyager secrètement
- 1 Tabac de qualité, Whisky, Vin, etc. (Fortement taxé)
- 2 Objets de luxe – Parfums, Soieries, Épices (Fortement taxé)
- 3 Bétail ou Animaux dangereux (possession réglementée)
- 4 Des médicaments, des Composés alchimiques (possession réglementée)
- 5 Armes de classe militaire (possession réglementée)
- 6 Drogues (fortement taxé)
- 1 Documents confidentiels
- 2 Œuvres d'art interdites, pamphlets politiques (possession réglementée)
- 3 Ingrédients ou Documents ésotériques (interdit)
- 4 Volatile Alchemicals or Explosives (forbidden)
- 5 Composés alchimiques instables ou Explosifs (interdit)
- 6 Essences spirites (possession réglementée)

Pour toutes les opportunités présentées ci-dessus, considérez la possibilité d'une cargaison Ésotérique/Étrange, d'Armes, de Contrebande ou de Passagers. Pour ajouter un rebondissement ou des éléments supplémentaires, faites un jet dans les tableaux générateurs de coups, des pages 306 à 309



# CHAPITRE 4

# LE COUP

*Assassinat, extorsion brutale, sombres rituels, trafics illicites, contrebande, vol : tels sont les exploits des gredins de Doskvol. De tels larcins sont les ultimes opportunités qui s'offrent encore aux marginaux et à tous ceux qui ne font pas partie de l'élite corrompue.*

Dans *Blades in the Dark*, vous jouez afin de découvrir si une équipe inexpérimentée peut prospérer dans les bas-fonds d'une ville hantée – cette prospérité dépend de ses activités criminelles, qui sont appelées des **coups**.

Un coup est une opération unique avec un but particulier : *cambrrioler le manoir de Lord Strangford, assassiner un diplomate Severosi, introduire clandestinement un artefact étrange issu des terres mortes dans la ville, etc.* En général, un coup correspond à l'une de ces trois catégories :

- ◆ une **activité criminelle**, déterminée par le profil de la bande. Un assassinat, un cambriolage, un trafic, etc. (Les différents types de bandes et leurs coups de préférence sont détaillés dans le Chapitre 3, à partir de la page 91.) ;
- ◆ revendiquer un **domaine** que les PJ désignent sur la carte de **domaines de la bande**. Les domaines aident la bande à grandir et à se développer (voir page 46 pour plus de détails) ;
- ◆ une **mission spéciale** ou un but particulier, déterminé par les PJ (comme obtenir un artefact rare pour renforcer l'un des rituels de l'Haruspice).

Un coup peut être long et compliqué ou court et aisé. Il peut y avoir beaucoup de lancers de dés et de complications, comme il peut suffire de quelques jets d'action pour le résoudre. *Jouez pour découvrir ce qu'il se passe !* Un coup n'a pas toujours besoin de s'étaler sur toute une session de jeu. Il suffit qu'il soit aussi long que nécessaire.

Les PJ peuvent mettre au point un nouveau coup en choisissant une cible (à partir des domaines qu'ils peuvent revendiquer ou de la liste des factions, par exemple), en approchant un client potentiel en quête de travail, ou en étant approchés par un PNJ qui a besoin de recruter une équipe pour un travail donné.

Un coup se compose de quelques éléments clés, détaillés dans ce chapitre : **planification et engagement, flash-back et coopération**.



# PLANIFICATION ET ENGAGEMENT

La bande passe du temps à planifier chacun de ses **coups**. Les PJs se serrent autour de la flamme vacillante d'une lanterne, éclairant faiblement leur repaire, regardent des cartes griffonnées, ourdissent des manigances en chuchotant, se chamaillent sur la meilleure approche, se lamentent sur les dangers à venir et rêvent de monceaux de pièces d'or.

Mais les joueurs n'ont pas à se charger de cette planification minutieuse. Ce sont les personnages qui s'en occupent, en dehors de l'écran. Tout ce que les joueurs ont à faire, c'est de choisir le **type de plan** que les personnages ont déjà fait. Il n'y a pas besoin de se soucier du moindre détail et d'essayer de couvrir toutes les éventualités à l'avance : le **jet d'engagement** (détailé à la page suivante) détermine en fin de compte dans quelle mesure vous êtes dans le pétrin lorsque le plan est mis en œuvre. Aucun plan n'est parfait. Il n'est pas possible de tout prévoir. Le système de jeu suppose qu'il y a toujours des facteurs inconnus et des problèmes, petits ou grands, dans chaque opération. Il faut juste en tirer le meilleur parti.

Il y a six plans différents, chacun avec un **détail** manquant que les joueurs doivent fournir (voir la liste ci-dessous). Pour « planifier une opération », il suffit de choisir le plan et de fournir le détail. Ensuite, le MJ basculera **en plein cœur de l'action** tandis que les premiers instants de l'opération se dévoilent.

**AGGRESSION** Commettre un acte de violence envers une cible. *Détail : le point d'attaque.*

**ÉSOTÉRIQUE** Impliquer un pouvoir surnaturel. *Détail : le pouvoir ésotérique.*

**FURTIVITÉ** S'introduire sans être repéré. *Détail : le point d'infiltration.*

**SOCIAL** Négocier, marchander ou persuader. *Détail : la relation impliquée.*

**TRANSPORT** Transporter des marchandises ou des personnes face au danger. *Détail : l'itinéraire.*

**TROMPERIE** Piéger, tromper ou manipuler. *Détail : la méthode de la tromperie.*

## LE DÉTAIL

Lorsque les joueurs choisissent un plan, ils fournissent un détail manquant, comme le point d'attaque, la relation impliquée, etc. S'ils ne connaissent pas ce détail, ils peuvent recueillir des informations d'une manière ou d'une autre pour le découvrir. Voir page 36.

## ÉQUIPEMENT EMPORTÉ

Une fois que le type de plan et le détail ont été déterminés, chaque joueur choisit la charge de son personnage. La charge indique la quantité de matériel que le PJ transporte dans le cadre de cette opération. Il n'a pas besoin de sélectionner chaque élément individuellement, seulement la quantité maximale à laquelle il aura accès dans le feu de l'action. Voir page 57.

## JET D'ENGAGEMENT

Une fois que les joueurs ont choisi un plan et en ont fourni le détail, le MJ bascule dans le feu de l'action et décrit la scène alors que la bande commence l'opération et rencontre son premier obstacle. Mais comment établir cela ? La manière dont le MJ décrit la situation de départ peut avoir un impact énorme sur la simplicité ou la difficulté de l'opération. Plutôt que de supposer que le MJ « fait bien les choses » à chaque fois, vous utiliserez un jet de dés : **le jet d'engagement**.

Le jet d'engagement est un **jet de chance**. Il comprend **1 dé de base de pure chance**. Le groupement de dés est modifié en fonction des avantages et inconvénients majeurs qui s'appliquent.

### AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS MAJEURS

- ◆ Cette opération est-elle particulièrement audacieuse ? Si oui, prenez **+1 dé**. Au contraire, cette opération est-elle trop complexe ou dépendante de nombreux facteurs ? Si oui, prenez **-1 dé**.
- ◆ Le **détail du plan** révèle-t-il une vulnérabilité de la cible ou vise-t-il un maillon faible ? Si c'est le cas, recevez **+1 dé**. À l'inverse, cette approche cible-t-elle le point fort de la cible ou s'attaque-t-elle à des défenses spéciales ou exige-t-elle des préparatifs particuliers ? Dans ce cas, prenez **-1 dé**.
- ◆ Est-ce que l'un des **amis ou contacts** de la bande peut l'aider ou lui fournir des informations au sujet de cette opération ? Prenez **+1 dé** si tel est le cas. Y a-t-il des ennemis ou rivaux qui interfèrent avec cette opération ? Prenez alors **-1 dé**.
- ◆ Y a-t-il d'**autres éléments** dont il faut tenir compte ? Peut-être qu'une cible de rang inférieur peut donner **+1 dé** et une cible de rang supérieur **-1 dé** ? Peut-être qu'un événement dans le quartier rend l'opération plus ou moins délicate ?

Le jet d'engagement suppose que les PJ s'approchent de la cible aussi intelligemment que possible, compte tenu du plan et du détail qu'ils ont fournis, de sorte qu'il n'est pas nécessaire de jouer les tentatives infructueuses, les précautions spéciales ou toute autre manœuvre qui ralentiraient l'action. Le jet d'engagement recouvre toute cette partie. Les PJ sont déjà dans le feu de l'action et font face au premier obstacle : en position sur le toit, en train de crocheter la serrure de la fenêtre des Sœurs Dimmer, alors qu'ils enfoncent la porte du repaire du gang des Bouchers, en train de manœuvrer pour s'entretenir avec Lord Strangford lors d'un bal masqué, etc.

Ne faites pas le jet d'engagement pour ensuite décrire que les PJ sont en train d'approcher la cible. Le jet d'engagement résout cette approche. Sautez dans le feu de l'action qui en découle grâce à cette approche initiale et concentrez-vous sur le premier obstacle sérieux sur leur chemin.

*Les premiers obstacles qui gardent la maison des Sœurs Dimmer sont leurs serrures complexes et leurs pièges magiques. Le jet d'engagement positionne les PJ sur le toit, face à une fenêtre, alors qu'ils tentent de pénétrer silencieusement et prudemment dans le grenier.*

*Les PJ ont défoncé la porte et ont jailli dans la salle principale du repaire du gang des Bouchers, les armes à la main. Ils se ruent dans la mêlée face aux premiers gardes.*

*Les PJ ont poliment participé aux discussions d'usage lors de la fête, tout en prenant position pour saisir l'opportunité d'un échange privé avec Lord Strangford. Alors que le groupe de jeunes nobliaux qui gravitaient autour de lui s'éloignent, les PJ s'avancent et engagent la conversation avec l'intéressé*

## JET D'ENGAGEMENT

 **1 dé** de pure chance.

**CRITIQUE** : résultat exceptionnel. Vous avez d'ores et déjà surmonté le premier obstacle et vous abordez la suite en position contrôlée.

 **+1 dé** pour chaque **AVANTAGE MAJEUR**.

**6** : bon résultat. Vous êtes dans une position contrôlée quand l'action débute.

 **-1 dé** pour chaque **DÉSAVANTAGE MAJEUR**.

**4/5** : résultat mitigé. Vous êtes dans une position risquée quand l'action débute.

**1-3** : mauvais résultat. Vous êtes dans une position désespérée quand l'action débute.

Si les joueurs souhaitent inclure des préparatifs particuliers, ils peuvent le faire par le biais de flashbacks survenant durant le coup. C'est une manière de faire qui peut prendre du temps pour s'y habituer. Les joueurs peuvent rechigner au début et être inquiets que le MJ néglige des choses importantes qu'ils souhaitent accomplir. Mais sauter directement dans le feu de l'action s'avèrera beaucoup plus efficace une fois qu'ils y seront habitués. Quand ils seront effectivement plongés dans une situation donnée, ils pourront « planifier » précisément et efficacement durant les flashbacks, plutôt que de perdre du temps en interminables conjectures au sujet de possibilités et risques qui peuvent ne jamais survenir.

## RÉSULTATS

Le résultat du jet d'engagement détermine la position des actions initiales des PJ lorsque vous sautez dans le feu de l'action. Un 1-3 les place dans une position désespérée, un 4/5 dans une position risquée, un 6 dans une position contrôlée, et un critique situe l'action au-delà du premier obstacle, plus profondément au cœur de l'opération.

Quels que soient l'infériorité du rang ou le rapport de force en défaveur des PJs, une position désespérée est le pire résultat possible à l'issue du processus de planification et d'engagement. Ce système a été conçu de sorte que le processus d'engagement ait de l'importance mais qu'il ne demande pas d'optimisation ou de pinaillage. Même si les PJ sont téméraires et qu'ils se jettent dans la gueule du loup, ils devraient s'en sortir sans trop de casse. De plus, ils peuvent même délibérément lancer des jets désespérés afin de gagner de l'expérience, et faire progresser le personnage.

Lorsque le MJ décrit la situation après le jet d'engagement, il devrait utiliser les détails de la cible afin de décrire la position des PJ. Comment est-ce que les étranges Soeurs Dimmer et leurs pouvoirs occultes peuvent-ils présenter une position désespérée pour des cambrioleurs ? En quoi les Bouchers violents et impitoyables peuvent-ils représenter une menace risquée pour les brutes qui les assaillent ? Comment le vaniteux et prétentieux Lord Strangford peut-il offrir une occasion contrôlée pour un gredin manipulateur ? Le MJ devrait profiter de cette occasion pour montrer à quel point les ennemis des PJ peuvent être dangereux et compétents. Un mauvais jet d'engagement des PJ n'est pas synonyme d'échec – sous peine de quoi, ils risquent d'éviter cette technique à l'avenir. Bien sûr, les choses commencent désespérément contre ces effrayantes Soeurs sorcières, mais les PJ incarnent justement le type d'individus assez audacieux pour faire face. Il n'y a plus qu'à s'y mettre !

## DURÉE DE L'ENGAGEMENT

Le jet d'engagement détermine la position de départ des actions des PJ. Combien de temps cela dure-t-il ? La situation reste-t-elle pour toujours désespérée ? Non. Une fois que les actions initiales ont été résolues, il suffit de suivre la procédure habituelle pour déterminer la position des autres jets durant le coup. Le jet d'engagement est un raccourci qui siffle le coup d'envoi et vous fait entrer dans le vif du sujet – mais il n'a pas plus d'impact que cela.

## EXEMPLES D'ENGAGEMENTS

### *S'infiltrer dans la maison des Sœurs Dimmer*

*Votre bande d'Ombres a un plan et un détail qui ne leur octroie aucun modificateur dans le cas présent (les Sœurs ne sont ni particulièrement fortes ou faibles contre un plan furtif). La bande bénéficie de l'aide de l'un de ses contacts, Dowler un explorateur de Doskvol, qui a justement déjà surveillé le toit de la maison des Sœurs Dimmer auparavant. La bande gagne donc +1 dé grâce à son aide. Cela lui donne un total de 2 dés sur son jet et... le résultat est un 2. Tant pis ! Leur infiltration débutera par une situation désespérée.*

*La MJ considère comment les pouvoirs occultes des Sœurs Dimmer pourraient constituer une menace désespérée pour les cambrioleurs, en optant pour l'évidence : la serrure apparemment ordinaire de la fenêtre qui est le premier obstacle sur leur route est protégée par un sceau magique. "Donc, qui se charge de Bricoler la serrure ? Puisque cette tentative est désespérée, elle aura pour conséquence de déclencher l'alarme. Plus éventuellement un autre effet magique. Cela devrait peut-être demander une action de groupe..."*

*Remarquez comment la MJ a coupé court aux scènes d'approche du toit et d'observation de la fenêtre du grenier. Elle savait déjà que les PJ allaient se glisser par les toits (puisque c'était le détail de leur plan), donc elle est passée directement au premier obstacle : une serrure magique. Cela nous dispense de la discussion sur le meilleur point d'entrée, la recherche de la meilleure méthode d'effraction, le débat entre ceux qui préfèrent la fenêtre ou la cheminée, etc. Le jet d'engagement couvre tout cela, puis il plonge les PJ au cœur de l'action, pour jouer leur meilleure chance de s'introduire dans le repaire de leur cible. Les joueurs ne peuvent "reculer" pour tenter d'ouvrir une autre fenêtre — le jet d'engagement les a placés là. S'ils tiennent à avoir préparé quelque chose pour désactiver le sceau ésotérique, il leur suffit de procéder à un flashback...*

### *Attaquer les Bouchers*

*Votre bande de Bravos cherche la bagarre et il est temps d'aller donner une bonne leçon de sang et de douleur aux Bouchers. Leur plan est une attaque, qui les verra se confronter frontalement aux forces des Bouchers, mais qu'importe. Ils sont des Bravos ; c'est leur raison d'être. Le PJ Arlequin décide de toutefois limiter la casse, donc il utilise l'action côtoyer pour découvrir le moment où les Bouchers seront le plus avinés durant la soirée. Cela constituera leur point d'attaque et le point faible de la bande adverse. La bande lance 1 dé (1 dé de base, -1 dé pour la force de l'ennemi, +1 dé pour leur point faible) et obtient un résultat de 5 : le combat s'engage en position risquée.*

*À quoi ressemble la situation ? Le MJ opte pour l'évidence : une position risquée signifie que le combat se déroule à armes égales, et quoi de plus emblématique qu'une bagarre générale ? La porte vole en éclats et les Bouchers aussi saouls que violents (déjà*

*armés et se bagarrant entre eux) se jettent dans la mêlée sans la moindre hésitation.*

*Le MJ crée un compteur pour noter les pertes dans les deux camps, plus un autre pour l'intervention ultérieure des Manteaux Bleus qui mettront fin au combat, puis il demande aux joueurs de faire à tour de rôle des jets risqués de Combattre quand ils se lancent chacun dans la mêlée.*

### Négocier avec Lord Strangford

*Votre bande de Colporteurs cherche un nouveau fournisseur pour leur drogue à base de sang de léviathan. Grâce au projet d'investigation de leur Araignée, ils ont des raisons de croire que le capitaine du chasseur de léviathan, Lord Strangford, a des idées plutôt "flexibles" concernant les forces démoniaques et qu'il cherche de nouveaux partenaires en affaires. Ils ont décidé d'exécuter un plan mondain, en rencontrant le capitaine en toute décontraction, lors du bal masqué tenu à l'occasion du jour férié d'Arkenvorn.*

*La bande débute avec 1 dé de pure chance. Le détail de leur plan est bon, puisqu'il expose un point faible de leur cible, ce qui leur donne +1 dé. De plus, la bande a des relations très amicales avec l'hôte du bal, Rolan Wott, un riche magistrat corrompu — ce qui lui donne aussi +1 dé. Ils font donc un jet de 3 dés et obtiennent un critique !*

*Le MJ considère comment les PJ pourraient se faufiler par-delà le premier obstacle potentiel et finir dans une position contrôlée face à Lord Strangford. Il opte pour le choix le plus évident : un homme aussi important que Strangford est habituellement entouré par un aréopage de jeunes nobles cherchant à obtenir ses faveurs, mais les PJ parviennent à parfaitement minuter leur approche. Alors qu'ils touchent au but, Strangford se libère justement de plusieurs dilettantes qui l'ennuient pour aller tout droit au devant des PJs, dans l'espoir que ces personnages d'apparence plus rustre lui tiennent une conversation plus attrayante.*

## PLANS LIÉS

Parfois, une opération peut nécessiter plusieurs plans liés entre eux. Un scénario classique consiste en une approche double. « Vous créez une diversion à la taverne, et quand ils y envoient des gros bras, nous entrons dans leur repaire ». Il y a deux façons de gérer cela

1. La manœuvre de diversion prend la forme de **préparatifs** qu'un membre de l'équipe accomplit dans le cadre du plan. (Voir **Collaboration**, page 134, pour plus de détails.) Des préparatifs réussis peuvent améliorer la **position** des coéquipiers (en compensant un mauvais jet d'engagement éventuellement) ou aggraver un effet. Des préparatifs ratés peuvent causer des problèmes pour la seconde partie du plan (par exemple, donner -1 dé au jet d'engagement). *Le membre de l'équipe qui a réalisé les préparatifs peut participer à l'opération principale et rejoindre l'équipe plus tard si cela semble logique (pour qu'il n'ait pas à prendre son mal en patience).*
2. La manœuvre de diversion est en elle-même une opération (avec son propre plan et jet d'engagement). Son résultat crée la possibilité d'un plan futur. Il vaut mieux utiliser cette option lorsque la première partie du plan est nécessaire pour pouvoir réaliser la seconde partie. Par exemple, les PJ peuvent exécuter une opération furtive pour s'emparer d'un artefact du Musée des Anciens, puis utiliser cet artefact dans une opération ésotérique afin de consacrer un temple à leur dieu oublié. Dans ce cas, ils bénéficieront comme d'habitude d'un temps mort après la première partie du plan (avec récompense, raffut, imbroglio, etc.).

Les deux approches sont envisageables. La décision de choisir l'une ou l'autre se fera généralement en fonction de vos intérêts. Ce plan lié est-il suffisamment intéressant pour être joué étape par étape ? Est-il nécessaire pour le déroulement du second plan ? Si c'est le cas, faites-en une opération distincte ; autrement, gérez cela par une manœuvre de préparatifs.

## FLASHBACKS

Le système de jeu ne fait pas de distinction entre les actions effectuées par les PJ dans le moment présent et celles effectuées dans le passé. Lorsqu'une opération est en cours, un joueur peut invoquer un **flashback** pour résoudre une action passée qui a un impact sur la situation actuelle. Peut-être a-t-il convaincu le sergent du guet du quartier d'annuler la patrouille de ce soir ? Aussi va-t-il lancer un jet d'influencer pour voir comment cela s'est passé.

Le MJ fixe un **coût en stress** lorsqu'un joueur active une action en flashback.

- ◆ **0 STRESS** : une action ordinaire pour laquelle le PJ a eu facilement une opportunité. *L'Écorcheur a côtoyé son amie Chael pour qu'elle arrive en avance à une partie de dés, afin de tenir le rôle d'un allié inopiné.*
- ◆ **1 STRESS** : une action complexe ou une occasion improbable. *Le Limier a manœuvré ses pistolets pour les placer dans une cachette près de la table de jeu afin de pouvoir les récupérer après la fouille à la porte d'entrée.*
- ◆ **2 (OU PLUS) STRESS** : une action élaborée qui implique des événements ou opportunités spéciaux. *L'Haruspice a déjà étudié l'histoire de la propriété et a appris l'existence d'un fantôme qui hante l'ancien quai du canal – un fantôme qui peut être contraint de révéler l'emplacement secret de la salle des coffres.*

Une fois le coût en stress payé, l'action de flashback est gérée comme n'importe quelle autre action. Parfois, cela entraîne un jet d'action, car il peut y avoir un danger ou un problème. Parfois, un flashback entraîne un jet de chance, parce qu'il suffit de savoir à quel point l'action est favorable (ou pour combien de temps, etc.). Parfois, le flashback n'exige pas de jet de dés car il suffit de payer le coût en stress et la chose est accomplie.

Si un flashback implique une **activité de temps mort**, le PJ paie 1 argent ou 1 renom au lieu du stress.

L'une des meilleures utilisations d'un flashback survient en cas de mauvais **jet d'engagement**. Une fois que le MJ a décrit le problème auquel les PJs sont confrontés, ils peuvent invoquer un flashback pour avoir accompli des préparatifs « juste au cas où » un tel événement se serait produit. De cette façon, la « planification » se concentre sur les problèmes qui surviennent effectivement, et pas sur les problèmes qui pourraient survenir. Plus de détails à ce sujet dans la section **Agir maintenant, planifier plus tard**, page 185.

## LIMITES DES FLASHBACK

Un flashback ne permet pas de voyager dans le temps. Il ne peut pas « défaire » quelque chose qui s'est produit. Par exemple, si un Inspecteur confronte un PJ au sujet de vols récents d'artefacts ésotériques lorsqu'il se trouve à la fête de la Dame, le joueur ne peut pas invoquer un flash-back pour assassiner l'Inspecteur la veille au soir. L'Inspecteur est ici et maintenant, et il l'interroge ; cela a été établi dans la fiction. Il peut par contre demander un flashback pour montrer qu'il a intentionnellement averti l'Inspecteur pour qu'il le confronte à la fête – pour profiter de cette occasion pour impressionner Lady Bowmore avec son aplomb et son audace.

## EXEMPLES DE FLASHBACK

PJ : « Je veux avoir un flashback. Un peu plus tôt dans la nuit, je me faufile dans les écuries pour donner de l'herbe de feu à toutes les chèvres afin qu'elles deviennent folles et créent une distraction lors de notre infiltration. »

MJ : « Ah ! Joli. D'accord, c'est toujours un peu délicat de traiter avec des chèvres ronchonnes et tout. Ça te coûtera 1 stress. »

PJ : « Je lance rôder pour me faufiler et les nourrir ? »

MJ : « Non. La sécurité de l'étable des chèvres est limitée à un garçon d'écurie qui roupille à cette heure-ci de toute façon. Tu peux facilement éviter de te faire remarquer. »

PJ : « Alors, ça marche tout simplement ? »

MJ : « Pas si vite. Quand tu veux que la distraction surgisse, lance un jet de chance pour voir à quel point les chèvres deviennent incontrôlables. Trois dés. »

—

MJ : « Le jet d'engagement est... un 2. Ça ressemble à une situation désespérée pour vous ! Laissez-moi réfléchir un instant... J'ai trouvé ! Donc, vous êtes à l'intérieur de l'enceinte du gang des Broyeurs qui se trouve sur les quais, vous faufilant dans les ombres, parmi dénormes réservoirs en métal. Mais soudainement, toutes les lumières électriques s'allument. La grande porte métallique de l'entrepôt s'ouvre et vous entendez un wagon lourd entrer par la porte. On dirait qu'ils reçoivent une livraison en ce moment même et un groupe de Broyeurs est prêt à la réceptionner. Ils sont presque arrivés à votre hauteur. Que faites-vous ? »

PJ : « Attendez, je veux faire un flashback. »

MJ : « D'accord, mais plus précisément, pour faire quoi ? »

PJ : « Euh... quelque chose... d'utile ?

Mince, je ne sais pas ce que ça pourrait être. Quelqu'un a une idée ? »

PJ n°2 : « Oh ! Et si tu avais côtoyé tes amis dockers la veille et ils t'auraient parlé de cette livraison. Alors on la piégée avec une bombe. »

PJ : « Excellent ! C'est marrant mais un peu dingue malgré tout. Je suppose que ça va me coûter 2 stress ? »

MJ : « Ça m'a l'air bien. Mais faisons ce jet de côtoyer et voyons si tes amis dockers t'ont demandé des trucs ou ont compliqué votre tâche d'une manière ou d'une autre. Ensuite, nous aurons à découvrir à quel point l'explosion va vous être favorable. Qui était responsable de la confection de la bombe ? »

PJ n°3 : « Moi, sans doute. Je vais lancer bricoler pour régler le minuteur juste comme il faut. Avec espoir. »

## ABANDONNER UN COUP

Lorsque les PJ renoncent à un coup, ils passent ensuite en phase de **temps mort**. Dans pareil cas, ils ne reçoivent aucune récompense, puisqu'ils n'ont rien accompli, mais ils subissent raffut et **imbroglio** comme d'habitude.

Plus de détails à ce sujet dans la section **Temps mort**, page 145.

# COOPÉRATION

## COOPÉRATION

Lorsque le groupe de PJ œuvre de concert, les personnages ont accès à quatre manœuvres de coopération. Elles sont listées au bas des feuilles de personnage pour aider les joueurs à s'en souvenir. Les quatre manœuvres spéciales sont :

- ◆ **assister** un autre PJ qui lance un jet d'action ;
- ◆ mener une **action de groupe** ;
- ◆ **protéger** un coéquipier ;
- ◆ mettre en place des **préparatifs** utiles pour l'action à venir d'un personnage.

### ASSISTER

Lorsqu'un PJ assiste un autre joueur qui lance les dés, il décrit ce que son personnage fait pour aider. Il gagne 1 stress et confère au PJ qu'il aide pour son lancer **+1 dé**. Il peut également subir les conséquences qui surviennent à cause du jet, selon les circonstances. Un seul personnage peut assister un jet de dé donné. *Si un joueur souhaite vraiment aider et que quelqu'un d'autre assiste déjà, il est possible de faire des préparatifs.*

Un PJ peut assister une action de groupe, mais seulement s'il n'y prend pas part directement. Le joueur décide alors quel personnage de l'action de groupe obtient le dé supplémentaire.

### MENER UNE ACTION DE GROUPE

Lorsqu'un PJ mène une action de groupe, il coordonne plusieurs membres de l'équipe pour qu'ils s'attaquent ensemble à un problème. Le joueur décrit comment son personnage dirige l'équipe : aboie-t-il des ordres ? Communique-t-il par des signes de la main ? Inspire-t-il les autres grâce à son charisme ?

Comme vous allez le voir, un personnage n'a pas besoin d'être particulièrement doué dans l'action concernée pour mener une action de groupe : cette manœuvre est une question de leadership, pas véritablement de compétence. Chaque PJ impliqué effectue un **jet d'action** (en utilisant la même action) et le **groupe entier des personnages impliqués retient le meilleur résultat** comme résultat global. Cependant, le personnage qui mène l'action de groupe subit **1 stress** pour chaque PJ qui a obtenu 1-3 comme meilleur résultat.

*Tous ceux qui veulent se faufiler discrètement lancent un jet de rôder et le meilleur résultat compte pour toute l'équipe. Le meneur subit du stress pour tous ceux qui ont obtenu un mauvais résultat. C'est éprouvant de compenser pour les boulets.*

**Le résultat de l'action de groupe ne concerne que ceux qui ont lancé les dés.** Si un joueur ne lance pas les dés, son personnage ne bénéficie pas de l'action de groupe. Il est également possible de mener une **cohorte** avec une action de groupe. Le joueur lance commander si son personnage dirige leurs efforts ou la valeur d'action appropriée s'il participe à l'action à leurs côtés. La cohorte lance son niveau de **qualité**.

## PROTÉGER

Protéger permet à un PJ d'intervenir pour faire face à une conséquence que l'un de ses coéquipiers devrait autrement subir. **Il la subit à sa place et peut lancer un jet de résistance comme d'habitude.** Le joueur décrit comment il intervient.

*Bazso Baz décide d'asséner un coup de poing au visage de Canter, pour en faire un exemple devant le reste de son gang. Mais Arcy le voit venir, et il s'interpose pour encaisser le violent crochet du droit de Baz. Sean (le joueur d'Arcy) lance la Caractéristique PROUESSE pour y résister, en subissant 2 stress pour réduire les dégâts au niveau 2 "Coquard." Sean utilise ensuite Guerrier né, l'armure spéciale d'Arcy, pour réduire davantage les dégâts, jusqu'au niveau 1. Arcy intercepte donc le coup de poing de Bazso à mi-course, ce qui l'envoie valser de côté et lui tord douloureusement le poignet, mais laisse Canter indemne.*

## PRÉPARATIFS

Lorsqu'un PJ effectue des préparatifs, il a un effet indirect sur un obstacle. Si l'action obtient le résultat escompté, n'importe quel membre de l'équipe exploitant ce résultat gagne **+1 degré d'effet ou une position améliorée** pour son propre jet de dé. Le PJ choisit le bénéfice en fonction de la nature de son action de préparatifs.

*Dans Blades in the Dark, les préparatifs permettent de gérer la scène de diversion. Vous lancez Influencer pour distraire un garde avec vos charmes afin que n'importe quel coéquipier en profitant pour se faufiler sous son nez puisse obtenir une meilleure position pour son jet de rôder. C'est moins risqué puisque vous attirez l'attention du garde.*

C'est une bonne façon de contribuer à une opération lorsqu'un PJ n'a pas une bonne valeur dans une action en cours. Des préparatifs rusés permettent d'aider indirectement l'équipe. De multiples actions subséquentes peuvent profiter de tels préparatifs (y compris celles du meneur d'une action de groupe) tant que cela reste logique dans la fiction.

Puisqu'une action de préparatifs peut augmenter l'effet des actions subséquentes, elle est également utile lorsque l'équipe est confrontée à une opposition supérieure en termes de qualité, d'échelle et/ou de puissance. Même si l'effet de l'action des PJ est réduit à zéro en raison des inconvénients d'une situation, l'action de préparatifs fournit un bonus qui permet d'obtenir un effet limité.

*Les PJ font face à un attelage lourdement blindé qui est immunisé aux dégâts de leurs armes. Aldo utilise DÉMOLIR comme action de préparatifs pour faire sauter une partie du blindage avec son pied de biche, ce qui donne pour les actions subséquentes +1 effet - remontant le degré d'effet de nul à limité.*

## DEVEZ-VOUS COOPÉRER ?

Les manœuvres de coopération sont des options, et non des impératifs. Chaque personnage peut toujours effectuer des actions seul dans son coin pendant une opération. Si un personnage ne peut pas communiquer ou se coordonner d'une manière ou d'une autre avec le reste de l'équipe, il n'est pas possible d'utiliser ou de bénéficier des manœuvres de coopération.



# EXEMPLES DE COUPS

Revka et sa bande de gredins prépare un coup. Dowler, leur contact explorateur, leur a révélé que les **Sœurs Dimmer** ont récemment acquis une précieuse relique ésotérique datant d'avant le cataclysme, *L'Œil de Kotar*.

La bande de Revka a une **relation de -2** avec les Sœurs Dimmer, ce qui signifie qu'ils sont ennemis. Le vol de l'Œil nuira aux Sœurs, qui perdront leur emprise sur les bas-fonds, tout en ajoutant un trésor dans la chambre forte de votre bande. Toute la bande accepte de prendre part à ce coup.

## LE PLAN

Rachel, la MJ, pose la question qui enclenche chaque coup dans *Blades in the Dark* : "Ok, **quel est le plan ?**"

Les joueurs consultent la liste de plans indiquée sur leurs livrets de personnages et en choisissent rapidement un en particulier. "Je vote pour un plan **furtif**," déclare Dylan. "Ouais," renchérit Allison, "Faisons ça discrètement et en douceur. On a déjà accumulé bien assez de raffut!" Les autres joueurs acquiescent. Le MJ demande au groupe quel est le détail qui complète le plan : "Quel est votre point d'entrée?"

"Eh bien," dit Allison. "Dowler a exploré les alentours de la maison des Sœurs Dimmer de nombreuses fois. Il connaît probablement toutes les voies d'eau qui y mènent. Je pense que nous allons emprunter les canaux. De plus, cela nous dissimulera à la vue d'éventuels témoins dans les rues, ce qui va nous permettre d'emporter chacun une **charge normale**, si nous le souhaitons." Tout le monde est du même avis.

"Cool," conclut Rachel. "C'est donc le plan échafaudé par vos personnages, probablement penchés autour d'une esquisse du manoir des Sœurs et une carte du réseau des canaux."

Vous naviguez maintenant sur le canal

qui passe près du manoir, en guidant silencieusement votre gondole à l'aide d'une perche que vous plongez dans ses eaux noires."

"J'ai ma lanterne à la main," ajoute Allison. "Mais ses volets sont fermés de façon à ne laisser filtrer qu'une faible lueur. Il y a d'autres sources lumineuses ?"

"Vous traversez actuellement une partie relativement décrépie du quartier de Patte-de-Corbeau," précise Rachel. "Vous êtes quasiment dans l'obscurité totale. Les murs qui s'élèvent de chaque côté de l'étroite voie d'eau sont recouverts de mousses sombres. Les flots sont noirs et huileux. L'air empêste les excréments et la pourriture."

"Beurk," dit Allison.

## LE JET D'ENGAGEMENT

"Il est temps de faire le jet d'engagement!" annonce Rachel, avec une lueur d'excitation dans les yeux. "Voyons dans quel type de situation vous débutez l'infiltration du manoir."

"Je consulte justement la page des règles qui en parle," précise Dylan. "On débute avec 1 dé de pure chance."

"C'est déjà ça," enchérit Ryan. "On en aura certainement besoin," ajoute Allison.

"C'est bien ça, 1 dé au départ," confirme Rachel. "Puis viennent s'y ajouter des dés d'avantages ou de désavantages. Quel est le premier ?"

"Cette opération est-elle particulièrement audacieuse ?" lit Dylan à voix haute. "Hum. Je crois bien ! Le manoir des Sœurs Dimmer a une réputation légendaire, n'est-ce pas ? La rumeur prétend que personne n'en est jamais ressorti. C'est donc assez téméraire de notre part de tenter d'y entrer."

"Oui," dit Rachel. "C'est ce que j'avais en tête. Vous méritez +1 dé pour ça."

"Excellent," dit Ryan.

"D'accord, donc 'Le détail du plan révèle-t-il

une vulnérabilité de la cible ou s'en prend-il à un maillon faible ?" demande Dylan.

"Oh non, je crois savoir où tu veux en venir," dit Allison.

"Ce n'est certainement pas le lieu où les Sœurs sont le plus affaiblis," décrète Rachel. "En fait, c'est dans leur manoir qu'elles sont les plus fortes, puisqu'elles y ont effectué des préparatifs spéciaux visant à le défendre. Cela vous inflige donc un désavantage de -1 dé."

"Ah ha," claironne Dylan. "Mais qu'en est-il de cette question ? Est-ce que l'un des amis ou contacts de la bande peut l'aider ou lui fournir des informations au sujet de cette opération ? On connaît déjà la réponse ! Dowler a fait des repérages pour nous aider sur ce coup."

"Oh c'est vrai," concède Allison. "Peut-on considérer que Dowler nous a refilé de bons tuyaux, dans la mesure où il connaît l'endroit comme sa poche ? Peut-être quelque chose du genre 'Ne passez pas par le toit' qui nous aurait aidé à nous préparer ?"

"Oui, absolument," dit Rachel. "Vous gagnez +1 dé grâce aux conseils de Dowler."

"D'accord," poursuit Dylan. "Il y a d'autres éléments à prendre en considération ? Nous sommes de même rang que les Sœurs, donc ça n'entre pas en ligne de compte. Quoi que ce soit d'autre pouvant être considérée comme un avantage ou un désavantage ?"

"En fait," commence Rachel. "Oui. Il y a bien quelque chose qui va vous rendre la tâche plus... facile avec les Sœurs. Vos personnages n'en sont pas conscients ! Mais cela entre bien en ligne de compte. Vous gagnez de nouveau +1 dé." "C'est le genre de secret de MJ qui me plaît," s'amuse Ryan.

"Très bien. Cela nous fait donc 3 dés à lancer," récapitule Allison. "Je m'en charge." *Allison fait son jet et obtient un résultat de 5.*

## ÉCHAPPER À LA SENTINELLE

"Un 5... ok, vous débutez donc en position risquée. Eh bien, cela me paraît assez évident à décrire. J'ai ma petite idée sur ce qui est risqué lorsqu'on cherche à

s'introduire chez les Sœurs," dit Rachel avec un rictus mauvais. "Donc, vous amarrez votre gondole sous une fenêtre, dans un coude du canal, puis vous progressez sur un avant-toit jusqu'à vous trouver directement en face du balcon du premier étage du manoir, surplombant l'étroite voie d'eau. Allison, je visualise Revka accroupie sur l'avant-toit, observant les fenêtres obscures du manoir."

"Oui," dit Allison. "Je suis clairement en avant des autres."

"Les Haruspices passent les premiers, comme je le dis toujours," commente Dylan.

"Je suppose que vous êtes extrêmement discrets, n'est-ce pas ? Vous cherchez bien à bondir au-dessus du vide pour vous introduire silencieusement dans le manoir," demande Rachel.

"Oui," confirme Ryan. "Mais j'ai dégainé mes pistolets, juste au cas où."

"Ok," dit Rachel. "Vous êtes sur le point de franchir le précipice, lorsque soudain votre souffle se condense en brume dans l'air, et la surface des eaux en contrebas se fige d'étoiles de givre."

"Je le savais," s'exclame Dylan.

"Une vapeur chatoyante se précipite au-dessus du canal, arrachant des étincelles à une amarre de métal, pour prendre la forme de ce qui était autrefois une personne," décrit Rachel.

"Et merde," lâche Ryan.

"Relax. Il s'agit juste de l'écho d'un fantôme," ricane Allison. "Une sorte de gardien spirite, probablement placé là comme mesure de sécurité par la magie des Sœurs Dimmer. Il peut être contourné."

“Je possède des munitions électroplasmatiques,” dit Ryan. “Je peux l’abattre.” Dylan et Allison dévisagent Ryan un long moment.

“Mais mes pistolets sont très bruyants, donc je vais m’abstenir.” corrige Ryan.

“Doit-on se confronter à cet esprit ?” demande Dylan. “Je veux dire affronter sa présence terrifiante en lui résistant et tout cela ?”

“Pas encore,” précise Rachel. “Pour l’instant c’est juste un vague amas d’électroplasme, qui dérive dans le champ ectoplasmique qui entoure le manoir. Il ne s'est pas entièrement manifesté et ne vous a pas encore accosté. Si le résultat de votre jet d’engagement avait été de 1-3, alors je vous aurais probablement mis dans de sales draps. Mais cela reste le risque dans votre situation. Donc que faites-vous ?”

“Je vais mener une action de groupe,” annonce Allison. “Mettons-nous à rôder pour franchir le précipice, en passant par la fenêtre pour laisser l'esprit gardien derrière nous.”

“Ça me paraît être la bonne solution,” affirme Dylan. “J’ai un score de 2 en Rôder.”

“J’ai 2 moi aussi,” ajoute Allison. “Les Haruspices sont les plus discrets !”

“Et moi j’ai zéro,” dit Ryan. “Tant pis ! Ce n'est pas mon problème.” dit-il en souriant.

“Ok, c'est un **jet de rôder risqué**, en action de groupe,” précise Rachel. “Je crois que son effet est normal. En dehors du danger posé par le fantôme, la manœuvre consistant à bondir au-dessus du précipice pour entrer par la fenêtre est parfaitement à votre portée. Vous souhaitez passer un Pacte avec le Diable ?” “Non, je pense que ça va aller. Faisons ce jet,” décide Allison. “J'obtiens un 4.”

“Moi un 3,” dit Dylan. Tous deux se tournent plein d’espoir vers Ryan.

“Je fais un 6 !” dit Ryan. “Et un 2. Zut, je dois retenir le moins élevé parce que je suis nul en rôder.”

“En plus je subis deux stress à cause de

vous autres guignols,” plaisante Allison. “Ahlala. Peut-être bien que j'aurais dû accepter ce Pacte avec le Diable.”

“Bien, donc vous y parvenez,” annonce Rachel. “Et la première complication sera d'ajouter une coche dans ce bon vieux **compteur de progression ‘Alerte.’**” La MJ place un compteur de progression à 4 segments sur la table et elle coche le premier. “Vous bondissez tous trois vers la fenêtre, en vous apprétant à crocheter la serrure après vous être réceptionné sur le balcon... mais celle-ci n'est pas verrouillée. Elle s'ouvre en grand à votre contact et une fois passés ses lourds rideaux, vous voilà plongés dans l'obscurité au-delà. Vous entendez un faible gémississement poussé par l'esprit à l'extérieur, comme s'il avait perçu des bribes de quelque chose, ou peut-être s'agit-il d'un simple tourbillon dans l'éther plasmique.”

“Attends, qu'est-ce que tu entends par ‘première complication’ ? Il y en a une autre ?” demande Ryan.

## L’ESPRIT INTÉRIEUR

“Eh bien, il s'agit du légendaire manoir des Sœurs Dimmer après tout,” précise Rachel. “Tandis que vos yeux s'habituent à l'obscurité, vous pouvez constater que vous venez de pénétrer dans une salle de musique, avec des étagères remplies de partitions le long des murs, quelques chaises, un sofa et un piano situé au centre. Puis vous entendez la fenêtre claquer derrière vous, le verrou se refermant tout seul dans un claquement sec. L'atmosphère vous paraît soudain étrangement glaciale.”

“Un manoir hanté. Bien évidemment !” s'exclame Dylan.

“Les premières notes d'une vieille berceuse émanent du piano apparemment inoccupé, tandis qu'une vapeur bleutée faiblement luisante se matérialise en volutes à proximité. Entendez-vous vraiment ce chant lugubre ? Il vous semble si lointain...”

“Ok, ok... bon sang tu me fiches la trouille,” interrompt Dylan. “Mettons-nous au travail en attrapant tout ce qui nous tombe sous la main, avant que d'autres fantômes ne se

mettent à jaillir des murs.”

“Hum,” hésite Allison. “Nous ne savons pas exactement où se trouve l’artefact dans le manoir.. Dowler nous a juste dit qu’il devait s’y trouver, quelque-part. Peut-être que je devrais **contraindre** ce fantôme pour qu’il nous révèle son emplacement. Cela nous éviterait d’avoir à fouiller dans toutes les pièces. Retournons leur sécurité spirite contre elles !”

“J’aime ce plan,” avoue Ryan.

“J’aime tous les plans qui donnent des résultats de six,” ajoute Dylan.

“Ha ha. Je vais communier avec le fantôme pour le forcer à m’obéir,” annonce Allison.

“Ok, cela me semble être une tentative **désespérée**,” estime Rachel.

“Désespérée ? C’est un fantôme ordinaire, non ?” conteste Allison.

“Certes, mais un fantôme lié aux Sœurs Dimmer, placé ici par leur puissant pouvoir. Il ne s’agit pas d’un simple esprit errant dans les rues de la ville. Donc je pense aussi que ton effet sera limité,” précise Rachel.

“Waouh, c’est sévère, mais je comprends ton raisonnement. J’imagine que je ne faciliterais pas la tâche à un intrus qui tenterait de prendre le contrôle de l’un de mes serviteurs spirites — si j’en possédais, évidemment,” avoue Allison. “Eh bien, je vais quand même tenter la chance ! Il me faut cette expérience de jet désespéré.”

“Très bien. Veux-tu passer un Pacte avec le Diable, ou préfères-tu te dépasser ?” demande Rachel.

“Voyons un peu ta proposition de Pacte,” répond Allison.

“Oh, j’ai l’impression qu’il y a de nombreuses options dans le cas présent,” commence Rachel, avec un ricanement narquois. “Je veux dire, la première chose qui me vient à l’esprit est assez méta, imaginons que ce fantôme soit celui de ta tante Thea, que les Sœurs Dimmer ont capturé et mis à leur service.”

“Oh, ce serait diabolique,” remarque Dylan.

“Mais j’aime la façon dont cela détourne le récit en le rendant plus personnel.”

“Oui, c’est une option intéressante,” confie Allison. “Après tout, je suis originaire de Doskvol et presque toute ma famille est constituée d’Haruspices, donc ils ont certainement dû se mêler de choses qui impliquaient aussi les Sœurs... peut-être étaient-elles les ennemis de ma tante, autrefois, et Thea a fini par être l’une de leurs victimes... c’est parfait !”

“Est-ce que ce coup devient soudain une mission de sauvetage ?” demande Ryan. “Ou alors je pourrais, tu sais, ‘la libérer’ rapidement.” dit Ryan en mimant un pistolet avec ses doigts. “Munitions électroplasmiques...”

“On ne tire pas sur tatie Thea,” gronde Allison. “Je vais accepter ce Pacte et le +1 dé qui va avec. Est-ce que l’un de vous peut m’assister ?”

“Oui, moi,” répond Ryan. “Et pas en tirant sur ta tante, je le jure ! Je suis un Limier au regard vif, n'est-ce pas ? Est-ce que je peux dire que j’ai repéré un camé, un morceau de ruban ou tout autre memento ayant appartenu à Thea — quoi que ce soit étant utilisé par les Sœurs pour la lier à cet endroit ? Peut-être que je m’en empare très vite pour le donner à Revka.”

“Oui, c’est correct,” estime Rachel. “Mais si tu manies une ancre spirite, tu es désormais impliqué dans ce jet. Tu en partageras donc les conséquences.”

“Ok,” répond Ryan.

“Très bien, donc cela me donne 4 dés pour mon **jet de communier. En position désespérée et avec un effet limité**. Cest parti. Je m’approche du piano, en brandissant le camé devant moi. ‘Tante Thea ?’ dis-je. ‘C’est moi, Revka. On a besoin de ton aide...’” dit Allison, avant de lancer les dés.

*Examinons les trois résultats possibles pour ce jet : 1-3, 4/5 et critique.*

## RÉSULTAT 1-3

“Argh, j’obtiens un 3 ! Sur quatre dés en plus, quelle guigne,” se désespère Allison.

“Le fantôme se forme complètement près du piano, en frappant comme un dément

les touches tout en hurlant dans un horrible crescendo,” Rachel dit. “Il s’agit bien de tante Thea, mais celle-ci est perdue dans sa folie fantomatique et ne te reconnaît pas. Elle fait volte-face, les pans de sa robe fantomatique flottant dans l’éther, les yeux écarquillés. Des décharges électroplasmiques crépitent dans l’air, en traversant le camé (qui s’embrase soudain d’un feu bleuté), pour se jeter sur Revka et Cross. Vous subissez tous les deux 2 niveaux de blessure : ‘Brûlures électriques.’ Je vais également ajouter trois coches sur le compteur de progression ‘Alerte’ en ‘sérieuse complication.’ Ce qui le remplit entièrement. Tant pis pour la discréption ! Derrière vous, la fenêtre tremble quand l’écho du fantôme du canal pénètre dans la pièce, auréolé d’étincelles électriques.

Vous entendez d’autres plaintes qui émanent du couloir. Au fait, Dylan, c’est le moment pour toi d’affronter l’effrayante apparition de ces fantômes. Que fais-tu ?”

## LE RÉSULTAT 4/5

“J’obtiens un 5 ! Encore une fois j’échoue si près du but,” enrage Allison.

“Le fantôme se forme complètement près du piano, en concluant sa berceuse par une fioriture. Elle se retourne à votre approche, les pans de sa robe et ses longs cheveux flottant autour d’elle comme si elle flottait sous l’eau. La douce lueur de ses yeux fantomatiques croise votre regard et un faible sourire se lit un instant sur ses lèvres. Elle semble savoir ce que vous cherchez, mais lorsqu’elle ouvre la bouche pour vous parler, il n’en sort que des murmures incompréhensibles.”

“Ah, le fameux langage d’invocation des fantômes ! On l’avait évoqué tout au début de notre première session. Seul l’invocateur peut parler à son fantôme. J’avais oublié ce détail,” s’exclame Allison.

“Oui ! Il s’agit de l’effet limité qui s’applique ici,” précise Rachel. “Thea ne peut pas te révéler ce que tu veux savoir, mais elle peut t’y conduire si tu la suis.”

“Parfait,” répond Ryan. “Donc nous voilà parés ?”

“Minute, papillon,” rétorque Rachel.

“C’était un succès mitigé. Je dois vous infliger une conséquence. En plus, la situation était désespérée, donc... hum, d’accord, je vais sévir. J’ajoute **trois coches sur le compteur de progression ‘Alerte’ en ‘sérieuse complication.’** Ce qui le remplit entièrement. Tant pis pour la discréption ! Derrière vous, la fenêtre tremble quand l’écho du fantôme du canal pénètre dans la pièce, auréolé d’étincelles électriques. Vous entendez d’autres plaintes qui émanent du couloir. Au fait, Dylan, c’est le moment pour toi d’affronter l’effrayante apparition de ces fantômes. Que fais-tu ?”

## LE RÉSULTAT CRITIQUE

“Deux six ! Mange-moi ça !” s’exclame Allison.

“Waouh, joli,” complimente Rachel. “Donc tu y parviens en évitant les conséquences et tu obtiens un bénéfice supplémentaire. Voyons... d’accord, premièrement le fantôme se forme complètement près du piano, en concluant sa berceuse par une fioriture. Elle se retourne à votre approche, les pans de sa robe et ses longs cheveux flottant autour d’elle comme si elle flottait sous l’eau. La douce lueur de ses yeux fantomatiques croise votre regard et un faible sourire se lit un instant sur ses lèvres. C’est clairement ta tante Thea. J’étais sur le point de dire que tu ne pouvais pas communiquer avec elle en raison du langage d’invocation, mais...”

“Oh c’est vrai...” commente Allison. “Je vais marquer une charge pour avoir mon masque spirite de qualité avec moi. Est-ce que ça suffira à augmenter mon effet ?”

“Oui, clairement. De plus, avec ton critique, on va dire que ton lien familial donne aussi un coup de pouce à ton effet ! Thea te révèle que l’Œil de Kotar se trouve dans la chambre de l’une des Sœurs, pile au-dessus deux à l’étage supérieur. Elle te murmure, ‘Méfie-toi de l’Œil ! Ne cherche pas à tirer parti de son pouvoir. Ne le laisse pas goûter à ta chair. La mort... mort... mort...’ avant de

se dissiper pour redevenir une faible lueur flottant dans l'air."

"Je l'aime bien," commente Dylan.

"Peut-être qu'on pourra revenir pour libérer Thea une autre fois," interrompt Allison. "Profitons de ce succès pour nous glisser dans la chambre et mettre la main sur cet artefact tant que la chance est de notre côté."

*Pour les besoins de cet exemple, imaginons que la suite découle de ce succès critique.*

## L'INFILTRATION AU DEUXIÈME ÉTAGE

"Vous allez vous glisser à l'étage supérieur maintenant ? En continuant de rôder, je présume ?" demande Rachel.

"C'est ça," confirme Ryan. "Et avec une autre action de groupe, je pense, à moins que tu ne tiennes à ce que je tente ma chance sans aucun dé m'appartenant."

"Faisons les choses en groupe. Je serai le meneur cette fois-ci, puisque je n'ai subi aucun stress," annonce Dylan.

Tout le monde fait un jet risqué de l'action rôder, et le meilleur résultat un 4. Rachel rajoute deux coches sur le compteur de progression "Alerte" puisqu'ils sont désormais loin dans le manoir et doivent affronter de nouveaux esprits gardiens. Mais Dylan souhaite résister à cette conséquence. Il fait un jet de prouesse et obtient un 4. Frost subit 2 stress et la conséquence est évitée.

"Vous vous faufilez à l'étage supérieur dans l'obscurité — le manoir est dépourvu de tout éclairage, étrange n'est-ce pas ? — mais quoi qu'il en soit, vous trouvez la porte de la chambre et celle-ci n'est pas verrouillée. Vous entendez un bourdonnement sourd à l'intérieur de celle-ci, un peu comme un diapason émettant une note très grave. Que faites-vous ?"

## S'EMPARER DE L'ŒIL

"On jette un coup d'œil à l'intérieur," annonce Dylan.

"C'est un vrai spectacle, là-dedans," leur

dit Rachel.

"Vous voyez une petite chambre avec un lit à baldaquins, un bureau, une garde-robe, un coffre à vêtements, une table de toilette, le mobilier classique.

"Mais l'artefact flotte au milieu de la pièce : c'est une sculpture de bronze figurant deux ailes déployées à la verticale, qui sertissent une gemme à facettes grosse comme le poing. L'objet émet une faible lumière orangée, semblable aux braises d'un feu mourant. La gemme émet une pulsation, c'est d'elle qu'émane le bourdonnement que vous aviez entendu. Réunies autour de l'artefact, se trouvent les Sœurs Dimmer — quatre d'entre elles en tout cas — leurs visages dissimulés par des voiles, comme toujours, et portant de longues robes de dentelle noire. L'une d'elles touche l'artefact ; elle semble figée dans le temps, immobile, la main tendue.

"Les trois autres se tiennent aux pointes d'un triangle tracé autour de l'artefact. Elles sont clairement en train d'élaborer un sortilège, apparemment pour arracher leur sœur à ce que l'Œil doit lui faire subir. Elles sont tellement concentrées sur leur tâche qu'elles ne réagissent pas à votre présence, lorsque vous ouvrez la porte."

"Eh bien, voilà qui explique notre dé bonus mystère pendant le jet d'engagement. On dirait bien qu'elles sont occupées," commente Ryan.

"Peut-être qu'on devrait revenir quand elles ne sont pas indisposées," plaisante Dylan.

"Je ne voudrais pas m'imposer."

"J'ai une idée," s'exclame Ryan.

Allison et Dylan lui adressent le même regard. "Tu veux tirer dessus ?" demande Dylan.

"Oui," répond Ryan. "Mais c'est une bonne idée, vraiment ! Regardez : Je tire sur l'artefact pour éliminer le sort qui le fait bourdonner — en utilisant mes munitions électroplasmiques, naturellement — puis Revka redirige l'énergie de... cette chose... sur les Sœurs pour les assommer."

“Ce n'est pas si bête, en fait,” admet Allison.

Dylan secoue la tête. “Waouh ok, soyons fous je suppose. Je suppose que c'est à moi qu'il revient de m'emparer de l'artefact. Sans le toucher directement, bien évidemment puisque ‘Ne le laisse pas goûter à ta chair est un conseil parfaitement clair. Ah, je sais : je vais dire que Frost porte sa cape d'ombre de qualité sur elle. Puisqu'elle est en quelque sorte enchantée... Je vais m'en servir pour attraper l'artefact et l'emmailloter sans la toucher directement.”

“Très bien, suivons ce plan. D'ailleurs j'ai aussi une idée de fuite,” dit Ryan. “Mais d'abord, je vais faire mon tir en préparatifs pour Revka. Avec un effet augmenté ou une meilleure position ?”

“Je te suggère cet effet augmenté,” répond Rachel. “Dans tout autre situation, je crois que tu n'aurais aucun effet sur le sort qui entoure l'artefact.”

“Ok, donc j'augmente l'effet de l'action de Revka,” dit Ryan. “Quelle est ma position pour tirer sur l'artefact afin de briser le sort ?”

“Aussi désespérée qu'elle peut l'être,” annonce Rachel. “De plus, je vais compléter le compteur de progression ‘Alerte’ puisque vous faites un sacré boucan avec ton pistolet. Normalement ce serait zéro effet, mais grâce à tes munitions électroplasmiques, tu gagnes un effet limité.”

“Munitions électroplasmiques ! Claironne Ryan. “Ok, je fais mon tir avec traquer, de toute évidence... J'ai donc 2 dés.”

“Je te propose un Pacte avec le Diable,” dit Rachel. “Lorsque tu ouvres ta besace pour charger tes munitions électroplasmiques, quelque chose d'étrange se produit. Presque toute l'énergie s'échappe des douilles, comme aspirée par le manoir lui-même. Il ne t'en reste plus que quelques-unes ayant encore une charge — cela va suffire pour tirer une salve, puis tu seras à court de munitions. Tu devras ensuite refaire l'acquisition de cet atout

pour en retrouver l'usage.”

“Oh, c'est rude,” commente Ryan. “Mais ça me plaît ! Marché conclu. Maintenant j'ai 3 dés.”

“Je vais t'assister,” ajoute Allison. “Je commence par communier avec l'énergie qui infuse la pièce, afin d'affaiblir quelque peu le sort. Je subis un autre stress pour te faire gagner +1 dé.”

“Ok, donc quatre dés au total.” Ryan fait son jet et obtient un 6 ! “Boum ! Dans le mille.”

“Ha, ça a vraiment marché,” s'étonne Rachel. “L'artefact émet une pluie d'étincelles ardentes quand il est atteint par ton tir, et l'envoie valser au fond de la pièce — on peut voir au ralenti comment Revka communique avec son pouvoir, tandis que Frost se précipite pour l'attraper.”

Allison fait un autre jet désespéré de l'action communier, en se dépassant pour subir 2 stress afin d'obtenir +1 effet, et elle obtient un 5. Dylan fait lui un jet de rôder pour juger de l'exploit athlétique consistant à bondir pour saisir l'artefact, et obtient un 6.

“Ok, Revka y parvient, en renvoyant l'énergie ésotérique résiduelle tout droit sur les Sœurs Dimmer.

En temps normal tu aurais eu zéro effet, mais les préparatifs de Ryan vous ont permis de gagner un effet limité, puis lorsque tu t'es dépassé un effet normal. J'en conclus que vous les projetez littéralement contre les murs. Elles s'écrasent contre le lit, renversent la table de toilette, heurtent le mur du fond, etc. Toutefois, vous aussi subissez une conséquence. La situation est désespérée, donc elle vous vaut 3 niveaux de blessure : ‘Côtes cassées.’ Vous aussi êtes soufflés par l'explosion ésotérique et la douleur vous transperce quand vos côtes viennent se briser contre le bureau.”

“Aïe,” commence Allison. “J'ai déjà subi 5 stress. Je ne peux pas résister à ça.” Elle note les blessures sur son livret de personnage.

“Quant à Frost, elle attrape habilement l’artefact à l’aide de sa cape d’ombre, en prenant grand soin de ne pas le saisir directement. Oh, quelle chance que tu aies fait ce 6,” dit Rachel.

“Je sais bien !” rétorque Dylan. “Ce qui m’inquiète maintenant, c’est notre fuite. Quel est le plan, Ryan ?”

## LA FUITE

“Je souhaite faire un flashback montrant la nuit précédente,” annonce Ryan. “Cross a surveillé les canaux pour répertorier les passages réguliers des embarcations. En repérant les livraisons à heure fixe et les autres rendez-vous du même genre.”

“Ok,” dit Rachel. “Ce flashback te coûtera 2 stress, pour déterminer les timings de manière exacte. Pas besoin de faire de jet de surveiller.”

“D'accord donc, Cross sait précisément quand une barge va passer juste sous les fenêtres du manoir des Sœurs Dimmer, et il se fie au carillon d'un clocher tout proche pour minuter le coup à la perfection. Tandis que Frost s'empare de l'artefact, il se précipite vers elle pour les saisir par le bras, Revka et elle, avant de tous sauter par la fenêtre... pour se réceptionner sur le toit d'une barge de livraison qui passait pile à ce moment là sur le canal. Fin.”

“Waouh,” dit Allison. “J'adore l'idée. Je dois encore me dépasser pour être capable de bouger avec mes côtes cassées, donc ça me coûte 2 stress supplémentaires, mais ça en vaut la chandelle. Quelle sortie fracassante.”

## QUESTIONS À CONSIDÉRER

- ◆ Comment est-ce qu'un résultat différent sur le jet d'engagement influe sur le coup ? Sur un résultat de 1-3, Rachel a mentionné vouloir les confronter immédiatement à l'esprit gardien. Est-ce que cela justifie une introduction en position désespérée ? Quien est-il pour un résultat de 6 ou un critique ? Comment pourriez-vous gérer cela ?
- ◆ Lorsque Revka a Communiqué avec le fantôme de sa tante Thea, sur un résultat de 1-3 ou de 4/5, comment les choses auraient tourné si les PJ avaient résisté aux conséquences ? Estimez-vous que les conséquences étaient appropriées, compte tenu de la puissante magie domestique supposée régner dans le manoir des Sœurs Dimmer ? Comment augmenteriez-vous ou diminueriez-vous la sévérité des conséquences subies dans une situation similaire, mais face à un adversaire différent ?
- ◆ Allison a utilisé son masque spirite de qualité après avoir fait son jet, pour augmenter l'effet de son résultat. Autoriserez-vous vos joueurs à en faire de même, ou estimez-vous au contraire qu'ils doivent déclarer l'usage de leur équipement avant de faire leurs jets ?
- ◆ Le résultat critique sur le jet de Communiquer a largement facilité la tâche des joueurs, n'est-ce pas ? Sans lui, la bande aurait été cernée par des fantômes en colère dans la salle de musique, mais au lieu de cela ils ont directement découvert l'emplacement de l'artefact, ce qui a largement accéléré le déroulement du coup. Que pensez-vous de ce genre de coups rapidement expédiés ?
- ◆ Que pensez-vous de la manœuvre de Ryan consistant à “tout canarder avant de sauter par la fenêtre” à la fin du coup ? Est-ce ce genre de ton action-aventure que vous voulez mettre en avant durant vos sessions, ou préférez-vous une ambiance plus réaliste et sombre ? Estimez-vous que subir 2 stress est un coût acceptable pour ce flashback ? Aurait-il dû faire un jet de Survoyer pour évaluer l'exactitude des informations recueillies, ou était-il acceptable de s'en dispenser ?

# CHAPITRE 5

# TEMPS MORT

Une fois que la bande a accompli un coup (qu'elle l'ait réussi ou raté), les PJ prennent le temps de récupérer, de se réorganiser et de se préparer pour la prochaine opération. Cette phase du jeu s'appelle un **temps mort**.

Le temps mort remplit deux objectifs dans le jeu :

- ◆ premièrement, cela permet aux joueurs de faire une pause. Pendant la phase d'action du coup, les PJ sont toujours menacés, passant d'un obstacle à un autre dans un enchaînement intense. Le temps mort leur offre un répit pour qu'ils puissent reprendre leur souffle et se détendre un peu – se concentrer sur des éléments du jeu moins exigeants et plus calmes et explorer les aspects personnels de leurs personnages ;
- ◆ deuxièmement, le passage à une nouvelle phase du jeu signale que des mécaniques différentes sont nécessaires. Il existe des règles spéciales qui ne sont utilisées que pendant la phase de temps mort, de sorte qu'elles sont maintenues à l'écart des autres phases du jeu. Lorsque vous basculez en temps mort, vous utilisez une boîte à outils différente. Vous résolvez le temps mort selon ses propres règles. Vous revenez aux phases plus axées sur l'action par la suite.

Le temps mort est divisé en quatre parties, qui sont résolues dans cet ordre :

1. **RÉCOMPENSE.** La bande reçoit la récompense d'un coup mené avec succès.
2. **RAFFUT.** La bande éveille la suspicion et l'attention des forces de l'ordre et des puissances de la ville à la suite de leur dernier coup.
3. **IMBROGLIO.** La bande est confrontée aux problèmes des factions rivales, de la loi et de la ville hantée elle-même.
4. **ACTIVITÉS DE TEMPS MORT.** Les PJ s'adonnent à leurs vices pour réduire leur stress, travaillent sur des projets à long terme, se remettent de leurs blessures, etc.

Une fois que les activités du temps mort ont été résolues, la partie repasse en jeu libre et le groupe peut commencer à préparer son prochain coup.

# RÉCOMPENSE

Après leur coup, les PJ font le point sur les profits de cette opération. Un coup réussi génère à la fois de l'argent et du renom.

Par défaut, la bande gagne 2 points de **RENOM** par coup. Si la cible du coup possède un rang plus élevé que celui de la bande, celle-ci gagne +1 **RENOM par niveau d'écart**. Si la cible est d'un rang inférieur, elle perd -1 **RENOM par niveau d'écart** (au minimum zéro).

*Si la bande est de rang I et qu'ils réussissent un coup contre une cible de rang III, ils gagnent 4 renom (2 RENOM de base, +2 RENOM pour une cible située à deux niveaux d'écart).*

*Si la bande est de rang III et qu'ils montent un coup sur une cible de rang I, ils gagnent 0 renom (2 RENOM, -2 RENOM pour l'écart de niveau).*

Si l'opération est restée complètement silencieuse, de sorte que personne n'est au courant, la bande gagne 0 **RENOM**.

Les joueurs notent le renom de la bande dans la jauge de **RENOM** située sur la feuille de bande. La bande gagne de l'argent en fonction de la nature de l'opération et/ou du butin saisi :

- ◆ **2 ARGENT** : un coup mineur, plusieurs bourses pleines ;
- ◆ **4 ARGENT** : un coup modeste, un coffre rempli ;
- ◆ **6 ARGENT** : un coup standard, un butin décent ;
- ◆ **8 ARGENT** : un gros coup, un butin important ;
- ◆ **10 OU PLUS ARGENT** : un coup important, un butin impressionnant.

Les joueurs inscrivent l'argent sur la feuille de bande ou le répartissent entre les membres comme bon leur semble.

La plupart des quartiers abritent des parrains du crime qui s'attendent à ce que les petites équipes paient une dîme lorsqu'ils accomplissent un coup. Les joueurs demandent au MJ s'ils doivent payer un parrain ou une plus large organisation et, si tel est le cas, il faut **soustraire à l'ARGENT** gagné le **rang+1 de la bande**. *S'ils devaient payer un parrain mais qu'ils ne le font pas, le MJ créera un compteur de progression lié à sa patience. Le MJ cocherà un segment à chaque fois que les PJ ne le paient pas. Lorsque le compteur est rempli, les relations de la bande avec cette faction perdent un point.*

Le MJ peut mettre en scène et jouer une réunion avec un client ou un mécène qui paie la bande si cela semble intéressant à explorer. Si ce n'est pas le cas, autant l'ignorer et passer à la partie suivante du temps mort.

Le MJ ne devrait jamais se moquer des joueurs lorsqu'il s'agit de leur récompense. Il ne devrait jamais annoncer que le client a menti et qu'il n'y a aucune récompense, ou que la réunion pour le paiement est en fait un piège, ou quoi que ce soit d'autre. Ces types de rebondissements sont des clichés du genre policier mais les PJ ont déjà bien assez de problèmes à gérer dans *Blades in the Dark*. Quand on arrive au moment de se faire payer, il vaut mieux simplement leur donner ce qu'ils ont gagné.

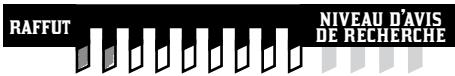
# RAFFUT

La ville de Doskvol est pleine de regards indiscrets et d'informateurs (vivants et fantomatiques). Tout ce que font les PJ peut être vu et il est impossible de ne pas laisser derrière soi quelques preuves. Afin de refléter cela, la bande accumule du raffut au fur et à mesure qu'elle commet des crimes. Après un coup ou un conflit avec un adversaire, la bande accumule du raffut en fonction de la nature de l'opération :

- ◆ **0 POINT DE RAFFUT** : opération calme et sans problème, peu de publicité ;
- ◆ **2 POINTS DE RAFFUT** : opération confinée, publicité standard ;
- ◆ **4 POINTS DE RAFFUT** : opération bruyante et chaotique, publicité importante ;
- ◆ **6 POINTS DE RAFFUT** : opération sans la moindre retenue, publicité accablante.

Ajoutez +1 raffut pour une cible bien en vue ou disposant d'importantes relations. Ajoutez +1 raffut si les événements ont eu lieu sur un territoire hostile. Ajoutez +1 raffut si la bande est en guerre avec une autre faction. Enfin, ajoutez **+2 RAFFUT** s'il y a eu des meurtres (que la bande les ait ou non commis – les morts ont tendance à attirer l'attention).

Les joueurs notent les points de **RAFFUT** sur la jauge de raffut sur la feuille de bande.



*Deux points de **RAFFUT** ont été cochés. Quand la jauge est pleine, videz-la, puis ajoutez un **NIVEAU D'AVIS DE RECHERCHE**.*



Lorsque la bande atteint 9 points de raffut, elle gagne un niveau d'avis de recherche et remet à zéro sa jauge de **RAFFUT**. Tout point de raffut excédentaire est rajouté. Ainsi, si le raffut était de 7 et que la bande gagne 4 points supplémentaires, la jauge passe, après avoir été réinitialisée, à 2 points de **RAFFUT**.

Plus le niveau d'avis de recherche est élevé, plus les mesures déployées par les forces de l'ordre lorsqu'elles interviennent contre vous deviennent conséquentes. Elles mobiliseront un contingent de plus grande échelle et qualité.

De plus, le niveau d'avis de recherche contribue à la sévérité des **imbroglios** auxquels votre bande est confrontée après un coup. Pour plus de détails, voir page 150.

## INCARCÉRATION

La seule manière de réduire le niveau d'avis de recherche de votre bande consiste à se faire incarcérer. Lorsque l'un des membres de la bande, l'un de ses amis ou contacts, voire un ennemi piégé dans un coup monté, est condamné et incarcéré pour des crimes en rapport avec la bande, son niveau d'**AVIS DE RECHERCHE** est réduit d'un point et son raffut est remis à zéro.

L'incarcération peut résulter d'une enquête et d'une arrestation par les forces de l'ordre, ou simplement car quelqu'un se rend et accepte de porter le chapeau pour les crimes de la bande.

La sévérité de la peine d'emprisonnement dépend du niveau d'**AVIS DE RECHERCHE** :

- ◆ **NIVEAU 4 D'AVIS DE RECHERCHE :**  
prison à vie ou exécution ;
- ◆ **NIVEAU 3 D'AVIS DE RECHERCHE :**  
emprisonnement pendant un an ou deux ;
- ◆ **NIVEAU 2 D'AVIS DE RECHERCHE :**  
emprisonnement pendant plusieurs mois ;
- ◆ **NIVEAU 1 D'AVIS DE RECHERCHE :**  
emprisonnement pendant un mois ou deux ;
- ◆ **NIVEAU 0 D'AVIS DE RECHERCHE :**  
emprisonnement pendant quelques semaines. Ou bien les agents filent une râclée au PJ pour qu'il retienne la leçon (le PJ subit une blessure de niveau 3 sans qu'un jet de résistance soit autorisé : les agents continuent à vous tabasser jusqu'à ce que vous soyiez blessé).

L'incarcération est brutale et déshumanisante. Entre les murs de la prison, la renommée de la bande constitue la seule véritable protection. Lorsqu'un PJ purge sa peine, il fait un **jet d'incarcération** en utilisant le rang de sa bande comme groupement de dés.

### JET D'INCARCÉRATION



1 dé par niveau de rang de la bande.

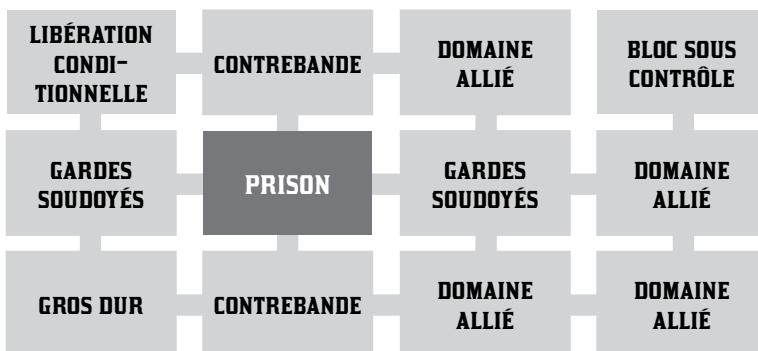
**CRITIQUE** : vous vous faites un nom en prison. La bande gagne +3 renom, 1 domaine carcéral et relations +1 avec une faction que vous avez aidée pendant que vous purgiez votre peine.

6 : vous purgez votre peine comme un chef. La bande gagne 1 domaine carcéral et relations +1 avec une faction que vous avez aidée pendant que vous purgiez votre peine.

4/5 : vous faites profil bas et faites votre temps sans incident.

1-3 : c'est un enfer. Vous souffrez d'un niveau de trauma suite à cette expérience.

## DOMAINES CARCÉRAUX



## DOMAINES CARCÉRAUX

### BLOC SOUS CONTRÔLE

Un bloc de cellules est sous le contrôle absolu de votre bande – gardes et tout le toutim. Vous ne prenez jamais de trauma lors d'une incarcération.

### CONTREBANDE

Vous disposez de canaux de contrebande en prison. Vous avez +2 charge pendant l'incarcération, (démarrant à 0 en tant que prisonnier). Si vous prenez ce **domaine** une seconde fois, vous avez 4 charge pendant que vous purgez votre peine.

De plus, vous pouvez utiliser votre charge pour transporter de l'argent à des fins de pots-de-vin ou pour **acquérir des ressources** pendant que vous êtes en prison. Vous pouvez changer votre **équipement** lorsque la bande a un **temps mort**.

### DOMAINE ALLIÉ

L'un de vos alliés en interne s'arrange pour que sa faction vous accorde un avantage. Vous revendiquez pour le compte de votre bande un **domaine** d'un type de bande différent. Vous ne pouvez pas prendre un **territoire** avec cette revendication.

### GARDES SOUDROYÉS

Vous payez plusieurs gardiens de prison. Vous obtenez +1 dé à votre jet de rang lorsqu'un membre de la bande est incarcéré.

### GROS DUR

Votre réputation de détenu coriaice renforce la réputation de la bande. Quand la bande augmente de rang, cela coûte 2 pièces d'argent de moins.

### LIBÉRATION CONDITIONNELLE

Diverses pressions politiques peuvent être exercées sur les magistrats et les gardiens qui supervisent les peines criminelles. Avec ce **domaine**, vous êtes toujours en mesure d'obtenir un séjour en prison raccourci, comme si votre niveau d'avis de recherche était inférieur d'un point.

Ainsi, si votre niveau d'avis de recherche était de 3 lorsque vous y êtes entré, vous ne passez que quelques mois derrière les barreaux (ce qui correspond au niveau 2) au lieu d'une année complète.

# IMBROGLIOS

La bande n'est pas réapparue la veille au soir. Une histoire complexe de faveurs, d'engagements, de dettes et de promesses l'a amenée là où elle se trouve aujourd'hui. Pour refléter cette situation, après chaque **coup**, les joueurs lancent les dés afin d'apprendre quel **imbroglio** leur tombe dessus. Un **imbroglio** peut prendre la forme d'un gang rival cherchant à jouer les gros bras (et à demander de l'argent), un enquêteur du Guet de la ville sur les traces de la bande (mais disposé à recevoir un pot-de-vin), ou encore l'attention d'un esprit vengeur.

Une fois que la **récompense** et le raffut ont été gérés, le MJ détermine un **imbroglio** pour la bande à l'aide des listes ci-dessous. Il suffit de suivre la colonne qui correspond au niveau de **RAFFUT** actuel de la bande, de lancer un nombre de dés correspondant au niveau d'avis de recherche de la bande, le résultat indiquant le type d'**imbroglio** susceptible de se manifester. *Si le niveau d'avis de recherche est égal à zéro, le MJ lance deux dés et garde le résultat le plus bas.*

<b>RAFFUT 0-3</b>		<b>RAFFUT 4/5</b>		<b>RAFFUT 6+</b>	
<b>1-3</b>	Problème de cohorte ou Suspects de convenance	<b>1-3</b>	Problème de cohorte ou Interpellation	<b>1-3</b>	Retourner sa veste ou Interrogatoire
<b>4/5</b>	Rivalités ou Mort sans repos	<b>4/5</b>	Représailles ou Mort sans repos	<b>4/5</b>	Attention démoniaque ou Démonstration de force
<b>6</b>	Coopération	<b>6</b>	Démonstration de force	<b>6</b>	Arrestation

Certains groupes aiment faire leurs jets d'**imbroglio** "à la vue de tous" pour que tout le monde sache ce qui est sur le point de leur tomber dessus. D'autres groupes préfèrent plutôt faire des jets cachés, afin de ménager l'effet de surprise. L'un comme l'autre sont acceptables.

Le MJ peut décider de faire apparaître immédiatement l'**imbroglio**, ou alors attendre un moment plus propice. Par exemple, si l'**imbroglio** obtenu est *Interrogatoire*, le MJ peut attendre qu'un PJ s'adonne à son vice, puis lui annoncer que les Manteaux Bleus l'embarquent quand il est défoncé.

Les **imbroglios** se manifestent dans leur intégralité avant que les PJ aient une chance de les éviter, ce qui signifie que le MJ décrit la situation après que l'**imbroglio** s'est manifesté. Les PJ réagissent à partir de ce point : ils ne peuvent pas l'empêcher ou calmer le jeu avant que l'**imbroglio** ne se produise. La finalité du système de jeu est de gérer de manière abstraite beaucoup de choses complexes se déroulant en arrière-plan des actions menées par les personnages afin de leur attirer des ennuis. Les **imbroglios** sont le prix à payer en contrepartie d'une vie de criminel : une bande de gredins astucieux saura apprendre à encasser quelques coups durs et choisir judicieusement quelles batailles mener.

Les **imbroglios** sont détaillés dans les pages suivantes. Chacun dispose d'une liste de dénouements potentiels permettant aux PJs de s'en affranchir. Si vous voulez que les **imbroglios** ne soient qu'un problème momentané pour la bande, suivez les méthodes suggérées afin de les résoudre et passez à la partie suivante du **temps mort**. En revanche, si vous souhaitez explorer l'**imbroglio** dans le détail, mettez en scène et jouez cet événement dans son intégralité, en suivant les actions et les conséquences jusqu'à leur aboutissement.

## ARRESTATION

Un Inspecteur présente un dossier à charge à un magistrat pour lancer des poursuites contre la bande des PJs. Il envoie un détachement de Manteaux Bleus pour vous arrêter (un gang au moins égal en **échelle** au niveau d'avis de recherche). Il est possible de le soudoyer en pièces d'**ARGENT** (pour une somme égale au niveau d'avis de recherche+3), de lui livrer quelqu'un (ce qui remet à zéro la jauge de **RAFFUT**) ou d'essayer d'échapper à la capture.

*MJ : « Une matraque frappe sur les volets de la fenêtre. "Bon, sortez de là sans faire d'esclandre et tout ira bien !" . Vous reconnaisez la voix du sergent Klellan. Quand vous jetez un coup d'œil dehors, vous voyez un détachement d'une vingtaine de Manteaux Bleus, tous prêts à se battre. Klellan marmonne discrètement, de sorte que vous seul pouvez entendre : "Ou peut-être que je me trompe d'adresse ?". Il s'éclaircit la gorge et semble attendre que quelques monnaies sonnantes et trébuchantes lui soient remises. »*

## ATTENTION DÉMONIAQUE

Un démon contacte la bande pour lui offrir un ténébreux marché. Il est possible d'accepter la proposition, de se faire oublier jusqu'à ce que le démon se lasse de vous chercher (la bande perd alors 3 points de **RENOM**) ou d'inventer toute autre manière de le rembarrer.

## COOPÉRATION

Une faction avec des relations à +3 sollicite une faveur. La bande peut accepter, mais elle perdra 1 renom par rang de la faction amie, ou refuser et perdre **1 point de relations** avec la faction concernée. Si la bande n'a aucune faction avec des relations à +3, elle évite les ennuis pour l'instant.

## DÉMONSTRATION DE FORCE

Une faction avec laquelle vous avez des relations négatives tente de fragiliser votre assise. Vous pouvez envisager de lui concéder un **domaine**, ou au contraire de lui déclarer la guerre (les relations passent à -3 avec cette faction) Si la bande n'a pas de domaine, elle perd **un niveau d'assise** à la place.

## INTERPELLATION

Les Manteaux Bleus interpellent l'un des contacts ou des PNJs membres de la bande afin de l'interroger au sujet des crimes commis par celle-ci. *Qui est, selon eux, le maillon faible ?* Il est envisageable de les soudoyer pour 2 pièces d'**ARGENT**, ou de faire un **jet de chance** pour voir à quel point ils obtiennent des révélations juteuses (résultat de 1-3 : **RAFFUT +2** ; résultat de 4/5 : **RAFFUT +1**). Pour évaluer la capacité d'un individu normal à rester silencieux, lancez 2 dés. S'il s'agit d'un criminel expérimenté ou endurci, donnez-lui plutôt 3 dés voire 4 dés. Au contraire, si c'est une chiffre-molle ou s'il est respectueux de la loi, donnez-lui 1 dé voire 0 dé.

## INTERROGATOIRE

Les officiers détiennent l'un des PJ pour l'interroger au sujet des crimes commis par la bande. Comment ont-ils réussi à vous capturer ? Soit le PJ les paie 3 pièces d'**ARGENT**, soit il se fait rosser (**blessure de niveau 2**) et il crache le morceau (**RAFFUT +3**). Il est possible de résister à chacune de ces conséquences séparément.

*Certains joueurs détestent quand leur personnage se fait capturer. Dites-leur que c'est tout à fait normal pour un gredin. Vous allez en prison et en sortez, vous vous faites interroger et harceler par les forces de l'ordre. Ce n'est pas la fin du monde ! Mais une fois assis dans*

*la salle d'interrogatoire, quel genre d'individu êtes-vous ? Est-ce que vous passez à table ? Est-ce que vous leur tenez tête ? Est-ce que vous passez un marché ?*

## MORT SANS REPOS

La bande est tourmentée par un fantôme – peut-être s'agit-il d'une ancienne victime ? Il est envisageable d'acquérir les services d'un occultiste pour tenter de le détruire ou de le bannir, ou à défaut de l'affronter directement.

*La bande peut embaucher un PNJ en utilisant l'activité de temps mort acquérir une ressource. Pour apprendre comment le PNJ s'en sortira face à l'esprit, le MJ lancera un jet de chance en utilisant sa qualité.*

## PROBLÈME DE COHORTE

L'une des **cohortes** (gang ou expert) de la bande cause des problèmes en raison d'un de ses défauts.

Vous pouvez décider de perdre la face (et de perdre autant de renom que le rang+1 de la bande), de faire un exemple en ciblant l'un des membres de la **cohorte**, ou encore d'affronter les représailles de la partie lésée.

## REPRÉSAILLES

Une faction ennemie s'en prend directement à la bande ou à ses intérêts (un **ami**, **contact** ou **fournisseur**).

Il est possible de payer (et perdre **1 RENOM** et **1 pièce d'ARGENT**) par rang de la faction ennemie afin de présenter ses excuses, de laisser faire, ou encore de choisir l'affrontement pour bien leur montrer qui est le patron.

## RETOURNER SA VESTE

Un des rivaux des PJ s'arrange pour que l'un des **contacts**, **mécènes** ou **clients** de la bande décide d'une nouvelle allégeance en raison du raffut qu'elle provoque. Il est désormais loyal envers une autre faction.

## RIVALITÉ

Une faction neutre essaie de jouer les gros bras. Elle menace directement la bande ou l'un de ses **amis**, **contacts** ou **fournisseurs**.

Il est possible de choisir de céder (et perdre **1 RENOM** ou **1 pièce d'ARGENT**) par rang de la faction rivale, ou de l'affronter et perdre **1 point de relations** avec elle.

## SUSPECTS DE CONVENANCE

Les forces de l'ordre s'emparent d'un individu qui évolue en périphérie de la bande. Un des joueurs propose un **ami** ou un **fournisseur** comme l'individu le plus susceptible d'être coffré.

Il est envisageable de payer **1 pièce d'ARGENT** aux Manteaux Bleus, ou de tenter un **jet de chance** afin de déterminer si le PNJ résiste à l'interrogatoire (résultat de **1-3 : RAFFUT+2** ; résultat de **4/5 : blessure de niveau 2**).

# ACTIVITÉS DE TEMPS MORT

Entre les coups, les personnages disposent d'un peu de temps libre, satisfaisant leurs besoins personnels et développant leurs projets annexes. Cet aspect du jeu est géré par les **activités de temps mort**. Pendant une phase de **temps mort**, chaque PJ dispose du temps nécessaire afin d'accomplir **deux activités de temps mort**. Quand les PJ sont en guerre, ils ne disposent que d'une seule activité chacun.

Il est envisageable de choisir la même activité plus d'une fois. En revanche, il n'est possible de sélectionner que des actions que le PJ est en mesure d'effectivement accomplir. Si une activité dépend d'une autre action, il faut d'abord résoudre cette action.

Un PJ peut consacrer du temps à plus de deux activités mais cela a un coût. **Chaque activité supplémentaire listée ci-dessus coûte 1**

**pièce d'ARGENT ou 1 RENOM.** Ceci reflète le temps écoulé et l'épuisement des ressources qui en découle pendant que le PJ est « hors du coup ». Lorsque la bande accomplit un nouveau coup, le compteur est remis à zéro et les PJ obtiennent à nouveau deux activités « gratuites ».

Les activités de la liste de temps mort sont limitées mais les actions « normales » ne le sont pas. Pendant les temps morts, les PJs peuvent toujours aller où bon leur semble, faire ce qu'ils ont à faire, recueillir des informations, s'entretenir avec des gens, lancer des jets d'action, etc. En d'autres termes, seules les activités de temps mort listées vous imposent des limites.

Pour toute activité de temps mort, le PJ gagne +1 dé à son jet si un **ami** ou un **contact** l'aide. Suite au jet, il est possible de dépenser de l'argent pour en améliorer le résultat. **Le niveau du résultat est augmenté d'un degré pour chaque pièce d'ARGENT dépensée.** Ainsi, un résultat 1-3 devient un 4/5, un résultat 4/5 devient un 6, et un 6 devient un critique.

Si un joueur ne parvient pas à décider de ses activités de temps mort, le MJ devrait lui proposer un projet à long terme, qui le mènera certainement sur une piste divertissante. C'est au MJ de bien connaître ce qui intéresse le joueur et ce qu'il apprécie.

*MJ : « Tu te souviens de cette vision étrange que tu as éprouvée sur l'autel des dieux oubliés ? Tu ne voudrais pas creuser cette histoire ? Cool ! Alors commence un projet à long terme... de six segments appelés... «les échos des Dieux Étranges». Que fais-tu afin de travailler là-dessus ? »*

## ACQUÉRIR UNE RESSOURCE

Cette activité permet d'acquérir l'utilisation temporaire d'une **ressource** :

- ◆ un équipement spécial ou un ensemble d'objets communs (assez pour un gang d'une échelle correspondant au rang de la bande) ;
- ◆ une cohorte (un expert ou un gang) ;
- ◆ un véhicule ;
- ◆ un service, tels qu'un transport par un contrebandier ou un chauffeur, l'utilisation temporaire d'un entrepôt, un avocat réputé, etc.

Une « utilisation temporaire » constitue une période d'utilisation significative, comparé à ce qui semblerait logique pour la ressource, et le plus souvent pour la durée d'un coup. Une ressource peut également être acquise « au cas où ». Par exemple, les PJ peuvent engager un gang pour garder leur repaire : le gang sera là pour la première bataille sérieuse ou jusqu'à ce qu'une semaine s'écoule sans qu'il se passe quoi que ce soit et qu'ils finissent par se lasser.

Afin d'acquérir la ressource, le PJ lance le rang de la bande. Le résultat indique la **qualité** de la ressource ainsi obtenue, en utilisant comme base le rang de la bande. Ainsi, pour un résultat de 1-3, la qualité est égale à rang-1 ; pour un résultat de 4/5, la qualité est égale au rang de la bande ; pour un résultat de 6, la qualité est égale à rang+1 ; et, enfin, pour un critique, la

**ACQUÉRIR  
UNE RESSOURCE.**

**PROJET  
À LONG TERME.**

**RÉCUPÉRER.**

**RÉDUIRE LE RAFFUT.**

**S'ENTRAÎNER.**

**S'ADONNER  
À SES VICES.**

qualité est égale à rang+2. Il est possible de dépenser de l'argent pour améliorer le résultat de ce jet au-delà d'un critique, en dépensant 2 pièces d'argent par niveau de rang supplémentaire.

Le MJ peut fixer un niveau de **qualité minimum** qui doit être atteint afin d'acquérir une ressource particulière. Par exemple, si un PJ veut entrer en possession d'un ensemble d'uniformes et de masques de Gardiens Spirites, il doit acquérir une ressource de rang IV. Un résultat inférieur n'est tout simplement pas suffisant.

Si un PJ souhaite de nouveau acquérir la même ressource, il obtient +1 dé à son jet de dé. S'il fait la même acquisition après chaque utilisation, celle-ci se transforme en location permanente.

Les produits alchimiques, les poisons, les bombes et autres gadgets dangereux sont sévèrement réglementés. Lorsqu'un PJ acquiert l'une de ces ressources (plutôt que de les fabriquer lui-même), il fait gagner +2 raffut à la bande. (Pour en savoir plus sur l'**Artisanat**, voir page 224).

Si les PJ veulent acquérir une ressource de manière permanente, ils peuvent soit l'acquérir en tant qu'amélioration de la bande (en suivant les règles de progression, voir page 48), soit travailler sur un **projet à long terme** pour établir une acquisition permanente.

*Zamira l'Haruspice est une duelliste dans le style Irupien, qui aimerait ajouter à ses possessions permanentes une épée de qualité. Son joueur démarre un projet à long terme : « Récupérer mon épée ancestrale de la boutique du prêteur sur gages ». Le MJ annonce qu'il s'agit d'un compteur à 8 segments. Elle peut travailler dessus en côtoyant ou en influençant le propriétaire de la boutique ou peut-être en lançant son niveau de vie, chaque jet représentant un petit paiement destiné au remboursement de la dette.*

## PROJET À LONG TERME

Lorsqu'un PJ travaille sur un projet à long terme (que cela soit un tout nouveau projet ou un projet existant), le joueur décrit ce que son personnage fait pour faire avancer le compteur du projet et lance l'une de ses actions. En fonction du résultat, un certain nombre de segments va être coché : sur un résultat de 1-3, un segment est coché ; sur un résultat de 4/5, deux segments ; sur un résultat de 6, trois segments ; et enfin sur un critique, cinq segments.

Un projet à long terme peut recouvrir une grande variété d'activités, comme faire des recherches sur un rituel ésotérique, percer un mystère, gagner la confiance de quelqu'un, courtiser un nouvel ami ou contact, changer le vice de son personnage, etc.

En fonction de l'objectif du projet, le MJ annoncera le nombre de compteurs qu'il convient de créer, ainsi que la méthode permettant de les compléter.

*Lors de votre dernier coup, Oskarr a désintégré le corps de Silver avec de l'électroplasme, ce qui a également détruit son esprit. Mais soudain, son fantôme vient à le hanter ! Comment diable est-ce possible ? Cette question dépasse le cadre d'un simple jet de recueillir des informations, donc Oskarr débute un projet à long terme pour enquêter sur ce mystère. Le MJ annonce qu'il s'agit d'un compteur à 8 segments. Oskarr consacre sa première activité de temps mort à consulter la librairie ésotérique située dans son repaire, à la recherche d'indices. Le joueur fait le jet d'action étudier d'Oskarr et il obtient un 4 : le MJ coche deux segments sur le compteur de progression.*

Pour travailler sur un projet, il faudra peut-être tout d'abord identifier les moyens de le faire avancer, ce qui peut être un projet en soi. Par exemple, un PJ peut vouloir se lier d'amitié avec un membre du conseil municipal. Il doit donc d'abord travailler sur un projet l'amenant à fréquenter les cercles de pouvoir concernés, afin d'avoir l'occasion de se rapprocher d'un des membres du conseil. Une fois que cela a été accompli, il peut commencer un nouveau projet afin d'initier une relation amicale.

## RÉCUPÉRER

Lorsqu'un PJ récupère, il cherche à se faire soigner, afin de guérir au plus vite d'une blessure. Il peut rendre visite à un médecin qui va suturer ses blessures et apaiser son esprit grâce aux merveilles de la science ou à une sorcière spécialisée dans les charmes de guérison et l'alchimie.

S'il n'a pas de contact ou de coéquipier parmi les PJ en mesure de fournir un tel traitement, il peut utiliser l'activité d'**acquisition de ressource** pour avoir accès à un guérisseur qui peut en retour offrir ses services à l'ensemble de la bande.

La récupération est similaire à un projet à long terme. Le guérisseur lance bricoler s'il est un PJ doté de la capacité spéciale Médecin ou sa **qualité** s'il est un PNJ. Ensuite, le joueur coche un certain nombre de segments sur le **compteur de guérison** de son personnage : sur un résultat de 1-3, il coche un segment ; sur un résultat de 4/5, deux segments ; sur un résultat de 6, trois segments ; et enfin sur un critique, cinq segments.

Lorsque le compteur est rempli, chaque blessure notée sur sa feuille de personnage est réduite d'un niveau. Le compteur est alors remis à zéro. Si le nombre de segments à cocher dépasse le nombre de segments restants, dans ce cas, les segments supplémentaires sont cochés après que le compteur a été réinitialisé.



*Cross a deux blessures : une de niveau 3 « Jambe droite brisée » et une de niveau 1 « Rossé ». Pendant son temps mort, il se fait soigner par Quellyn, une sorcière amie de l'Haruspice de la bande. Quellyn est une guérisseuse compétente, donc le MJ annonce qu'elle a une qualité de 2. Le joueur lance 2 dés pour récupérer et obtient un 6 : il coche donc trois segments sur son compteur de guérison. Il décide de dépenser 1 pièce d'argent pour améliorer son résultat et le changer en un critique afin d'obtenir cinq segments. Quatre segments suffisent pour remplir le compteur : toutes les blessures de Cross sont réduites d'un niveau. Puis, son joueur efface le compteur et en coche un segment. La blessure de niveau 3 « Jambe droite brisée » est réduite au niveau 2. Sa blessure de niveau 1 « Rossé » est réduite à zéro et est effacée. Crén se retrouve sur sa feuille avec une blessure de niveau 2 « Jambe fracturée ».*

Il est possible de se guérir soi-même si le PJ possède la capacité spéciale Médecin, mais il gagne alors 2 points de stress. Il est également possible de choisir de simplement serrer les dents et de guérir sans le moindre traitement : dans ce cas, le PJ gagne 1 point de stress et lance zéro dé. C'est le personnage soigné qui effectue l'action de récupération. Guérir quelqu'un d'autre ne coûte aucune activité de temps mort pour le guérisseur.

Dès lors qu'un PJ subit une nouvelle blessure, il efface tous les segments cochés de son compteur de guérison.

## RÉDUIRE LE RAFFUT

Le joueur explique ce que son personnage fait pour réduire le niveau de raffut de la bande et fait un jet en utilisant une action. Peut-être qu'il côtoie une amie chez les Manteaux Bleus, pour qu'elle fasse en sorte que les rapports de surveillance qui incriminaient la bande disparaissent. Ou peut-être qu'il commande les habitants du coin de ne pas moucharder en leur filant la frousse.

En fonction du résultat du jet, le raffut de la bande est réduit d'un certain nombre de segments : sur un résultat de 1-3, le raffut est réduit d'un point ; sur un résultat de 4/5, il est réduit de 2 points ; sur un résultat de 6, il est réduit de trois points ; et enfin sur un critique, il est réduit de cinq points.

## S'ENTRAÎNER

Lorsque le PJ passe du temps à s'entraîner, il **coche 1 px** de sa jauge d'expérience pour une **caractéristique** ou pour un avancement de **livret**. Si la bande dispose d'une amélioration portant sur l'entraînement concerné, le PJ gagne **+1 px**, soit 2 px au total (voir **Améliorations de bande**, page 95). Il n'est possible de s'entraîner en ciblant une jauge d'expérience donnée qu'une seule fois par temps mort.

## S'ADONNER À SES VICES

Lorsque le PJ rend visite à son **fournisseur**, il réduit son **stress**. La section suivante fournit plus de détails à ce sujet.

# VICES

## SOULAGEMENT DU STRESS

Les PJ forment une bande à part : ils défient le pouvoir en place et osent s'en prendre aux puissants. Ils se dépassent bien au-delà des limites acceptables par les gens ordinaires. Mais ils en payent le prix : leur existence est anormalement stressante. Et inévitablement, chacun va s'adonner à un vice afin de décompresser et supporter cette vie.

Le **vice** d'un personnage constitue son obsession. De l'assouvissement de ce plaisir découle le soulagement de son **stress** et la capacité de relever une fois de plus les défis d'une vie pleine d'audace.

## ASSOUVIR SON VICE

Lorsqu'un PJ s'adonne à son **vice**, il élimine une partie du **stress** présent dans sa jauge de stress. Le joueur explique comment son personnage assouvit son vice, notamment à quel fournisseur il fait appel (voir page 299). Assouvir son **vice** prend du temps, de sorte que cela ne peut s'accomplir que lors d'un **temps mort**.

Il est également envisageable que le joueur choisisse que son personnage « sombre dans le vice » durant une session de jeu entière, ce qui lui permettra de s'adonner à ce plaisir hors champ et laissera le joueur libre d'incarner un autre personnage. Un nouveau membre ou un **ami** ou **contact** de la bande peut être créé comme second personnage à cette occasion, permettant ainsi d'étoffer l'univers des PJs.

Le joueur lance les dés pour déterminer le nombre de points de **stress** éliminés. Un **jet de vice** est similaire à un jet de résistance inversé : au lieu de générer des points de stress, le jet va les éliminer. L'étendue de ce soulagement dépend de la plus faible valeur de caractéristique (perspicacité, prouesse ou détermination) du personnage. C'est son pire défaut qui est le plus sensible à l'emprise du vice.

Le joueur lance un **jet de caractéristique** en utilisant la valeur de la plus faible caractéristique de son personnage. En cas d'égalité, il utilise l'une de ses valeurs au choix. Il efface alors un **nombre de points de stress égal au résultat du dé le plus élevé**.

## SOMBRER DANS L'EXCÈS

Si le jet de vice devrait effacer plus de points que le nombre présent dans la jauge de stress, le PJ sombre dans l'excès. Un vice n'est pas un comportement maîtrisé, c'est une mise en danger – un risque qui peut pousser le personnage à agir contre son propre intérêt.

Quand le PJ sombre dans l'excès, il prend une mauvaise décision sous l'emprise de son vice, que ce soit durant la transaction ou lors de la pratique du vice lui-même. Afin d'incorporer l'effet de cette mauvaise décision dans le jeu, le joueur choisit l'un des excès de la liste ci-après :

- ◆ **S'ATTRIRER DES ENNUIS.** Sélectionnez ou lancez un jet d'**imbroglio** supplémentaire ;
- ◆ **SE VANTER DE SES EXPLOITS.** La bande gagne **+2 RAFFUT** ;
- ◆ **SE PERDRE.** Le personnage disparaît pendant quelques semaines. Jouez un personnage différent jusqu'à ce que celui-ci revienne de sa cuite. Quand le personnage revient, il est également guéri de toute blessure qu'il avait ;
- ◆ **SE FAIRE SEVRER.** Votre fournisseur actuel coupe les ponts avec vous. Il vous faut trouver une nouvelle source d'approvisionnement pour assouvir votre vice.

## JET DE VICE

- ❖ Lancez autant de dés que la valeur de votre **caractéristique** la plus faible.

Perdez autant de points de stress que le résultat de dé le plus élevé. Si vous en éliminez plus que le nombre de points de **stress** que vous aviez cochés, vous **sombrez dans l'excès**. *Si vous ne vous adonnez pas ou ne pouvez pas vous adonner à votre vice pendant un temps mort, vous gagnez un nombre de points de stress égal à votre niveau de trauma.*

## IGNORER SON VICE

Si un PJ ne cède pas ou ne peut pas céder à son vice pendant une phase de temps mort, il gagne un nombre de points de stress égal à son niveau de trauma. S'il n'a aucun trauma, il est libre d'ignorer son vice. Celui-ci n'a pas (encore) d'emprise sur le PJ.

## INTERPRÉTATION ET EXPÉRIENCE

En plus de l'origine et des antécédents du personnage, son vice vous révèle quel genre de personne il est réellement. Cette obsession influe sur ses motivations, ses objectifs et son comportement. Lorsque le joueur réfléchit à ce que son personnage pourrait faire ou dire, il peut toujours prendre en compte son vice pour le guider. De plus, en jouant sur la nature du vice de son personnage, il est possible de gagner de l'expérience en fin de session.

## JOUER DES ACTIVITÉS DE TEMPS MORT

Oskarr cherche à découvrir comment le fantôme de Silver a survécu à la désintégration par électroplasme. Il planche donc sur un **projet à long terme** appelé “Découvrir les Secrets du Fantôme de Silver” — il s’agit d’un compteur à 8 segments. Le résultat de son jet de communier est un 6! Oskarr coche donc trois segments sur ce compteur de progression.

Morlan cherche à **réduire** le raffut de la bande. Il réunit quelques uns des gros bras dans votre gang pour partir en maraude, afin de rudoyer les commerçants, briser des vitres et terroriser tous les habitants du quartier afin de les soumettre à votre autorité. Il obtient un critique sur son jet de démolir ! Le raffut de la bande retombe à cinq niveaux quand les citoyens décident d’oublier tout ce qu’ils ont vu récemment.

Canter doit mettre la main sur des munitions très spéciales afin de chasser le démon Setarra. Il fait l'**acquisition de cette ressource** auprès des Sœurs Dimmer (qui sont actuellement en bons termes avec la bande) : ces munitions sont fabriquées à partir de vif-argent et de cendres des terres mortes, consacrées par le dieu oublié du Soleil Invincible, l’ennemi ancestral de tous les démons. Le résultat du jet de rang est de 4 : uniquement de qualité ordinaire, ce qui est insuffisant pour cet objet rare. Adam (le joueur de Canter) dépense donc 2 pièces d’argent pour éléver son résultat jusqu’à obtenir un critique : qualité exceptionnelle. Canter obtient donc en fin de compte des munitions assez puissantes pour blesser grièvement une créature infernale.

## TEMPS MORT DES PNJ ET DES FACTIONS

Les PNJ et les factions agissent également lorsque les PJs ont un **temps mort**. Le MJ avance leurs compteurs de projet et choisit une ou deux activités de **temps mort** pour chaque faction qui l’intéresse en ce moment. Il est conseillé de choisir n’importe quelle activité qui ait du sens pour cette faction. Par exemple :

- ◆ séparer d’un **domaine** ou affermir son **assise**, rendre un ennemi vulnérable ou réduire l’assise d’un ennemi vulnérable ;
- ◆ **recueillir des informations** sur les PJ (un jet des PJ peut s’y opposer) ou sur un autre sujet ;
- ◆ atteindre un **objectif à court terme** en mesure d’être atteint ;
- ◆ **acquérir une nouvelle ressource** ;
- ◆ **demander une faveur** à une autre faction ;
- ◆ **menacer ou faire pression** politiquement pour forcer la main de quelqu’un.

Le MJ devrait choisir des activités de temps mort et avancer des compteurs pour les factions qui l’intéressent à un instant donné sans se soucier du reste. Par la suite, lorsqu’il tournera son attention vers une faction qu’il avait ignorée pendant un certain temps, il pourra lui consacrer plusieurs phases de temps mort et faire avancer ses compteurs et ainsi rattraper le temps perdu.

En cas de doute sur l’étendue de la progression d’un compteur, le MJ peut lancer un jet de chance en utilisant le rang de la faction comme trait de base, modifié en fonction de l’opposition ou des circonstances. Il coche alors un segment pour un résultat de 1-3, deux segments pour un résultat de 4/5, trois segments pour un résultat de 6, ou cinq segments pour un **critique**.

Lorsque les factions accomplissent une action connue dans le milieu criminel, le MJ devrait le révéler aux PJ par l’intermédiaire d’un de leurs **amis**, **contacts** ou **fournisseurs**. Ces rumeurs et ces bribes de ragots peuvent mener à de futurs **coups** et opportunités.

# RÉSUMÉ DES ACTIVITÉS DE TEMPS MORT

Ajoutez +1 dé à votre jet si un *ami* ou un *contact* vous aide durant votre activité de temps mort.

## ACQUÉRIR UNE RESSOURCE

Lancez le **rang** de la bande. Le résultat indique la **qualité** de la ressource :

- ◆ Critique : rang+2 ;
- ◆ 6 : rang+1 ;
- ◆ 4/5 : rang ;
- ◆ 1-3 : rang-1.

*Certains articles nécessitent un niveau de qualité minimum pour être acquis. Afin d'augmenter le résultat au-delà de critique, vous pouvez dépenser 2 pièces d'argent par point de rang supplémentaire.*

## PROJET À LONG TERME

Il est possible de travailler sur un projet à long terme, si vous en avez les moyens.

Cochez les segments du compteur en fonction de votre résultat :

- ◆ Critique : 5 segments ;
- ◆ 6 : 3 segments ;
- ◆ 4/5 : 2 segments ;
- ◆ 1-3 : 1 segment.

## RÉCUPÉRER

Vous devez **soigner** vos blessures pour cocher votre **compteur de guérison** (de la même manière qu'un projet à long terme). Quand vous remplissez votre compteur, chaque blessure est réduite d'un niveau.

## RÉDUIRE LE RAFFUT

Expliquez comment vous réduisez le raffut de la bande et lancez l'action. Réduisez le raffut en fonction du niveau de résultat :

- ◆ Critique : effacez 5 points de **RAFFUT** ;
- ◆ 6 : effacez 3 points de **RAFFUT** ;
- ◆ 4/5 : effacez 2 points de **RAFFUT** ;
- ◆ 1-3 : effacez 1 point de **RAFFUT**.

## S'ENTRAÎNER

**Gagnez 1 point d'expérience** (dans une caractéristique ou dans votre livret de personnage). Ajoutez +1 px si vous avez l'amélioration de bande appropriée. *Vous ne pouvez vous entraîner dans une jauge d'expérience donnée qu'une seule fois par temps mort.*

## VICE

Rendez visite à votre fournisseur pour soulager votre stress. Lancez un nombre de dés égal à votre caractéristique la plus faible. Vous éliminez un nombre de points de stress égal à votre résultat de dé le plus élevé. Si vous éliminez plus de points de stress que vous en aviez, vous sombrez dans l'excès (voir ci-dessous). Si vous ne vous adonnez pas ou ne pouvez pas vous adonner à votre vice pendant un temps mort, vous prenez un nombre de points de stress égal à votre niveau de trauma.

Sombrer dans l'excès : vous avez pris une mauvaise décision à cause de votre vice, que ce soit en cherchant à l'assouvir ou en étant sous son influence. Qu'avez-vous fait ?

- ◆ **S'ATTIRER DES ENNUIS.** *Peut-être qu'un ennemi vous a traqué jusqu'à votre fournisseur de vices et que vous avez baissé votre garde.* Sélectionnez ou lancez un jet d'**imbroglio** supplémentaire ;
- ◆ **SE VANTER DE SES EXPLOITS.** *Vous vous vantez peut-être de vos exploits.* La bande gagne +2 **RAFFUT** ;
- ◆ **SE PERDRE.** Jouez un personnage différent jusqu'à ce que celui-ci revienne de sa cuite.
- ◆ **SE FAIRE SEVRER.** Votre fournisseur actuel coupe les ponts avec vous. Il vous faut trouver une nouvelle source d'approvisionnement pour assouvir votre vice.

Vous pensez que je viens traîner ici pour regarder rentrer les chasseurs de léviathans, pas vrai ? Pour les voir venir s'aligner le long des docks, la coque encore remuante de leur dernière prise, résonnant de ses clapotis, tenant bon contre tout ce sang qui s'efforce de revenir à la mer ? Ha, mais non, je préférerais encore voir une mouette régurgiter dans les becs affamés de sa progéniture.

Non, en vérité si je viens ici c'est parce que je sais quelque chose que tous ces équipages ignorent, et que vous ignorez vous aussi. Nul autre que moi ne le sait. La mort est comme une chanson pour les léviathans. Ils la fredonnent, sont à son écoute. Si vous savez vous y prendre, elle vous permet de les appeler, de les charmer. Voir les inviter à émerger, si votre chant se montre assez attrayant.

C'est comme ça que mon peuple avait l'habitude de procéder. En pratiquant des sacrifices humains, c'est la pure vérité. On les abattait par douzaines. Leur sang coulait dans des rivières jusqu'à rejoindre les flots d'un noir d'encre, formant des volutes semblables à des œuvres d'art démoniaques, répandant leurs effluves dans la houle. Ensuite, vous n'avez qu'à prononcer les bons mots, entonner la bonne chanson, utiliser le bon couteau. Quand on sait s'y prendre, tous les cris, les supplications et les larmes se changent en une irrésistible attraction, en un pouvoir. Vous pouvez ainsi éveiller la curiosité de ce qui se cache sous plusieurs tonnes d'eau, pour l'attirer à vous. Son désir l'amène vers la souffrance et la mort, tout comme le vôtre vers les hanches de cette serveuse. Ils veulent y pénétrer, éprouver sa chaleur — là est leur lubricité.

Et ainsi le démon avide venait s'échouer sur le rivage, suffoquant dans le ressac, jusqu'à l'échauffer en brouillard. C'est à ce moment précis que mon peuple lançait l'assaut. Armés de scies à tronçonner, de hachettes et de lames affûtées telles que vous n'en avez jamais vus. Nous attaquions ces démons là où leur souffle fendait le ciel, en taillant dans leur chair aussi dure que du bois, protégée par une épaisse armure brillante. Nous utilisions des harnais de halage pour écarteler leurs membres, et les sectionner aux articulations.

Je m'en souviens comme si c'était hier. Ce sang est une chose vivante qui vous éclabousse furieusement, en grouillant sur votre peau, se glissant partout, glacial et hurlant. Votre cœur s'en trouve changé. Vos poumons se congestionnent. Mais vous ne faiblissez pas pour autant, ce sang vous confère bien trop d'énergie pour tenir en place, comme si votre esprit était rempli d'un brouillard de non-vie et de rage. Vous tranchez tout ce qui dépasse du léviathan, des tentacules, des membres vestigiaux, des nageoires, toutes aussi courtaudes que couturées de cicatrices.

Chacun y trouvait son compte. Certains prélevaient le cuir, d'autres les os, la viande ou encore les tendons runiques. Tout cela était utile à celui qui savait composer sa propre musique dans les ténèbres et venir l'imprimer au Reflet du Miroir, là où le léviathan vient fendre sa surface. Vous savez, je n'ai jamais eu l'occasion de voir un léviathan de près. Je n'ai jamais eu à vivre cela. Mon arrière-grand-père était une crapule, un sorcier récolteur de sacrifices. Ce qu'il a vécu l'a maudit jusqu'au sang et à la moelle des os, affectant son passé comme son avenir, en pervertissant tout ce qui lui était lié. Du fait des supplices qu'il a fait endurer et de ceux qu'il a endurés en retour, je peux contempler ce qui est par-delà le Miroir.

Mon troisième œil me révèle le chant de cette satanée ville maudite. Je sais pertinemment qu'un jour viendra où l'un des léviathans qu'ils chassent les suivra jusqu'ici. C'est alors qu'aura lieu un échouage tel que cette ville n'en a jamais vécu, que ces navires seront envoyés par le fond, que leurs soutes éventrées libéreront une marée sanglante qui viendra tout engloutir.

Ce jour marquera la fin de ma lignée, de ma famille dont le nom est connu depuis quatre siècles. Mais aujourd'hui ? Ces navires ? Non, le jour n'est pas encore arrivé.

Peut-être la prochaine fois.

# CHAPITRE 6

# COMMENT JOUER

## LA FICTION PRIME

*La fiction prime* est un terme de jargon qui décrit une façon d'aborder le jeu de rôle, qui peut parfois être opposée à d'autres types de jeux auxquels vous pourriez être habitué.

Par exemple, lorsque vient votre tour dans un jeu de plateau classique, vous choisissez l'une des actions que vous autorisent les règles du jeu, puis vous suivez la mécanique de résolution du système de jeu pour découvrir ce qui se produit ensuite. Vous pourriez dire, "je vais dépenser deux jetons pierre pour construire un second fort sur ma tuile de départ." On pourrait qualifier ce genre de jeu comme "orienté règles." Dans la mesure où ce que vous faites pendant votre tour revient à choisir quelle règle appliquer, pour ensuite résoudre cette mécanique de jeu. Vos choix sont limités par les règles du jeu. Vous pourriez choisir d'apporter une justification fictive à votre choix, comme, "Les braves citoyens de Baronia ont entendu votre appel aux armes et ils ont bâti un fort robuste !" mais la fiction reste secondaire ; ce n'est qu'un embellissement. En d'autres termes, la fiction vient toujours à la suite des règles, pour décrire ce qui se produit.

Mais dans un jeu de rôle, les choses sont différentes. Quand votre tour vient, vous décrivez ce que votre personnage tente d'accomplir dans le cadre du récit en cours. Vous ne choisissez jamais une règle en premier, vous dites d'abord quelque chose concernant la fiction. Dans un jeu de rôle, vos choix ne sont pas contraints par les règles, ils le sont par la situation établie par la fiction. En d'autres termes, les mécanismes du jeu sont toujours introduits une fois que l'action tentée dans la fiction a déterminé quelle règle est utilisée.

Par exemple, dans *Blades in the Dark*, il y a plusieurs règles qui peuvent être utilisées lorsqu'un personnage tente de crocheter la serrure d'un coffre-fort. Il est donc illogique de faire passer les règles en premier. "je crochète la serrure" n'est pas un choix mécanique envisageable dans ce jeu. Pour déterminer quelle règle vous devez utiliser, vous devez tout d'abord bien établir la fiction.

Si votre personnage entreprend de crocheter un coffre qu'il a ramené dans son repaire, en disposant de tout le temps nécessaire, alors vous devriez suivre les règles de **temps mort** — plus particulièrement "Travailler sur un projet à long terme." Vous pourriez très bien vous en sortir en réussissant à l'ouvrir rapidement, mais cela pourrait aussi s'avérer plus difficile, en vous demandant plusieurs tentatives sur une longue période.

Si votre personnage se trouve dans un immeuble en feu, et qu'il tente désespérément d'ouvrir un coffre tandis que des poutres enflammées pleuvent autour de lui, alors les mécanismes de l'action interviennent. Vous pourriez très bien éviter de subir des dégâts causés par le feu et les débris tout en crocheting la serrure, mais vous pourriez aussi être forcé d'abandonner votre travail afin d'éviter d'être enseveli et brûlé.

Si votre personnage n'est pas un perceur de coffres, vous pouvez tout aussi bien payer quelqu'un d'autre pour qu'il se charge de cette besogne à votre place. Auquel cas, vous devrez suivre les règles pour acquérir une ressource — un maître serrurier dans le cas présent. Vous pourriez aussi négocier un bon prix et obtenir les services d'un spécialiste, ou au contraire accepter de payer le prix fort afin de vous assurer la qualité escomptée.

Et ainsi de suite. Il existe un nombre d'approches infini que vous pouvez adopter, compte tenu des circonstances dans la fiction.

Le concept central consiste en ce que vous devez toujours commencer par choisir ce que votre personnage accomplit dans la fiction, puis le groupe choisit le mécanisme de jeu qui convient le mieux à la situation pour résoudre ce qui se produit. Une fois que vous avez établi votre mode d'action dans la fiction, le choix d'un mécanisme de règles parmi ceux à votre disposition devient plus facile. Tandis que si vous tentez de faire l'inverse — en sélectionnant une règle de jeu pour ensuite "l'adapter" à la fiction — vous découvrirez que le jeu peut devenir confus et perturbant. Quand quelque chose vous semble étrange, ou qu'une situation se résout de curieuse manière, essayez de vous recentrer sur le récit. Que se passe-t-il vraiment ? Que tentez-vous d'accomplir ? Quelle est la règle de jeu la plus appropriée ? Ne tentez jamais d'imposer un mécanisme de jeu particulier dans la fiction. Commencez toujours par la fiction (ah, vous voyez ? "la fiction prime") puis utilisez les règles du jeu pour la servir.

Considérez plutôt les mécanismes de jeu comme une caisse à outils. Inutile de dire, "Je mets un coup de marteau" jusqu'à ce que vous sachiez ce que vous construisez. De plus, rien n'indique que vous soyez obligé d'avoir un marteau et des clous quand vous assemblez deux morceaux de bois. Vous utilisez les outils qui sont adaptés à votre tâche. La même chose vaut pour les règles d'un jeu de rôle. Commencez par établir la fiction, puis sélectionnez un outil dans votre caisse qui est adapté à la situation que vous devez résoudre. Le choix de vos outils sera souvent pragmatique, mais il sera aussi parfois plus stylistique. Après tout, il n'y a pas une seule façon de choisir un outil. C'est à vous de les utiliser comme vous l'entendez ; en développant un style d'usage et une liste de précédents au cours du jeu.

Les règles du jeu vous donneront à la fois une liste d'outils et un mode d'emploi, ce qui revient à compiler les bonnes pratiques que mes joueurs-testeurs et moi avons mis au point. Ces bonnes pratiques sont une première étape vers une expérience de jeu réussie — mais en vérité elles ne sont que des recommandations. Il revient à votre groupe et à vous-même de les mettre en œuvre et vous apprivoier les meilleurs usages que l'on peut faire de ces outils.

C'est l'un des aspects les plus divertissants des jeux de rôle. Puisqu'il n'existe pas une unique manière d'utiliser ces outils, la pratique du jeu est constamment créative — au niveau du récit de la fiction, bien entendu, mais aussi en ce qui concerne l'application des règles du jeu. Ce livre détaille les différents outils à votre disposition et vous expose certains bons usages, mais en définitive, l'expérience de jeu de *Blades in the Dark* ne peut être que celle que votre groupe va créer collectivement.

## DÉCLENCHEZ LE JET D'ACTION

Le jeu est une conversation entre les joueurs autour de la table. Vous discutez, décrivez vos actions, parlez au nom de votre personnage, vous plaisez, dessinez des cartes, spéculez sur ce qui pourrait se passer ensuite, tout cela et bien plus. Mais ce ne sont que des bavardages, n'est-ce pas ? Quelque chose d'autre doit se produire pour qu'une conversation se transforme en jeu de rôle. Le moment où la discussion introduit les règles du jeu. À quoi cela ressemble-t-il ?

Ce changement dans la conversation relève de la responsabilité du MJ (qui devrait toujours être à l'affût du bon moment), mais tous les joueurs peuvent l'invoquer. Mais comment s'y prendre ? Vous invoquez un jet d'action lorsque l'une des situations ci-dessous survient :

- ◆ **Un personnage joueur tente une action difficile** qui peut s'avérer dangereuse ou pénible.
- ◆ **Un personnage joueur dirige ou donne des ordres à un PNJ ou un groupe de PNJs**, qui fait face à une situation difficile ou périlleuse.
- ◆ **Quelqu'un s'empare des dés et il a visiblement hâte de faire un jet.**

Mais alors, que devez-vous dire ensuite ? Personnellement, je préfère commencer par demander au joueur comment il compte accomplir son action. Quel est le **score d'action** qu'il souhaite utiliser ? Puis, je lui suggère la **position** dans laquelle le personnage se trouve et son **niveau d'effet** probable.

*Joueur : "Donc il possède l'amulette ? D'accord, je vais le forcer à me la donner."*

*MJ : "Très bien. Comment comptes-tu t'y prendre ?"*

*Joueur : "Je le regarde droit dans les yeux et je lui commande de me la remettre."*

*MJ : "Cool. Cela me semble assez risqué. Il est loin d'être une mauviette et ses sbires l'accompagnent. Tu vas probablement avoir un effet limité puisque vous êtes en sous-effectif, à moins que tu n'aies une menace particulièrement puissante à proférer."*

Puis les autres joueurs donnent leur avis et suggèrent une autre position ou un autre niveau d'effet, mais le joueur concerné peut revenir sur sa déclaration ou tenter quelque chose de plus ou moins aventureux, à moins que tous ne soient d'accord et que l'on passe directement à l'application des règles.

La chose la plus importante à garder à l'esprit c'est que le groupe œuvre de concert pour définir un objectif, une position et des conséquences pour chaque jet. Ne prenez pas la mauvaise habitude de simplement "invoquer un jet" pour faire tout et n'importe quoi, mais sans vraiment engager le groupe dans le processus consistant à déterminer la position et l'effet de manière plausible. Si un PJ veut soudainement tuer un ennemi, eh bien, c'est une sacrée manœuvre, pas vrai ? Se trouve-t-il dans une position contrôlée pour y parvenir ? Est-ce risqué ? Est-ce désespéré ? **Que risque le groupe ?** Prenez un moment pour replacer tout cela dans le contexte de la fiction.

Si l'ennemi tente immédiatement de tuer son agresseur, alors le jet est probablement désespéré. Le combat est à armes égales, jusqu'à la mort. Sur un résultat de 4/5, le personnage y parvient, mais avec des conséquences. Il inflige une blessure mortelle à sa cible, mais (dans cet exemple) il en subit une en retour.

Pour certains joueurs, subir une blessure mortelle ne ressemble pas à un "succès." Toutefois, dans *Blades in the Dark*, un jet d'action résout simultanément l'action d'un PJ et l'action de l'ennemi. Puisque l'ennemi tente lui aussi d'accomplir quelque chose, un "succès mitigé" signifie qu'il parvient à accomplir quelque chose. Le jet d'action englobe donc tout leur échange (voire tout leur combat) — toutes les attaques et les blessures à la fois, dans les deux camps.

Dans *Blades in the Dark*, les PJ ne peuvent pas vraiment faire quoi que ce soit sans danger.

Tout ce qui entoure les personnages leur fait courir un risque de blessures, de conséquences, de raffut, de factions en colère, etc. Mais ils peuvent quand même agir ! Tous ces résultats de 4/5 leur permettent d'accomplir des tâches, tout en se faisant tabasser, découper et poursuivre par leurs ennemis. Doskvol vous mâchonne avant de vous recracher. Si bien que les personnages qui débutent la partie ne seront pas forcément les mêmes que ceux qui à la fin feront encore partie de votre bande.

Si vous souhaitez adopter des conséquences moins immédiates pour ces résultats de 4/5, vous pouvez toujours utiliser un compteur de progression. Sur un résultat de 4/5, au lieu d'établir que les PJ sont immédiatement détectés quand ils tentent de se glisser dans un bâtiment, vous pouvez créer un compteur "d'Alerte" pour les gardes et en cocher quelques segments. Cela reste une conséquence sévère, mais elle ne met pas un terme à toute la situation dans son ensemble.

*Blades in the Dark* aborde le thème de la lutte et de ses conséquences, vous n'accomplissez pratiquement jamais rien sans en payer le prix — tout du moins selon les résultats de vos jets. C'est pourquoi les PJ disposent de ressources supplémentaires pour limiter les conséquences subies : les joueurs devront donc faire des choix difficiles concernant les situations auxquelles ils décident de résister (en dépensant leur précieux stress) et celles qui valent que l'on encaisse des dégâts pour protéger un coéquipier, que l'on utilise son armure ou que l'on accepte un Pacte avec le Diable, etc.

La coopération peut également limiter les dégâts, en transformant un jet désespéré en un jet risqué, en augmentant un effet et/ou en augmentant votre groupement de dés. La plupart des groupes ont besoin d'une période d'adaptation avant de vraiment bien utiliser la coopération, ce qui est entièrement voulu.

Vous pouvez distinguer les différentes **positions** des jets d'action en évaluant les risques encourus par les PJ. Décrivez le PNJ ennemi en action, sur le point de faire subir quelque chose aux PJ. C'est ce qu'ils risquent lorsqu'ils passent à l'action, et cela définit leur position.

*"Tu te précipites pour l'égorgier, mais il lève son sabre en préparant une parade experte, pour dévier ta lame et t'embrocher. Donc position désespérée et effet important, d'accord ?"*

Toutes les variables d'ajustement du jeu — la position, l'effet, les conséquences, les pouvoirs surnaturels — sont là pour permettre au groupe de vivre leurs propres expériences. En tant que MJ, vous devez tenter d'éviter les décisions unilatérales. Demandez l'avis du reste du groupe. La situation est-elle désespérée ? Quel est le risque réel ici ? Estimez-vous avoir défini entièrement l'effet, ou reste-t-il encore des choses à réaliser ? Une grande partie du jeu dans *Blades in the Dark* consiste à établir ce qui fonctionne pour votre groupe.

## POURQUOI PROCÉDER AINSI ?

Pourquoi en passer forcément par les règles du jeu ? Pourquoi ne pas simplement trouver la solution en discutant ? La principale raison est que lorsque vous restez simplement sur une discussion, vous avez des chances d'arriver à un consensus. C'est habituellement une chose souhaitable. Cela vous aide à souder le groupe, à rester sur le même plan, à définir les enjeux, ce genre de choses. Mais quand il s'agit de récits d'action et d'aventure comme on en trouve dans *Blades in the Dark*, le consensus devient gênant quand les personnages sont en danger. Il vous faut alimenter la surprise, les embûches ou augmenter les risques, pour être amenés à trouver des rebondissements ou des complications. Les joueurs doivent lever les bras au ciel d'excitation, comme s'ils se trouvaient sur de véritables montagnes russes.

Quand l'un des mécanismes de règles se déclenche, le groupe devient l'espace d'un instant l'auteur du récit, tandis qu'il établit la position, les menaces et les détails de l'action. Puis, le mode auteur se désactive et les joueurs deviennent le public qui assiste à la scène. Que va-t-il se produire ensuite ? Ils retiennent tous leur souffle, en se cramponnant à leurs sièges, pour laisser parler les dés.



## COMMENT CHOISIR UNE ACTION

Quand un jet d'action est nécessaire, le personnage concerné est habituellement déjà en mouvement, tentant d'accomplir quelque chose dans la fiction. Ce qu'il tente sera presque toujours déterminé par le score d'action sur lequel le jet est basé. Toutefois, le joueur est libre de modifier le mode d'action de son personnage pour faire appel à un score d'action différent, pour autant que son personnage effectue cette nouvelle action dans la fiction.

*Par exemple, Nox cherche à s'introduire discrètement dans la salle secrète du Cercle de Flammes. Le MJ lui demande comment elle s'y prend et la joueuse décrit comment son personnage escalade la façade de la tour pour se glisser par l'une des fenêtres. Escalader est une action de rôder; c'est donc sur ce score qu'elle va baser son jet.*

*La joueuse de Nox pourrait changer davis et dire, "Hum... Je ne suis pas très douée en rôder. Je voudrais plutôt escalader la tour en utilisant manœuvrer. Un peu comme si je manœuvrais vers mon but, n'est-ce pas?" Non. Nox peut certainement tenter de manœuvrer jusqu'à la fenêtre — en usant de tromperie ou en se montrant subtile — mais Nox ne peut pas simplement "utiliser manœuvrer" pour escalader la tour. L'action d'escalader consiste à... eh bien, escalader. Les déplacements athlétiques de ce type sont basés sur l'action rôder. Si Nox souhaite plutôt manœuvrer, c'est possible, mais cela signifie qu'elle n'escalade pas la tour.*

Quelques fois, plusieurs actions pourront raisonnablement convenir à une même situation. C'est parfaitement acceptable. Le joueur peut choisir l'action qu'il souhaite effectuer, et le MJ détermine la position du jet en conséquence.

*Arlyn est suspendu à une corde qui plonge dans les ténèbres, à proximité des quartiers de Mylera Klev, la meneuse des Écharpes Rouges. Tandis que Mylera pénètre dans la pièce, le joueur d'Arlyn annonce vouloir abattre Mylera en lui tirant dans le dos. Quelle action devrait-elle tenter ? Rôder recouvre les "embuscades avec violence au corps à corps" tandis que traquer recouvre "tirer sur une cible à distance"— les deux semblent appropriés, dans le cas présent. Le MJ précise donc que le jet de traquer sera contrôlé (il s'agit d'un poste de tir idéal, après tout) alors que l'attaque basée sur rôder sera risquée : pour "tendre une embuscade avec violence au corps à corps," Arlyn devra d'abord se balancer pour atteindre la fenêtre, puis tenter de poignarder sa cible, ce qui l'exposera à plus de danger.*

## L'UTILITÉ DES DANGERS ET DU STRESS

Certains MJ se sentent frustrés lorsqu'ils estiment que les PNJ ennemis ou les menaces "ne font rien." Ils infligent des blessures aux PJ, mais ensuite les PJ y résistent en les réduisant ou en les éliminant. C'est entièrement voulu ! Les PJ débutent le jeu en tant qu'opprimés. Le système de stress leur donne une capacité spéciale leur permettant de survivre là où ce serait normalement impossible, ce qui leur laisse un espoir d'atteindre leurs objectifs à long terme.

L'utilité qu'il peut y avoir à menacer la santé des personnage ne consiste pas toujours à infliger des dégâts, mais plutôt à les décrire. Les menaces deviennent manifestes dans l'esprit de chacun autour de la table, même si elles finissent par être évitées.

*"Le fantôme est aux prises avec ton âme."*

*"Tu entends tes os se fracturer quand tu heurtes les pavés."*

*"Tu peux voir dans ses yeux qu'elle ne te fera plus jamais confiance."*

Les pires résultats possibles sont prononcés à voix haute. Ils planent ainsi au-dessus de la table comme un funeste présage. Ils vous permettent d'éffrayer les joueurs, qui doivent ensuite faire leur jet de résistance, vous regarder dans les yeux et dire, "Non. Ce n'est pas si grave. Je vais plutôt accumuler du stress à la place." C'est un moyen de se sentir puissant.

Le gredin regarde la mort droit dans les orbites et lui rit au nez. C'est dans sa nature.

Votre travail consiste à décrire les résultats nocifs avec emphase, non pas à les infliger systématiquement. La finalité des règles de conséquences et de stress consiste à ajouter des détails intéressants dans la fiction du jeu, concernant les blessures et les ennuis. Au lieu de simplement dire, "Tu subis 3 dégâts," vous décrivez comment la dague de l'ennemi trouve une faille dans ton armure et trace un sillon sanglant entre tes côtes. La blessure devient ainsi une menace claire dans l'imagination de tous. Une fois les enjeux définis, le joueur se soucie mieux d'y résister, "Bon sang ! Non, je vais devoir résister à ça." Mais le seul moyen pour lui d'évaluer s'il convient d'accumuler du stress c'est de lui décrire les dégâts potentiels. Chaque cycle de menace et de stress vous demande d'intégrer cet élément dans la fiction. Car après tout, c'est pour cela que vous êtes réunis autour de la table.

## NIVEAUX DE MENACE DES PNJ

La sévérité des **conséquences** que vous décrivez (et la **position** du jet d'action) détermine le niveau de menace de l'opposition. Si la bande est confrontée à un PNJ que vous avez décrit comme étant un gros bras lambda, alors les conséquences tourneront autour de choses comme plaquer un PJ au sol, le frapper au visage, voire lui fêler une côte avec sa matraque s'il arrive à prendre l'avantage.

Mais s'ils font face à un PNJ que vous avez décrit comme étant un maître-assassin, alors les conséquences pourraient être une attaque éclair qui enfonce une dague en plein dans le cœur d'un PJ.

Puisque les PNJs ne possèdent ni caractéristique, ni score d'action, c'est via la **sévérité des conséquences, position et effet** des actions des PJs que leurs capacités se manifestent dans le jeu.

De plus, un PNJ dangereux peut prendre l'initiative. **Si le PNJ est compétent**, annoncez aux joueurs ce qu'il est sur le point d'accomplir, puis demandez-leur ce qu'ils comptent faire à ce sujet.

*"Elle parvient à te coincer en haut des escaliers et elle se jette sur toi pour te passer des menottes. Que fais-tu ?"*

La prochaine action du PJ — et le jet d'action qui en résulte — vous indiquera à quel point la manœuvre du PNJ est un succès. Souvenez-vous, un jet d'action a généralement cette double finalité, résoudre simultanément l'action d'un PJ et d'un PNJ.

**Si le PNJ est un maître**, annoncez aux joueurs qu'il a déjà réussi son action, puis demandez-leur s'ils veulent y **résister**.

*"Elle est bien trop rapide pour te laisser réagir. Avant que tu ne comprennes ce qui t'arrive, les menottes sont à tes poignets. A moins que... tu souhaites y résister ?"*

C'est le genre de chose qui évoluera avec votre expérience du jeu. Discutez-en régulièrement avec le groupe. Vos joueurs souhaitent-ils faire face à des défis mortels, aux enjeux élevés ? Alors vos PJ et vos PNJ devraient courir le risque constant de blessures mortelles, et leurs jets de résistance ne devraient permettre de réduire que les conséquences. Cherchez-vous un type de jeu plus cinématique et aventureux ? Alors décrivez les dangers avec des conséquences amoindries. Les personnages sont "laissés pour mort." Les explosions vous font paraître encore plus cool lorsque vous plongez à couvert.

Vous n'avez pas à opter définitivement pour une approche ou une autre. Soyez flexible et laissez les choses évoluer en fonction de ce que le groupe apprécie le plus.

## IL Y A TOUJOURS DES CONSÉQUENCES

Dans *Blades in the Dark*, chaque fois que vous faites un jet la situation change. Il n'existe pas de résultat où "rien ne se produit." Comment est-ce que cela fonctionne ?

Le résultat "échec" sur les jets d'action (1-3) n'est pas simplement un "raté." Les actions des personnages ont des résultats tangibles. Quelque chose se produit qui modifie la situation. Sur un échec **contrôlé**, le personnage détecte une faille dans son approche, ce qui lui permet d'abandonner ou de tenter sa chance dans une situation risquée. Sur un échec **risqué**, le personnage subit une conséquence qui présente un certain type d'ennuis. Les choses empirent. Sur un échec **désespéré**, la menace domine et engendre une situation catastrophique.

## ÉCHOUER GRACIEUSEMENT

Le système de *Blades in the Dark* est conçu pour vous permettre d'échouer avec grâce. Si vous n'utilisez que les règles de base et que vous oubliez les petits détails ou les exceptions dans les règles, le jeu fonctionnera quand même. Vous serez capable de mener la partie sans accroc. Mais votre expérience de jeu sera bien meilleure si vous utilisez tous les détails, mais vous ne risquez pas de voir tout s'effondrer si vous oubliez quelques règles.

Si vous cherchez à vous familiariser avec les mécaniques du jeu, **commencez simplement par des jets d'action risqués et des effets normaux** (ne vous souciez pas des facteurs pour l'instant).

Lorsque quelque chose de négatif affecte un PJ et que le joueur souhaite y résister, expliquez les jets de résistance. Une fois que le groupe commence à vous poser des questions sur le travail d'équipe et comment s'aider les uns les autres, présentez-leur les manœuvres de coopération. Puis lorsqu'ils sont confrontés à une adversité de rang élevé ou une foule d'adversaires censés être très dangereux, introduisez les facteurs d'effets. Ne vous sentez pas obligé de tout expliquer en une seule fois.

Le même conseil vaut pour la fiction. Ne partez pas du principe que vous devez tout décrire à la perfection du premier coup. Si vous dites quelque chose pour réaliser ensuite que vous aviez tort, alors corrigez votre erreur sans plus vous en soucier.

*"Je t'ai dis tout à l'heure que Trayga avait été aperçu sur les docks, mais je me suis trompé.  
Je voulais dire Arlo."*

*"Oh ! Ça change tout. Ok, bien reçu."*

Si vous hésitez sur la marche à suivre, tentez de rester simple. Optez pour ce qui vous paraît le plus évident. Introduisez de nouvelles règles lorsque vous le sentez. Pardonnez les erreurs que chacun peut commettre. Soyez magnanime.

## ÉTABLIR DES PRÉCÉDENTS

Ce qui est vrai pour les PJ l'est aussi pour les PNJ et inversement. Si vous établissez que le PJ Haruspice est le seul capable de parler au fantôme qu'il a invoqué (en raison du "langage d'invocation" qui les lie), alors cette règle s'applique également à tous les fantômes invoqués par les PNJ. Si vous établissez qu'un PNJ compétent est capable de tuer une victime inattentive sur le coup, alors les PJ peuvent eux aussi tenter d'en faire de même.

Chaque fois que vous faites appel à votre jugement ou que vous établissez de nouveaux détails dans la fiction, ce que vous annoncez devient disponible en tant que nouveaux outils pour tous les joueurs. Les précédents n'ont pas à être permanent — vous pouvez très bien les faire évoluer au cours du jeu. Mais lorsque vous le faites, c'est une arme à double tranchant ; pour les PJ comme pour les PNJ.

## L'ABSTRACTION OPPOSÉE AUX DÉTAILS

*Blades in the Dark* repose habituellement sur les détails spécifiques établis dans la fiction. Par exemple, il peut être important de comprendre exactement comment une bouteille spirite est assemblée — parce qu'un personnage décide soudain d'en fracasser une par surprise sur un ennemi qui les tient en joue. C'est un petit détail, mais la description de la bouteille contribue directement à comprendre dans quelle **position** faire le jet d'action, les facteurs qui s'appliquent à son **effet**, ainsi que les **conséquences** en jeu. Définir ces petits détails du monde permet au système de jeu de mieux fonctionner.

Mais en d'autres situations, l'abstraction est préférable. Par exemple, les joueurs se demandent comment le Cercle de Flammes s'est débrouillé, pendant la récente épidémie de Froide Somnolence. S'ils ont été affaiblis par cette peste, sont-ils vulnérables ? Le MJ pourrait créer ou tenter de mémoriser tous les détails concernant le Cercle de Flammes susceptibles d'affecter leur situation au cours de l'épidémie, mais il peut également avoir recours à l'abstraction, en utilisant le **rang** de cette faction pour faire rapidement un jet de chance et voir comment ils s'en sont tirés. Si aucun détail spécifique n'a été établi au cours du jeu indiquant l'éventuelle résistance du Cercle à une peste ésotérique, alors vous pouvez utiliser l'abstraction du rang ennemi.

Avoir recours à l'abstraction quand des détails ont déjà été établi peut vous causer des problèmes. Par exemple, les joueurs peuvent déjà savoir que le Cercle est l'une des factions qui a participé à l'élaboration de la peste, si bien qu'ils ont pris des précautions particulières pour s'en prémunir (y compris déplacer leurs ressources les plus importantes et leur commandement hors de la zone affectée). Dans pareil cas, il serait étrange de simplement utiliser l'abstraction du rang de la faction sur un jet de chance. Les joueurs connaissent déjà les détails, donc la méthode fourre-tout du rang n'est pas très utile. L'évidence dicte que le Cercle s'en est très bien tiré, donc le MJ l'annonce simplement. Mais peut-être que le risque est encore présent, auquel cas le MJ lancera 6 dés de "préparatifs contre la peste" plutôt que le rang de la faction.

Le même principe s'applique à la qualité des objets, des ressources et des mesures défensives. Puisque la Ruche est de rang III, cela signifie-t-il que chaque serrure de chaque porte dans tous les territoires de la Ruche est une "serrure de rang III" ? Bien évidemment que non. Le rang de la Ruche est une indication abstraite de la qualité du matériel qu'ils sont censés posséder, la plupart du temps. Donc la serrure d'un petit débarras sera probablement de mauvaise qualité, tandis que la salle contenant leurs documents secrets est probablement de qualité, voire exceptionnelle (dépassant le rang III). Mais lorsque vous considérez la qualité globale de la Ruche, celle-ci est de "rang III." L'abstraction du rang peut être utilisée pour toute une variété de choses. Mais lorsque des détails spécifiques entrent en jeu, ce sont eux qui vous permettent d'établir la vérité. Ils n'ont donc pas à se conformer en toutes situations et en tous points à l'abstraction.

Les éléments abstraits du jeu — le rang, l'argent, le magot, la qualité et les jets d'engagement — sont laissés volontairement vagues afin de permettre aux joueurs de **se concentrer sur ce qui est véritablement important : les choix, les actions et les conséquences affectant les personnages joueurs**. Les jets d'action sont la substantifique moelle du jeu. Donc ne vous sentez pas limité par les abstractions lorsque vous pouvez vous reposer sur des détails spécifiques.

## LES ACTIONS EN JEU

Sur les pages suivantes, les douze différentes actions sont détaillées et accompagnées d'exemples de manœuvres et de conséquences.

## BRICOLER

Lorsque vous **BRICOLEZ**, vous traficotez des appareils et des mécanismes. Vous pourriez créer un tout nouveau gadget ou modifier un objet existant. Vous pourriez crocheter une serrure ou percer un coffre. Vous pourriez neutraliser une alarme ou un piège. Vous pourriez tirer parti des appareils mécaniques et électroplasmatiques que l'on trouve dans toute la ville. Vous pourriez tenter d'appliquer votre expertise technique pour piloter un véhicule (mais Manœuvrer pourrait être plus adapté).

### QUESTIONS DU MJ

- ◆ Que veux-tu bricoler ?
- ◆ Qu'espères-tu accomplir ?

Lorsque vous bricolez, vous démontez des mécanismes, vous les réassembliez, vous les modifiez en les soudant, en les tordant ou en les transformant. L'action bricoler recouvre un éventail assez large d'activités, liées aux mécanismes et à l'ingénierie, mais aussi à la chimie et aux sciences naturelles. Un bricoleur adroit sait comment les choses fonctionnent — toutes sortes de choses.

Bricoler est le plus souvent utilisé pour des projets à long terme menés pendant les temps morts. C'est d'ailleurs l'une des actions de temps mort les plus versatiles, (avec Étudier). Si vous êtes prêt à acquérir les bons composants et à y consacrer le temps nécessaire, des choses merveilleuses peuvent être bricolées.

Mais bricoler peut aussi être utile sur le moment. Doskvol est truffée d'étranges composants technologiques de toutes sortes, depuis les portes, serrures et ascenseurs à étincelles, jusqu'aux conduits, câbles et ampoules électroplasmatiques. Vous pouvez bricoler en improvisant avec des pièces disponibles pour créer un piège ou désactiver une mesure de sécurité. Bricoler de cette façon peut être une très bonne action de préparation afin par la suite de démolir quelque chose. Vous pouvez bricoler un mécanisme afin de le briser, ce qui est similaire à lui appliquer l'action démolir. Habituellement, briser un appareil en bricolant demande plus de temps et de précision, mais en contrepartie, le résultat sera moins apparent que si vous le démolissez directement. Vous pourriez donc bricoler le mécanisme d'une porte afin qu'il se gripe

après la troisième utilisation. Tandis que si vous le démolissez, il sera simplement réduit en morceaux.

### EXEMPLES

#### CONTRÔLÉ

*D'accord, je dois juste positionner les barres de réception correctement, afin que nous puissions traverser la barrière d'éclairs sans une égratignure.*

**1-3 Abandon ou Risque :** Lorsque le contact se fait avec la barrière, les barres de réception se mettent à produire une pluie d'étincelles et leurs extrémités sont chauffées à blanc. Peut-être que l'alignement n'est pas le bon ? Souhaites-tu reculer pour tenter une autre approche, ou tenter de corriger l'alignement avant qu'elles ne fondent ?

#### RISQUÉ

*Pas d'inquiétude ! Je vais juste réaligner les barres avec le champ d'éclairs avant qu'elles ne fondent.*

**4/5 Complication + Position Désespérée :** L'une des barre fond, se tord puis se désintègre en une pluie d'électroplasme. Les autres tiennent assez longtemps pour vous laisser traverser la barrière, mais elles vont bientôt subir le même sort. N'oubliez pas qu'elles constituent votre seule voie de salut.

#### DÉSÉSPÉRÉ

*Je peux les réparer ! J'attrape une bobine de câble dans mon sac d'outils et je l'utilise pour relier les barres à la terre, qui va disperser le trop-plein d'énergie.*

**4/5 Blessure Grave :** Tu y parviens, mais... une terrible décharge d'énergie électroplasmique traverse l'appareil, venant t'électrocuter pour projeter ton corps dans les airs. Tu subis une blessure de niveau 3, "Électrocute."

**1-3 Sérieuse Complication + Opportunité Perdue :** Tu tentes de relier les câbles, mais un trop-plein d'énergie converge simultanément. Les choses dégénèrent — les barres, tes câbles et tout le contenu de ton sac d'outils se désintègrent dans un flash aveuglant d'éclairs et de vapeur étincelante.

## DÉMOLIR

Lorsque vous démolissez, vous déchainez une force brutale. Vous pourriez fracasser une porte ou même un mur à l'aide d'une masse, voire utiliser des explosifs pour obtenir un résultat semblable. Vous pourriez déclencher le chaos ou vous livrer à un sabotage afin de créer une distraction ou vous laisser le temps de surmonter un obstacle. Vous pourriez enfin tenter de dominer un ennemi par la force brute au combat (mais Combattre pourrait être mieux adapté).

### QUESTIONS DU MJ

- ◆ Que démolis-tu ? Quelle force utilises-tu ?
- ◆ Qu'espères-tu accomplir ?

Lorsque vous démolissez quelque chose, vous détruisez sa fonction afin qu'il ne puisse pas être facilement réparé et vous semez le chaos d'une façon ou d'une autre — en produisant du vacarme, en projetant des débris, en provoquant des incendies, des inondations, etc. Démolir est l'action parfaite pour créer des diversions et provoquer la panique, puisqu'elle vous permet de détruire ce qui vous entoure.

L'échelle est souvent un facteur d'effet très important pour l'action démolir. Par exemple, si vous cherchez à démolir un bateau à vapeur, vous aurez besoin d'outils ou d'une équipe possédant une échelle suffisante pour produire un effet sur ce navire. Vous pourriez recruter un gang d'ouvriers pour monter à bord et percer des trous sous la ligne de flottaison, par exemple. Mais vous pourriez aussi exploiter une faiblesse afin d'accroître votre échelle. Par exemple, un navire en bois est vulnérable aux flammes, donc quelques grenades incendiaires auront le même effet que dix personnes armées d'outils de démolition.

Les actions démolir et bricoler se recoupent lorsqu'il s'agit priver un objet de ses fonctions. En général, démolir est plus rapide et plus complet. Quand vous fracassez quelque chose, il n'en reste que des miettes. L'action Bricoler est plus précise et vous permet d'obtenir des résultats très spécifiques (comme une horloge qui sonne au mauvais moment) mais il vous faudra disposer e plus de temps et l'objet sera généralement plus facile à réparer. Par ailleurs, démolir s'applique à pratiquement tout : les portes, les sols, n'importe quoi. Tandis que bricoler est limité aux appareils, aux produits

chimiques et aux autres choses du même genre.

### EXEMPLES

#### CONTRÔLÉ

*Je positionne les bombes, j'enclenche leur minuterie, puis je me déplace jusqu'à être à bonne distance et... boum.*

**4/5 Position Risquée :** Sur le chemin de la sortie, deux des acolytes du culte s'arrêtent pour discuter, pile devant la porte par laquelle tu avais prévu de sortir. La minuterie sécoule, tic-tac. Que fais-tu ?

**1-3 Abandon ou Risque :** Tandis que tu commence à installer les premières charges, tu hésites sur leur positionnement exact pour être certain de raser complètement le bâtiment. Tu sais que l'un des cultistes pourrait descendre ici pour récupérer des provisions à n'importe quel moment... donc est-ce que tu prends le risque de croiser l'un d'entre eux afin de placer les bombes correctement, ou abandonner et chercher un autre moyen de détruire les lieux ?

#### RISQUÉ

*Je dépasse Fox et je sors mon pied-de-biche. "Permettez que je fasse la sérénade à cette serrure, mon ami." Je le glisse dans l'embrasure et j'arrache la porte de ses gonds.*

**4/5 Complication :** Eh bien, oui... tu peux dégondrer la porte — mais ce n'est pas aussi silencieux que de crocheter la serrure ! Quelque-part à l'étage, une chaise racle le plancher, suivie de bruits de pas. Tu peux cocher deux segments supplémentaires dans le compteur "Alerte" des gardes. Oh, ça remplit déjà tout le compteur ? Très bien, tu entends un cri et des bruits de pas qui dévalent les escaliers menant à la porte.

#### DÉSESPÉRÉ

*Donc, il se jette sur moi avec une épée ? Pfff. J'ai une masse. Je dévie son attaque d'un revers, puis je l'expédie à travers la fenêtre avec un coup porté directement au torse.*

**4/5 Blessure Grave :** Il esquive ton revers et sa lame vient se planter dans le haut de ta cuisse. Les masses ne sont pas vraiment pratiques pour se défendre. Tu subis une blessure de niveau 3. "Blessure grave à la jambe." Mais il ne s'attendait pas à ta soudaine attaque circulaire et la tête de ta masse le projette à la renverse à travers la fenêtre.

## COMBATTRE

Lorsque vous COMBATTEZ, vous engagez votre cible au corps à corps afin qu'elle ne puisse pas facilement se dégager. *Vous pourriez le rouer de coups ou le ceinturer. Vous pourriez le tailler en pièces. Vous pourriez vous emparer ou tenir une position durant une bataille. Vous pourriez défier quelqu'un dans un duel pour l'honneur (mais Manœuvrer pourrait être mieux adapté).*

### QUESTIONS DU MJ

- ◆ Comment combats-tu ton adversaire ?  
Quelles techniques de combat utilises-tu ?
- ◆ Qu'espères-tu accomplir ?

Lorsque vous combattez un adversaire, vous l'affrontez directement. Vous attaquez et défendez à tour de rôle. Vous pouvez combattre pour déclencher une bagarre, pour survivre à un combat ou pour y mettre fin — mais il s'agit toujours d'un combat. Si vous vous faufitez dans le dos de votre cible pour la poignarder dans l'échine, vous utilisez l'action rôder. Tandis que si vous le plaquez au sol pour tenter de l'immobiliser pour lui trancher la gorge, vous utilisez l'action combattre. Si vous défiez un adversaire en duel avant de dégainer votre arme, vous pourriez peut-être utiliser l'action manœuvrer. (Dans un duel, l'action combattre est souvent désespérée. Tandis que dans une bagarre, c'est manœuvrer qui est désespéré).

En règle générale, les conséquences dont vous souffrez lors d'un combat vous sont infligées par l'ennemi. Plus celui-ci est dangereux, plus votre position s'en trouve dégradée — et plus les conséquences seront critiques.

Si vous êtes engagé dans un combat, mais que vous souhaitez tenter autre chose que riposter, alors vous pourriez préalablement avoir à subir une conséquence — vous avez le choix entre l'accepter ou y résister (l'un de vos coéquipiers peut aussi choisir d'y faire face pour vous). Le simple fait de vouloir vraiment influencer quelqu'un ne signifie pas pour autant que celui-ci va cesser de vous rouer de coups pour vous laisser lui parler. Une autre approche consiste à combattre (ou rôder) pour se dégager de la mêlée (plutôt que pour infliger des dégâts) puis de tenter l'action qui vous intéresse.

Si vous affrontez l'ennemi aux côtés de l'une de vos cohortes, vous combattez. Tandis que

si vous les dirigez sans être vous-même engagé dans le combat, vous les commandez.

## EXEMPLES

### CONTRÔLÉ

*Maintenant que je l'ai plaqué au sol, je passe dans son dos pour lui faire une clé d'étanglement. Je veux que ce salaud s'évanouisse pour le questionner plus tard.*

**1-3 Désengagement :** MJ : "Tandis que tu te débats pour le maîtriser, il parvient soudain à libérer son couteau et commence à poignarder au hasard. Est-ce que tu veux continuer avec une action risquée ?"

Joueur : "Non, je vais me désengager et essayer une autre tactique. Je me libère au moment où il commence à poignarder, pour me relever et lui tirer dessus avec mon pistolet. Comme ça la situation reste toujours contrôlée, n'est-ce pas ?"

MJ : "Oui, mais tu t'y prends différemment. Tu le traques au lieu de le combattre, à mon avis."

Joueur : "Ah, compris. Ça me convient."

### RISQUÉ

*Lorsqu'il tente de me poignarder, je pare son couteau pour lui tordre le bras et lui arracher son arme, avant de le frapper d'estoc au niveau de la gorge.*

**4/5 Effet Reduit :** Il ajuste sa posture quand tu l'approches, pour te ceinturer, mais il perd l'équilibre et tu parviens à le faire tomber à la renverse grâce à une violente projection, en lui coupant le souffle quand tu le plaque au sol. Que fais-tu ?

### DÉSÉSPÉRÉ

*Il m'a peut-être bien pris en embuscade, mais je vais quand même riposter ! De plus, je vais me saisir du pic à glace qui traîne sur le bar en guise d'arme improvisée. Ce type est foutu.*

**4/5 Blessure :** Tu évites son coup de poignard à la gorge, mais il te laisse une douloureuse estafilade le long du bras quand tu tentes de te défendre. Tu subis 2 niveaux de blessure, "Entaille au bras." Mais tu réussis à tempérer du pic à glace ! Que fais-tu ?

# COMMANDER

Lorsque vous **COMMANDEZ**, vous vous faites promptement obéir. Vous pourriez intimider ou menacer une cible pour obtenir ce que vous voulez. Vous pourriez mener l'action coordonnée d'un gang. Vous pourriez tenter de donner des ordres à plusieurs personnes, afin de les persuader (mais Côtoyer pourrait être mieux adapté).

## QUESTIONS DU MJ

- ◆ Qui commandes-tu ? Comment procèdes-tu — quel est ton moyen de pression, dans cette situation ?
- ◆ Qu'espères-tu les voir accomplir ?

Lorsque vous Commandez à quelqu'un, vous ne vous souciez pas de ses désir personnels. Vous lui donnez un ordre et vous attendez à ce qu'il soit exécuté — que ce soit par peur, par respect, ou en raison de tout autre facteur de motivation (le moyen de pression que vous employez). Côtoyer peut être mieux adapté si vous essayez de vous entendre avec quelqu'un de collaborer. Lorsque vous Commandez un ami ou un contact, celui-ci peut se sentir déconsidéré, donc votre position sera probablement moins bonne.

Commander est presque toujours l'action adaptée pour mener une cohorte ou envoyer un groupe de PNJ accomplir une tâche en suivant vos instructions. Vous gérez donc ceci comme une "action de groupe" dans laquelle vous manœuvrez en coopération, en ce qui vous concerne en effectuant un jet de Commandement, et un jet de qualité concernant la cohorte.

Vous pourriez être capable de Commander un autre PJ. Demandez au joueur concerné si son personnage a des raisons de suivre vos ordres — la peur, la confiance, le respect, etc. Si c'est bien le cas, alors votre action peut le contraindre à obéir. Dans le cas contraire, votre action ne peut que le contrarier d'une façon ou d'une autre. Vous pourriez l'effrayer en tentant de l'intimider (en lui infligeant ainsi une blessure involontaire), le faire hésiter au moment crucial, le faire paraître faible en public, etc. Commander n'équivaut pas à contrôle mental, mais relève plutôt d'une interaction intense. C'est l'autre joueur qui jugera si son personnage accepte de suivre l'ordre qu'il reçoit ou non.

## EXEMPLES

### CONTRÔLÉ

*"T'es sur notre territoire, trouduc. Au moins quatre pistolets sont braqués sur toi en ce moment-même. Alors donne-moi la sacoche et barre-toi."*

**4/5 Effet Réduit :** Il pose la sacoche et fait un pas en arrière. "Je suis censé être payé pour ça," ajoute-t-il.

**1-3 Opportunité Risquée :** Il allume un petit briquet et approche sa flamme des documents qui dépassent de la sacoche. "Pas avant d'avoir été payé !" proteste-t-il.

### RISQUÉ

*"Puisque nous sommes déjà en train de nous empoigner l'un l'autre par le col, en train de nous débattre contre le mur, je lui lance, 'Prend ta bande avec toi et dégagez. Un mort c'est bien assez pour ce soir.'*

**4/5 Blessure :** Il parvient à dégager l'un de ses bras et t'assènes un coup de poing à la mâchoire, ce qui te laisse avec les oreilles qui bourdonnent. "Maintenant on est quitte," dit-il. "Allez les gars, on rentre." Tu subis une blessure de niveau 2, "Commotion."

### DÉSESPÉRÉ

*"Non, je ne crois pas, Bazso. Tu va payer six pièces d'argent sur le champ, sinon nous irons voir les Écharpes pour obtenir une meilleure offre."*

**4/5 Sérieuse Complication :** Tu y parviens ! Mais Bazso te relue de haut en bas avec son regard d'acier. "Tu m'impressionne, petite," commente-t-il, en comptant six pièces d'argent dans une bourse avant de te la lancer. Je crée un nouveau compteur de progression — appelons-le "Bazso en a plus qu'assez de toi." Il possède quatre segments et, que dis-tu d'en cocher trois immédiatement ? Tu pourrais bien être la cible de la prochaine leçon qu'il compte adresser aux jeunes voyous qui osent défier son autorité.

**1-3 Blessure Grave :** Tu n'y parviens pas. Bazso te dévisage. "Tu va le faire pour trois pièces d'argent et dire 'Merci bien, monsieur Bazso Baz.'" Je crée un nouveau compteur de progression — appelons-le "Bazso veut faire de toi un exemple." Il possède quatre segments et, j'en coche trois immédiatement.

## COMMUNIER

Lorsque vous COMMUNIEZ, vous ouvrez votre esprit au champ ectoplasmique ou à d'autres arcanes. *Vous pourriez communiquer avec un fantôme ou comprendre certains aspects de la spectrologie. Vous pourriez tenter d'ouvrir votre troisième œil afin de mieux appréhender la situation (mais Surveiller pourrait être plus adapté).*

### QUESTIONS DU MJ

- ◆ Comment ouvrez-vous votre esprit au champ ectoplasmique ? À quoi celui-ci ressemble-t-il ?
- ◆ Avec quelle énergie communiez-vous ? Comment canalisez-vous cette énergie ? Qu'espérez-vous accomplir grâce à cette énergie ?

Le "champ ectoplasmique" est un élément volontairement ambigu. C'est à la fois la source d'énergie qui alimente les barrières d'éclair de la ville, l'écho des événements récents et le milieu dans lequel évoluent les esprits. Il est aussi dangereux qu'étrange et ne saurait être sûr ou tranquille. Communier avec cette dimension revient à vous raccorder en prise directe sur une source d'énergie crépitante qui peut facilement échapper à tout contrôle. Le champ ectoplasmique vous permet d'introduire dans le jeu vos idées tournant autour d'une étrange énergie ésotérique, en prenant soin de demander aux autres joueurs leur avis sur le sujet.

Lorsque vous communiez avec le champ ectoplasmique, vous êtes capable de percevoir les échos d'événements récents ou de ressentir des choses qui dépassent vos sens ordinaires (le masque spirite de qualité de l'Haruspice lui permet même de les voir avec encore plus d'acuité). Surveiller est habituellement l'action utilisée pour s'orienter ou détecter des choses cachées, mais communier peu aussi convenir — en acceptant souvent une moins bonne position, puisque vous prenez le risque d'attirer sur vous les dangers du champ ectoplasmique.

Tous les PJ peuvent communier. Il ne s'agit pas d'un don surnaturel. Le champ ectoplasmique est toujours présent, à la lisière de votre conscience, prêt à entrer en résonnance avec vous. Les Haruspices et les autres occultistes sont capables de communier afin de nourrir leurs pouvoirs surnaturels, tels que Tempête

ou Possession. Sans le champ ectoplasmique et l'énergie électroplasmique, ces pouvoirs ne sauraient se manifester.

### EXEMPLES

#### CONTRÔLÉ

*Je COMMUNIE avec le champ ectoplasmique pour voir si des sceaux ésotériques ont été apposés sur la porte.*

**4/5 Effet Réduit :** Tu ressens un sceau qui bourdonne dans le champ ectoplasmique, mais tu ignore ses limites exactes — peut-être englobe-t-il les fenêtres et le toit ? Impossible d'en être certain.

**1-3 Dégâts Réduits :** Tu ressens une brusque décharge électrique, et une étincelle te brûle la joue. Tu subis 1 niveau de blessure, "Grillé."

#### RISQUÉ

*Je me connecte au champ ectoplasmique pour y trouver des échos de la mort de Trennet. Puisqu'il a péri à cet endroit-même, je vais tenter d'en obtenir une vision.*

**4/5 Effet Réduit :** Tu peux voir la faible lueur de l'écho fantomatique de Trennet, se débattant au sol alors qu'un personnage massif se trouve au-dessus de lui, en l'agrippant comme pour l'étouffer. On dirait qu'il s'agit d'Ulf Ironborn, mais tu n'en es pas certain.

**1/3 Blessure :** L'agonie de Trennet submerge tes sens. Tu peux voir le visage d'Ulf Ironborn et ressentir ses mains qui enserrent ta gorge comme un étau, écrasant ta trachée jusqu'à ce que mort s'en suive. Tu subis 2 niveaux de blessure, "Étranglé."

#### DÉSÉSPÉRÉ

*Tandis que le fantôme tente de me posséder, je fracasse le verre de la lampe électrique avec mon poing. Je vais communier avec l'électricité pour qu'elle grille le fantôme en parcourant mon corps !*

**4/5 Sérieuse Complication :** La décharge électrique submerge l'esprit. Tandis qu'il est repoussé, des éclairs ardents sortent de tes mains et de tes yeux, pour embraser toute la pièce.

**1-3 Blessure Grave :** Le fantôme canalise l'énergie directement dans ta conscience. Tu subis deux types de blessures : "Brûlé" au niveau 2 à cause de l'électricité, mais aussi "Possédé" au niveau 3. Auquel des deux souhaites-tu résister en premier ?

## CÔTOYER

Lorsque vous CÔTOYEZ, vous avez des interactions sociales avec vos amis et vos contacts. Vous pourriez ainsi avoir accès à des ressources, des informations, des personnes ou des lieux particuliers. Vous pourriez faire bonne impression ou obtenir les bonnes grâces de quelqu'un en usant de votre charme et de votre style. Vous pourriez vous faire de nouveaux amis ou contacts en rapport avec vos origines ou vos antécédents. Vous pourriez tenter de manipuler vos amis en tirant parti de votre rang social (mais Influencer pourrait être mieux adapté).

### QUESTIONS DU MJ

- ◆ Qui essayes-tu de côtoyer ? Dans quel lieu vous rencontrez-vous ? De quoi allez-vous parler ?
- ◆ Qu'espères-tu obtenir ainsi ?

Lorsque vous côtoyez quelqu'un, vous vous souciez de ce que cette personne pense et ressent, tout comme en retour elle se soucie de ce que vous voulez (au moins un petit peu). Vous vous montrez charmant, ouvert d'esprit et socialement adroit. Vous pouvez côtoyer des personnes que vous connaissez déjà, ou tenter de vous "glisser" dans une nouvelle situation afin de faire bonne impression.

Pour côtoyer, vous avez besoin de vous trouver dans un environnement qui n'est pas complètement hostile. Vous pourriez côtoyer le gang de détenus qui vous entoure lorsque vous êtes jetés dans les geôles de Crochet-de-fer (une situation désespérée, à n'en pas douter) mais il serait vain de côtoyer l'assassin envoyé pour vous régler votre compte. Lorsque vous côtoyez des personnes ayant un lien avec vos antécédents ou vos origines, vous pouvez espérer obtenir une meilleure position et/ou un effet augmenté.

Vous pourriez être forcé de côtoyer une situation étrange, afin de créer une opportunité pour une prochaine action. Par exemple, si vous souhaitez vous entretenir avec Lord Scurlock lors d'une fête, vous devrez au moins commencer par côtoyer les autres convives, afin de vous frayer un chemin jusqu'à sa table. Commander ou Influencer sont des options envisageables, bien entendu, mais vous pouvez vous attendre

à une soudaine cascade d'ennuis si les choses tournent mal pour vous.

### EXEMPLES

#### CONTRÔLÉ

*Nyrix a pris soin de CÔTOYER les Gondoliers depuis plusieurs semaines. J'espère qu'àinsi elle a obtenu une bonne cible dont je pourrais me charger*

**4/5 Effet Réduit :** Nyrix a bien quelqu'un à l'esprit. Une vraie perle. Mais elle ignore encore où vit cette personne. Tu devras donc filer ta cible jusqu'à chez elle, après sa journée de travail.

**1-3 Position Risquée :** Nyrix est parvenue à attirer une cible jusqu'à la Lanterne Rouge. Elle se ramène donc vers toi au bras de ce Gondolier empâté, qui a déjà bu un coup de trop. Nyrix semble te reconnaître, ou en tout cas comprendre la situation. Elle te lance un regard qui semble dire, "Vas-y, bon sang !" puis elle referme le rideau de l'alcôve vous mettre à l'abri des regards indiscrets.

#### RISQUÉ

*Je sors une bouteille de whisky de qualité en adressant un large sourire à l'assemblée. "Qui veut goûter à ce nectar ?" J'espère réussir à les occuper assez longtemps pour que Breen puisse ouvrir le coffre.*

**4/5 Blessure :** Tu y parviens, mais tu termines aussi ivre qu'œuf. Tu subis une blessure de niveau 2, "Borré." Tu as la tête comme une calebasse et la pièce tangue autour de toi.

#### DÉSÉSPÉRÉ

*Je sais bien qu'ils forment une société dite "secrète" mais, ne pourrais-je pas tenter de m'inclure dans la fête pour découvrir qui fait partie du Cercle de Flammes ?*

**4/5 Sérieuse Complication :** Tu parviens à te fondre dans le décor suffisamment longtemps afin de repérer d'étranges signes de reconnaissance manuels échangés par certains invités. Tu identifies Arter Clavish, une riche dame de la noblesse, comme l'une d'entre eux. Tout se passe à merveille jusqu'à ce que tu réalisés soudain que tous les invités "normaux" ont filé, si bien que la fête est tranquillement devenue une réunion du Cercle de Flammes. Le temps des présentations en bonnes et dues formes arrive à grands pas. Que fais-tu ?

## ÉTUDIER

Lorsque vous ÉTUDIEZ, vous inspectez les moindres détails et interprétez les indices. Vous pourriez recueillir des informations provenant de documents, de journaux ou de livres. Vous pourriez mener des recherches sur des sujets ésotériques. Vous pourriez analyser en détail le comportement d'une personne, afin d'y déceler des mensonges ou des sentiments cachés. Vous pourriez tenter d'examiner les événements afin de donner un sens à une situation urgente (mais Surveiller pourrait être mieux adapté).

### QUESTIONS DU MJ

- ◆ Que souhaitez-tu d'étudier ? Quels détails ou indices cherches-tu à examiner ?
- ◆ Qu'espères-tu comprendre ?

Lorsque vous étudiez, vous vous focalisez sur les moindres détails — les expressions du visage, le ton de la voix, les sous-entendus, les indices discrets — pour découvrir ce qui est caché, établir des faits, croiser des preuves et orienter vos choix.

Étudier est souvent utilisé pour “lire une personne” — il s’agit d’un jet de recueillir des informations qui vous permettent de juger de la sincérité de votre interlocuteur, de comprendre ce qu’il veut vraiment, de discerner quelles sont ses intentions, etc. (Vous trouverez la liste des questions que vous pourriez poser au bas de votre livret de personnage). Lorsque vous étudiez une personne de cette manière, vous pouvez poser au MJ ces questions pendant votre interaction, par exemple en attendant que votre interlocuteur dise quelque chose de suspect, pour demander au MJ “Est-ce qu'il me dit la vérité ?”

Si vous souhaitez obtenir des renseignements sur la situation actuelle ou explorer un lieu, vous aurez recours à l'action surveiller. Une surveillance évite de s'attarder sur les détails, pour vous donner une impression générale. Étudier est l'inverse de cette action — c'est une action qui se concentre sur des faits et des détails précis. Cette personne me ment-elle à ce sujet ? Le coffre-fort est-il caché derrière la cloison de cette pièce ?

Étudier est également l'action de choix pour les recherches en tout genre (souvent liées à un projet à long terme). Vous cherchez à savoir quel est le noble qui possède la meilleure collection d'art avec les mesures de sécurité les plus faibles ? Combien de prisonniers mutinés

vous faudrait-il pour déborder les gardiens de la prison de Crochet-de-Fer ? N'importe quelle information peut être virtuellement découverte grâce à l'action Étudier.

### EXEMPLES

#### CONTRÔLÉ

*J'inspecte chaque pouce de cet endroit, à la recherche de l'entrée secrète.*

**4/5 Effet Réduit :** J'inspecte chaque pouce de cet endroit, à la recherche de l'entrée secrète.

**1-3 Complication Mineure :** Tu entends un bruit de bottes dans le couloir, quand l'un des domestiques passe faire le ménage. Tu peux cocher un segment du compteur “Découvert.” Tu découvres la porte et son mécanisme d'ouverture, qui permet de l'ouvrir en actionnant un interrupteur caché.

#### RISQUÉ

*Tandis qu'Arcy et Bazso discutent, j'étudie les expressions de Bazso pour discerner tout signe de tromperie, en particulier lorsque le sujet d'une alliance avec les Lampistes est évoqué.*

**4/5 Complication :** Tu peux constater qu'il vous dit la vérité, mais il remarque comment tu le scrutes et te lance en retour un regard de défi. Tu peux créer un nouveau compteur : “Bazso a découvert notre plan,” constitué de six segments, puis en cocher deux immédiatement.

**1/3 Position Désespérée :** Tu parviens à lire en Bazso comme dans un livre ouvert — il vous dit la vérité — mais après votre rendez-vous Pickett, son bras droit, parvient à te coincer pour te questionner. “Tu crois faire quoi, à nous regarder de travers comme ça, hein ? T'aurais pas des idées derrière la tête ?” Que fais-tu ?

#### DÉSESPÉRÉ

*Lorsque le démon se jette sur Arlyn, je m'empare des livres et des journaux qui sont sur les étagères. L'un d'entre eux doit bien contenir les recherches que le Comte a mené sur ce diable !*

**4/5 Blessure Grave + Effet Réduit :** Tu parviens à trouver le tome qui traite le sujet, mais lorsque tu l'ouvres, le démon se met à rugir, en changeant de direction pour te projeter comme un fétu de paille à travers la pièce. Le livre atterrit à quelques pas de toi. La rune gravée sur sa couverture luit faiblement. Tes côtes sont brisées (blessure de niveau 3). Que fais-tu ?

## INFLUENCER

Lorsque vous **INFLUENCEZ**, vous usez de persuasion, de charme ou d'argument. Vous pourriez mentir de façon convaincante. Vous pourriez persuader quelqu'un de faire ce que vous souhaitez. Vous pourriez développer un argumentaire complet qui ne laisse aucune place à la contradiction. Vous pourriez ruser pour vous valoir affection ou obéissance (mais Côtoyer ou Commander pourraient être mieux adaptés).

### QUESTIONS DU MJ

- ◆ Qui influences-tu ? De quel moyen de pression disposes-tu ?
- ◆ Qu'espères-tu le voir accomplir ?

Lorsque vous influencez quelqu'un, vous ne vous souciez pas de ses sentiments ou de ses pensées. Vous le manipulez — que ce soit grâce à votre charme ou vos arguments imparables. Vous tentez de faire en sorte qu'il fasse ce que vous désirez, sans tenir compte de ses besoins ou de ses désirs. Vous pouvez influencer un ami ou un contact — ces derniers seront probablement en confiance et donc plus vulnérables — mais les risques sont plus élevés s'ils devinent vos intentions ; c'est donc vraisemblablement une tentative désespérée.

Influencer n'équivaut pas à un contrôle mental. Vous devez disposer d'un moyen de pression pour que cela fonctionne. Cela peut consister à vous montrer très charmant ou désirable, afin que votre cible souhaite vous faire plaisir. Votre moyen de pression peut consister à avancer de bonnes raisons, des preuves et/ou une rhétorique si convaincante que tout le monde sera enclin à se rallier à votre avis. Le moyen de pression est situationnel : ce qui fonctionne avec une cible peut s'avérer inefficace avec une autre. Si vous utilisez un moyen de pression, vous pouvez tenter d'influencer votre cible. Mais à défaut, il ne vous reste plus que la peur ou l'intimidation (avec l'action commander), voire la simple force brute pour parvenir à vos fins.

Vous pourriez être capable d'influencer un autre PJ. Demandez au joueur si vous disposez d'un moyen de pression sur son personnage. Alors votre action peut le forcer à adopter votre point de vue. Dans le cas contraire, votre action ne peut que le gêner d'une manière ou d'une autre — une intense distraction, mais sans le convaincre.

## EXEMPLES

### CONTRÔLÉ

*Peut-être qu'il ne veut rien avoir à faire avec les Bouchers, mais nous savons tous les deux qu'il a une dette envers moi. Je lui expose les faits noir sur blanc. Il est temps pour lui de payer sa dette.*

**4/5 Légère Complication :** “D'accord, d'accord, tu marques un point. Mais à une condition... tu dois me promettre que personne n'apprenne que je t'ai aidé, d'accord ?”

**1-3 Position Risquée :** Il secoue la tête pendant toute ton explication, en faisant la grimace. “Je sais bien que tu as raison ! Mais je n'y peut rien ! Tu dois convaincre Vale de me laisser réintégrer la bande. C'est seulement à cette condition que je pourrais t'aider.”

### RISQUÉ

*Écoute, Vale... Je te respecte. Je n'essaye pas de diriger la bande à ta place. Mais tu as absolument besoin d'un bricoleur, et Holtz veut revenir chez vous. C'est profitable pour tout le monde.*

**4/5 Effet Réduit :** “D'accord, mais il est à l'essai. Si je le surprend à prendre encore de l'Étincelle, il dégage pour de bon.”

**4/5 Complication :** “Tu veux juste que Holtz vienne t'aider pour ton affaire avec les Bouchers, pas vrai ? D'accord, pourquoi pas... mais je veux ma part du gâteau.”

**1-3 Complication :** “Tu viens chez moi pour me dire comment gérer mes affaires ? Et en plus tu me ramène ce drogué ? Fichez-moi le camp.” Elle a l'air assez courroulée. Je crée un compteur de 4 segments, “Perte de relations avec les Limiers des Brumes,” et j'en coche deux segments immédiatement.

### DÉSESPÉRÉ

*Je n'ai rien à voir avec ça, je le jure. Je ne suis même jamais monté à bord d'un train ! J'ai passé toute ma vie dans Doskvol, je n'en suis jamais sorti.*

**1-3 Complication Grave :** “D'accord, d'accord. Admettons que tu dis la vérité. On va juste laisser le magistrat en décider, d'accord ? Allez, embarquez-la.”

## MANEUVRER

Lorsque vous MANEUVREZ, vous vous livrez à d'habiles manipulations ou à de subtils détournements d'attention. *Vous pourriez faire les poches de votre cible. Vous pourriez actionner les manettes d'un véhicules ou guider une monture. Vous pourriez vous battre en duel d'honneur en déjouant votre adversaire grâce à votre maîtrise d'un gracieux art martial. Vous pourriez aussi tenter d'utiliser ce même art martial au milieu d'une bagarre chaotique (mais Combattre pourrait être plus adapté). Vous pourriez crocheter une serrure (mais Bricoler pourrait être mieux adapté).*

### QUESTIONS DU MJ

- ◆ Que fais-tu pour manœuvrer ? En quoi te montres-tu gracieux ou subtil ?
- ◆ Qu'espères-tu accomplir ainsi ?

Lorsque vous manœuvrez, vous êtes gracieux, stylé et subtil. Vous pouvez considérer cette action comme étant l'exact opposé de démolir. Pour manœuvrer, il vous faut de préférence le temps et l'espace nécessaire pour "bien faire" plutôt que de vous précipiter et de bâcler les choses. Si vous devez vous dépecher, ou agir selon les désirs d'une autre personne, alors l'action manœuvrer devient rapidement difficile. Tout va bien si vous souhaitez affronter en duel votre adversaire en usant de votre entraînement de maître-escrimeur, mais si celui-ci insiste pour renverser la table et vous balancer des grenades, votre situation deviendra vite désespérée. Combattre est votre meilleure option, lorsqu'il s'agit de plonger dans une violente mêlée, mais en duel formel, ou dans un combat pour lequel vous êtes préparé, manœuvrer peut s'avérer tout aussi efficace.

D'une certaine façon, l'inverse est aussi vrai pour l'escamotage et les manœuvres discrètes. Faire les poches de votre cible ou filer sans se faire repérer est moins périlleux lorsque la situation est chaotique, qu'il y a foule ou que votre cible est distraite d'une manière quelconque. (Par contraste avec rôder, qui fonctionne mieux dans les ténèbres, en évitant tout contact). Lorsque les Manteaux Bleus vous plaquent au sol pour vous passer les menottes, c'est la parfaite opportunité pour discrètement leur en subtiliser la clé.

## EXEMPLES

### CONTRÔLÉ

*J'éteins le moteur et je guide l'embarcation avec l'élan accumulé, pour l'engager sur le canal qui passe sous l'Académie.*

**4/5 Effet Réduit :** Quand ta lanterne commence à éclairer la voie, tu réalises que le canal n'est pas aussi dégagé que tu l'avais espéré. Plusieurs sections des murs et de la voûte se sont effondrés sur la voie d'eau. Tu va devoir continuer à manœuvrer prudemment pour atteindre le quai un peu plus loin. Je crée un compteur de progression "Naviguer sur le canal," constitué de quatre segments, je coche le premier. Souhaites-tu poursuivre ?

**1-3 Position Risquée :** Tu approches du canal souterrain, quand soudain les eaux sont agitées par les ondulations chamarrées d'une grande anguille de mer, qui tourne autour de l'embouchure pour se nourrir des déchets qui s'accumulent dans le courant. Tu disposes d'un dernier moment pour changer de cap et éviter le canal — car dans le cas contraire, ta manœuvre se fera en position risquée. Que fais-tu ?

### RISQUÉ

*J'accueille chaleureusement la magistrate en lui ouvrant grand les bras, "Lady Dunvil, quel plaisir de vous voir !" tout en glissant l'appât spirite dans sa poche.*

**4/5 Complication :** Elle ne remarque pas l'appât que tu places sur elle. Mais au cours du dîner, l'une des convives — une femme émaciée à l'apparence saisissante, dans sa robe cramoisie — fixe intensément le côté de la table où se trouve Lady Dunvil. Une fois le dîner terminé, cette femme se met à enquêter sur l'étrange perturbation qu'elle ressent dans le champ ectoplasmique. Que fais-tu ?

### DÉSESPÉRÉ

*Tandis que le gros bras me fonce dessus pour me plaquer au sol, je fais un lesté pas de côté, dégaine ma rapière et lui tranche le tendon d'Achille pour l'envoyer bouler dans l'escalier derrière moi.*

**4/5 Blessure Sérieuse :** Tu y parviens, en faisant un pas de côté avant de le taillader, mais l'élan du gros bras est trop fort et la collision vous envoie tous les deux dévaler les marches de l'escalier. Tu subis une blessure de niveau 3, "Clavicule brisée."

## RÔDER

Lorsque vous RÔDEZ, vous vous déplacez avec agilité et sans émettre le moindre bruit. Vous pourriez vous glisser dans le dos d'un garde ou vous tapir dans les ombres. Vous pourriez vous élançer d'un toit à un autre. Vous pourriez attaquer quelqu'un par surprise en jaillissant de l'ombre pour le poignarder sournoisement dans le dos ou l'assommer à coup de matraque. Vous pourriez tenter d'amener une victime droit dans la gueule du loup (mais Combattre pourrait être mieux adapté).

### QUESTIONS DU MJ

- ◆ Comment rôdes-tu ? Comment exploites-tu ton environnement ?
- ◆ Qu'espères-tu accomplir ?

Lorsque vous rôdez, vous utilisez les particularités de votre environnement pour vous déplacer adroitement. Plus votre environnement est propice, meilleure est votre position. Rôder dépasse la simple "discrétion" — c'est une action qui recouvre toutes les compétences physique de mouvement en plus de votre sens de l'orientation et du bon tempo à adopter.

Vous pouvez considérer l'action rôder comme une capacité athlétique d'ordre général (courir, escalader, sauter, nager, etc.) adapté à un déplacement silencieux et efficace. Vous pourriez utiliser ce mouvement pour vous cacher et poignarder un ennemi dans le dos. Détourner l'attention d'une cible de cette manière est semblable à l'action traquer en embuscade — c'est l'un des domaines au sein duquel ces deux actions se recoupent. Rôder est souvent utilisé comme une action de préparation ou pour créer une opportunité (voire les deux à la fois). Vous pourriez rôder pour rejoindre une bonne cachette, afin de pouvoir prendre le temps de surveiller les alentours depuis celle-ci sans être repéré.

Quand vous obtenez un échec sur votre jet de rôder, le résultat n'est pas nécessairement "tout ou rien." Une erreur courante consiste à dire que le personnage est découvert en conséquence. Au lieu de cela, vous pouvez créer un compteur de progression "Découvert" puis en cocher un segment ou deux. Considérez ce compteur comme une "jauge de blessures en discrétion." Le PJ peut ainsi encaisser quelques dégâts avant de perdre ce jeu du chat et de la souris.

## EXEMPLES

### CONTRÔLÉ

*Je me glisse derrière lui pour l'assommer avec ma matraque.*

**4/5 Effet Réduit :** Ses genoux semblent ployer un instant, mais il ne s'effondre pas. Il pousse un juron et titube de côté pour prendre appui contre le mur. Que fais-tu ?

**1-3 Dégâts Réduits :** Tu parviens à l'assommer, puis à cacher son corps hors de vue sous l'escalier. Un autre garde surgit dans la pièce avec un tonneau sous le bras. "J'en ai trouvé !" s'exclame-t-il. Il regarde autour de lui. "Markus?" Ce garde bloque la seule issue. Que fais-tu ?

### RISQUÉ

*Je me précipite dans la cour, en utilisant les arbres pétrifiés pour la traverser à couvert, puis j'escalade la gouttière afin d'atteindre la fenêtre de l'étage.*

**4/5 Complication + Effet Réduit :** Tu parviens jusqu'au milieu de la cour en te cachant derrière le second arbre qui s'y trouve, lorsque l'un des gardes lâche, "Hé, t'as entendu ça ?" avant de s'avancer pour trouver la source du bruit. Je crée un compteur de progression "Découvert" de quatre segments, puis j'en coche deux — ces types sont sur le qui-vive. Que fais-tu ?

### DÉSÉSPÉRÉ

*Tandis qu'ils m'enclarent, je recule pour m'adosser à la rambarde du balcon. "Ce fut un plaisir, les gars..." Je me jette dans le vide en lançant mon grappin, pour me balancer hors de leur portée.*

**4/5 Blessure Grave :** Tu sautes pour te balancer au moment où quelques-uns d'entre eux se jettent sur toi pour faire feu. Une balle vient se loger dans ton omoplate. Tes mains s'engourdissent et tu atterris brutalement sur les pavés dans la rue en contrebas. Tu subis une blessure de niveau 3, "Balle dans le dos." Mais au moins... tu t'es échappé.

**1-3 Blessure Grave :** Tu n'est pas assez rapide. Tu as le temps de mettre un pied sur la rambarde, puis ils ouvrent tous le feu sur toi. Tu subis une blessure de niveau 4 quand ils te trouvent la peau.

## SURVEILLER

Lorsque vous SURVEILLEZ, vous observez la situation afin d'en anticiper l'issue. Vous pourriez repérer des signes annonciateurs pour agir préventivement. Vous pourriez découvrir des opportunités ou des faiblesses. Vous pourriez détecter les motivations ou les intentions d'une personne. Vous pourriez tenter de trouver le meilleur affût pour une embuscade (mais Traquer pourrait être mieux adapté).

### QUESTIONS DU MJ

- ◆ Comment surveilles-tu la situation ? Recherches-tu quelque chose en particulier ?
- ◆ Qu'espères-tu comprendre ?

Lorsque vous surveillez, vous obtenez une meilleure compréhension de ce qui se passe dans votre environnement. Vous observez dans les moindres détails un lieu ou des circonstances données : les points d'entrée et de sortie, les points forts et les points faibles, ce qui est habituel et inhabituel, ce qui risque de se produire ensuite, etc. Une réussite de l'action surveiller vous évitera d'être surpris et vous aidera à prendre de meilleures décisions afin d'aborder un problème.

Surveiller est souvent utilisé pour "lire une situation" — c'est un jet de recueillir des informations pour juger des opportunités et des dangers alentours (Vous trouverez la liste des questions que vous pourriez poser au bas de votre livret de personnage). Lorsque vous surveillez une scène, vous pourriez poser des questions au MJ avant que quoi que ce soit ne survienne, en repérant ainsi les opportunités d'action. Par exemple, si la rencontre avec les Lampistes vous inquiète, vous pourriez demander, "Que se passe-t-il vraiment, ici ?" afin d'obtenir une lecture claire de la situation. Pour surveiller, vous aurez habituellement besoin de rejoindre un bon poste d'observation. Par exemple, si vous voulez surveiller le quartier général des Bouchers pour trouver un bon angle d'assaut, vous devrez pouvoir en faire le tour à pied pour l'observer de près, peut-être en observant les allées et venues des membres du gang, en repérant leurs mesures de sécurité, etc. Vous pourriez utiliser rôder ou côtoyer pour préparer une action de surveillance, afin de pouvoir observer les choses avec un meilleur effet, depuis une position sûre.

## EXEMPLES

### CONTRÔLÉ

*Je me pelotonne dans ma cachette pour observer le quartier général de la Ruche. Je veux savoir qui entre et sort de ce lieu, et par où ils passent.*

**4/5 Effet Réduit :** Tu obtiens une bonne idée des différentes entrées et de leurs mesures de sécurité, mais on dirait bien que les personnes qui pénètrent dans le bâtiment doivent répondre à une sorte de test. S'agit-il d'un mot de passe, d'un signe de reconnaissance ou d'autre chose ? Tu l'ignores pour l'instant.

### RISQUÉ

*D'accord, donc ils me poursuivent sur les toits, c'est bien ça ? Il y a forcément un endroit d'où je peux plonger dans un canal et disparaître. Je crois que je vais faire un jet de préparation pour ensuite tenter mon action rôder.*

**4/5 Effet Réduit :** "Hum, un effet réduit n'a vraiment pas de sens pour un jet de préparation. Choisissons plutôt une autre conséquence."

**4/5 Position Désespérée :** "Cela ne convient pas non plus. Je me prépare pour obtenir une meilleure position, donc..."

**4/5 Complication :** "C'est la bonne. Disons que j'accumule +2 RAFFUT pendant la poursuite, d'accord ? Tout le monde me voit tourner ces stupides Manteaux Bleus en bourriques."

### DÉSESPÉRÉ

*Ils nous attaquent ? Non non non... Je vais faire un flash-back qui remonte à quelques secondes seulement, pour avoir un mauvais pressentiment avant que les choses ne dégénèrent.*

**4/5 Effet Réduit :** Tu pressens l'embuscade, mais il ne te reste que quelques secondes avant que le piège ne se referme sur vous. Tu peux commencer par prendre une demi-mesure. Est-ce que tu te jettes au sol pour te mettre à couvert, à moins que tu ne préfères pousser quelqu'un d'autre, ou quelque chose du même genre ?

**1-3 Blessure Grave :** Tu fais face à un des assaillants, persuadé qu'il est le plus redoutable d'entre eux, si bien que tu es pris au dépourvu quand c'est un autre qui t'attaque. Tu subis une blessure de niveau 3, "Poignardé dans le dos."

## TRAQUER

Lorsque vous **TRAQUEZ**, vous pistez prudemment une cible. Vous pourriez la prendre en filature ou découvrir son repaire. Vous pourriez planifier une embuscade. Vous pourriez l'attaquer en effectuant un tir de précision à grande distance. Vous pourriez enfin dégainer vos armes pour plonger dans la mêlée (*mais Combattre pourrait être mieux adapté*).

### QUESTIONS DU MJ

- ◆ Comment traques-tu ta cible ? Quelle méthode utilises-tu ?
- ◆ Qu'espères-tu accomplir ?

Lorsque vous traquez, vous vous concentrez sur une exécution précise et nette — vous exercez vos talents pour les exercer sur une cible, votre victime. Tout comme l'action manœuvrer, traquer vous permet d'agir selon vos propres termes — vous pistez votre cible jusqu'à dans son repaire, vous sélectionnez l'endroit où tendre une embuscade, vous alignez votre tir à l'aide de votre lunette de visée. Traquer recouvre les manœuvres qui précèdent un combat. Si vous tentez de traquer alors que le chaos se déchaîne, vous risquez vite de vous retrouver dans une situation désespérée. Le temps et la distance sont vos alliés. Par contraste avec l'action combattre, qui devient désespérée et moins efficace lorsque l'ennemi n'est pas au contact.

*Blades in the Dark* ne vous propose volontairement aucune action "de tir." Le système de jet d'action est prévu pour permettre aux joueurs d'affronter n'importe quelle situation, en laissant au MJ le soin d'apprécier la position et l'efficacité de cette action. Lorsque le combat est engagé, devez-vous traquer, combattre, manœuvrer ou toute autre action ? C'est au joueur de déterminer son approche. Traquer est habituellement l'action la plus efficace lorsque vous effectuez un tir à distance. Mais si vous êtes au milieu d'une bagarre et que vous tirez au jugé sur un adversaire avec votre pistolet, combattre fonctionne aussi. L'action traquer dépasse le cadre de la simple adresse au tir. C'est également l'action idéale pour pister, prendre en filature et découvrir l'emplacement d'objets ou d'individus.

## EXEMPLES

### CONTRÔLÉ

*J'attends que Bazso passe devant la fenêtre de son bureau, je retiens mon souffle et je presse la détente.*

**4/5 Effet Réduit :** Ton tir ne fait qu'érafler la tempe de Bazso, lui emportant un lambeau de cuir chevelu. Il se pelotonne hors de vue, en étant certainement gravement blessé. Que fais-tu ?

**1-3 Position Risquée :** Ton tir atteint Bazso au niveau de la gorge, en éclaboussant toute la pièce de sang. (On fera un jet de chance plus tard pour voir s'il est assez coriace pour y survivre, d'accord ?) Mais pour l'instant, tu entends quelqu'un crier — "Sur le toit, là-bas !" et les balles commencent à faire éclater les briques tout autour de toi. Que fais-tu ?

### RISQUÉ

*Les Soeurs Dimmer Sisters doivent bien se fournir en électroplâtre quelque-part. Je vais tenter de localiser leur source d'approvisionnement et suivre le parcours d'une livraison.*

**4/5 Complication :** Tu parviens à découvrir leur source et leur mode de livraison (que je vais t'expliquer dans une minute), mais au moment où tu t'apprêtes à rentrer dans ton repaire, ton souffle se condense devant toi et tu entends l'écho du gémissement d'un fantôme dans les ténèbres : "Mais mais mais, qui qui qui, chasse chasse chasse..." Est-ce que tu préfères te figer, tenter de t'échapper, lui résister ou autre chose ?

### DÉSÉSPÉRÉ

*Avant que le Manteau Bleu ne dépasse l'angle, je vais improviser une embuscade !*

**4/5 Effet Réduit :** Tu parviens à trouver un angle mort d'où tu pourrais l'attaquer, mais la ruelle est encombrée et la manœuvre difficile. Ta lame projette des étincelles en éraflant une canalisation de vapeur et vient frapper le casque du Manteau Bleu. Il grogne et titube un instant, donnant des coups à l'aveuglette avec sa matraque tout en attrapant son sifflet afin de le porter à sa bouche. Que fais-tu ?

# BONNES PRATIQUES DES JOUEURS

## ADOPTER LA VIE DE GREDIN

La vie de gredin n'est pas un long fleuve tranquille. Le monde dans lequel vous êtes plongé est profondément et cruellement injuste — créé par les puissants afin de se maintenir au pouvoir et punir tous ceux qui osent leur résister. Certains des systèmes du jeu sont conçus pour mettre l'accent sur ces injustices. Peu importe le charisme et les compétences de vos PJs, le raffut s'accumulera, les imbroglios les prendront par surprise et les puissants tenteront de les abattre sans la moindre pitié.

En fonction du type de personne que vous êtes dans la vie courante, un tel destin pourrait vous choquer, voire vous demander un temps d'adaptation. Mais il pourrait tout aussi bien vous être familier. Qui qu'il en soit, votre personnage et vous constituent deux êtres indépendants. Son destin lui appartient entièrement. Si nous sommes les porte-paroles et les fans de nos personnages, ceux-ci restent des êtres à part. Nous n'avons donc pas à les épargner comme nous le ferions de nous-mêmes ou d'un être cher. Ils doivent s'aventurer dans un monde sombre et brutal, pour souffrir et lutter afin d'atteindre leurs buts — nous ne pouvons pas les garder en sécurité à nos côtés. C'est leur obstination qui les rend braves. Tout comme nous sommes braves de suivre leurs exploits sans flancher. Lorsqu'ils terminent au tapis, nous les regardons dans les yeux pour leur dire, "Tu n'a pas encore eu ton compte. Remonte sur le ring." Et contrairement à ce qui se passe dans notre monde, dans *Blades in the Dark*, nos personnages ne peuvent pas être simplement vaincus par le pouvoir en place. Ils peuvent être blessés — et ne manqueront pas de l'être — mais leur résistance paiera. Les outils de l'oppression finiront par se briser contre leurs assauts.

Si vous êtes prêts à prendre un peu de recul, pour éviter de considérer ces épreuves comme des échecs personnels, en imaginant les personnages persévérer là où nous-mêmes aurions certainement renoncé, alors nous pourrions les voir surmonter l'adversité et le désespoir pour passer à autre chose. Les chances sont minces, mais ils sont prêts à relever le défi.

## COUREZ AU DEVANT DU DANGER, TOMBEZ AMOUREUX DES ENNUIS

Vous êtes un gredin aventureux qui arpente les bas-fonds d'une ville hantée. Vous n'êtes pas un citoyen ordinaire qui évite les ennuis. Si c'était le cas, vous iriez trimer dans une usine pour gagner un maigre salaire en respectant le statu quo. Mais vous êtes aventureux, intrépide, ambitieux et prêt à tout risquer pour une vie meilleure.

**Ne rejetez pas les idées risquées.** Si quelque chose a l'air amusant et dangereux, alors foncez ! Le système de jeu est conçu pour mettre les action risquées à la portée des PJs. Les objections du type "ils risquent de vous coffrer," ou "vous risquez de vous planter" n'ont aucun sens. Il y aura toujours une part de risque dans tout ce que vous pourrez entreprendre.

Vous incarnez des gredins qui débutent tout au bas de l'échelle sociale et défient le pouvoir en place. Épousez ce concept ! Orientez l'action du jeu vers ce qui vous semble cool et amusant, sans vous sentir obligé de gérer le moindre petit risque. Il y aura toujours des ennuis et des conséquences quelconques. Vous deviendrez fou à tenter de tous les éviter.

**Les conséquences ne sont pas des échecs.** La plupart de vos actions auront des conséquences — que ce soit des dégâts, du stress, du raffut, de nouveaux ennemis, etc. Mais, en retour, la plupart de vos actions seront couronnées de succès. Même avec deux

dés, vous avez tout de même 75 % chance de succès. De succès avec des complications, bien sûr, mais de succès tout de même.

Cela signifie que vous pouvez prendre des risques pour atteindre les objectifs de votre personnage — des objectifs normalement hors de portée d'une personne dans votre situation — vous devrez simplement accepter d'en subir les conséquences afin d'y arriver. Est-ce que cela est douloureux pour votre personnage ? Pour sûr ! Il lui en coûtera et ce de nombreuses manières. Mais cela n'a pas à être douloureux pour vous ! Ce sont les conséquences qui guident l'action du jeu. **Les conséquences vous donnent plus de chances de tenter d'agir comme un vrai gredin** — ce qui est le but de ce jeu, après tout !

Ne laissez pas les conséquences vous frustrer. Réjouissez-vous d'obtenir les quelques rares 6 qui vous permettent de vous en tirer à bon compte, mais apprenez aussi à apprécier les 4 et les 5. Ceux-ci font tout le sel de la vie de gredin.

## NE VOUS DÉGONFLEZ PAS

En tant que joueur, vous avez le privilège de choisir quelle action déclencher. Mais ce privilège implique une responsabilité — **vous devez choisir l'action qui correspond à ce que votre personnage entreprend** — et non pas celle qui vous offre le groupement de dés le plus avantageux.

Par exemple, lorsque vous déclenchez l'action Bricoler, c'est parce que vous bricolez quelque chose. lorsque vous déclenchez l'action Influencer, c'est parce que vous influencez l'opinion d'une cible. Si l'ingénieuse Sangsue de votre bande produit un gadget dernier cri qu'il a fabriqué pour influencer un client potentiel, alors c'est bien la Sangsue qui l'Influence. Il ne "déclenche pas Bricoler" pour impressionner cette personne. Ce n'est pas ainsi que les actions fonctionnent.

Bien entendu, vous pouvez prévoir des **préparatifs** en Bricolant un gadget qui pourrait impressionner quelqu'un afin qu'il devienne plus crédule (en augmentant ainsi l'effet ou la position de l'action qui suit). Mais lorsque vous en venez à influencer une cible, ce sont bien vos dés d'Influencer que vous devez lancer. C'est pour cela que l'on parle d'actions et non pas de compétences. Vos actions représentent ce que vous faites, pas ce dont vous êtes capable.

Si vous êtes le type de joueur qui a la manie d'utiliser ses meilleurs dés à chaque jet, vous pouvez opter pour la capacité spéciale de l'Arlequin Gambit de la Tour. Celle-ci vous vaudra de subir un stress — mais au moins vous ne vous dégonflez pas.

## ENDOSSEZ VOS RESPONSABILITÉS

Vous êtes co-auteur du jeu. Si vous souhaitez que votre récit intègre des faiblesses et des défauts, alors montrez aux joueurs comment votre propre personnage échoue à prendre de bonnes décisions. Si vous souhaitez que le monde de Doskvol soit tout aussi impitoyable que mortel, alors le moment venu acceptez d'en subir les conséquences.

Dans *Blades in the Dark*, chacun des participants est responsable du ton, du style et des thèmes du jeu — ce n'est pas de la seule responsabilité du MJ. En tant que joueur, vous avez un rôle expressif à jouer autour de la table, qui dépasse votre simple rôle tactique. Considérez ce que vous souhaitez exprimer en tant que co-auteur dans la fiction en cours, puis utilisez votre personnage comme vecteur de vos envies.

## UTILISEZ VOTRE STRESS

La capacité à subir et encaisser du stress est ce qui distingue votre gredin du commun des mortels de Doskvol. Le stress représente une réserve de potentialités qui, si vous l'utilisez,

vous permet ainsi qu'à votre équipe de vous montrer plus efficaces.

Vous pouvez subir 2 stress pour vous dépasser et obtenir l'aide d'un coéquipier (qui devra subir 1 stress) afin d'améliorer nettement vos chances de succès. Le jeu est équilibré de façon à ce que les défis soient assez corsés par défaut — c'est la nature de Doskvol, après tout. En brûlant votre stress, vous pouvez "enfreindre les règles" et accomplir des actions qui en temps normal excèdent vos capacités.. Si vous refusez d'utiliser votre stress, vous risquez d'être confronté à des défis insurmontables.

## **NE VOUS PRIVEZ PAS DU PLAISIR DE JEU**

Lorsque le moment vient de choisir un type de plan, sélectionnez celui qui vous semble le plus divertissant. Bien sûr, vos personnages peuvent tenter de ruser, en trouvant la "bonne" idée, mais n'oubliez pas que vous jouez pour vivre des scènes d'action palpitantes dans les bas-fonds, dans un style qui vous attire. Proposez le type de plan qui vous semble le plus intéressant et palpitant — et non pas pour celui qui semble le plus évident à suivre. Vos personnages sont intrépides, n'est-ce pas ? Eh bien vous pouvez l'être également. Optez pour ce qui vous semble le plus divertissant. Le jeu se chargera du reste.

## **CONSTRUISEZ VOTRE PERSONNAGE AU FIL DU JEU**

Dans *Blades in the Dark*, votre personnage débute en tant que simple ébauche. Vous ne disposez que de quelques détails épars. Vous êtes un gredin ! Peut-être que vous étiez autrefois un noble ou un ouvrier. Vous êtes originaire d'Iruvia. Vous avez tendance à Combattre et à Commander les autres pour arriver à vos fins. C'est à peu près tout. Mais nous ne savons pas — et n'avons pas encore besoin de savoir — qui vous êtes "vraiment."

Dans *Blades in the Dark*, la "création de personnage" s'étale sur toute la durée du jeu. Les croyances de votre personnage, ses motivations, ses ambitions et sa personnalité, tout cela émergera au fil du temps. Vous commencerez par jouer pour découvrir qui vous êtes, puis pour voir celui que vous devenez, comment vous évoluez (ou restez le même), mais tout cela découle de la pratique du jeu — des choix que vous ferez, des lignes rouges que vous franchirez, des choses que vous serez prêt à sacrifier, des moments où vous baisserez les bras et de ceux où vous saurez retrouver un second souffle.

Si vous avez déjà joué à d'autres JDR qui incluent des personnalités ou des règles dramatiques — vous remarquerez qu'elles n'ont pas d'équivalent ici. Dans ce jeu, vous ne créez pas votre personnage comme un protagoniste pleinement réalisé dans la fiction, pour l'incarner ensuite. Au lieu de cela, vous débutez avec une vague ébauche de celui-ci, pour développer ensuite ce personnage au fil du temps, dans le cadre du récit, tout au long du jeu.

Vous n'êtes absolument pas contraint pas vos choix initiaux qui définissent "qui vous êtes vraiment" en tant que concept. Vous êtes ce que vous devenez au cours du jeu.

## **AGISSEZ MAINTENANT, PLANIFIEZ PLUS TARD**

Dans les jeux de rôle, le temps consacré à la planification peut s'avérer aussi inutile qu'ennuyeux. Vous pouvez avoir une longue discussion sur une douzaine de plans plausibles, sans qu'aucun de ceux-ci n'entre en jeu. Tous les arguments et les contre-arguments concernant ces hypothétiques situations ne sont souvent qu'une perte de

temps. Au lieu de cela, passez directement à l'action — puis "planifiez" en utilisant des flashbacks ou des actions de temps morts à la place.

Vous pouvez **planifier à l'aide d'un flashback** lorsque le **jet d'engagement** tourne mal. Vous êtes sur le point de rentrer par effraction dans le musée des antiquités, mais vous obtenez un 2 sur votre jet d'engagement — votre bande est soudain accostée par une patrouille de Manteaux Bleus qui assurent officieusement la sécurité du musée. Oh non ! On aurait dû le prévoir ! Et justement, faisons appel à un flashback.

*"Faisons un flashback pour revenir à la nuit précédente et déclencher des préparatifs. Nous voyons Silver Côtoyer Laroze, notre contact chez les Manteaux Bleus. Peut-être a-t-elle été capable de déterrer une sale affaire qui implique les officiers de cette patrouille, afin de les faire chanter — cela nous permettra d'obtenir un meilleur effet, si nous devons les influencer pour qu'il regardent ailleurs..."*

Vous voyez à quel point c'est une façon de planifier plus percutante ? Vous auriez pu discuter à l'avance des avantages pouvant être obtenus en Côtoyer Laroze, juste au cas où, dans un débat sans fin opposant les risques et les bénéfices en jeu. Mais vous pouvez tout aussi bien attendre de voir dans quels ennuis vous êtes empêtrés, puis déclencher un flashback mettant en scène un préparatif qui s'applique exactement à la situation en cours — ce qui donne aussi l'impression que votre personnage est terriblement rusé et cool. C'est beaucoup mieux, n'est-ce pas ? L'une des raisons pour lesquelles les PJs possèdent toutes ces cases de stress est l'existence de ces manœuvres de planification après coup. Bien entendu, cet arrangement avec Laroze est légèrement tiré par les cheveux, mais c'est volontaire. C'est pour cela que vous devez accepter de subir un stress pour y parvenir. Payez le prix pour déclencher un flashback et vous voilà paré avec un plan parfait.

Mais votre flashback n'annule pas le résultat du jet d'engagement pour autant — ce n'est pas une machine à remonter le temps. Au lieu de cela, vous tentez de minorer un résultat défavorable, comme vous le faites habituellement, excepté que dans le cas présent, l'action de cet effort se déroule dans le passé. Le mauvais résultat du jet d'engagement s'applique toujours — vous êtes dans de sales draps — mais en utilisant un flashback pour votre action, vous pouvez montrer comment votre planification précédente vous aide à gérer la situation actuelle.

Tant que vous avez toujours du stress à brûler et une bonne idée de flashback, vous pouvez éviter ou minorer une bonne partie des ennuis engendrés par un mauvais jet d'engagement, une fois que vous avez un aperçu de ceux-ci, plutôt que de tenter de toujours les anticiper.

Vous pouvez également **planifier en travaillant sur un projet pendant votre temps mort**. Le jet d'engagement dépend en partie du degré de vulnérabilité de la cible. Donc, durant votre temps mort, vous pouvez proposer d'avancer sur un projet à long terme du genre : "je souhaite travailler à un projet visant à rendre les Écharpes rouges vulnérables à un assaut." Le MJ vous demandera comment vous comptez procéder, puis vous ferez un jet et lorsque le compteur de progression sera enfin complété, le tour sera joué ! Les Écharpes Rouges seront devenus plus vulnérables à un assaut, ce qui vous permettra d'ajouter un nombre de dés supplémentaires à votre jet d'engagement. Puisque ces préparatifs se déroulent pendant vos temps morts, vous n'aurez pas à débattre des mérites de ce "plan" avec le reste du groupe. C'est simplement quelque chose que votre personnage s'efforce d'accomplir en y consacrant son temps personnel, mais qui finira par profiter à tous, en ce sens aucun débat n'est nécessaire. De plus, si vous parvenez à mener à bien ce projet en une seule phase de temps mort, alors c'est encore mieux ! Les Écharpes Rouges deviennent immédiatement vulnérables.

## LE JEU EN COUP ET LE JEU EN BANDE

par Duann Figueroa

Après avoir joué à *Blades in the Dark*, pendant un moment, j'ai remarqué que nous jouions à deux types de jeux interconnectés, mais différents. Chaque coup possède ses propres priorités, défis et récompenses. Les jets d'action, les conséquences, les règles de coopération, etc. Tout cela constitue le jeu en coup, un point de vue à la première personne de la vie pleine d'adrénaline d'un gredin. Des choses explosent, du sang est versé et les personnages tentent d'éviter les balles — qu'ils en ressortent victorieux ou les mains vides.

Mais il y a aussi le jeu en bande. Les règles de récompense, de raffut, d'imbroglios, de temps mort et, plus particulièrement le rang et les relations entre les factions. C'est pendant ces moments-là que vous prenez de la hauteur afin de jouer dans un cadre plus large. Au départ, votre bande regroupe des personnages tout au bas de l'échelle, qui se débattent pour gagner leurs galons de "gros bonnets." Les joueurs spéculent sur qui aider et qui arnaquer puis ils gèrent les retombées, forment de nouveaux contacts et obtiennent des bons tuyaux, le tout pour graisser les rouages des bas-fonds de Doskvol.

Et c'est là que les choses deviennent intéressantes, car ces deux types de jeu forment un cercle vertueux.

Commençons par le début : nous sommes trois gredins qui s'associent pour survivre dans les rues de Doskvol. En pratiquant les arts sombres des bas-fonds. Nous obtenons des contacts, faisons l'acquisition d'un repaire et finalement, sommes approchés par un autre gang : ce sont eux qui dirigent le district, ils sont cool, ils sont puissant et surtout, ce ne sont pas des crève-la-faim. Nous voulons la même chose et nous y parviendrons un jour.

Mais nous avons des factures à payer, donc nous planifions un coup. Les choses

tournent mal, il en résulte des imbroglios, mais nous parvenons tout de même à en tirer un butin correct. C'est loin d'être assez pour devenir des parrains du crime, mais suffisant pour nous permettre de survivre.

Les choses évoluent autour de nous, peut-être qu'une guerre fait rage dans le district, certaines personnes commencent à nous demander des faveurs, nous gagnons plus de contacts et bon sang, peut-être bien que tout cela va nous mener quelque-part. Nous pourrions collaborer avec cet autre chef de gang, il nous promet un brillant avenir. Mais nous pourrions tout aussi bien le trahir, en échange d'une récompense de la part de ses ennemis. Donc nous jouons le jeu en coup, des choses se produisent, des personnes sont tuées, des faveurs sont échangées, des fantômes viennent nous hanter, de l'argent est dépensé. Mais nous ne sommes pas une bande isolée, nous avons des ennemis comme des alliés, nous devons gérer nos affaires, nous devons progresser vers un objectif. Nous jouons également au jeu en bande.

Le cycle est le suivant : nous lançons un coup, celui-ci introduit de nouveaux éléments dans la fiction, ces éléments affectent les autres factions, lesquelles y réagissent, puis nous tentons de tirer le meilleur profit de ces réactions afin de nous élever dans la hiérarchie des rangs. Cela affecte en retour les autres factions, que nous devons gérer afin de pouvoir lancer un nouveau coup... et ainsi de suite.

Pourquoi est-ce fantastique ? Parce que le jeu fait en sorte que les actions des joueurs aient de l'importance. Celles-ci affectent le monde directement et profondément. En prenant de la hauteur vis à vis du cadre de jeu ou en zoomant sur certains aspects, notre groupe parvient à créer une cascade d'aventures, qui fait évoluer nos personnages, mais aussi le monde qui les entoure.

# CHAPITRE 7

# MENER LE JEU

Si vous avez déjà mené d'autres jeu de rôle auparavant, vous découvrirez vite que diriger *Blades in the Dark* est une expérience légèrement différente — principalement en raison de la distribution de l'autorité dans ce jeu, et notamment le fait que les joueurs ont largement leur mot à dire pour ce qui est de l'application des règles.

Ce chapitre détaille le travail du MJ en plusieurs points clés qui vous aideront un peu à le démysterifier. Nous aborderons successivement vos **Objectifs**, puis vos **Actions**, vos **Principes**, vos **Bonnes Pratiques**, ainsi que les **Mauvaises Habitudes** à éviter.

## LES OBJECTIFS DU MJ

Lorsque vous dirigez le jeu, vous tentez d'atteindre les objectifs suivants :

- ◆ **Jouez pour voir ce qui se produit.** N'essayez pas d'orienter le jeu vers certains résultats ou événements. Restez curieux !
- ◆ **Décrivez honnêtement le monde de la fiction.** Lorsqu'il est temps de dire ce qu'il se produit, ou ce qui se trouve dans le monde qui entoure les PJs, "regardez autour de vous" pour obtenir une vision de Doskvol dans votre esprit, puis décrivez ce que vous voyez. Ne favorisez personne. Faites en sorte que le monde semble réel, et non pas forcé.
- ◆ **Faites vivre Doskvol.** Donnez à chaque lieu un aspect spécifique (surpeuplé, froid, humide, sombre, etc.). Donnez à chaque PNJ important un nom, un détail et un mode d'action privilégié (menaces, marchandage, violence, charme, etc.). Donnez à chaque action un contexte — le combat au couteau sur des escaliers vermoulus ; l'indic se dissimule parmi les débris de la statue de la Pleureuse ; le repaire des Lampistes qui empête la poussière de charbon.

Pour atteindre vos objectifs, utilisez les **Actions du MJ** en vous laissant guider par vos **Principes du MJ** (exposées dans les pages suivantes).

# LES ACTIONS DU MJ

Les personnages joueurs possèdent seize actions différentes, qu'ils peuvent utiliser pour accomplir des choses dans le jeu. Mais en tant que MJ, vous possédez également vos propres actions. Lorsque vient votre tour de contribuer à la fiction, mais que vous hésitez sur la marche à suivre, consultez votre liste d'actions et choisissez l'une d'entre elles.

## POSER DES QUESTIONS

Avant toute autre chose, **posez des questions**. Vous pouvez très bien vous en sortir en tant que MJ, en posant simplement des questions, en extrapolant leurs réponses, en posant plus de questions, puis en y répondant par des jets de dés, et ainsi de suite. Poser des questions est au cœur du travail du MJ.

- ◆ **Posez des questions d'introduction** pour planter le décor de l'action. *Qui mène le groupe ? Est-ce que tout le monde se précipite pour combattre aux côtés d'Arcy, ou est-ce que l'un d'entre vous reste en retrait ou se charge d'autre chose ? Souhaitez-vous vous concentrer vos efforts sur Bazso pour le rallier à votre cause, ou vous adressez vous à toute l'assemblée pour vous faire entendre ?*
- ◆ **Posez des questions provocantes** pour pousser les personnages à réfléchir et à s'exprimer en personnage. *Selon toi, quel type de personne pense-t-il que tu sois, désormais ? Est-ce que tu vas laisser s'en tirer à si bon compte ? Auras-tu le cran de le blesser ?*
- ◆ **Posez des questions guidées** pour indiquer aux joueurs ce que vous pensez. Est-ce que tu penses quelle est le genre de personne à céder aux menaces ? *L'un d'entre vous souhaite-t-il SURVEILLER la pièce ou Étudier Lyssa ? Si vous faites cela, vous êtes conscient que tout va prendre feu, n'est-ce pas ?*
- ◆ **Posez des questions triviales** lorsque l'envie vous prend et que vous êtes curieux. *Où sortez-vous habituellement en ville pour dîner ? Avez-vous un cabinet de curiosités ou des effets personnels dans votre repaire ?*
- ◆ **Demandez l'aide des joueurs** lorsque vous hésitez ou que vous êtes coincé. *Vous n'avez pas à tout faire seul. Je ne sais pas... est-ce que cela devrait être désespéré ou risqué ? Quel serait le parfait Pacte avec le Diable, ici ? On dirait bien que ce sont des dégâts mortels, enfin je crois, qu'en pensez-vous ?*

## OFFREZ DES OPPORTUNITÉS, SUIVEZ LES IDÉES DES JOUEURS

En tant que MJ, votre travail consiste à offrir des opportunités, mais aussi à suivre les idées des joueurs.

Offrir des opportunités est facile : Doskvol est un cadre spécifiquement conçu pour y voir évoluer des gredins. En tant que MJ, lorsque les PJ seront en recherche d'une opportunité vous interviendrez pour la détailler, en faisant un jet ou en sélectionnant l'une de celles

**POSEZ  
DES QUESTIONS**

**OFFREZ DES  
OPPORTUNITÉS,  
SUIVEZ LES IDÉES  
DES JOUEURS**

**PASSEZ  
DIRECTEMENT  
À L'ACTION**

**MONTREZ  
LES SIGNES D'UNE  
MENACE IMMINENTE**

**DONNEZ SUITE**

**PASSEZ À L'ACTION  
AVEC UN PNJ**

**INDIQUEZ AUX PJ  
LES CONDITIONS OU  
LES CONSÉQUENCES  
DE LEURS ACTIONS**

**COCHEZ  
UN COMPTEUR  
DE PROGRESSION  
OFFREZ UN PACTE  
AVEC LE DIABLE**

**PENSEZ  
HORS-CHAMP**

proposées dans les tableaux d'opportunités, selon ce qui vous convient, tout en y ajoutant vos idées personnelles sur la ville et ses factions, guidé par vos objectifs et vos principes.

Les opportunités proposées n'ont pas à être équilibrées ou cohérentes. Parfois elles seront exquises — un exploit surhumain, une cible idéale, un butin conséquent. D'autres fois elles seront médiocres — une entrée en matière périlleuse, une cible difficile, une faible marge de profit. Mais il y aura toujours quelque chose à exploiter. La ville de Doskvol est conçue pour que le prochain coup à monter découle naturellement de la fiction. Faites le tour des factions et des PNJs qui vous intéressent. Qui est actuellement vulnérable ? Qui a besoin qu'on se charge de quelque chose pour lui ? Quelle partie de la ville êtes-vous curieux d'explorer dans le jeu ? Celle-ci ne manquera pas de vous offrir de nombreuses opportunités criminelles.

Entre chacun de leur coups, les PJs sont libres de recueillir des informations pour préparer leur prochaine opération. Si les joueurs ont déjà une idée en tête pour leur prochain crime, c'est l'occasion parfaite pour rechercher une nouvelle opportunité. Demandez-leur s'ils souhaitent tenter une action de groupe pour découvrir quelque chose, en précisant comment leur bande compte procéder. Vont-ils Commander à certaines personnes de leur révéler des secrets ? Vont-ils Côtoyer leur réseau d'amis et de contacts ? Vont-ils Étudier les journaux et d'autres documents, à la recherche de faiblesses à exploiter ? Vont-ils Traquer des victimes dans tout le district ? Un "montage d'enquête" peut suivre l'un de leur jets, ce qui en tant que MJ vous permet de décrire les détails d'une opportunité par l'intermédiaire de brefs moments d'action et extraits de dialogues entre les différents PNJs.

Lorsque vous offrez une opportunité, celle-ci devrait inclure les composants nécessaires aux joueurs pour monter un coup. Celle-ci n'a pas forcément à être idéale, mais elle devrait rester une opportunité réelle ; ne vous contentez pas d'une notion vague ou confuse. Les PJs devraient comprendre que "Les Sœurs Dimmer ont perdu leur territoire et seul le mystérieux manoir hanté qui leur sert de repaire résiste encore. Leurs ennemis se regroupent pour les achever." Tandis qu'il est insuffisant de dire, "Vous avez entendu que quelque chose se passe chez les Sœurs Dimmer." Selon le résultat de l'investigation (ou la fiabilité de leurs indices ou du lien de leur contact avec l'opportunité), vous pouvez leur livrer des détails et des accroches supplémentaires pour l'action à venir. "Les Corbeaux approchent, prêts à lancer l'assaut pour achever les Sœurs. Vous savez bien comment est Lyssa ! Les Sœurs auraient bien besoin de votre aide... ou peut-être que les trahir au profit des Corbeaux serait plus intéressant pour vous."

Une opportunité est constituée des éléments suivants :

- ◆ **Une cible.** *Le Ministère de la Préservation.*
- ◆ **Un lieu.** *L'un des entrepôts de recel de contrande situé près de la Station Gaddoc.*
- ◆ **Une situation.** *La veille, un trafic d'essence spirite a été démantelé par les Gardiens de la Station Gaddoc.*
- ◆ **Une trajectoire évidente pour le plan.** *Laroze peut être payé pour assurer officieusement la sécurité. Il vous laissera entrer par la porte de derrière — en échange d'une part du magot.*

De meilleures informations de la part de contacts, issus d'une investigation (ou de tout autre moyen) peuvent inclure :

- ◆ **Des factions liées** et ce dont elles ont besoin ou désirent. *Ces essences avaient été achetées par la Ruche. Ils compte bien récupérer ce qui leur appartient.*
- ◆ **Une trajectoire moins évidente pour le plan.** *Ces essences peuvent être contraintes en utilisant le champ fantomatique... en théorie.*

- ◆ **Des secrets intéressants**, un lien vers une opportunité alternative. *Les Gardiens auront certainement sécurisé les essences saisies à l'aide de protections ésotériques. Les Réconciliés ont en horreur le commerce d'essence, ce qui peut faire d'eux des alliés ou des ennemis potentiels, selon ce que vous tenterez de faire.*

Consultez le chapitre **La Bande** (page 91) pour retrouver les tableaux d'opportunités, classés par type de bande. Ceux-ci vous proposent des accroches basiques que vous pouvez agrémenter avec les détails spécifiques à votre version personnelle de la ville de Doskvol.

En résumé, vous offrez une opportunité aux joueurs de passer à l'action. Bien sûr, celle-ci découle de la fiction en cours et de la version de Doskvol déjà établie dans votre campagne, mais au cœur de ces opportunités, on trouve une mécanique de jeu. Vos joueurs sont réunis pour jouer une session de *Blades in the Dark*, ce qui signifie qu'ils souhaitent commettre des crimes palpitants et intéressants. C'est un peu comme s'ils se trouvaient devant une borne d'arcade et qu'ils venaient de glisser une pièce dans la machine. C'est votre travail en tant que MJ de faire s'illuminer l'écran avec un **NOUVEAU NIVEAU** pour lancer le jeu.

Vous leur procurez assez pour que le jeu ne soit pas au point mort ; suffisamment pour que *Blades in the Dark* puisse être joué ce soir autour de la table. Si les PJs ont les poches pleines d'argent, un renom élevé et du temps mort à occuper, alors ils peuvent s'efforcer de dénicher les bonnes informations pour être mieux positionnés face à cette opportunité, en obtenant un meilleur jet d'engagement (au minimum). Mais s'il ne disposent pas de ces ressources à dépenser... eh bien, les choses seront plus difficiles, mais c'est dans la nature de la vie de gredin, et au moins il vous reste toujours quelque chose d'amusant à tenter. Vous pouvez toujours ignorer le revers de fortune de vos personnages pour l'instant, pour leur envoyer une tape dans le dos et leur souhaiter bonne chance et surtout bon courage !

L'autre moyen pour faire avancer le jeu consiste à  **suivre les idées des joueurs**. Cela fonctionne pratiquement comme offrir une opportunité, mais dans le cas présent c'est vous qui recevez l'opportunité offerte par les joueurs, plutôt que de la décrire vous-même. Posez des questions au joueurs pour clarifier ou étoffer leur idée, afin d'obtenir une cible, un lieu et une trajectoire pour le plan. Puis demandez-leur s'ils souhaitent continuer à creuser le sujet (au risque de s'attirer des ennuis) ou passer directement au jet d'engagement.

## PASSEZ DIRECTEMENT À L'ACTION

Lorsque les joueurs vous annoncent, "On devrait rentrer par effraction dans la maison de l'Inspecteur Klave," c'est votre signal. Répondez "On dirait bien que c'est un plan Furtif, n'est-ce pas ? Quel est votre point d'entrée ?" Puis, lorsqu'ils vous donnent les détails, vous répondez, "D'accord, vous voilà sur le toit du magasin d'usine situé de l'autre côté de la ruelle où se situe sa maison. Tout est calme et sombre, ici. Vous lancez vos cordes et vos grappins au-dessus du vide. Passons au jet d'engagement." Et voilà, c'est tout ce qu'il vous faut pour lancer un coup. Cela peut vous sembler trop rapide et brusque, surtout si vous êtes habitué à d'autres jeux de rôle. Rassurez-vous, vous n'avez pas toujours à aller si vite ! Mais il est bon de garder cette méthode à l'esprit et de tenter de l'appliquer en règle générale. Tout ce qui peut être géré par le biais de la conversation vous prendra plus de temps que vous ne l'imaginez — mais si vous gardez à l'esprit cette possibilité de "passer directement à l'action," alors vous pouvez supprimer une partie de ce temps gaspillé en planifications infructueuses ou en hésitations inutiles.

La même chose vaut pour n'importe quel type de "changement de scène" qui survient dans le jeu. Par exemple, lorsqu'un joueur décide de Côtoyer ses amis, vous pouvez passer directement au milieu de l'action. "Vous êtes réunis à l'endroit habituel, sous le pont de la rue Cloche. Le temps est pluvieux et venteux ; l'eau coule à flots des gouttières. Flint se débat pour garder sa pipe allumée. 'Quel diable de temps,' peste-t-elle. 'Vous voulez quoi ?'"

Plutôt que de débuter la scène dans votre repaire, pour jouer tout le trajet “Où allez-vous ? Où pourrait bien se trouver Flint ? Comment pouvez-vous arranger une réunion ?” vous passez directement à l'action, pour vous retrouver au milieu de cette réunion, ce qui vous permet de continuer à jouer tout conservant un rythme soutenu.

## MONTREZ LES SIGNES D'UNE MENACE IMMINENTE

Lorsque l'action est en cours, montrez les signes d'une menace imminent aux joueurs, puis demandez-leur ce qu'ils veulent faire. Il est alors très facile pour vous de savoir quelles seront les conséquences.

*Elle déboutonne son manteau en s'éloignant de toi, pour dégainer son pistolet. Elle arme le percuteur, dans un instant qui se déroule au ralenti — l'ouverture du canon se retrouve braquée sur ton visage. Que fais-tu ?*

*L'inspecteur te tend la main avec un air impatient. Il n'a pas toute la journée... il lui faut vos documents de bord et le laissez-passer tamponné par le Ministère de la Préservation — que tu gardes sur toi, pas vrai ?*

*Ses yeux s'écarquillent lorsque tu entres dans la pièce et il lâche un juron, avant de bondir de sa chaise pour filer à toutes jambes par la porte de derrière. Que fais-tu ?*

*Tu te glisses dans le dortoir où les mercenaires sont endormis, pour rejoindre les vieux escaliers de pierre qui descendent jusqu'au cellier. Il n'y a pas de porte, mais à la place une vieille grille rouillée fermée par une grosse serrure, et au-delà le bruit de l'eau dans l'obscurité humide. Tu entends le bruit des bottes résonner dans le couloir, quand une sentinelle reprend son tour de garde. Que fais-tu ?*

Comparez ces exemples précis avec leurs versions plus vagues :

*Elle engage le combat ! Est-ce que tu veux la Combattre ?*

*Tu as affaire à un inspecteur sur le dock. Comment fais-tu pour t'en débarrasser ?*

*Tu le terrorises. Que fais-tu ?*

*Tu veux te glisser dans le cellier ? Tu peux me faire un jet de RÔDER.*

Si vous montrez les signes d'une menace imminente sans veiller à donner un contexte à l'action, le résultat peut sembler confus. Vous pourriez avoir l'impression que vous devez “inventer” une conséquence sur le moment lorsque vous obtenez un résultat de 1-3 ou de 4/5. Toutefois, si vous sous-entendez clairement les conséquences avant le jet d'action, alors celles-ci deviendront évidentes pour les joueurs (elle te tire dessus, ta couverture est compromise, il s'échappe, tu alertes une sentinelle) — car elles découlent directement de la fiction déjà établie dans le jeu.

## DONNEZ SUITE

Vous avez montré les signes de la menace imminente, donc donnez suite en mettant celle-ci à exécution. Les joueurs disposent de plusieurs outils pour parer à l'adversité. S'ils parviennent à réagir à temps, ils peuvent faire un jet d'action. Si les ennuis s'accumulent, ils peuvent tenter d'y résister. Vous n'avez pas à retenir vos coups !

*Elle te tire dessus, la balle te déchire la joue et aussitôt la pièce tourne autour de toi, alors que tout devient sombre et que tu t'affales au sol. Tu subis 3 niveaux de blessure.*

*L'inspecteur ne parvient pas à prouver sur le champ que tu lui mens, mais tout cela lui semble très étrange. Il ne manquera pas de te mentionner dans son rapport au Ministère. Tu subis +2 RAFFUT.*

*Il franchit le pas de la porte et se précipite dans la rue pour se fondre dans la foule au-dehors. Tu entends un passant protester quand il est bousculé, mais tu ne laperçois nulle part.*

*Tu Bricoles la vieille serrure rouillée qui finit par céder, dans un bruyant grincement qui envoie des copeaux de rouille au sol. En haut, dans le couloir tu entends une voix qui s'exclame, "C'était quoi, ça ?" Je coche un segment du compteur "Alerte."*

Cette action du MJ s'applique également aux manœuvres des puissantes factions ennemis. Si certains PNJs sont en position d'accomplir quelque chose sans entrave, alors ils y parviennent. Dites simplement, "Les Invisibles vous avaient averti de ce qui vous attendait si vous interveniez. Ils mettent le feu à votre repaire pendant votre sommeil. Quand vous vous réveillez, vous êtes entourés de poutres enflammées et la fumée vous prend à la gorge. Que faites-vous ?" Les joueurs tenteront de vous interrompre, de faire des flashbacks, de sauver ce qui peut l'être et de gérer la situation. Ce sera amusant à jouer.

### PASSEZ À L'ACTION AVEC UN PNJ

Cette action du MJ ressemble beaucoup à la précédente, mais elle mérite d'être évoquée. Vous n'avez pas toujours à attendre que les PJs fasse quelque chose. Vos PNJs peuvent eux aussi passer à l'action ! Plus un PNJ est dangereux, plus il devrait prendre l'initiative.

*"Elle se montre très habile et rusée. Le mensonge qu'elle vous sert pour expliquer son retard à la réunion vous semble totalement crédible !"*

*"Oh non, je ne vais pas laisser passer ça."*

*"Très bien, tu peux lui résister avec ta Perspicacité, si tu le souhaites. Dans le cas contraire, elle est simplement trop douée pour toi."*

C'est une technique très efficace, mais veillez à ne pas en abuser. Réservez-la pour les PNJs qui sont de vrais maîtres dans leur domaine ou pour les situations particulièrement graves.

### INDIQUEZ AUX PJ LES CONDITIONS OU LES CONSÉQUENCES DE LEURS ACTIONS

*"Bien sûr, tu peux courir sur tout le trajet, mais tu risques d'être épuisé en arrivant sur place. Tu préfères faire un jet pour prendre ce risque ou ralentir l'allure ?"*

*"L'esprit te terrorise. Tu peux fuir ou rester paralysé de peur. Que choisis-tu ? Tu peux aussi tenter de lui résister."*

### COCHEZ UN COMPTEUR DE PROGRESSION

Gardez un tas de cartes bristol et un marqueur sous la main. Créez un compteur de progression chaque fois que cela vous semble nécessaire. Placez celui-ci sur la table, à la vue de tous, pour vous aider à suivre la progression de certains éléments dans la fiction. Cocher un compteur de progression est le parfait moyen de donner suite à une menace, sans pour autant mettre un terme immédiat au conflit.

### OFFREZ UN PACTE AVEC LE DIABLE

Réfléchissez à une complication imprudente ou à une décision imprudente. Offrez aux joueurs un dé bonus en échange de celle-ci. Si aucune bonne idée ne vous vient, consultez les joueurs — mais vous pouvez aussi offrir le dé du diable en échange de raffut. Dans les rues de Doskvol, il y a toujours des témoins qui vous observent discrètement.

### PENSEZ HORS-CHAMP

Que se passe-t-il ailleurs, et est-ce que cela aura un impact sur ce qui se passe actuellement dans la fiction ? Il y a-t-il des personnages qui pourraient avoir des raisons de rejoindre la scène pour s'y impliquer ? Où se trouvent actuellement les patrouilles de Manteaux Bleus, dans le district ? Il y a-t-il des fantômes qui pourraient être attirés par ce qui se passe ici ?

# LES PRINCIPES DU MJ

Lorsque vous poursuivez vos objectifs et que vous choisissez vos actions, utilisez vos principes pour guider votre prise de décision.

- ◆ **Soyez fan des PJs.** Représentez le monde honnêtement — les chances jouent réellement contre eux — mais ne vous faites pas l'ennemi des PJs. Ils ont déjà assez d'ennemis comme ça. Soyez investi dans les personnages et réjouissez-vous de leurs victoires.
- ◆ **Agissez selon la fiction.** Les situations initiales du jeu et votre scène d'introduction mettront les choses en mouvement. Demandez comment les personnages réagissent pour voir ce qui se passe ensuite. Les PNJs réagissent en fonction de leurs objectifs et de leurs méthodes. Les événements font boule de neige. Vous n'avez pas besoin de “gérer” le jeu. Ce sont les actions, réactions et conséquences qui vous guideront.
- ◆ **Donnez vie à un monde hanté.** Doskvol est remplie de fantômes, d'étranges échos, d'énergies ésotériques et d'étranges sectes. Comment la ville hantée se manifeste-t-elle ?
- ◆ **Immergez-vous dans la révolution industrielle.** Doskvol est parsemée d'usines dont les cheminées crachent des nuages de suie acré, d'ateliers qui bourdonnent de lumières électriques, de forges et de machines sifflantes et clinquantes. Comment ces systèmes industrialisés se manifestent-ils ?
- ◆ **Adressez-vous aux personnages.** “Silver, où te rends-tu pour retrouver les Écharpes Rouges ?” et non pas “Sara, où va Silver, maintenant ?” Cela place Silver sur le devant de la scène — ses préférences, ses désirs et son style. Silver prend vie en tant que personnage.
- ◆ **Adressez-vous aux joueurs.** “Sara, comment souhaitez-tu gérer cette situation ? Est-ce que tu préfères jouer toute une scène ou faire un jet immédiatement ?” Cela place Sara sur le devant de la scène — ses préférences, ses désirs et son style. Sara peut réfléchir à ce qu'elle souhaite, plutôt qu'à ce que souhaite son personnage.
- ◆ **Pensez « danger ».** Considérez les dangers inhérents à ce que les gredins tentent d'accomplir. Par défaut, leur jets sont risqués. Ce n'est qu'en accumulant les succès qu'ils pourront tenter des jets contrôlés. À l'inverse, lorsqu'ils doivent improviser ou qu'ils sont dépassés par la situation, ils feront probablement des jets désespérés. Suivez votre instinct. Déterminez leur position comme vous l'entendez, mais restez ouvert aux suggestions.
- ◆ **Restez souple.** Vous êtes toujours libre de revenir en arrière, d'apporter des correctifs et de reconSIDéRER certains événements en cas de besoin. *Blades in the Dark* n'est pas un jeu “ni repris, ni échange.” Vous pouvez toujours dire, “En fait, non... disons plutôt qu'ils ne sont que deux gars. Je ne vois pas pourquoi ils devraient être plus nombreux ici.” Cela peut être un principe difficile à mettre en pratique. Il est souvent trop tentant de faire valoir votre autorité (souvent pour de mauvaises raisons) ou de considérer les éléments du jeu comme sacrés. Tentez de résister à cette tendance !

# BONNES PRATIQUES DU MJ

**Gagnez la confiance du groupe** en vous montrant un arbitre impartial et respectueux de l'intégrité de la fiction. C'est votre responsabilité de décrire le monde de la fiction avec intégrité, en évitant de contraindre le jeu pour obtenir certains résultats "forcés". Lorsque vous proposez quelque chose, les joueurs doivent savoir que vous le faites au nom de cette intégrité, et non pas pour obtenir gain de cause ou arranger une situation à votre convenance.

**Menez une conversation intéressante.** Le jeu est une conversation qui se déroule entre les joueurs et vous, dont le but consiste à répondre à la question "*Que se passe-t-il, maintenant ?*" de la manière la plus engageante possible. Les conversations les plus intéressantes sont les plus curieuses — celles qui posent des questions et introduisent des idées nouvelles — plutôt que celles qui sont dogmatiques ou à sens unique. Soyez curieux de ce que les autres joueurs ont à dire.

**Créez une atmosphère d'enquête autour de la table.** Cela signifie que vous jouez pour découvrir ce qui se produit, et non pas pour vous assurer qu'un résultat spécifique survienne. La bande va-t-elle déclarer la guerre aux Limiers des Brumes ? Nyla a-t-elle assez de cran pour se débarrasser de ces gros bras à elle seule ? La bande parviendra-t-elle à éviter ou à prédire la trahison de Casta ? Vous devrez jouer pour le découvrir. Ne décidez pas des résultats à l'avance et ne manipulez pas le jeu pour les voir se produire.

**Aidez les joueurs à maîtriser le système de jeu** afin qu'ils puissent atteindre les objectifs de leurs personnages. Ne les laissez pas piétiner. Une fois qu'ils possèdent un objectif, questionnez-les sur les opportunités dont ils disposent pour s'en approcher. Proposez-leur deux approches possibles offertes par ces opportunités, puis demandez-leur s'ils souhaitent opter pour l'une d'elles ou en inventer une troisième.

**Ne bloquez pas les joueurs.** Votre travail ne consiste pas à dire, "Tu ne peux pas faire ça." Vous n'êtes pas l'autorité définitive sur ce que les joueurs peuvent faire ou ne pas faire. Au lieu de cela, dites-leur, "*Il me semble que tu dois créer une opportunité pour y parvenir, pas vrai ?*" Demandez-leur comment ils pourraient créer l'opportunité dont ils ont besoin. Ne les bloquez pas. Montrez-leur qu'il existe un chemin qui les mènera à leur objectif, même s'il s'avère long ou périlleux.

**Gardez ouvert un canal de métacomunication.** Lorsque vous incarnez un PNJ, veillez à clarifier les éventuels non-dits avec les joueurs. Invitez-les à poser leurs questions de recueillir des informations afin de creuser un sujet. Les personnages disposent d'un large panel de sens et d'intuitions qu'ils peuvent mettre en application dans la fiction ; tandis que les joueurs ne disposent que de l'étroit canal de votre narration. Vous devez donc les aider, en partageant avec eux ce qu'ils peuvent suspecter, deviner, ressentir ou prédire.

**Soyez un explorateur curieux des possibilités du jeu.** Posez des questions aux joueurs pour satisfaire votre propre curiosité sur la fiction en cours, et dont les PJs sont les protagonistes. Votre campagne est l'équivalent d'une série télé dont vous êtes le plus grand fan. Lorsque vous êtes curieux de ce qu'un PJ dit ou fait, questionnez-le à ce sujet ! "Je suis curieux, lorsque tu lui dis que tu ferais n'importe quoi pour l'aider, tu le penses vraiment ? Absolument tout ? Es-tu vraiment ce genre de personne ? Ou cherches-tu simplement à le manipuler ?" Ces questions déboucheront souvent sur de nouveaux objectifs, de nouvelles approches et des jets.

**Faites-vous le porte-parole des intérêts et des capacités des PNJs.** Votre travail consiste

à représenter fidèlement le monde, vous vous souvenez ? Mettre en scène des PNJs possédant des intérêts et des capacités crédibles vous permet de rendre la fiction plus intéressante. Ne vous laissez pas marcher sur les pieds. Lorsque les PJs agissent à l'encontre d'un PNJ, rappelez aux joueurs quels sont les intérêts et les capacités de celui-ci. *“Mais Quellyn ne va pas rester sans réagir, n'est-ce pas ? C'est une sorcière recherchée par les Gardiens Spirites. Comment allez-vous l'affronter ?”* Lorsque les PJs agissent dans l'intérêt d'un PNJ, rappelez-leur qu'ils ont le soutien et l'amitié de celui-ci.

**Pensez « objectif ».** Consultez le groupe pour déterminer l'objectif qu'ils poursuivent, que ce soit dans le cadre de la campagne au sens large (ce qui est plus pratique au début d'une session) ou dans le microcosme de l'instant présent (ce qui est plus pratique lorsque l'action est en cours et que la situation fait boule de neige). Une fois que vous connaissez leur objectif, vous pouvez entamer la conversation abordant les opportunités, les actions et les effets. La recherche d'opportunités et de positions permettra aux joueurs d'adopter certaines approches, d'acquérir certaines informations et ressources, et les conflits qui en résulteront guideront l'action du jeu. *“Que tentes-tu d'accomplir ?” “Possèdes-tu une opportunité pour tenter cela ?” “Comment souhaites-tu procéder ?”* Suivez ce fil d'événements, tandis que les action et les conséquences s'enchaînent. Questionnez les joueurs pour découvrir vers où le jeu s'oriente ensuite.

**Passez directement à l'action.** Sollicitez un objectif et un plan de la part des joueurs, puis passez directement au cœur de l'action et utilisez des jets de dés pour faire avancer la situation. N'ayez pas peur d'apporter une résolution ! S'ils cherchent à éliminer Ulf Fer-né et qu'ils se donnent les moyens de le faire, en dépit des chances qui jouent contre eux et des dangers qui les attendent; eh bien soit. Celui-ci passe l'arme à gauche. Ne tirez pas les ficelles en coulisse. Ce sont les dés et les règles du jeu qui détermineront la difficulté réelle d'un objectif.

**Faites la différence entre la fiction potentielle et la fiction déjà établie.** La fiction potentielle recouvre tout ce que vous avez en tête et qui n'est pas encore entré en jeu. C'est un "nuage" de possibilités, organisé en fonction de la situation actuelle. Lorsque les PJs s'infiltreront à l'intérieur du manoir, vous pourriez avoir à l'esprit les éléments potentiels de la fiction qui suivent :

- ◆ *Cour intérieure*  
*(Dégagée ? Parsemée de statues ?)*
- ◆ *Toit (tuiles mal fixées ?)*
- ◆ *Canal souterrain*
- ◆ *Sentinelles (professionnelles ?)*
- ◆ *Chiens de garde (ou autres animaux ?)*
- ◆ *Lumières électriques*
- ◆ *Serrures de maître*

Puis, lorsque les joueurs vous annoncent qu'ils veulent traverser la cour, vous pouvez invoquer un nouveau nuage potentiel dans votre esprit, en imaginant cet élément plus en détails, avec ses propres caractéristiques dédiées, comme déterminer si la cour est dégagée ou parsemée de statues.

Tandis que les joueurs passent à l'action et font face aux obstacles, vous venez prélever des éléments fictifs dans votre nuage potentiel pour les intégrer dans la scène en cours. Une fois ceux-ci établis, ils peuvent être mis à profit par les joueurs. Ils deviennent partie intégrante du jeu. Mais avant cela, ce ne sont que de simples notions — ils n'ont pas encore de "place" concrète dans le jeu. Chacun d'entre eux peut être intégré à la demande, pour répondre aux besoins du résultat d'un jet, afin de dépeindre les détails du coup et le mener vers sa résolution.

Vous n'êtes pas supposé faire la visite guidée de toutes les pièces de la maison. Les PJs devraient plutôt être l'équivalent de téléspectateurs qui regardent un montage de plans faisant progresser l'action du jeu — vers les ennemis ou au-delà, selon les résultats de leurs

jets. C'est pour cette raison que *Blades in the Dark* utilise des compteurs de progression plutôt que des cartes détaillées pièce par pièce. Une carte peut être une référence utile, dans le cadre d'un "nuage de fiction potentielle," mais c'est une mauvaise idée d'utiliser une carte comme une aide-mémoire de toutes les zones à visiter afin de se rendre quelque part.

**Zoomez et dézoomez sur l'action.** Les situations incertaines ou difficiles sont résolues par un jet de dés. Mais quelle devrait être l'échelle de celui-ci ? Devez-vous résoudre tout un combat en un seul jet, ou zoomer sur l'action de chaque échange de coup ? Le jeu est conçu pour être assez flexible sur ce point. Quelques fois, mieux vaudra résoudre une suite d'actions grâce à un seul jet, tandis que d'autres fois, vous pourrez vous attarder sur le moindre instant de l'action. Visualisez cette capacité comme un variateur que le groupe peut actionner pour zoomer et dézoomer sur l'action, pour passer d'un plan large à un gros plan.

Pour rendre plus facile le choix d'échelle, le jeu utilise les degrés d'effets et les compteurs de progression. Si les circonstances impliquent plusieurs échanges, de multiples actions risquées ou un effort prolongé visant à franchir un obstacle majeur, vous pouvez créer un compteur de progression et le compléter en fonction du système d'effet, afin de faire progresser la situation. Chaque jet d'action est censé produire des conséquences pour les PJs, donc plus ils parviennent à obtenir un effet important, plus ils seront capables de minorer les ennuis éventuels et inversement.

Mais si vous estimatez que les conséquences le permettent, vous êtes libre de dézoomer pour résoudre une action prolongée en un seul jet. "*Tu passes toute la journée à TRAQUER les itinéraires empruntés pas les coursiers de Flint, voyons comment tu t'en es sorti.*"

Laissez le niveau d'intérêt des joueurs autour de la table guider l'utilisation du zoom. Si l'intérêt est élevé, zoomez sur l'action. À l'inverse, si l'intérêt est bas, dézoomez et passez à autre chose.

**Faites vivre les éléments du système de jeu dans la fiction.** Lorsqu'un PNJ est influencé, comment cela se traduit-il ? Quand un PJ est poursuivi par des gardes, quels sont les détails de la fiction qui soulignent ce changement dans sa situation ? Consultez les autres joueurs pour trouver des idées, au besoin. "Est-ce qu'ils se précipitent, en braquant leurs lanternes sur toi ?" "Oh, non. Peut-être qu'ils possèdent plutôt des lampes électriques, qui s'allument soudain dans bruyant crépitement d'énergie."

**Prenez des notes.** Utilisez des fiches bristol pour noter vos PNJs, vos lieux, vos offres d'emploi, vos pistes, etc. Il est facile de perdre le fil si vous ne tenez pas vos notes à jour. En conservant les choses importantes sur des fiches bristol, puis en les plaçant à la vue de tous sur la table, vous pourrez mieux les incorporer dans le jeu.

# MAUVAISES HABITUDES DU MJ

## NE DEMANDEZ PAS UN JET D’ACTION SPÉCIFIQUE

Cette mauvaise habitude se produit habituellement si vous avez déjà maîtrisé d’autres jeux dans lesquels cela fait partie de vos responsabilités. Vous pourriez dire, “Fais-moi un jet de Manceuvre,” ou “C’est un jet de Côtoyer.” Essayez de perdre cette habitude. Habituez-vous à dire ceci à la place : “Comment comptes-tu faire ça ?” Demandez au joueur quelle action il utilise. Puis précisez-lui sa position et son degré d’effet, tel que vous les envisagez dans cette situation et avec cette action — en ajoutant pourquoi vous pensez ainsi.

Cela vous permet d’éviter une phase pénible de “persuasion” pendant laquelle chacun débat de la meilleure action à employer. Épargnez-vous ces palabres. Demandez simplement à chaque joueur quelle action son personnage entreprend, puis déterminez sa position et son effet.

*“Je veux que ce type me donne les clés.”*

*“Comment comptes-tu faire ça ?”*

*“Euh... je le Manceuvre ?”*

*“D'accord. Mais que fait ton personnage ? Que voit-on à l'écran ?”*

*“Oh, c'est vrai... eh bien je viens me glisser contre lui en faisant courir mes doigts le long de son bras, jusqu'à sa main, en plongeant mon regard dans le sien... tu sais, en me montrant très séduisante.”*

*“Ah, je vois. Je pense que c'est risqué, avec un effet limité. Si à la place, tu décidais de l’Influencer, je dirais que tu aurais un effet normal.”*

Dans le cas ci-dessus, vous pourriez avoir un avis différent (par exemple une position désespérée et zéro effet, si vous estimatez que Manceuvre n'est pas du tout adapté à la persuasion par la séduction). Si c'est le cas, aucun problème ! Votre campagne de Blades in the Dark vous appartient. De plus, même lorsque vous dites “position désespérée et zéro effet,” vous ne privez pas complètement le joueur de passer à l'action. Celui-ci peut choisir de se dépasser pour obtenir un meilleur effet, obtenir l'aide d'un coéquipier pour lui offrir une meilleure position, etc. Il ne s'agit pas d'un débat entre le MJ et un joueur, que l'un des deux doit remporter. C'est simplement la discussion normale qui est au centre du jeu. Au lieu de dire, “Fais-moi un jet d’Influencer pour ça,” vous demandez au joueur quelle action son personnage effectue — ce qui lui donne l'opportunité d'apporter une contribution créative à ce qui se déroule dans la fiction. Puis, placez cette action dans le contexte du monde tel que vous l'entendez, en déterminant sa position et son effet.

## NE RENDEZ PAS LES PJS INCOMPÉTENTS

Lorsqu'un PJ obtient un résultat de 1-3, les choses tournent mal, mais c'est parce que les circonstances sont dangereuses ou pénibles — mais certainement pas parce que le personnage est un bouffon. Même un PJ possédant un score de zéro sur une certaine action n'est pas pour autant un crétin maladroit. Voici une astuce à ce sujet : débutez votre description d'un échec par une action compétente réussie par le PJ, suivie d'un “mais,” qui introduit un élément perturbateur dans la situation. “Tu lui décoches un violent crochet du droit au menton, mais il est plus rapide qu'il n'en a l'air ! Il se ramasse pour éviter ton coup, avant de te plaquer contre le mur.”

Après un échec, discutez de ce qui a mal tourné. “Ah, peut-être as-tu manqué quelque chose, lorsque tu t'es introduit par la fenêtre brisée du joaillier ?” “Oui, il a probablement posé un système d'alarme à fil ou autre chose ?” “Pour sûr ! Tu sens un fil se rompre contre ton bras.”

Vous pouvez également vous appuyer sur les éléments déjà établis par le joueur, concernant son personnage. Comment son vice ou ses traumatismes lui posent problème ? Quel aspect de son origine ou de ses antécédents le gêne ou lui cause des ennuis ?

## **NE COMPLIQUEZ PAS TROP LES CHOSES**

Les conséquences que vous infligez sur un résultat de 1-3 ou de 4/5 seront habituellement évidentes, puisque l'action a déjà été établie. Mais quelques fois vous serez à court d'idées. Auquel cas, n'hésitez pas à faire simple ! Une complication peut se résumer à du raffut supplémentaire, ou un nouveau segment coché sur un compteur de progression qui représente un problème en lien avec la scène, et qui pour le moment ne s'est pas encore matérialisé. Alternativement, vous pouvez infliger de simples dégâts, du type "Épuisé." Chaque conséquence n'a pas forcément à introduire un nouveau problème intéressant ou un brutal revers de fortune. Optez pour ce qui vous semble le plus évident. Consultez les joueurs pour obtenir des idées, si vous venez à être coincé.

## **NE LAISSEZ PAS LA PLANIFICATION DÉGÉNÉRER**

Si personne ne les interrompt, certains joueurs planifieront un coup des heures durant — y compris alors qu'ils détestent ces préparatifs ! Ils sont souvent persuadés à tort que cela en vaut la peine, s'ils parviennent à se prémunir contre tous les problèmes et mauvais résultats envisageables. Ce n'est pas comme cela que *Blades in the Dark* fonctionne. Tout est résolu par le jet d'engagement et les jets d'actions, donc hâtez-vous de les faire entrer en jeu ! Si l'un des joueurs a une bonne idée ou une manœuvre spectaculaire à l'esprit, alors parfait, mais le jet d'action sera souvent au mieux contrôlé. Il est impossible pour les joueurs de se faufiler en planifiant et en discutant, uniquement pour ne pas faire de jets. **Une idée n'équivaut pas à sa mise en application.**

## **NE PRIVEZ PAS LES JOUEURS DE CE QU'ILS ONT MÉRITÉ**

Si les joueurs arrivent à obtenir une bonne position, qu'ils font leur jet et qu'ils obtiennent l'effet escompté, alors **ils récoltent ce qu'ils ont mérité**. Ne vous défilez pas ! Les choses sont déjà assez difficiles pour eux. Veillez à ne pas les priver de leurs victoires ; la défaite viendra bien assez tôt sans que vous n'ayez à faire pencher la balance en leur défaveur. Les gredins se trouvent tout en bas de l'échelle des factions, mais cela ne signifie pas pour autant qu'ils sont inefficaces. Mais plus simplement, qu'il leur faudra accumuler de nombreuses victoires pour y arriver. Ils sont doués à ce jeu-là, mais ils débutent avec des handicaps. La même chose vaut pour les secrets. Si les joueurs font une découverte, donnez-leur toutes les informations nécessaires. Ne vous accrochez pas à vos précieux secrets. Il est bien plus amusant de découvrir ce qu'ils vont faire, une fois qu'ils sont mis dans la confidence.

## **NE DITES PAS NON**

Il existe presque toujours une meilleure réponse que de dire "non" ou "tu ne peux pas faire ça." Offrez un Pacte avec le Diable ! "Donc... tu souhaites séduire la mère-maquerelle la plus expérimentée de toute la ville. Pourquoi pas. C'est clairement désespéré, avec un effet limité. Mais je te propose également un Pacte avec le Diable : quel que soit le résultat, tu tomberas amoureux d'elle. Après tout, c'est son métier."

Mais vous pourriez tout aussi bien dire que l'action proposée a **zéro effet** de base.

*"Je souhaite enfoncer la porte blindée à mains nues. Je la Démolis."*

*"Très bien... c'est risqué (tu pourrais te briser les mains) et tu auras zéro effet."*

*"Alors je vais me dépasser pour obtenir un effet limité."*

La même chose vaut pour les serrures ultra-sophistiquées, les soldats d'élite, etc. Vous

pouvez déterminer qu'une action donnée aura zéro effet de base — au lieu de dire non — ce qui laissera au joueur la possibilité de modifier son effet en se dépassant, en collaborant avec ses coéquipiers, etc.

Vous pouvez aussi leur demander d'entamer la première phase d'un compteur de progression de projet à long terme. C'est leur raison d'être. "Tu souhaites répertorier toutes les routes de contrebande de Doskvol ? On dirait bien que c'est une investigation. Tu peux entamer un compteur de progression de 6 segments dont la première phase consiste à : 'Compléter la liste de tous les receleurs de Contrebande.'"

Notez bien que vous aurez parfois à dire non. Un personnage de *Blades in the Dark* ne peut pas s'envoler pour rejoindre la lune, simplement parce qu'il le veut vraiment. C'est votre responsabilité en tant que MJ de représenter honnêtement le monde de la fiction. Mais dans la plupart des situations, dire non est souvent l'option la moins divertissante. Envisagez plutôt un Pacte avec le Diable, zéro effet ou un projet à long terme.

## **NE FAITES PAS DEUX JETS POUR OBTENIR LA MÊME CHOSE**

Lorsqu'un PJ fait face au danger, il doit déclencher un jet d'action. De plus, il peut tenter un jet de résistance pour éviter un mauvais résultat. Toutefois, ne faites pas deux jets pour obtenir exactement la même chose.

Par exemple, Arlyn se bat en duel sur un toit contre l'un des membres des Écharpes Rouges. Son adversaire la repousse en enchaînant les feintes et bottes, ce qui fait courir à Arlyn le danger de basculer dans le vide durant leur duel. La joueuse qui incarne Arlyn déclenche un jet d'action pour déterminer le succès de sa contre-attaque. Mais c'est un échec ! Arlyn est repoussée jusqu'au bord du toit, et bascule dans le vide.

Mais elle peut faire un jet pour y résister, n'est-ce pas ? Oui. Elle peut résister aux dégâts provoqués par sa chute. Mais elle ne peut pas "défaire" sa chute du toit. Celle-ci a déjà été déterminée par son jet d'action. Sa résistance lui permet de réduire l'impact de sa chute. Au lieu de se briser la jambe, elle minore les dégâts (peut-être en ne souffrant que d'une cheville foulée) mais peut-être que le MJ déclare qu'elle parvient à éviter entièrement les dégâts en se réceptionnant avec une roulade. Quoi qu'il en soit, elle est toujours tombée du toit.

En d'autres termes, le jet d'action détermine si une conséquence se manifeste ou pas. La résistance change la manière dont le danger se manifeste ou la gravité de celui-ci, mais elle n'annule en rien le résultat du jet d'action.

## **NE VOUS ATTARDEZ PAS SUR LE MOINDRE DÉTAIL**

Chaque fois que cela vous est possible, faites un bond en avant dans le temps pour passer directement à l'action du prochain moment digne d'intérêt. Lorsque les joueurs vous disent, "Allons voir Lyssa pour lui parler de notre prochain coup," vous pouvez répondre, "D'accord, vous vous dirigerez vers la tour des Corbeaux, les gardes vous fouillent et vous prennent vos armes, puis vous êtes amenés devant Lyssa, dans son bureau se situant au sommet de la tour." En procédant ainsi, vous venez de vous épargnez au moins trente minutes d'interlude, plutôt que de vous imposer de jouer le moindre détail, en annonçant, "D'accord, où êtes-vous maintenant ? Dans la taverne de Rigney ? Consultons la carte. Très bien, vous êtes dans cette rue, tandis que le repaire des Corbeaux se trouve plus loin, dans celle-ci. Comment le rejoignez-vous ?" Il n'y a aucune raison de jouer le moindre moment sans intérêt. Imaginez l'action comme celle d'une série télé ou d'un film. Le groupe annonce son intention, vous décrivez le décor de la nouvelle situation, puis l'action s'engage.

Si les joueurs protestent, en disant par exemple, "Waouh, attends un peu ! Je voudrais en profiter pour faire quelque chose avant ça," ou, "Je refuse qu'ils me prennent mon couteau, je vais le cacher pour qu'ils ne le trouvent pas durant la fouille," alors parfait. Demandez-leur ce qu'ils font, résolvez l'action, puis passez à la nouvelle situation.

## MAGIE ANCIENNE, SCIENCE MODERNE : LE RÉCIT GOTHIQUE DE DOSKVOL

Par Andrew Shields

Lorsque vous improvisez, il est utile de posséder quelques thèmes clés sur lesquels vous reposer, afin de donner une ambiance homogène à votre monde. En ce qui concerne *Blades in the Dark*, l'un de ces thèmes clés est l'électroplasme. Doskvol tire son énergie de l'électroplasme. Celui-ci est obtenu en distillant l'essence du champ fantomatique, récoltée à partir de sang de démon. Vous pouvez relier cet élément à la révolution industrielle, avec des innovations telles que les barrières d'éclairs, les lumières électriques et toutes sortes de gadgets. Mais il possède également un lien avec le surnaturel, les fantômes, les morts-vivants, les léviathans, les Haruspices et l'antique magie runique. L'électroplasme alimente la technologie, mais il ravive également le surnaturel.

Si vous devez inventer rapidement un objet de valeur à mentionner, voler ou démolir, comment faire pour le relier à l'électroplasme ? Si vous avez besoin de créer le site remarquable d'un événement important, gardez cette notion d'électroplasme à l'esprit, afin de lui donner une touche unique. Peut-être avez-vous besoin d'un obstacle rapide ; c'est l'occasion de lui donner un lien avec l'électroplasme.

Pour autant, vous n'avez pas à faire en sorte que les gredins butent encore et encore sur des murs d'électroplasme en guise d'obstacle. Ils pourraient tout aussi bien tomber sur un esprit agité qui se montre particulièrement territorial. Votre rencontrer une patrouille de Gardiens Spirites, qui ont choisi cette nuit entre toutes pour nettoyer les ruelles du moindre résidu électroplasmique. Ou pourquoi pas tomber sur un Haruspice en pleine communion avec les esprits, poursuivant un agenda opposé au leur, et qui n'hésitera pas à les interrompre. Peut-être enfin que vous espionniez un trafiquant de sang de léviathan, celui-ci vous a repéré et s'est mis en tête que vous travaillez pour le compte des Manteaux Bleus, ce qui le pousse à envoyer ses gros bras s'occuper de vous. Vous avez besoin d'un riche PNJ ? Peut-être que celui-ci est l'armateur d'une flotte de quatre chasseurs de léviathan. Peut-être a-t-il fait fortune grâce à des Haruspices chargés d'interroger les fantômes pour découvrir des informations compromettantes. Peut-être qu'il est l'inventeur de la technologie secret-défense des barrières

d'éclairs. Peut-être enfin est-il le curateur d'un musée d'art créé par des artistes fantômes.

Ces improvisations sont basées sur une réflexion visant à lier ces éléments à l'électroplasme, mais en prenant aussi en compte l'importance de ce lien.

Pour finir, le pouvoir du récit gothique réside (selon moi) dans la dichotomie entre une approche scientifique, rationnelle et intellectuelle du monde d'une part, et une attitude supersticieuse, émotionnelle et magique d'autre part. À lui seul l'électroplasme résume tout cela, puisque les gens étaient déjà familier avec ce phénomène, avant que l'industrialisation n'en fasse une source d'énergie produite en masse. En perdant de vue son identité naturelle, pour le considérer comme une simple ressource, les gens ont oublié le respect que leur imposait la superstition. Si vous craignez de vous répéter dans vos improvisations, vous pouvez faire varier l'importance de cet aspect Gothique.

Admettons que le groupe soit sur le point de retrouver un contact, que vous souhaitez rendre intéressant. Peut-être que celui-ci est fier de sa canne électrifiée, dont il se sert pour allumer ses cigarettes. À l'inverse, en augmentant l'aspect gothique, peut-être que des runes sont gravées sur son rond de chapeau, pour lui permettre d'y piéger des fantômes en un tour de main. Quoi qu'il en soit, votre contact est devenu nettement plus intéressant, en adoptant un style adapté à votre version personnelle de Doskvol.

Même chose si vous avez besoin d'inventer un lieu pour un braquage. En renforçant le côté Gothique, il s'agit d'une distillerie d'huile de léviathan abandonnée. Les Gardiens Spirites chargés de la nettoyer étaient sous-payés, ce qui les a conduit à bâcler le travail. Désormais, tous les morts à une demi-lieue à la ronde, incorporels ou pas, convergent vers cet endroit. Mais le bureau possède encore son coffre-fort... À l'inverse, si vous atténuiez le côté Gothique, le lieu consistera en trois sous-sols crasseux qui mènent au cellier d'un riche aristocrate. L'un deux est squatté par une folle paranoïaque qui a recouvert toutes les surfaces accessibles de runes tracées à la craie, persuadée qu'un certain fantôme la traque. Peut-être bien que c'est le cas ce soir...

# DÉBUTER LA SESSION

## DÉBUTER LA SESSION

Au cours de la première session, le groupe devra choisir le type de la bande, créer ses gredins, puis lancer le premier coup. Vous pourriez être capable de finir ce coup durant la première session, mais peut-être pas, tout devrait dépendre de la rapidité du groupe à compléter le processus de création. L'une comme l'autre des possibilités est acceptable.

Pour vous préparer, relisez les sections création de personnages et création de bande. C'est vous qui dirigerez ce processus, en guidant chacun des joueurs à travers les étapes successives et en répondant à leurs questions. La phase de création est très importante — dans la mesure où elle aura un impact sur toutes les futures sessions que vous allez jouer — prenez donc votre temps et créez un panel de personnage qui éveillera la curiosité de tous.

Survolez les descriptions des **Factions** de Doskvol (à partir de la page 283) puis sélectionnez-en trois ou quatre qui vous intéressent plus particulièrement. Au cours de la création de la bande, les joueurs vous demanderont si certaines factions sont liées à leur bande, mieux vaut donc en avoir déjà quelques-unes à l'esprit. Si vous utilisez la **situation initiale** "Guerre dans Patte-de-Corbeau" (voir page 204), vous voudrez probablement sélectionner les Corbeaux, les Lampistes et les Écharpes Rouges comme étant vos factions liées au départ.

Vous pouvez également prendre le temps de visionner certains **incontournables** (page 4). Regardez un épisode d'une série ou un film, lisez un comics ou un roman, écoutez un album — quel que soit le support qui vous inspire et vous met dans l'ambiance pour jouer à Blades in the Dark. Mettez-vous en tête des images et des idées de fantasy industrielle, puis passez un peu de temps à imaginer les ruelles sombres de la ville de Doskvol et ce qui s'y déroule.

Pour finir, imprimez les aides de jeu (disponible sur bladesinthedark.com). Il vous faudra au moins deux exemplaires de chaque livret de personnage (au cas où deux joueurs choisiraient la même classe de personnage) et un exemplaire de chaque type de bande. Imprimez également les fiches de référence de règles, les fiches du MJ et la carte de Doskvol.

## DURANT LA PREMIÈRE SESSION : DÉFINISSEZ LES ATTENTES

Une fois que les joueurs sont réunis, que les bavardages cessent enfin et que vous êtes prêt à jouer, que dire en premier ? Pour ma part, j'aime débuter par un synopsis percutant qui vend le jeu (même si tout le monde le connaît déjà — j'estime que cela aide à passer en mode "rôliste").

*Très bien, vous voilà tous devenus des gredins qui rôdent dans les rues hantées de la ville de Doskvol, en cherchant à faire fortune dans les bas fonds criminels. Créons dès maintenant les personnages qui formeront votre bande ! Voici les différents livrets de jeu.*

Ce sont les différents types de gredins que vous pouvez incarner. Je vais vous les résumer, puis vous pourrez faire votre choix... Veillez à ne pas trop entrer dans les détails ou à noyer d'emblée les joueurs avec des points de règles superflus. Donnez-leur un minimum de contexte afin qu'ils comprennent leur rôle, mais ne tentez pas de tout leur expliquer en vous lançant dans un long discours dès le départ. Si les joueurs se montrent curieux et vous posent des questions, tant mieux ! Mais ne leur expliquez pas toutes les règles immédiatement. Vous pourrez les aborder ensemble au moment où elles entrent en jeu. Ne leur faites pas non plus un exposé sur la ville de Doskvol et son Histoire. Tentez de faire aussi simple que possible.

Pendant que les joueurs consultent les livrets de jeu et les fiches de bande, évoquez leur rôle en tant que joueur et définissez les attentes quant à ce que vous allez accomplir ensemble, en tant que groupe. J'aime aussi ajouter le laïus suivant :

*Il s'agit d'un jeu, mais c'est aussi quelque-chose de plus — quelque-chose vraiment cool et unique. Nous allons créer une fiction collaborativement, en initiant une conversation sur ces personnages et les situations qu'ils traversent, sans que quiconque n'ai de plan ou de scénario écrit à l'avance. C'est un peu comme produire notre propre série télé, pour ensuite en devenir les téléspectateurs surpris par ses rebondissements. C'est vous qui déciderez ce dont vos personnages se soucient et quelles sont leurs actions, tandis que je vous préciserai comment le monde réagit et juste comme cela, un récit sera raconté. C'est aussi fou que divertissant. Oh, et un petit conseil de joueur, de la part de mon meilleur pote Avery : jouez votre personnage comme vous conduiriez une voiture volée.*

## CRÉATION DES PERSONNAGES ET DE LA BANDE

Suivez les procédures détaillées page 57 et page 99. Posez certaines des questions suivantes aux joueurs pendant ce processus :

- ◆ Pourquoi es-tu devenu un gredin ?
- ◆ As-tu déjà été incarcéré ? Pour quelle raison ? As-tu des amis encore derrière les barreaux ?
- ◆ Comment as-tu rejoint cette bande ? Un autre membre s'est-il porté garant pour toi ? Fais-tu partie de ses membres fondateurs ?
- ◆ Vous avez tous deux les mêmes origines. Est-ce que vous souhaitez être apparentés ? Peut-être que vos familles se connaissent ?
- ◆ Quel est ton vice ? En quoi consiste-t-il, spécifiquement ? Pourquoi ce besoin te consume-t-il ?
- ◆ Vous avez tous deux les mêmes antécédents. Avez-vous été élevés ensemble ? Étiez-vous partenaires, avant que cette bande ne soit fondée ?
- ◆ À quand remonte la dernière fois que tu as dégainé ta lame ? Pour quelle raison ?
- ◆ À qui fais-tu le plus confiance, dans la bande ? De qui te méfies-tu le plus ? Pour quelle raison ? Allons-nous seulement le découvrir au cours du jeu ?
- ◆ Est-ce que les [faction] ont déjà tenté de te recruter ? Que s'est-il passé ? Tu ne travaillerais pas secrètement pour leur compte, par hasard ?

Vous n'avez pas à connaître les moindres détails sur les personnages et leur passé avant de vous lancer (c'est même mieux si vous restez dans le flou), mais tout le monde devrait être passionné par ce groupe de gredins. Si l'un des joueurs vous semble frustré ou indifférent, questionnez-le pour savoir comment améliorer les choses et mieux l'impliquer.

Si un joueur est coincé et ne parvient pas à faire son choix, abordez avec lui certains points de règles ou aspects du monde. Certains joueurs tiendront vraiment à connaître toutes les possibilités avant de prendre leur décision. Vous pouvez les rassurer en soulignant que leurs choix ne sont pas gravés dans le marbre. Si quelque chose leur déplaît dans leur personnage ou leur bande après les premières sessions, ils peuvent très bien procéder à certains changements. Rien de plus facile.

Au cours de la création de la bande, les joueurs vous poseront des questions sur certaines factions — qui leur a confié leur territoire, qui les a aidé à obtenir leurs améliorations et qui les a aidé à rencontrer leur contact. Utilisez les factions de la **situation initiale** (voir page suivante) pour mieux lier le groupe et l'action.

**Pour une partie one-shot ou un démarrage rapide, vous pouvez sauter l'étape de la création de bande.** Les PJs sont alors simplement un petit gang des rues qui n'a pas encore fait l'acquisition d'un repaire et n'a pas de relation avec les autres factions. Vous pouvez jouer pour découvrir à quel type de bande ils correspondent, puis suivre le processus de création de bande à ce moment-là.

## PRÉSENTEZ LES PERSONNAGES ET LA BANDE

Faites un tour de table pour demander à chaque joueur de présenter son personnage au reste du groupe. Idéalement, il devrait donner son nom ou son surnom, son profil de personnage, son aspect, ses origines, ses antécédents et sa capacité spéciale. Demandez-lui quel est son vice. Puis faites-lui désigner son meilleur ami et son rival — peut-être en poursuivant par quelques questions à propos de ces PNJs, telles que “Pourquoi est-ce que Flint est ton rival ?” Il est parfaitement acceptable de répondre “On le découvrira au cours du jeu.”

Faites de même avec la bande. Demandez aux joueurs de vous rappeler quelle capacité spéciale et améliorations ils ont sélectionné. L'élément le plus difficile à trouver durant la création de la bande est habituellement son nom ! Dites-leur que la bande gagnera probablement un nom basé sur leurs exploits dans le jeu. Ils n'ont donc pas forcément à le connaître dès le départ.

## LA SITUATION INITIALE

Une fois que les personnages et la bande ont été présentés, plongez les joueurs dans la situation initiale et lancez immédiatement la session. Une situation initiale consiste en trois factions étant actuellement mêlées à un problème clair sans solution simple. Vous pouvez créer votre propre situation initiale en procédant comme suit :

- ◆ Placez deux factions directement en opposition, en leur donnant des objectifs contraires. Celles-ci sont déjà en conflit lorsque le jeu débute. Ces deux factions cherchent activement à recruter des alliés et à nuire à tous ceux susceptibles d'aider leurs ennemis.
- ◆ Placez une troisième faction déterminée à tirer profit de ce conflit ou risquant d'être balayée si celui-ci perdure. Cette faction cherche activement à recruter des alliés.

La situation initiale “Guerre dans Patte-de-Corbeau” exposée dans les pages suivantes suit ce format et vous offre un exemple prêt à jouer. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter une quatrième faction à la situation, soit en tant que tierce partie liée au conflit principal, ou positionnée en seconde fonction dont la destinée est liée à cette lutte. Veillez toutefois à ne pas ajouter trop de factions. Tentez de rester simple, du moins au départ — les choses s'emballasseront à partir de là.

La fonction de la situation initiale est de lancer la première session avec assez d'élan. Ainsi, les joueurs n'ont pas à piétiner pour trouver quelque chose à faire. Vous les plongez dans une situation déjà en mouvement, à laquelle ils n'ont qu'à réagir, plutôt que de les forcer à se montrer de nouveau créatifs juste après avoir suivi les phases de création de personnages et de bande.

## LA SCÈNE D'INTRODUCTION

Plantez le décor de l'action dans le quartier-général de l'une des factions. *À quoi ressemble l'endroit ? Quelle est l'ambiance et la disposition du gang de la faction à leur égard ?* Les PJs se trouvent là, en pleine conversation avec le meneur de faction (ou son bras droit), au sujet des troubles actuels. Celui-ci résume la situation telle qu'il la voit, puis il fait une proposition à la bande ou offre de les mettre sur un coup. *En quoi le type des PJs ou de la bande pourrait être utile à cette faction ?*

Si les joueurs hésitent à venir en aide à cette faction, demandez-leur si c'est parce qu'ils travaillent déjà pour le compte d'une ou de plusieurs des factions impliquées dans la situation. Mais peut-être aussi qu'il y a matière pour eux à exploiter un coup qu'ils monteront eux-mêmes ?

Demandez-leur ce qu'ils comptent faire immédiatement. Comment répondent-ils à la proposition du meneur de la faction ? Est-ce que l'un d'entre eux souhaite déclencher un flashback pour avoir préparé quelque chose ? Quelle que soit leur décision, elle les mène droit vers leur premier coup, ce qui vous permet de lancer votre campagne.

## SITUATION INITIALE : GUERRE DANS PATTE-DE-CORBEAU

Votre bande se retrouve mêlée à une situation périlleuse (et potentiellement profitable) dans le district de Patte-de-Corbeau.

**Roric**, le parrain du crime qui dirigeait les opérations, dans tout Patte-de-Corbeau, a été tué. Beaucoup accusent Lyssa, son bras droit. C'est désormais elle qui dirige l'impressionnant gang de coupe-jarrets qui se font appeler les Corbeaux. Lyssa parviendra-t-elle à se faire respecter dans tout le district, comme y était parvenu Roric avant elle ?

Lorsque Roric a passé l'arme à gauche, la paix fragile établie entre deux gangs ennemis vola en éclats. Les **Lampistes** et les **Écharpes Rouges** sont de nouveau en guerre ouverte dans les rues. *Leur vieille rivalité va-t-elle trouver son épilogue dans un bain de sang ?*

Votre bande doit trouver le moyen de profiter de tout cela, sous peine d'être emportée par ce chaos et détruite. Quel camp allez-vous rejoindre ? Avez-vous des amitiés ou des devoirs à faire valoir, ou bien êtes-vous de simples observateurs, qui exploitent la situation ? Nous allons jouer pour le découvrir !

### SCÈNE D'INTRODUCTION

Une fois que les joueurs ont créé leurs personnages et la bande, dites-leur ceci :

*Vous êtes réunis à l'étroit dans le bureau de Bazso Baz, le meneur des Lampistes, qui surplombe l'entrepôt de charbon en contrebas. Plusieurs de ses gros bras l'entourent, armés jusqu'aux dents, en vous lançant des regards de défi. Bazso attend votre réponse. Êtes-vous de son côté, ou contre lui ? Que lui répondez-vous ? Allez-vous rejoindre le camp des Lampistes ? Allez-vous simplement faire semblant d'être son allié ? (Bonne chance pour réussir à berner Bazso). Allez-vous lui dire d'aller se faire voir ?*

*Êtes-vous venus lui régler son compte, au profit des Écharpes Rouges ? (Si c'est le cas, déclenchez un flashback et choisissez un plan pour cet assassinat).*

C'est vous qui incarnez Bazso. C'est un homme charmant, ouvert d'esprit, mais aussi impitoyable. Réagissez à la réponse de la bande en tenant compte de son caractère. Si les joueurs se rangent de son côté, il leur proposera un coup. Choisissez l'une des options listées sur la page suivante, ou créez votre propre opération, en utilisant les suggestions proposées pour chaque type de bande.

Si les PJs s'opposent à lui, il leur dira être désolé d'entendre une chose pareille. Mieux vaut pour eux qu'ils déguerpissent de son territoire et ne se mêlent pas de cette guerre, s'ils tiennent à rester en vie. Il les menace avec désinvolture — ils n'oseront jamais s'en prendre à lui, n'est-ce pas ?

### AUTRES SCÈNES

Vous incarnez également tous les autres PNJs. Mylera, Bazso et Lyssa ont tous des coups à proposer à des gredins, donc ils feront des propositions aux PJs (jusqu'à ce que ces derniers s'en fassent des ennemis, en tout cas). Utilisez les **tableaux de coups** en page 306 pour obtenir des idées. De plus, chaque faction est vulnérable à un certain type d'activité criminelle. Comment les joueurs peuvent tirer parti des points forts de leur bande afin de tirer profit de la situation ? Demandez-leur comment ils comptent recueillir des informations, ce qui les mènera à échafauder un plan (ou vice-versa).

Ne perdez pas de temps en hésitations. Donnez aux joueurs des objectifs clairs à atteindre au début. "Vous souhaitez dévaliser le triptot des Corbeaux, situé rue des Braises ? Il n'est probablement pas très défendu, à l'heure actuelle."

Vous trouverez ci-après deux exemples de coups initiaux. Proposez l'un des deux aux joueurs, ou retenez l'une des options subséquentes, puis demandez-leur ce qu'ils comptent faire. Faites-leur choisir un plan et préciser ses détails, puis passez à l'action.

## COUP 1 : LE TRÉSOR DE GUERRE

L'un des meneurs de faction vous propose un coup : Dérober le trésor de guerre d'un rival. Celui-ci a une valeur d'environ 12 pièces d'argent. Vous êtes autorisé à en conserver 4 en récompense.

- ◆ *L'emplacement exact du trésor est gardé secret, mais le meneur de faction vous indiquera où chercher, si vous acceptez son offre.*
- ◆ *Quel est le plan ? Décrivez-le en détails.*
- ◆ *Faites le jet d'engagement, puis passez directement à l'action.*

## COUP 2 : L'ARTEFACT

L'un des meneurs de faction vous propose un coup : Dissimuler cet étrange artefact, quelque-part dans le repaire d'un rival, là où il ne risque pas de le découvrir.

- ◆ *L'artefact est recouvert d'étranges runes et vous savez des palpitations dès que vous le tenez en main. Souhaitez-vous découvrir de quoi il s'agit ?*
- ◆ *Quel est le plan ? Décrivez-le en détails.*
- ◆ *Faites le jet d'engagement, puis passez directement à l'action.*

## AUTRES OPTIONS

- ◆ *Si vous êtes des Assassins :* Peut-être que Bazso souhaite que vous éliminiez le contact de Mylera auprès du Consulat Iruvien, qui finance les activités des Écharpes Rouges en détournant les fonds du gouvernement Iruvien.
  - ◆ *Si vous êtes des Bravos :* Peut-être que Bazso souhaite que vous alliez dévaster les antres du vice des Écharpes Rouges, situés le long les docks. Faites fuir la clientèle, retournez les meubles et emparez-vous de tout l'argent qui traîne.
  - ◆ *Si vous êtes des Cultistes :* Utilisez le coup de l'artefact, décrit ci-dessus.
  - ◆ *Si vous êtes des Colporteurs :* Peut-être que
- Bazso doit écouter une nouvelle drogue, mais qu'il ne peut pas s'en charger lui-même tant qu'il est en guerre. Il vous confiera un stock à vendre, si vous acceptez de lui reverser une part des bénéfices (il y en a pour environ 10 pièces d'ARGENT au total).
- ◆ *Si vous êtes des Ombres :* Utilisez le coup du trésor de guerre, décrit ci-dessus.
  - ◆ *Si vous êtes des Contrebandiers :* Peut-être que Bazso doit récupérer une cargaison de drogue sur les docks, mais les Écharpes Rouges sont à l'affût pour passer à l'attaque durant ce transport. Il vous charge de récupérer la cargaison et de l'introduire dans la ville, jusqu'à son quartier-général.

## LA SÉRIE

Qui sera le prochain parrain du crime, dans le district de Patte-de-Corbeau ? Les PJs vont-ils réussir à tirer parti de la situation pour s'élever dans la hiérarchie des factions ? Vont-ils jouer sur les trois tableaux, ou rejoindront-ils l'un des camps ? Conservez un tas de fiches bristol sur la table, pour y noter les questions les plus urgentes. Les campagnes en mode bac à sable peuvent s'avérer compliquées — ces quelques questions orientées vous aideront donc à mieux cadrer l'action.

- ◆ *Lyssa parviendra-t-elle à prendre le contrôle des bas-fonds du district de Patte-de-Corbeau ?*
- ◆ *Qu'est-il advenu du fantôme de Roric ?*
- ◆ *Comment va se résoudre le conflit qui oppose les Lampistes et les Écharpes Rouges ?*

Il est naturel que ces questions finissent par être associées à un ou deux compteurs de progression, qui vous permettent de suivre le développement de certaines circonstances. Cette situation évoluera au fil du temps, pour produire quelque chose de nouveau que personne n'aurait pu prévoir. Vous tisserez ainsi votre propre récit inédit, en abordant de nouveaux problèmes, et en saisissant de nouvelles opportunités, tandis que la bande se développe.

# UN AVENIR SOMBRE

Une fois que vous aurez utilisé le tremplin de la situation initiale, le jeu suivra son cycle pour faire progresser l'action — les coups, les temps morts, les imbroglios et les nouvelles opportunités s'enchaîneront. Le conflit initial finira par dégénérer, laisser apparaître un vainqueur incontestable, faire long feu, ou se résoudre de n'importe quelle autre manière, pour déboucher sur une nouvelle situation. La bande accumulera des alliés et des ennemis, en trouvant de nouveaux objectifs à atteindre. Vous n'avez pas à prévoir de préparatifs importants lors de vos futures sessions, en dehors d'une réflexion sur les PNJs et les factions que vous souhaitez mettre en scène (ce qu'ils veulent, ce qu'ils font) en prenant en considération les possibles opportunités que les PJs pourront découvrir. Ce sont les joueurs qui guideront le récit, en décidant quelles seront leurs prochaines cibles et quelles opportunités ils décident de saisir.

## COMPTEURS DE PROGRESSION DE SAISON

Afin de suivre l'évolution des conséquences et événements qui affectent le monde qui vous entoure, vous pouvez utiliser des **compteurs de progression de saison**. Il s'agit de compteurs qui vous offrent une idée des changements profonds qui affectent le monde et la situation générale. Par exemple, vous pourriez être curieux de l'évolution de la crise des réfugiés Skovlans — est-ce que le ressentiment de l'opinion publique à leur égard va empirer ? Le peuple va-t-il finir par les accepter en tant que citoyens de plein droit ? Les Skovlans vont-ils s'emparer du pouvoir ou tout du moins améliorer leur sort ? Vous pouvez créer un compteur de progression menant à un résultat probable, tel que "Émeutes et Début de Guerre Civile." Complétez celui-ci lorsque les événements de la fiction vous rapprochent de ce résultat (qu'il s'agisse d'événements se développant "à l'écran" via les actions des joueurs, ou d'événements plus lointains se déroulant "hors-champ," lorsque vous considérez le monde dans son ensemble).

L'idée consiste à noter quelque chose de concret au moment où vous considérez qu'un événement se produit, pour vous rappeler ensuite l'existence de cet arc narratif, afin qu'il ne soit pas perdu dans le tumulte des aventures des PJs. Les compteurs de saison vous permettent de faire vivre le monde de la fiction au-delà des actions immédiates du groupe. De plus, si les joueurs peuvent voir un tel compteur sur la table, cela peut les pousser à se montrer curieux et s'en préoccuper, en créant ainsi plus d'opportunités de jeu.

## LA SAISON DEUX

Après avoir joué à *Blades in the Dark* un certain temps, vous pourriez avoir l'impression d'être parvenu à une conclusion logique ou un tournant décisif dans votre récit. Peut-être que la bande s'est emparée successivement de pratiquement tous les territoires du district de Patte-de-Corbeau, et qu'ils sont sur le point de se rendre maître de celui qu'ils convoitaient depuis leurs débuts. Peut-être que la bande a mené une guerre des ombres à des cultistes rivaux et qu'ils sont sur le point de lancer l'assaut final. Lorsqu'un tel "bouquet final" se produit, vous pouvez braquer le projecteur sur celui-ci et en faire le dénouement de votre "fin de saison" dans le jeu (exactement comme le dernier épisode d'une saison dans une série télé). Célébrez cette fin, en retracant les événements qui vous ont mené jusque-là — peut-être en vous livrant à une rétrospective durant laquelle chaque joueur aura l'occasion d'évoquer son moment favori. Puis, faites une pause et préparez la "saison deux."

Faites un bond en avant dans le temps (d'une semaine, d'un mois, voire d'une année) puis trouvez une nouvelle situation initiale — que ce soit en extrapolant les retombées de la première saison, ou en produisant quelque chose d'entièrement neuf et surprenant. Vous pouvez alors jouer la scène d'introduction, en offrant une opportunité ou une demande de la part d'une faction, puis enchaîner sur le premier coup de la saison.

Ce "redémarrage" explicite peut s'avérer très bénéfique pour votre campagne. Il vous offre une chance de recentrer le jeu sur un thème clair et facilement gérable, plutôt que de continuer à tenir en équilibre les divers arcs narratifs de la première saison. Certains vieux conflits s'estomperont (pour le moment), de nouveaux émergent et le paysage de la série évolue vers quelque chose de neuf.

*Les Barbiers ont mené une guerre sans merci aux Écharpes Rouges, qui a trouvé sa conclusion lors d'un assaut sur le quartier-général des Écharpes Rouges, dans une lutte à mort où ces derniers ont été massacrés jusqu'au dernier. Tous les joueurs sont d'accord pour dire que cet événement est digne de marquer la fin de la première saison, car il répond aux grandes questions posées par la situation initiale. Les Écharpes Rouges ont été anéanties. Les Lampistes sont désormais de solides alliés. Les Corbeaux sont satisfaits que la guerre des gangs ait pris fin. Vous jouez les quelques courtes scènes qui abordent les retombées de la bataille, puis chacun fait le récit de son moment préféré, entre le début de la série et la fin de cette première saison.*

*Pour la saison deux, le MJ fait un bond dans le temps d'un mois. Désormais, les Barbiers (qui n'ont qu'une assise fragile) tentent désespérément de s'accrocher au territoire qu'ils ont pris aux Écharpes Rouges, mais les autres gangs perçoivent leur faiblesse et se préparent à attaquer : Les Broyeurs et les Bouchers (absents de la première saison) écoulent leurs propres drogues à tous les coins de rue, et captent leur clientèle. De plus, le fournisseur des Barbiers, qui était porté disparu durant la première saison, n'a plus donné signe de vie. Le gang n'a plus que quelques jours de stock à écouter avant la pénurie.*

*Juste devant leur antre de drogués, dissimulé par une boutique de tatoueur située sur les docks, le gang des Broyeurs est sur le point d'affronter les gros bras des Barbiers. Ils sont alignés face à face dans la rue, s'invectivant, prêts à en découdre. Le lieutenant des Broyeurs est présent, et il exige que les Barbiers relâchent l'un de ses hommes, qu'ils retiennent prisonnier dans leur sous-sol depuis qu'il s'est attaqué à l'un de leurs clients. "Laissez-le sortir immédiatement, sinon nous allons venir le chercher nous-mêmes !" leur lance le lieutenant. Que faites-vous ?*

## MODIFIER LA DISTRIBUTION OU LA BANDE

Le passage vers une nouvelle saison est l'occasion parfaite pour apporter de grands changements au récit, si les joueurs le souhaitent. Peut-être que l'un deux souhaite que son personnage prenne sa retraite, pour en incarner un nouveau. Peut-être qu'il souhaite changer le livret de personnage de son PJ, afin de refléter son évolution personnelle. Peut-être que le groupe souhaite changer le profil de la bande, afin de s'essayer à un nouveau type d'activité criminelle, dans les rues de Doskvol. Peut-être enfin que vous désirez créer une toute nouvelle bande, constituée de nouveaux PJs, afin d'explorer un aspect intéressant abordé au cours de la première saison, mais avec un angle entièrement neuf.

Rendez-vous à la page 49 pour plus de détails sur le changement de livret de jeu et de type de bande.



# CHAPITRE 8

# FORCES ÉTRANGES

Dans le monde fantastique de *Blades in the Dark*, les puissances surnaturelles existent — mais elles ne sont en rien familières aux êtres humains. L'humanité est constituée de créatures mortelles habitant le plan matériel, comme le restant du monde naturel. Afin de manipuler ces pouvoirs, l'humanité doit réussir à maîtriser ces forces étranges par divers procédés :

- ◆ Le contrôle des énergies spirituelles et des fantômes par le biais de techniques pseudo-scientifiques est connu sous le terme de *Spectrologie*.
- ◆ Les antiques pactes occultes permettant d'obtenir l'aide d'entités démoniaques ou extra-dimensionnelles sont désignés comme étant des *Rituels*.
- ◆ La distillation d'étranges mixtures chimiques est appelé l'*Alchimie*.
- ◆ La fusion de ces disciplines avec l'ingénierie moderne porte le nom d'*Étincelle*.

De plus, tous les êtres vivants qui peuplent l'Archipel Brisé ont évolué pour développer une sensibilité à "l'autre monde" invisible qui se presse toujours aux limites de la perception — cette étrange dimension apparue au cours du cataclysme, connue sous le nom de champ fantomatique. En concentrant son esprit de façon spécifique, un humain parvient à **communier** avec le champ fantomatique pour le percevoir partiellement, afin de ressentir les échos d'événements du monde réel capturés par le champ, ou pour établir un contact avec les fantômes et les énergies spectrales.

Certaines personnes considèrent la communion comme un aspect ordinaire de leur vie — un nouveau sens à la fois naturel et avantageux pour l'humanité. D'autres toutefois, considèrent la communion comme un péché, qui lie ses pratiquants avec les forces obscures ayant autrefois détruit le monde, et qui rôdent toujours dans l'ombre, toujours prêtes à se repaître des imprudents et des ambitieux.

Une chose est certaine, le monde qui fut brisé est perdu à jamais. La noirceur qui emplit les cieux comme les océans, la pression psychique du champ fantomatique, les machinations des démons et des cultistes, tout cela fait désormais partie de l'ordre des choses. Mieux vaut chercher à comprendre ces forces étranges que de se laisser consumer par elles.

## LES MORTS SANS REPOS

Il est dit que le cataclysme qui a brisé le monde, oblitéré le soleil et obscurci les mers fût causé par un sorcier qui intrigua avec des démons afin d'abattre les Portes de la Mort. Mais qui croit encore à ces légendes ? Quelle que soit la vérité, une chose est certaine : lorsqu'un corps cesse de vivre, son esprit ne se disperse plus comme jadis. Il devient un fantôme : une entité spectrale constituée de vapeurs ectoplasmiques.

Il faut habituellement entre un et trois jours à un fantôme pour se libérer de son cadavre. Il devient alors libre de parcourir le monde, consumé par des pulsions de plus en plus sombres jusqu'à devenir absolument dément et monstrueux.

Les fantômes sont un fléau qui tourmente ce monde depuis plus de mille ans. Toutes les communautés ont développé diverses méthodes pour s'en débarrasser, et Doskvol ne déroge pas à la règle.

## CLOCHE, CORBEAUX ET GARDIENS

**Les cloches spirites** du Crématorium de Cloche-Temps sonnent chaque fois qu'une personne meurt dans la ville. Celles-ci ne peuvent être entendues que par ceux qui se trouvent proche du mourant, ainsi que par les **Gardiens Spirites**, dont les masques arcaniques communient avec les cloches. Un corbeau de massacre quitte alors le beffroi, pour voler jusqu'au district où se trouve le mort, en décrivant des cercles concentriques dans le ciel, qui le rapprochent à chaque minute du cadavre. Il est de la responsabilité des Gardiens de récupérer le corps afin de le ramener au crématorium et le dissoudre dans l'electroplasme et détruire son esprit avant qu'il ne puisse devenir un fantôme.

Les gardiens portent des masques et forment une société secrète, à la fois pour les prémunir de toute corruption politique, mais aussi afin de respecter la tradition — les chasseurs de fantômes de jadis portaient eux aussi des masques pour dissimuler leur nom véritable et se prémunir de la magie noire.

## TERMINOLOGIE SPECTROLOGIQUE

- ◆ **ÉLECTROPLASME**. Le résidu énergétique obtenu par la distillation de fantômes et de sang de léviathan.
- ◆ **FANTÔME**. Un esprit privé de corps, qui ne désire que se repaître d'essence vitale et se venger de ses ennemis dans le monde des vivants. Constitué de vapeurs ectoplasmiques semi-solides. Les attaques physiques n'ont que peu d'effet sur lui, mais il reste vulnérable à l'électricité et aux pouvoirs ésotériques.
- ◆ **DÉINCARNÉ**. Un corps vivant privé de son esprit. Habituellement décérébré et facilement manipulable.
- ◆ **COQUILLE**. Une enveloppe mécanique à étincelles animée par un esprit captif.
- ◆ **POSSÉDÉ**. Un corps vivant qui contient deux (voire plus) esprits.
- ◆ **ÂME**. Un corps vivant qui contient son propre esprit. L'état normal d'une personne bien portante.
- ◆ **PUITS SPIRITE**. Une déchirure dans le voile de la réalité vers laquelle les fantômes et les autres créatures surnaturelles convergent. Dans les légendes, ces endroits voient naître les démons.
- ◆ **VAMPIRE**. Un corps mort, animé et nourri par un esprit.
- ◆ **HARUSPICE**. Une personne capable d'invoquer et de communiquer avec les fantômes.

## DIABLES

Dans la ville de Doskvol, le langage courant désigne toutes les manifestations surnaturelles ou perturbantes sous le terme de "diable." Les fantômes, les démons, les sorcières, les magiciens et les horreurs invoquées par d'antiques rituels sont tous considérés comme des diables. Les

gens disent “c'est un pacte avec le diable,” lorsqu'ils savent que quelque chose est trop beau pour être vrai. Rendez-vous page 304 pour trouver des tableaux vous permettant de créer divers types de diables.

## HARUSPICES

Un humain qui côtoie les diables ou qui enquête sur des affaires ésotériques est désigné comme étant un **Haruspice**. Les Haruspices doivent apprendre leur art, ils ne naissent pas avec un don — n'importe qui peut développer des capacités ésotériques, s'il y consacre suffisamment de temps d'étude et de pratique ; ce n'est donc pas une affaire de lignée ou d'avoir été désigné comme étant “élue.”

*N'importe quel PJ peut déclencher un jet de Côtoyer afin de tenter une interaction simple avec le champ fantomatique ou les esprits. Mais les capacités spéciales de l'Haruspice sont requises pour se livrer à des activités ésotériques avancées.*

## COQUILLES

Une coquille est une forme rare et avancée de technologie ésotérique qui utilise un esprit captif pour animer une enveloppe à étincelles. Certains citoyens fortunés emploient des coquilles comme gardes du corps ou serviteurs. Les Gardiens Spirites sont réputés pour utiliser des coquilles spécialisées, afin de les assister dans la traque et la capture d'esprits dangereux ou de démons.

Les coquilles sont généralement produites en trois tailles différentes. Les petites enveloppes font à peu près la taille d'un chat domestique. Les enveloppes moyennes ont la taille d'un être humain. Enfin, les grandes enveloppes peuvent atteindre la taille d'un chariot.

Les coquilles sont des technologies dernier cri, si bien qu'elles sont souvent équipées de toute une variété de merveilles mécaniques, toutes droit sortie de l'imagination de bricoleurs visionnaires, tels que des systèmes de lévitation électroplasmiques, des phonographes lecteurs-enregistreurs et tout un tas d'autres choses fantastiques.

Pour plus de détails, consultez le livret de personnage Coquille, page 216.

## VAMPIRES

Lorsqu'un esprit possède un corps vivant jusqu'à se lier à celui-ci, un vampire est créé. Cela peut se produire si un fantôme possède une victime trop longtemps, en détruisant ainsi son esprit originel, ou lorsqu'un désincarné est spécifiquement préparé à cet effet par un antique rituel.

Les érudits des arts ésotériques affirment que le vampirisme brise la chaîne de l'existence. Au fil du temps, l'essence spirite du vampire se diffusera entièrement dans le corps, ce qui lui confère une immortalité physique, tout en détruisant son écho dans la dimension spirite “par-delà le miroir sombre.” D'aucuns prétendent qu'il s'agit là du seul moyen d'éviter de sombrer dans la folie, en échappant ainsi à la damnation qui affecte la plupart des fantômes n'ayant pu franchir les portes de la mort. (Un mouvement vampiriste apparu au VI<sup>e</sup> siècle de l'Imperium, a connu une popularité grandissante, avant d'être éradiqué par les Gardiens Spirites).

De nos jours, les vampires sont devenus excessivement rares. La majorité des gens les considèrent comme de simples mythes ou légendes. Lorsqu'un Gardien Spirite découvre l'un d'eux, il prend grand soin de le détruire en secret, afin de ne pas affoler la population. Dans les légendes, les vampires étaient détruits par la lumière du soleil, mais depuis que cet astre a été oblitéré par le cataclysme, ce remède n'est plus envisageable. Les Gardiens Spirites doivent capturer le vampire, pour ensuite le désintégrer dans de l'électroplasme, en suivant une méthode ésotérique précise.

Les vampires se nourrissent de l'essence vitale des êtres vivants. Dans les fables, les vampires buvaient le sang de leurs victimes pour se sustenter, mais ce n'est en rien une obligation. Chaque vampire se nourrit à sa façon — en laissant derrière lui une marque révélatrice sur le corps de sa victime. Un vampire peut facilement détecter cette marque, afin de retrouver sa victime pour s'en repaître régulièrement, mais aussi pour prendre garde à ne pas se nourrir

de la proie désignée d'un autre vampire.

Pour plus de détails, consultez le livret de personnage **Vampire**, page 218.

## DÉMONS

Certains érudits affirment que les démons furent les tous premiers êtres, et que leur existence remonte à l'origine de la création, alors que les forces primales de l'univers se condensaient pour former les éléments naturels. Chaque lignée de démon est par conséquent liée à un élément précis. Il existe des démons de la terre, des démons des flammes et de la fumée, des démons marins, des démons du ciel et des étoiles, etc.

Avant les événements qui précipitèrent le cataclysme, il est dit que l'Empereur Immortel capture la majorité des démons, pour les emprisonner dans des lieux sombres et secrets du monde. Seule une poignée d'entre eux échappa à cette servitude. Ce sont eux qui, selon les érudits, brisèrent les Portes de la Mort et dans leur rébellion, libérèrent les plus terribles d'entre eux — les léviathans — qui brisèrent le monde.

Contrairement aux humains, les démons ne possèdent pas d'écho dans le champ fantomatique — leur sang contient une essence électroplasmique, qui leur confère la vie éternelle. Les démons sont des créatures matérielles, et non pas des esprits, bien qu'ils soient extrêmement difficiles à tuer. La plupart ont l'apparence d'humanoïdes monstrueux, qui possèdent des caractéristiques physiques liées à leur élément. Un démon marin sera recouvert d'écaillles sombres et aura des yeux de requin, un démon du feu aura un corps constitué de charbons ardents et fumants, consumé par un feu intérieur, et ainsi de suite. Certains démons sont capables de se transmuter en leur élément lié, tandis qu'une minorité d'entre eux parvient à passer inaperçu, en donnant l'illusion convaincante d'humains ordinaires.

Les gigantesques léviathans constituent une exception. Personne ne connaît la forme véritable de ces horreurs titaniques, dont la taille dépasse de très loin les plus grands navires de fer. Seule une portion infime de leur anatomie peut être observée alors qu'ils fendent la surface des vagues d'un noir d'encre, attirés par les leurre électroplasmiques.

Chaque démon est obsédé par ses propres désirs obscurs (le chaos, la manipulation, la corruption, etc.), qu'il tente de satisfaire par tous les moyens, et habituellement en ciblant les humains. Un démon est l'incarnation vivante de son sombre désir, et non pas une "personne" au sens ordinaire. Rendez-vous page 304 pour retrouver une liste de possible désirs démoniaques.

## POUVOIRS DÉMONIAQUES

Chaque démon possède les capacités surnaturelles suivantes :

- ◆ **FORCE ET VITESSE :** Les démons possèdent une force monstrueuse — ils sont capables de plier l'acier à mains nues, de briser les os, de fendre la pierre, etc. Ils sont également d'une rapidité aveuglante, capables de dépasser à la course le plus rapide des destriers lancé au galop.
- ◆ **LANGAGE ÉSOTÉRIQUE :** Les démons parlent l'antique langue de la sorcellerie, que toute oreille humaine peut entendre. En prononçant quelques paroles, ils sont également capables d'invoquer des effets ésotériques correspondant à leur élément lié et au niveau de pouvoir du démon concerné (la capacité Tempête de l'Haruspice est supposée être une forme amoindrie de ce pouvoir).
- ◆ **DÉPLACEMENT ÉTRANGE :** Un démon peut se téléporter depuis un site où se trouve son élément lié jusqu'à un autre. Par exemple, un démon marin pourrait se téléporter depuis l'eau d'une fontaine, jusqu'au canal situé sous un manoir à l'autre bout de la ville. Plus la distance est grande, plus le démon devra être puissant. Un démon peut téléporter d'autre personnes avec lui par ce moyen, mais il peut également être invoqué contre son gré, ce qui le force à se déplacer jusqu'à la présentation rituelle de son élément établie par l'invocateur.
- ◆ **VISION LOINTAINE :** Un démon peut utiliser son affinité élémentaire pour gagner le don

de clairvoyance. Par exemple, un démon de feu pourrait plonger son regard dans le feu de l'âtre, pour voir au travers des flammes du poêle de la cuisine des Manteaux Bleus, située dans la tour en bas de l'avenue. Plus la distance est grande, plus la puissance du démon devra être conséquente.

## HORREURS INVOQUÉES

Certains anciens rituels dédiés aux dieux oubliés permettent de déchirer le voile qui sépare les mondes, pour laisser passer une créature extra-dimensionnelle au service de la déité. De telles horreurs sont rarement semblables à des êtres vivants ordinaires — elles peuvent ressembler à un nuage de gaz toxique dérivant, à une masse informe de viscères tressaillantes, à un éclat de cristal flottant ou à toute autre configuration étrange.

Les horreurs sont incroyablement puissantes et résistantes. Toutefois, elles ne peuvent survivre bien longtemps dans le monde matériel. Leur biologie étrange ne peut les maintenir longtemps en vie, en dehors de leur dimension d'origine et elles finiront inévitablement par dépérir, en se changeant en poussière ou en boue, au bout de quelques heures voire quelques jours au grand maximum.

Les fantômes, les démons et les horreurs invoquées sont d'aspect terrifiant. La plupart de ceux qui les croisent sont paralysés de peur ou s'enfuient à toutes jambes. Les PJs peuvent tenter de résister à ces effets. Voir page 14.

## PERSONNAGES SPIRITES

Si votre personnage vient à mourir, vous pouvez le transférer dans le livret de jeu **Fantôme** (page 214), si vous le souhaitez. Celui-ci part du principe que votre corps n'a pas été dissout dans l'électroplasme avant que votre esprit n'ait pu s'en dégager. Si le groupe estime que cela vaut la peine d'être joué, ils peuvent faire de la protection de votre cadavre une mission, afin de le dérober à la vigilance des Gardiens Spirits et lui épargner le crématorium jusqu'à ce que votre esprit en émerge. Sinon, vous pouvez vous dispenser de cet interlude, pour jouer directement à partir de l'instant où vous êtes devenu un Fantôme.

Ajoutez tous vos scores d'action actuels à ceux indiqués sur le livret de personnage Fantôme. Vous ne pouvez jamais avoir un score d'action qui dépasse 4.

Vous conservez toutes les capacités **Fantômes** obtenues par votre personnage humain. Médium, Voix Fantomatique, etc. Vous perdez toutes vos autres capacités spéciales. Vous débutez avec le premier trait de votre livret de personnage Fantôme : Forme Fantomatique. Vous pouvez également choisir un trait supplémentaire. (Les fantômes **ne peuvent pas** choisir Possession comme trait initial). Note : Les traits des livrets de personnages spirits ne sont pas des capacités spéciales, ils ne peuvent pas être sélectionnés par des personnages vivants par le biais d'une amélioration de vétéran.

Votre vice est remplacé par un **besoin** : l'essence vitale. Les fantômes doivent posséder des personnes afin de satisfaire ce besoin (ce dont vous êtes incapable au départ — vous devez progresser pour obtenir cette capacité).

Un personnage fantôme peut ensuite être transféré vers un livret de personnage **Coquille** ou **Vampire**, s'il parvient à répondre aux prérequis nécessaires pour devenir l'une de ces entités. Construire une coquille est un projet à étincelles complexe (voir page 227). Tandis que préparer le corps d'un **désincarné** pour héberger un vampire implique de trouver, apprendre et effectuer un ancien rituel (voir page 222).

Si vous souhaitez commencer à jouer en incarnant directement un personnage spirit (y compris une coquille ou un vampire), plutôt que d'incarner d'abord un personnage humain, soumettez votre idée au groupe pour obtenir leur avis sur la question. Si tout le monde est d'accord, alors foncez ! Toutefois, cela rendra le jeu d'autant plus étrange dès le départ, en avançant naturellement des éléments ésotériques au premier plan. Vous voilà prévenu !

# FANTÔME

## *Un esprit désincarné en quête de vengeance*

Les esprits errants sont considérés comme le fléau de Doskvol. Chassés par les Gardiens Spirites, ils sont également convoités en tant que serviteurs pas les Haruspices et les cultistes. Mais votre désir de vengeance est si brûlant et si pur que vous ne laisserez personne se dresser sur votre route.

**Quand vous incarnez un Fantôme, vous gagnez de l'expérience lorsque vous abatbez votre vengeance sur ceux qui vous ont trahi, lorsque vous exprimez votre outrage ou votre colère et enfin, lorsque vous réglez vos comptes avec vos origines ou vos antécédents.** Incarner un Fantôme consiste à obtenir réparation de la part de tous ceux qui vous ont trahi de votre vivant. C'est à vous de décider qui a mérité votre courroux fantomatique, mais ne laissez personne s'en tirer à bon compte !

*Qui sera le premier à subir votre courroux ? Existe-t-il des êtres vivants qui méritent votre clémence, ou est-ce que tous finiront pas être coupables à vos yeux ?*

### ACTIONS DE DÉPART



- TRAQUER
- RÔDER
- COMMUNIER

Lorsque vous transférez votre personnage vers le livret Fantôme, ajoutez tous vos scores d'action actuels à ceux indiqués sur le livret de personnage Fantôme. Vous ne pouvez jamais avoir un score d'action qui dépasse 4.

Vous conservez toutes les capacités **Fantômes** obtenues par votre personnage humain. **MEDIUM, VOIX FANTOMATIQUE**, etc. Vous perdez toutes vos autres capacités spéciales. Vous débutez avec le premier trait de votre livret de personnage Fantôme : Forme Fantomatique. Vous pouvez également choisir un trait supplémentaire. (Vous **ne pouvez pas** choisir Possession comme trait initial).

### BESOIN

Vous ne souffrez plus d'un vice. Celui-ci est remplacé par un besoin intense : l'essence vitale. Pour satisfaire ce besoin, vous devez posséder une victime vivante afin de vous repaire de son énergie spirite (cela peut constituer une activité de temps mort). Lorsque vous étanchez votre soif, effacez la moitié de votre épuisement (arrondi à l'inférieur).

### ÉPUISEMENT

En lieu de stress, vous accumulez désormais de l'**épuisement**. Vous possédez 9 cases d'épuisement. Chaque fois que vous devriez subir un stress, vous accumulez de l'épuisement.

### MOROSITÉ

En lieu de **TRAUMA**, vous possédez désormais une jauge de **MOROSITÉ**. Vous perdez tous les niveaux de trauma que vous aviez accumulé de votre vivant. Chaque fois que vous devriez subir un trauma, vous accumulez de la morosité.

# TRAITS FANTOMATIQUES

## FORME FANTÔMATIQUE

*Lorsque vous devenez un fantôme, vous gagnez ce trait gratuitement.* Vous êtes désormais une concentration de vapeurs électroplasmiques qui ressemble à votre corps et aux vêtement que vous portiez de votre vivant. Vous pouvez interagir à faible échelle avec le monde matériel et inversement. Vous êtes vulnérable aux pouvoirs ésotériques et aux effets électroplasmiques. Vous vous déplacez en flottant et pouvez voler sans effort. Vous pouvez également vous écouter lentement à travers de petites ouvertures, sous forme de vapeur. Vous refroidissez la zone qui vous entoure et votre apparence est terrifiante pour les vivants. Vous êtes affecté par les charmes repousse-esprits et la capacité **CONTRAINTE** de l'Haruspice (vous pouvez tenter un jet de résistance pour surmonter son effet). *Chaque fois que vous devriez subir un stress, vous accumulez de l'ÉPUISEMENT à la place. Chaque fois que vous devriez subir un TRAUMA, vous accumulez de la MOROSITÉ à la place.*

## DISSIPATION

Vous êtes capable de disperser la vapeur électroplasmique de votre forme fantomatique, afin de traverser les objets solides l'espace d'un instant. Vous subissez **1 épuisement** lorsque vous vous dissipez, plus 1 épuisement pour chacune des caractéristiques suivantes : *vous restez dissipé plus longtemps (une minute — une heure — un jour) — vous devenez également invisible — tout ce qui traverse votre forme devient dangereusement électrisé ou gelé.*

## MANIFESTATION

Vous pouvez subir **1 épuisement** pour vous écouter le long des canaux électroplasmiques du champ fantomatique, afin de vous déplacer instantanément vers tout lieu que vous connaissiez intimement de votre vivant, mais aussi pour répondre à la **CONTRAINTE** d'un invocateur.

## POLTERGEIST

Vous pouvez subir **1 épuisement** pour interagir fortement avec le monde physique pendant quelques instants (comme si vous possédiez un corps matériel). En acceptant de subir de l'épuisement supplémentaire (2-6), vous pouvez étendre l'allonge et la magnitude de votre interaction, pour lui inclure des forces télakinétiques ou électroplasmiques.

## POSSESSION

Vous êtes capable de **COMMUNIER** avec le champ fantomatique, afin de prendre le contrôle du corps d'un être vivant. Lorsque votre contrôle est contesté, vous devez de nouveau communier (en risquant des dégâts électroplasmiques) ou quitter immédiatement ce corps. Votre contrôle est contesté quand : *vous consommez l'énergie spirite de votre hôte — des pouvoirs ésotériques agissent contre vous — la volonté de votre hôte est poussée au désespoir.* Vous pouvez facilement et indénimment posséder une **coquille** ou un **désincarné** qui a été rituellement préparé pour vous accueillir (changez alors votre livret de personnage pour incarner respectivement une Coquille ou un Vampire).

# COQUILLE

## *Un esprit qui anime une enveloppe à étincelles*

Vous êtes devenu le faible écho de celui que vous étiez, de votre vivant, piégé dans un corps de métal, contraint à la servitude. Est-ce là tout ce qui reste de vous ?

**Lorsque vous incarnez une Coquille, vous gagnez de l'expérience quand vous assurez vos fonctions en dépit de la difficulté ou du danger, mais aussi quand vous refoulez ou ignorez vos anciennes qualités humaines.**

### ACTIONS DE DÉPART



#### COMBATTRE



#### COMMUNIER

Lorsque vous transférez votre personnage vers le livret Coquille, ajoutez tous vos scores d'action actuels à ceux indiqués sur le livret de personnage Fantôme. Vous ne pouvez jamais avoir un score d'action qui dépasse 4.

Vous conservez toutes les capacités **Fantômes** obtenues par votre personnage humain. **MEDIUM**, **VOIX FANTOMATIQUE**, etc. Vous perdez toutes vos autres capacités spéciales.

Vous débutez avec le premier trait de votre livret de personnage Coquille : Automate (qui vous procure également une **caractéristique**, basée sur la taille de votre enveloppe). Vous pouvez également choisir un trait de Coquille supplémentaire.

### ÉNERGIE

Votre corps à étincelle est alimenté par l'énergie électroplasmique. Vous rechargez vos batteries en vous branchant sur un générateur de classe industrielle (cela vous prend une activité de temps mort). Une fois rechargeé, vous pouvez effacer 5 cases d'épuisement.

### ÉPUISEMENT

En lieu de **stress**, vous accumulez désormais de l'**épuisement**. Vous possédez 9 cases d'épuisement. Chaque fois que vous devriez subir un stress, vous accumulez de l'épuisement à la place.

### USURE

En lieu de **TRAUMA**, vous possédez désormais une jauge d'**usure**. Vous perdez tous les niveaux de morosité que vous aviez accumulé en étant un fantôme. Chaque fois que vous devriez subir un **TRAUMA**, vous accumulez de l'usure à la place. Puis choisissez un état d'usure dans la liste.

### CARACTÉRISTIQUES D'ENVELOPPE

**Cockpit** : Vous possédez un habitacle pouvant accueillir un passager ou un opérateur.

**Apparence Organique** : Votre fabrication de main de maître vous permet de vous faire passer pour un être vivant (tant que vous n'êtes pas étudié de près).

**Lévitation** : Vous pouvez vous déplacer en flottant lentement, suspendu dans une bulle d'électroplasme instable.

**Phonographe** : Un appareil lecteur-enregistreur utilisant un cylindre de cire.

**Blindage** : D'épaisses plaques de métal qui vous procurent une armure.

**Réflexes** : Vous possédez un temps de réaction éclair (identique à la capacité **Guetteur**).

**Senseurs** : Votre sensorium inclut un sonar capable de "voir" à travers les murs et à entendre les battements de cœur.

**Fumigènes** : Vous êtes équipé d'un système chimique capable de produire un sombre nuage de fumée acré — qui peut remplir le volume d'une grande pièce.

**Poigne Araignée** : Des barbillons miniatures appliqués sur votre enveloppe vous permettent de grimper sans effort sur les murs et même de marcher au plafond.

**Pistons à Ressorts** : Vous pouvez sauter à des hauteurs fantastiques (plusieurs étages) et survivre à des chutes à des chutes mortelles sans dégât.

# TRAITS DE COQUILLE

## AUTOMATE

Vous êtes un esprit qui anime un corps à étincelle. Par défaut, vous possédez une force et des sens comparables à ceux d'un humain. Votre coquille possède une **armure** naturelle (celle-ci n'est pas prise en compte dans votre **charge**). Les sentiments, les centres d'intérêt et les relations que vous aviez de votre vivant ne sont plus des souvenirs confus. Vous n'existez désormais que pour assurer vos fonctions. Choisissez-en trois : **GARDER — DÉTRUIRE — DÉCOUVRIR — ACQUÉRIR — TRAVAILLER** à... ce que mon maître m'ordonne.

Choisissez la **taille de votre enveloppe**, son aspect et sa *caractéristique* initiale (voir la liste ci-contre).

Vous pouvez être reconstruit, si vous venez à être gravement endommagé ou détruit. Mais si votre réceptacle spirite est brisé, vous êtes libéré de votre servitude et devenez un Fantôme. *En lieu de stress, vous accumulez désormais de l'épuisement. En lieu de TRAUMA, vous accumulez désormais de l'usure.*

## COMPARTIMENTS

Votre **équipement** est intégré dans votre enveloppe et peut disparaître sous un panneau amovible. Votre enveloppe peut désormais transporter +2 charge.

## PROJECTEURS ÉLECTROPLASMIQUES

Vous pouvez relâcher une partie de votre énergie plasmique sous la forme d'une décharge électrique qui vous entoure, ou en tant que rayon concentré. Vous pouvez également utiliser cette capacité pour créer une barrière d'éclairs capable de repousser ou capturer un esprit. Vous subissez 1 **épuisement** pour chaque degré de **magnitude**.

## INTERFACE

Vous pouvez **COMMUNIER** avec le réseau électroplasmique local afin de le contrôler ou de prendre le contrôle d'un appareil y étant actuellement branché (y compris une autre coquille).

## SURCHARGE

Vous pouvez subir 1 **épuisement** pour effectuer un exploit extrême de force ou de vitesse (courir plus vite qu'un cheval au galop, déchirer une plaque de métal à mains nues, etc.). Cet exploit sera pris en compte dans votre effet.

## COQUILLE SECONDAIRE

Choisissez une enveloppe supplémentaire et sa caractéristique initiale. Vous pouvez transférer à volonté votre conscience entre l'une ou l'autre de vos coquilles.

## AMÉLIORATION D'ENVELOPPE

Choisissez une caractéristique d'enveloppe supplémentaire pour l'une de vos coquilles.

# VAMPIRE

## *Un esprit qui anime un corps mort-vivant*

L'apogée de l'existence humaine est le vampire — la fusion sublime et impérissable de l'esprit et de la chair. Les mortels ne sont que de pâles reflets de cette perfection, tout juste bons à venir grossir les rangs des éternels, ou faire office de bétail.

**Lorsque vous incarnez un Vampire, vous gagnez de l'expérience quand vous faites la démonstration de votre supériorité ou que vous massacrez une cible sans témoigner la moindre pitié.** Vous avez transcendé le monde des mortels. Vos préoccupations et vos besoins éclipsent ceux de tous les autres.

À quelle entreprise digne de vos efforts allez-vous consacrer votre immortalité ?

### NOURRITURE

Vous avez désormais un seul vice : *l'essence vitale, consommée directement sur un humain vivant*. Vous pouvez consacrer une activité de temps mort à la Traque de votre proie, pour parvenir à satisfaire votre vice. De plus, quand vous vous nourrissez, vous pouvez noter quatre coches sur votre compteur de guérison. C'est désormais votre unique moyen de guérir. *Comment vous nourrissez-vous ? Quel signe révélateur laissez-vous sur vos victimes ?*

### ACTIONS DE DÉPART

- ● ● ● TRAQUER
- ● ● ● RÔDER
- ● ● ● COMBATTRE
- ● ● ● COMMANDER
- ● ● ● INFLUENCER

Lorsque vous transférez votre personnage vers le livret Vampire, ajoutez tous vos scores d'action actuels à ceux indiqués sur le livret de personnage Vampire. Vous ne pouvez jamais avoir un score d'action qui dépasse 4. Vous conservez toutes les capacités Fantômes obtenues par votre personnage précédent. **MÉDdUM, VOIX FANTOMATIQUE**, etc. Vous perdez toutes vos autres capacités spéciales. Vous débutez avec le premier trait de votre livret de personnage Fantôme : **MORT-VIVANT**. Vous pouvez également choisir un trait Vampirique supplémentaire.

### RESTRICTIONS

Chaque fois que vous gagnez un nouveau trait Vampirique (à l'exception de votre trait initial, **MORT-VIVANT**), vous devez respecter une nouvelle restriction de votre choix :

**SOMNOLENCE** : Pendant vos temps morts, vous devez toujours consacrer une activité à vous reposer dans un lieu sombre et silencieux (sous peine de subir 3 stress).

**INDÉSIRABLE** : Vous ne pouvez pas pénétrer dans une résidence privée sans avoir obtenu la permission de son propriétaire.

**REPOUSSÉ** : Les charmes repousse-esprit ont un effet sur vous. (Vous pouvez subir 2 stress pour résister à votre répulsion).

**BESTIAL** : Lorsque vous subissez des dégâts physiques ou que vous sombrez dans le vice, votre corps adopte une horrible forme bestiale, et ce jusqu'à ce que vous vous nourrissiez de nouveau sans sombrer dans l'excès.

**LIÉ** : Votre esprit doit absolument rester dans ce corps, sous peine d'être détruit.

# TRAITS VAMPIRIQUES

## MORT-VIVANT

Vous êtes un esprit qui anime un corps mort-vivant. Votre Trauma est au maximum. Choisissez quatre séquelles traumatiques qui reflètent votre nature vampirique. Les attaques ésotériques sont puissantes contre vous. Si vous venez à subir des dégâts mortels ou un traumatisme, vous ne mourrez pas, mais votre esprit mort-vivant est accablé. Vous subissez 3 niveaux de dégâts, pour être “Invalidé” jusqu'à ce que vous vous soyez suffisamment nourri. Si vous subissez des dégâts ésotériques tandis que vous êtes dans cet état, alors vous serez anéanti. Vos jauge d'expérience sont désormais plus longues (vous progressez plus lentement). Vous avez également 12 cases de stress au lieu de 9.

*Lorsque vous subissez des dégâts “mortels” et devenez invalide, vous pouvez vous dépasser afin de passer à l'action pour vous nourrir. Mais si votre stress est également au maximum, alors vous ne pouvez tenter aucune action, ce qui vous laisse aux bons soins d'un allié ou d'un serviteur pour parvenir à vous sustenter.*

## VISION ÉSOTÉRIQUE

Vous pouvez subir 1 stress pour que vos sens dépassent les limites humaines pendant plusieurs minutes. Vous pouvez ainsi “entendre” les pensées ou les sentiments véritables de votre cible, voir dans l'obscurité totale, ressentir la présence de l'invisible, deviner l'emplacement d'objets cachés, etc.

## SOMBRE TALENT

Choisissez PERSPICACITÉ, PROUESSE ou DÉTERMINATION. Votre score maximum pour les actions dépendant de cette Caractéristique passe à 5. Vous obtenez également +1 dé aux jets de résistance basés sur cette Caractéristique.

## RUSE SINISTRE

Durant votre temps mort, retenez l'une ou l'autre option : Vous obtenez une activité de temps mort supplémentaire, ou vous gagnez +1 dé à tous vos jets d'activité de temps mort.

## TERRIBLE POUVOIR

Vous pouvez accepter de subir 1 stress pour effectuer un exploit surhumain de force ou de vitesse (courir plus vite qu'un attelage, fendre la pierre à mains nues, bondir depuis la rue sur le toit d'un immeuble, etc.). Cet exploit est pris en compte dans votre effet.

## LE SILENCE DES ÉCHOS

Vous êtes invisible pour les esprits et ceux-ci ne peuvent pas vous nuire. Vous pouvez accepter de subir 2 stress pour forcer les êtres vivants à détourner les yeux, et vous perdre du regard pendant quelques instants.

*Les esprits ordinaires auront zéro effet sur vous. Toutefois, les esprits particulièrement puissants ou un esprit rituellement préparé à cette fin pourrait être capable de minorer cette capacité. Lorsque vous forcez les êtres vivants à détourner les yeux et qu'ils échouent à détecter votre présence, toute action brusque ou violente de votre part, ou le simple fait d'attirer à nouveau leur attention dissipera les effets de ce pouvoir.*

# MAGNITUDE

Les entités et énergies surnaturelles ont une grande variété d'effets et de niveaux de pouvoir. Une échelle de magnitude peut aider le MJ à jauger ces forces de manière cohérente (voir le tableau ci-dessous). La magnitude mesure la qualité d'un fantôme, d'un démon ou tout autre aspect d'une force ésotérique : son étendue, son échelle, sa durée, sa portée et sa puissance. Lorsque le MJ a besoin d'évaluer une entité ou une puissance, il peut utiliser l'échelle de magnitude comme ligne directrice pour la déterminer en comparaison avec les exemples donnés dans le tableau.

Le MJ peut utiliser la magnitude d'une entité ou d'une puissance pour servir de groupement de dés pour un **jet de chance** afin de voir quel est l'effet produit, si ce n'est pas évident ou certain.

*Un démon marin provoque une immense vague qui vient s'écraser sur le quai du canal où les PJ amarrent leur bateau. Dans quelle mesure le navire et la bande en subissent-ils les conséquences ? Évidemment, cela va être néfaste, mais sont-ils simplement en train de couler ou sont-ils anéantis sur le coup ? Le MJ lance un jet de chance en utilisant 6 dés (la magnitude du démon). Sur un résultat de 1-3, la vague n'a que peu d'effet (pour une immense vague) : le bateau prend l'eau et commence à couler. Sur un 4-5, la vague n'a qu'un effet réduit, inondant complètement le bateau et jetant certains PJ et leur cargaison par-dessus bord. Sur un 6, la vague produit son plein effet, coulant immédiatement le bateau et entraînant la bande et la cargaison par le fond. Sur un critique, le bateau est coulé, et la bande comme la cargaison sont gravement endommagées à cause de la projection de débris et de la force de la vague.*

Le MJ peut ajouter des niveaux de magnitude pour représenter une combinaison d'effets ou simplement se concentrer sur une caractéristique importante pour l'évaluation de la magnitude, en mettant de côté les autres éléments, même s'ils se situent sur l'échelle. Les éléments ne sont pas toujours cumulatifs.

*Dans l'exemple ci-dessus, le démon a généré une force de magnitude 6 et le MJ a inclus la zone d'effet comme aspect du pouvoir sans se référer au tableau. D'après son jugement, une vague énorme devrait logiquement affecter les embarcations et leurs équipages se trouvant à quai.*

*Au cours d'une autre session, un Haruspice veut accomplir un rituel qui doit déclencher un ouragan à travers le quartier. Le MJ déclare qu'il s'agit d'un effet très important, de sorte qu'il associe deux niveaux de magnitude : **force 6 et portée 5**. Pour créer un pouvoir aussi dévastateur, l'Haruspice doit subir 11 points de stress ! Le MJ offre un compromis : le rituel prendra plusieurs heures, de sorte que le coût en stress est réduit à 8 points, mais certaines personnes dans la zone touchée peuvent se rendre compte de ce qui se passe et s'enfuir avant que la tempête n'atteigne son paroxysme.*

Le tableau des magnitudes est fourni comme outil pour assister le MJ. Il ne s'agit pas d'un outil rigide et restrictif ou d'une formule mathématique destinée à remplacer la décision du MJ. Le MJ utilise les niveaux du tableau comme ligne directrice pour établir un chiffre de magnitude qui lui semble approprié.

Ce tableau peut également servir de guide afin de déterminer la qualité d'une ressource acquise par un PJ, la pureté d'un **produit alchimique** ou le savoir-faire mis en œuvre dans la fabrication d'un **gadget**. Plus de détails dans la section **Artisanat**, page 224.

**ZONE / ÉCHELLE**

0	1	2	3	4	5	6
Un placard	Une petite pièce	Une grande pièce	Plusieurs pièces	Un petit bâtiment	Un grand bâtiment	Un pâté de maisons
1 ou 2 personnes	Un petit gang (3-6)	Un gang moyen (12)	Un grand gang (20)	Un gang considérable (40)	Un gang monumental (80)	Un gang colossal (160)

**DURÉE / PORTÉE**

0	1	2	3	4	5	6
Quelques instants	Quelques minutes	Une heure	Quelques heures	Une journée	Plusieurs jours	Une semaine
À portée de main	Une douzaine de pas	À un jet de pierre	En bas de la rue	À quelques pâtés de maison	Dans tout le district	Dans toute la ville

**RANG OU QUALITÉ / FORCE**

0	1	2	3	4	5	6
Pauvre	Pauvre	Bon	Excellent	Supérieur	Grandiose	Légendaire
Faible	Faible	Forte	Sérieuse	Puissante	Accablante	Dévastatrice

**EXEMPLES DE QUALITÉS**

- 6** Un manoir, un grand navire, des essences rares ou des artefacts ésotériques, un puissant démon
- 5** Une grande maison, un petit navire, des vêtements sur mesure, une barrière paratonnerre
- 4** Un véhicule de luxe, une maison, un démon typique ou un puissant fantôme
- 3** Un chariot, un bateau, un fusil, des vêtements à la mode, une petite maison
- 2** Un pistolet, des vêtements respectables, une chambre privative à louer, un fantôme typique
- 1** Une lame de combat, des vêtements ordinaires, un appartement en colocation, de la nourriture ou des drogues bon marché
- 0** Une lame de combat, des vêtements ordinaires, un appartement en colocation, de la nourriture ou des drogues bon marché

**EXEMPLES DE FORCES**

- 6** Vent d'ouragan, lave en fusion, raz-de-marée, maelström électrique
- 5** Un canon de navire, un orage violent, un incendie, un coup de foudre
- 4** Un cheval au galop, le feu d'une forge, une bombe, une tornade, une électrocution
- 3** Un coup dévastateur, des vent violents, une grenade, un feu ardent, une surtension électrique
- 2** Un coup puissant, un vent hurlant, un tison brûlant
- 1** Un solide coup de poing, un vent soutenu, une flamme de torche, une décharge électrique
- 0** Une poussée ferme, une flamme de bougie, une brise, une petite étincelle

# RITUELS

Les rituels sont un art oublié issu de la sorcellerie, dont l'origine date d'avant le cataclysme. Contrairement aux techniques ésotériques modernes, qui font appel aux applications scientifiques des énergies électroplasmiques, les effets des rituels dépendent d'étranges pouvoirs et entités occultes. Présider un rituel est une pratique qui comporte des risques considérables : il s'agit après tout d'entrer en contact avec des forces abyssales et les supplier d'exaucer vos souhaits.

## TROUVER UNE SOURCE

Un PJ avec la capacité spéciale Rituel débute avec un rituel connu, qu'il a déjà appris (il faut néanmoins répondre aux questions ci-dessous pour créer ce rituel). Pour apprendre un nouveau rituel, un PJ doit d'abord trouver une **source**. Il est possible d'acquérir une source en récompense d'un coup – peut-être avez-vous volé un livre de rituels lorsque la bande a cambriolé le Musée des Antiquités ? Il est également possible de viser l'acquisition d'une source en tant qu'objectif d'un projet à long terme – en côtoyant des amis sectateurs, en étudiant des textes anciens ou toute autre méthode que le joueur parvient à échafauder.

## APPRENDRE UN RITUEL

Une fois que la source d'un rituel est trouvée, le PJ peut entreprendre un projet à long terme afin d'apprendre le rituel. L'apprentissage de la plupart des rituels exige un compteur de progression composé de 8 segments. Le joueur et le MJ répondent à des questions au sujet du rituel pour définir quels seront les effets dans le jeu, ainsi que les différents éléments nécessaires à sa réalisation (voir ci-dessous). Le joueur devrait noter ces réponses pour pouvoir s'y référer par la suite.

### QUESTIONS À PROPOS DU RITUEL

- Le MJ demande : « **Quel est le but du rituel et en quoi est-il étrange ?** ». Le joueur répond.
- Le joueur demande : « **Que dois-je faire pour exécuter ce rituel, et quel en est le prix à payer ?** ». Le MJ répond. Un rituel nécessite au moins une activité de temps mort pour l'accomplir et inflige à l'officiant un nombre de points de Stress équivalent à sa **Magnitude**. Si l'exécution du rituel est dangereuse ou peut provoquer des troubles d'une façon ou d'une autre, elle nécessite un jet d'action (en général Communier). Un rituel peut aussi exiger des coûts supplémentaires, tel qu'un sacrifice, un objet rare, le lancement d'un compteur de progression, etc.
- Le MJ demande : « **Quelle nouvelle croyance ou peur t'inspire la maîtrise de ce rituel et des forces occultes qui lui sont liées ?** ». Le joueur répond.

### EXEMPLES DE RÉPONSES

*PJ : « Ce rituel de protection empêche un meurtrier d'être retrouvé par les fantômes de ses victimes. Il est étrange parce que... tant que le sceau de protection est présent, la personne pleure parfois des larmes de sang noir ».*

*MJ : « Tu consacres une activité de temps mort à préparer un mélange composé de tabac, de fumée de rêve et des cendres crématoires d'une victime – que le meurtrier doit ensuite fumer. Tu gagnes au moins 3 points de stress lorsque tu accomplis ce rituel, ce qui déterminera sa qualité lors d'un jet de chance quand un esprit tentera de s'y opposer. Tu peux subir davantage de stress afin d'en augmenter la puissance ».*

*PJ : « D'accord. Ma nouvelle peur est liée à ce qu'il adviendrait, si les fantômes venaient à découvrir que c'est moi qui ait apposé ce sceau ».*

## ACCOMPLIR UN RITUEL

Pour accomplir un rituel, le PJ doit posséder la capacité spéciale Rituel, puis suivre la méthode définie par les réponses aux questions du rituel. La plupart des rituels nécessitent **une activité de temps mort** pour être accomplis, néanmoins le MJ peut exiger deux activités ou plus encore concernant des rituels particulièrement puissants ou de grande portée. Certains rituels peuvent être partiellement exécutés pendant le temps mort, puis se manifester pleinement plus tard quand le PJ décidera de compléter le dernier stade de l'incantation ou de la cérémonie. Dans ce cas, il est conseillé de noter que le rituel a été « préparé » et peut être déclenché à tout moment.

Lorsqu'un PJ accomplit un rituel, il endure un certain nombre de points de **stress** tel qu'établi par les questions du rituel, et en fonction de la magnitude des forces invoquées. Le MJ utilise la **magnitude** comme ligne directrice pour établir le coût en stress : à sa guise, le coût peut être plus ou moins élevé afin de représenter au mieux la nature du rituel. Certains domaines et capacités spéciales réduisent également le coût en stress inhérent à l'exécution du rituel (comme le domaine **Ancien Obélisque** du Culte).

**L'exécution d'un rituel prend du temps.** Il est possible d'utiliser les exemples de durée sur le tableau de magnitude pour réduire le coût en stress en fonction du temps nécessaire. En général, il faut y consacrer au moins une heure.

Le MJ peut également **compléter les segments d'un compteur de progression** lorsqu'un PJ accomplit un rituel – afin de faire progresser l'objectif d'une entité ou d'une puissance occulte, ou pour montrer l'inéluctable progression droit vers une sinistre conclusion provoquée par l'accomplissement du rituel.

Si l'accomplissement d'un rituel est dangereux ou peut engendrer des troubles, il convient d'effectuer un **jet d'action** (en général Communier) afin de savoir si des conséquences désagréables se manifestent. Si un rituel a un effet incertain alors un jet de chance devrait être effectué pour voir comment il se manifeste. Puisqu'un rituel est une activité de temps mort, il est possible de dépenser 1 pièce d'argent pour améliorer d'un degré le résultat du **jet de chance** (ce qui représente la dépense associée à de rares ou coûteux composants). Si un rituel est à la fois dangereux et incertain, alors les deux jets peuvent être effectués.

Chaque exécution d'un rituel est un événement unique et peut ne pas toujours fonctionner de la même façon. Le MJ ou les joueurs peuvent de nouveau poser les questions du rituel pour insuffler de la nouveauté. Les rituels permettent d'introduire une grande variété d'effets ésotériques dans le jeu ; ils sont donc à utiliser avec prudence. Si jamais les choses échappent à tout contrôle et que vous avez le sentiment d'avoir dépassé les limites, répondez de nouveau aux questions pour établir de nouveaux éléments étranges et coûts associés. Les forces abyssales ne sont pas de simples jouets et ne peuvent être considérées comme une source de puissance fiable ou sûre.

## EXEMPLES DE RITUELS

**CARTE FANTÔME :** Ce rituel enchantera une carte spécialement préparée, afin qu'elle révèle la position de tous les esprits présents dans un même district. Un esprit individuel peut être Étudié sur cette carte, afin de glaner des détails le concernant. Le lanceur subit 4 stress quand il accomplit ce rituel (portée : tout le district, qualité de l'information: bonne, temps requis : quelques heures). *Ce n'est qu'un exemple ; un autre MJ peut juger de la magnitude différemment.*

**PORTAIL ABYSSAL :** Cette antique chanson fait appel au pouvoir des léviathans pour ouvrir un petit portail vers la grande Mer du Vide (souvrant à quelques rues du site où le rituel est accompli). Tout ce qui se retrouve piégé à proximité du portail est emporté par des flots noirs et glacés, l' entraînant avec une force implacable vers les abysses. Ce rituel est extrêmement dangereux, car il implique un contact avec le pouvoir démoniaque d'un léviathan (jet d'action désespéré). Le lanceur subit 6 stress et il coche un compteur de progression de 4 segments : "Subjugué par le chant du léviathan."

# ARTISANAT

Durant un **temps mort**, un PJ peut **BRICOLER** pour produire des **produits alchimiques** insolites, construire ou modifier des **équipements**, créer des **gadgets à étincelle**, ou enchanter des armes ou des accessoires **ésotériques**. Le système est identique pour chaque domaine technique, seuls les détails relatifs à la nature du projet varient.

## INVENTER

Pour mettre au point la formule d'une nouvelle concoction alchimique ou les plans d'une nouvelle invention de sa conception, le PJ doit d'abord l'étudier en tant que **projet à long terme**. La plupart des nouvelles formules ou inventions nécessitent pour leur élaboration un compteur de progression à 8 segments. Le joueur et le MJ répondent à des questions au sujet de l'invention pour définir quels sont ses effets en jeu ainsi que les éléments nécessaires à sa fabrication (voir ci-dessous). Le joueur devrait noter ces réponses pour pouvoir s'y référer plus tard.

### QUESTIONS SUR LA CRÉATION

1. Le MJ demande : « **De quel type de création s'agit-il et que fait-elle ?** ». Le joueur répond. Une création peut être ordinaire, alchimique, ésotérique ou à étincelle. Si un PJ a une capacité spéciale appropriée (**ALCHIMISTE**, **ARTIFICIER** ou **MÉTHODES ÉTRANGES**), il obtient un bonus lors de l'invention et de la fabrication de certains types de créations.
2. Le joueur demande : « **Quel est le niveau de qualité minimum de cet objet ?** ». Le MJ répond en se basant sur la **magnitude** des effets de l'article concerné.
3. Le MJ demande : « **Quel aspect rare, étrange ou complexe de cette création rend celle-ci d'un usage peu répandu ?** ». Le joueur répond.
4. Le joueur demande : « **Quels sont les inconvénients de cette création, s'il y en a ?** ». Le MJ répond en sélectionnant un ou plusieurs inconvénients dans la liste correspondante, ou déclarant que ce n'est pas nécessaire.

Un PJ possédant la capacité spéciale **ALCHIMISTE**, **ARTIFICIER** ou **MÉTHODES ÉTRANGES** peut mettre au point une formule ou une invention. De plus, il n'a pas besoin de consacrer du temps afin de la mémoriser.

Une fois que le PJ a finalisé une formule ou une invention, il peut la réaliser en utilisant une de ses activités de temps mort (voir la section **Artisanat**, plus loin). Personne d'autre ne peut réaliser cette invention, sauf s'il consacre un projet à long terme à l'apprentissage et la compréhension des secrets de sa conception. Si un PJ fait l'acquisition d'une formule ou d'une invention mise au point par un autre inventeur, il peut apprendre comment la réaliser par le biais d'un projet à long terme.

Les produits alchimiques les plus courants (voir **Exemples de créations**, page 226) et les objets ordinaires ne nécessitent pas de formules spécifiques et il n'est pas non plus nécessaire d'apprendre comment les fabriquer. N'importe qui peut tenter de le faire sur la base des instructions couramment disponibles.

## ARTISANAT

Pour fabriquer une création, le PJ doit consacrer une **activité de temps mort** afin d'effectuer un jet de Bricoler et déterminer le **niveau de qualité** de l'objet produit. Le niveau de qualité de base est égal au rang de la bande, modifié par le résultat du jet (voir les résultats à la page suivante).

Le résultat est basé sur le rang de la bande car celui-ci indique la qualité globale de l'espace de travail et des matériaux auxquels le PJ a accès. *Si la bande dispose de l'amélioration ATELIER, son rang est amélioré d'un point pour ce jet.*

## JET D'ARTISANAT

- ◆ **1 dé** pour chaque point de la valeur d'action **BRICOLER**.
- ◆  **+1 qualité** par pièce d'**ARGENT** dépensée.
- ◆  **+1 qualité** pour l'amélioration de bande **ATELIER**.

- CRITIQUE** : le niveau de qualité est égal à rang+2 ;  
**6** : le niveau de qualité est égal à rang+1 ;  
**4/5** : le niveau de qualité est égal au rang de la bande ;  
**1-3** : le niveau de qualité est égal à rang-1.

Le MJ fixe un **niveau de qualité minimum** qui doit être atteint afin de fabriquer cet objet, en fonction de la **magnitude** de son ou de ses effets. Le MJ utilise la magnitude comme ligne directrice pour établir le niveau de qualité : à sa guise, il peut être supérieur ou inférieur pour mieux représenter la nature du projet. S'il le souhaite, un PJ peut tenter de fabriquer un objet d'un niveau de qualité supérieur.

Le PJ peut dépenser 1 pièce d'argent pour améliorer le niveau de qualité de l'objet (ce qui peut amener au-delà de rang+2).

### MODIFIER UN OBJET

Ajouter une caractéristique ou une fonction supplémentaire à un objet est plus simple que de créer quelque chose de nouveau. Il n'est pas nécessaire de mettre au point une formule ou une invention. Le PJ fait simplement un jet d'artisanat pour modifier l'objet. Là encore, la qualité de base de l'objet à modifier est égale au rang de la bande.

- ◆ Une modification simple et utile nécessite un niveau de qualité de rang+1. *Par exemple, un fusil qui se sépare en deux parties pour être plus facilement dissimulé.*
- ◆ Une modification importante nécessite un niveau de qualité de rang+2. *Par exemple, le renforcement du canon et de la charge d'un fusil pour tirer plus loin.*
- ◆ Une modification ésotérique, alchimique ou à étincelle nécessite un niveau de qualité de rang+3. *Par exemple, un poignard qui peut blesser un démon. Une coque électrifiée sur un bateau pour repousser les assaillants ou les fantômes. Une tenue enduite de produits chimiques pour vous masquer des prédateurs des terres mortes.*

Les articles modifiés, comme les créations spéciales, peuvent cependant avoir des **inconvénients**.

### INCONVÉNIENTS

Une création ou un objet modifié peut avoir un ou plusieurs inconvénients que le MJ choisit.

- ◆ **COMPLEXE**. Vous devrez le créer en plusieurs étapes ; le MJ vous annoncera le nombre d'étapes. Une activité de temps mort et un jet d'artisanat est nécessaire à chaque étape.
- ◆ **CONSOMMABLE**. Cette création a un nombre défini d'utilisations (tous les produits alchimiques doivent avoir cet inconvénient ; en général, ils sont à usage unique).
- ◆ **FLAGRANT**. Cette création ne passe pas inaperçue. Vous gagnez +1 RAFFUT si elle a été utilisée lors de l'opération.
- ◆ **PEU FIABLE**. Lorsque vous utilisez cet objet, lancez un jet de chance (en utilisant sa **qualité**) pour déterminer comment il se comporte.
- ◆ **RARE**. La fabrication de cette création nécessite une pièce ou un matériau rare.
- ◆ **VOLATILE**. L'objet produit un effet secondaire dangereux ou ennuyeux pour l'utilisateur, spécifié par le MJ. Un effet secondaire est une conséquence et il est donc possible d'y résister.

## EXEMPLES DE CRÉATIONS

Les créations sont listées par niveau de qualité (du rang I à VI), suivi par un nombre d'utilisations s'il s'agit d'un Consommable (1-3). Ces créations sont bien connues des bricoleurs de Doskvol, elles n'ont donc pas à être étudiées afin d'être produites.

*Revka consacre une activité de temps mort à distiller un alambic de Poudre de Noyade. Elle obtient un résultat de 4 sur son jet de BRICOLER, ce qui signifie qu'elle obtient un niveau de qualité égal au rang de sa bande, qui est de II. Elle dépense 1 pièce d'ARGENT pour éléver son résultat jusqu'à 6 (rang +1), ce qui est suffisant pour produire de la Poudre de Noyade (rang III). Elle fabrique ainsi deux doses consommables de poison.*

### BOMBES (ÉTINCELLES)

Inconvénient (Flagrant).

- ◆ **Fumigène (II/2)** : Crée un nuage de fumée âcre qui irrite la gorge et fait pleurer les yeux.
- ◆ **Grenade (III/2)** : Une petite charge explosive reliée à une courte mèche, qui explose pour projeter des shrapnels.
- ◆ **Grande Bombe (V/1)** : Une grosse charge explosive reliée à une longue mèche.

### DROGUES (ALCHIMIQUE)

Inconvénient (Volatile) : "Hébété," 1 niveau de dégâts.

- ◆ **Lotus Noir (I/1)** : Une résine bitumineuse produite par les feuilles de la plante. Provoque une stupeur comateuse et des visions.
- ◆ **Aiguille-de-sang (I/3)** : Provoque une poussée de fièvre, une euphorie maniaque et un regain d'énergie.
- ◆ **Étincelle (I/3)** : Une mesure d'électroplasma brut en suspension dans de l'eau de mer. Celui qui la consomme se sent puissant et émet une faible charge électrique.
- ◆ **Fumée Onirique (I/3)** : Une version douce du lotus noir. Provoque une plaisante intoxication.
- ◆ **Poudre de Transe (I/3)** : Une poudre bleue pailletée. Une fois inhalée, elle provoque une plaisante transe hypnotique.
- ◆ **Vif-argent (IV/1)** : Un métal liquide et toxique. Permet d'ouvrir l'esprit de l'utilisateur au champ fantomatique. Vous gagnez +1 dé sur un jet de COMMUNIER à chaque dose, mais subissez 2 niveaux de dégâts ("Hallucine").

### HUILES (ALCHIMIQUE)

- ◆ **Alcahest (III/1)** : Un fluide qui annule les effets de tout autre composé alchimique.
- ◆ **Huile de Liaison (III/1)** : Fusionne durablement deux surfaces jusqu'à ce que ce lien soit dissout par de l'alcahest ou de l'électroplasme.
- ◆ **Huile de Feu (III/3)** : S'embrase violemment au contact de l'air.

### POISONS (ALCHIMIQUE)

Inconvénient (Volatile) : "Nauséux," 1 niveau de dégâts.

- ◆ **Crâne-en-feu (III/1)** : Les vapeurs toxiques obtenues en surchauffant du sang de léviathan. Provoque de terribles migraines.
- ◆ **Poudre de Noyade (III/2)** : Une fine poudre qui neutralise une cible en lui donnant la sensation de se noyer.
- ◆ **Poudre Aveuglante (III/3)** : Une fine poudre qui aveugle une cible pendant quelques instants.
- ◆ **Poudre Paralysante (IV/1)** : Une poudre qui provoque une paralysie temporaire.

### POTIONS (ÉSOTÉRIQUE)

Inconvénient : compteur de 4 segments, "Accosté par les Gardiens Spirites," 1 coche par utilisation.

- ◆ **Essence Fuligineuse (III/1)** : Une distillation du vide. Produit un nuage de ténèbres surnaturelles.
- ◆ **Potion de Silence (III/1)** : Crée une zone de silence absolu autour de la fiole brisée.
- ◆ **Potion Vipérine (IV/1)** : La salive et le sang de l'utilisateur deviennent hautement toxiques pour autrui durant plusieurs minutes.

*Note : La possession de composés alchimiques, de bombes et de gadgets dangereux est étroitement encadrée, dans Doskvol. Lorsque vous utilisez l'activité de temps mort ACQUISITION pour obtenir l'un de ces objets (plutôt que de le fabriquer vous-même), vous accumulez +2 RAFFUT.*

## EXEMPLES DE FORMULES SPÉCIALES

- ◆ **Essence Onirique** (II/1, ésotérique) : *Une distillation d'un rêve particulièrement marquant, parfaitement recréé pour l'utilisateur. Rare.*
- ◆ **Huile Dérivante** (III/1, ésotérique) : *Une fois versé sur un objet, celui-ci gagne une flottaison neutre qui lui permet de léviter dans l'air pendant environ une heure.*
- ◆ **Potion de Vision** (III/1, ésotérique) : *Donne à son utilisateur la capacité de voir l'invisible et de ressentir le danger avant qu'il n'advienne. Fait effet plusieurs heures.*
- ◆ **Potion de Vitalité** (III/1, alchimique) : *Accélère le processus de guérison. +4 coches sur votre compteur de guérison. Rare.*
- ◆ **Cœur-calme** (IV/1, alchimique) : *Ralentit progressivement le rythme cardiaque sur une durée de plusieurs jours, pour finir par provoquer la mort. Peu fiable.*
- ◆ **Huile Fantôme** (IV/1, ésotérique) : *Un fluide incolore qui fait passer l'objet qu'il imbibe dans le champ fantomatique. Très dangereux en application sur des êtres vivants. Volatile.*
- ◆ **Essence Mentale** (VI/1, ésotérique) : *Une distillation des souvenirs d'un esprit, qui deviennent les vôtres après ingestion. Peut avoir de graves effets secondaires. Rare. Volatile.*
- ◆ **Essence Vitale** (VI/1, ésotérique) : *La force vitale condensée sous forme de vapeur. Peut retarder la mort pendant un court délai, ou (plus rarement) ranimer une personne récemment décédée. Peu fiable. Volatile (attire l'attention des morts-vivants).*
- ◆ **Racine du Diable** (VI/1, alchimique) : *La sève de la plante. Peut s'avérer instantanément mortelle par ingestion. Peu fiable.*

## EXEMPLES DE GADGETS ET DE PLANS SPÉCIAUX

- ◆ **Lance-ligne** (II, étincelles) : *Un lanceur à vapeur, capable de propulser un grappin relié à un cordage. La version de rang III inclut également un enrouleur capable de soulever le poids d'une personne.*
- ◆ **Bombe Flash** (II/2, étincelles) : *Une orbe qui explose pour produire un flash aveuglant à l'impact. Peu fiable.*
- ◆ **Bombe au Sel Noir** (IV/2, étincelles) : *Protège le volume d'une petite pièce, pour empêcher les fantômes d'en sortir ou d'y entrer. Volatile.*
- ◆ **Fléau Spirite** (IV, ésotérique) : *Une chaîne plasmiquement chargée, reliée à une bouteille spirite, permettant d'entraver un esprit pour l'attirer dans la bouteille. Flagrant.*
- ◆ **Lampe Spirite** (IV, ésotérique) : *Une lampe électroplasmique projetant un rayon concentré capable de repousser violemment les fantômes.*
- ◆ **Coquille**. *Un corps à étincelle animé par un esprit. Très complexe, sa fabrication demande de suivre six étapes successives.*
- ◆ **Étape 1 : Châssis Interne** (VI) : *Le squelette de métal articulé qui soutient la coquille.*
- ◆ **Étape 2 : Mécanisme à Engrenages** (VI) : *Les rouages et les systèmes qui permettent à la coquille de se déplacer.*
- ◆ **Étape 3 : Sensorium** (VI, ésotérique) : *Une orbe cristalline en suspension dans de l'électroplasme, enchaînée dans un support métallique, qui permet à la coquille de voir et d'entendre. Exige un objet rare : une orbe spirite en cristal.*
- ◆ **Étape 4 : Réceptacle Spirite** (VII, ésotérique) : *Un appareil ésotérique qui abrite un esprit. Exige un composant rare : un memento lié à l'esprit de son vivant.*
- ◆ **Étape 5 : Enveloppe externe** (V) : *Les plaques métalliques qui forment l'extérieur de la coquille.*
- ◆ **Étape 6 : Caractéristique** (VI) : *Une fonction merveilleuse intégrée dans la coquille. Consultez le livret de personnage Coquille pour retrouver la liste des caractéristiques possibles (page 216). Peut inclure des inconvénients.*

## EXEMPLES D'ARTISANAT

### INVENTER UN LANCE-FLAMME

Noggs en a assez de perdre ses combats contre les Bouchers, elle décide donc de concevoir une arme qui mettra toutes les chances de son côté. Jess, la joueuse qui incarne Noggs, annonce au MJ qu'elle souhaite fabriquer un lance-flamme.

Premièrement, Noggs devra plancher sur la conception de son arme. Jess et le MJ abordent donc les questions de création.

1. Le MJ demande, "De quel type de création s'agit-il et quelle est la fonction de cet objet ?" Jess répond, "Je veux fabriquer un lance-flamme portatif — comme ceux utilisés pendant la seconde guerre mondiale, avec un réservoir de carburant dorsal et une torchère pour diriger les flammes."
2. Jess demande, "Quel est le niveau de qualité minimum pour cet objet ?" Le MJ lui répond, "S'il produit assez de flammes pour remplir une pièce... disons que c'est un objet de niveau 6 (deux pour la zone, trois pour la force et un pour la portée). C'est donc une technologie relativement avancée, pour Doskvol, mais cela reste faisable."
3. Le MJ demande, "Quel aspect rare, étrange ou gênant de cette formule ou de cette conception est maintenu secret ou est tombé en désuétude ?" Jess répond, "Eh bien, je pense que la difficulté la plus évidente consiste à acheminer le carburant volatile depuis le réservoir sous pression jusque dans la torchère, sans transformer l'arme en bombe."
4. Jess demande, "Quel inconvénient possède cet objet ? Comme si ce n'était pas évident..." Le MJ répond, "Eh bien, tu as clairement l'inconvénient volatile. La conséquence dangereuse sera habituellement "Dégâts Collatéraux," bien que le réservoir puisse exploser, s'il vient à être endommagé. De plus, je pense que cet objet possède également l'inconvénient consommable, pour refléter la nécessité de faire le plein de carburant. Disons que le réservoir contient deux utilisations, avant d'être à sec. Tu pourras faire le plein en faisant une acquisition pendant ton temps mort, probablement avec une qualité de niveau 2 nécessaire."

Maintenant que la conception de l'objet est définie, Noggs consacre quelques activités de temps mort à faire avancer le compteur de 8 segments de son projet à long terme, afin d'Étudier la conception de l'objet et de comprendre comment le construire.

### FABRIQUER LE LANCE-FLAMME

Une fois la conception maîtrisée, Noggs commence à construire son lance-flammes en y consacrant des activités de temps mort. Jess déclenche un jet de Bricoler et obtient un 6, ce qui est suffisant pour construire un objet de qualité égale au rang de Noggs +1. Noggs étant de rang 0, cela lui autorise un niveau de qualité de 1 — c'est nettement insuffisant pour le niveau de qualité de 6 requis par le lance-flammes.

Pour compenser cette différence, Noggs devra dépenser 5 pièces d'argent sur la construction de son lance-flamme. Une somme conséquente, mais Jess estime que cela en vaut la chandelle pour réussir à terroriser les Bouchers. Noggs prélève donc cette somme dans le coffre de la bande (avec la bénédiction de ses coéquipiers) et voilà, sa nouvelle arme est prête à être testée.

# CHAPITRE 9

# CHANGER LE JEU

Lorsque vous aurez joué à *Blades in the Dark* pendant un certain temps (voire immédiatement, si vous êtes de ce genre-là), vous commencerez à vous demander comment intégrer de nouveaux éléments dans le jeu, comment les éléments existants pourraient être modifiés, ou comment vous pourriez jouer à un nouveau jeu tout en conservant les fondations du système de règles de *Blades in the Dark*. Ces envies vous poussent à devenir un “concepteur de jeu” et vous voilà lancé sur un chemin aussi périlleux que gratifiant. Ce chapitre aborde les points importants de la création de jeu, pour mieux vous aider à vous lancer.

Le premier conseil que je peux vous donner est : **jouez et rejouez**. Il est facile de tomber dans le piège qui consiste à s’asseoir devant son ordinateur pour taper du texte au kilomètre, en imaginant toutes sortes de situations de jeu, puis à s’arracher les cheveux quand tout part de travers, pour tout effacer, recommencer ou tout jeter à la poubelle. Luttez contre cette tendance en concentrant votre processus créatif sur la pratique du jeu en lui-même, pour modifier ensuite quelques détails, rejouer la nouvelle version, et ainsi de suite. Des éléments qui vous semblaient simples à l’écran se révèleront trop compliqués autour de la table de jeu, et vice-versa. Un petit détail qui vous semblait sans importance sera scruté par les joueurs, afin de l’extrapoler en quelque chose de fantastique. Une idée de roleplay est inanimée sur le papier — vous devez la tester en jeu pour voir ce qu’elle vaut vraiment. Concentrez vos efforts sur la **pratique du jeu**, pas sur un exercice d’écriture solitaire.

De plus, **vous n’avez pas à travailler seul**. Vous pouvez compter sur l’aide de votre groupe de joueurs, bien entendu — ils vous seront précieux. Mais il existe également une communauté nombreuse et chaleureuse de joueurs en ligne avec lesquels vous pouvez tenter de nouvelles choses, obtenir des retours et du soutien dans vos efforts de création — que ce soit pour des hacks mineurs ou pour des créations entièrement originales.

Rendez-vous sur [bladesinthedark.com](http://bladesinthedark.com) pour y trouver de nombreux hacks créés par les autres joueurs (qui vous inspireront peut-être !) ainsi que des liens vers divers portails de communautés en ligne, où vous pourrez parler à d’autres joueurs et concepteurs de jeux.

## ÉLARGIR LE CADRE

Vous pourriez créer plus de capacités spéciales, d'améliorations ou de territoires pour élargir le cadre du jeu. Voici la liste des divers avantages pouvant être accordés dans le jeu de base. Vous pouvez les réutiliser pour proposer quelque chose de neuf.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- ◆ La permission d'accomplir quelque chose normalement impossible pour une personne ordinaire (comme le permet la capacité spéciale de l'Arlequin **TEL LE REFLET DANS LE MIROIR** : "Vous savez toujours quand quelqu'un vous ment."). Alternativement, la permission peut s'appliquer à une action qui vous est normalement inaccessible (comme avec la capacité **OCCULTISTE** de l'Haruspice).
- ◆ **+1 dé à un jet** dans une circonstance spécifique.
- ◆ **+1 effet** dans une circonstance spécifique.
- ◆ **Vous dépasser pour activer** un talent spécial ou un effet surnaturel mineur.
- ◆ **Subir une certaine valeur de stress pour activer** un talent surnaturel (utilisez l'échelle de magnitude). Vous subissez ensuite du stress supplémentaire pour activer des options (comme avec la capacité Voile Spirite du Guetteur).
- ◆ Accorder une **armure spéciale** dans une circonstance spécifique.
- ◆ **Minorer les dégâts** subis ou subir une pénalité de dégâts moins sévère.

### AMÉLIORATIONS DE BANDE

- ◆ La permission d'accomplir quelque chose de spécial (comme avec le **CAMOUFLAGE** du Contrebandier).
- ◆ Donner **+1 dé à une cohorte** d'un certain type ou dans une circonstance spécifique.
- ◆ Donner à tous les membres de la bande **+1 case de TRAUMA** ou **+1 case de stress**.
- ◆ Une **charge nulle** pour certains équipements.
- ◆ **+1 rang** dans des circonstances spécifiques.
- ◆ Une amélioration pour votre **repaire** (comme le **Sanctuaire Rituel** des Cultistes).

### DOMAINES

- ◆ La permission d'accomplir quelque chose de spécial (comme le **Portail Antique** des Cultistes).
- ◆ **+1 dé au jet d'engagement** pour un certain type de plan ou une circonstance spécifique.
- ◆ **+1 dé** sur un jet d'**activité de temps mort**.
- ◆ **+1 dé** sur un jet d'**action** dans un lieu ou une circonstance spécifique.
- ◆ Vous subissez moins de raffut après avoir conclu un coup.
- ◆ Augmenter l'**échelle** ou la **puissance** d'une cohorte.
- ◆ Vous êtes récompensé par **plus d'ARGENT** pour avoir effectué certains types de coups ou générés par un atout pendant votre temps mort (comme avec un **Antre du Vice**).
- ◆ **+1 RENOM** en récompense de chaque coup.

Pour trouver plus d'exemples d'autres moyens d'élargir le cadre dans lequel les PJs évoluent, consultez la section **Capacités Avancées et Permissions**, page 234.

## ADAPTER L'EXISTANT

Vous pouvez tenter de modifier les mécanismes de jeu existants, pour orienter le jeu dans une sens ou dans un autre. Par exemple, vous pourriez affaiblir les jets de résistance, afin qu'il y ait toujours un coût imposé lorsque vous subissez des conséquences :

### RÉSISTANCE DIFFICILE

Lorsque vous faites un jet de résistance, vous subissez un stress égal au résultat du dé le plus bas.

Avec cet ajustement, les valeurs de stress sur un jet de résistance vont de 1 à 6, au lieu de 0 à 5. Cela augmente "l'intensité du stress" subie dans le jeu. Vous ne pouvez plus vous en tirer à bon compte avec zéro stress lorsque vous résistez.

Ou peut-être que vous souhaitez que la résistance soit moins fiable et plus coûteuse :

### RÉSISTANCE HASARDEUSE

Lorsque vous résistez à une conséquence, faites un jet basé sur la Caractéristique appropriée. Sur un critique, vous évitez complètement les conséquences. Sur un **6**, vous évitez les conséquences si vous subissez un stress égal à sa sévérité, ou bien vous pouvez subir 1 stress pour réduire une conséquence d'un niveau. Sur un **4/5**, vous pouvez réduire une conséquence d'un niveau si vous subissez un stress égal à sa sévérité. Sur un **1-3**, vous ne résistez pas à la conséquence. Vous la subissez pleinement.

Échelle du coût en Stress selon la sévérité : Limité/1 dégât = 1 stress. Normal/2 dégâts = 2 stress. Important/3 dégâts = 3 stress. Dégâts Catastrophiques/Fatals = 4 stress.

Avec cet ajustement, vous courez le risque de ne pas pouvoir résister à une conséquence ; ce n'est pas une garantie, comme dans le jeu classique. En optant pour une Résistance Hasardeuse, les PJs deviennent alors des êtres plus ordinaires — ce ne sont pas les gredins intrépides capable de se faufiler entre les ennemis quand il le faut.

En parlant de PJs plus ordinaires...

### DÉBUTS DIFFICILES

Lorsque vous créez votre personnage, vous ne possédez qu'un seul des **équipements spéciaux** de votre livret, pas la totalité de ceux-ci. Choisissez celui que vous possédez au départ. Tous les autres équipements spéciaux de votre livret devront être débloqués en faisant progresser le **niveau de vie** de votre personnage. Chaque fois que vous remplissez l'une de vos rangées de **magot** et que vous faites progresser votre **niveau de vie**, choisissez deux équipements spéciaux auxquels vous avez désormais accès.

Si vous souhaitez que votre niveau de vie joue un rôle encore plus important, vous pouvez le lier à la progression de la bande :

### RANG LIÉ AU NIVEAU DE VIE

pour faire passer votre bande au **rang supérieur**, vous devez avoir rempli votre jauge de **RENOM**. De plus, chaque PJ doit posséder un **niveau de vie** égal ou supérieur à celui du rang visé. (Cela ne coûte pas d'argent à la bande).

Si vous souhaitez explorer le récit d'un autre profil de bande dans Doskvol, vous pourriez ajuster les systèmes de récompenses qui rétribuent différents comportements dans le jeu. Par exemple, afin de créer une bande de justiciers, Sean Nittner a changé la façon dont la bande de ses joueurs gagne, puis dépense, l'**ARGENT** et le **RENOM**. Sean l'explique ainsi :

*Lorsque j'ai commencé à concevoir ma bande de Justiciers, la première chose dont j'ai été certain, c'est que leur récompense ne se compterait pas en argent. Dans Doskvol, l'argent est un mal nécessaire, mais si tel était l'objectif principal de la bande, eh bien, ils ne seraient pas des justiciers.*

*John et moi avons passé en revue les autres récompenses possibles, mais le changement qui nous a paru à la fois le plus simple et le plus logique consistait à ce que la principale récompense accordée pour nettoyer les rues, protéger votre famille ou dénoncer la corruption dans les rangs les Manteaux Bleus s'avère être une variable déjà présente dans le jeu (et d'ailleurs l'une des récompenses existantes) : le renom.*

*Donc à quoi est-ce que cela ressemble en jeu ? J'ai toujours imaginé les justiciers comme étant l'inverse des gredins, donc leur renom est directement lié aux coups qu'ils empêchent, tandis que leur argent est lié à la faction qu'ils affrontent (même les Justiciers ont besoin de gagner leur vie) :*

## RÉCOMPENSES DE JUSTICIER

Interrompre un coup rapporte 1 pièce d'argent par rang de la cible et la récompense en renom est basée sur la nature de l'opération.

**2 RENOM :** Rétribution pour avoir interrompu un coup mineur.

**4 RENOM :** Interrompre un coup mineur. Assurer une protection rapprochée.

**6 RENOM :** Interrompre un coup majeur. Venger plusieurs personnes ou sauver une personne.

**8 RENOM :** Interrompre un coup majeur. Dénoncer un élu corrompu. Sauver une foule.

**10+ RENOM :** Détruire une Faction.

*Comment cela fonctionne-t-il en jeu ? Premièrement, cela signifie que les Justiciers rempliront leur compteur de renom très vite, ce qui va certainement leur permettre d'obtenir une assise stable très rapidement. Cela signifie également qu'ils vont avoir du mal à passer au rang supérieur, parce qu'ils n'ont pas énormément d'argent et que leurs options de temps mort sont limitées. La première partie me convient, les groupes de justiciers ont tendance à rester réduits, donc ralentir la progression de leur rang me semble adapté, mais je tenais à ce qu'ils puissent avoir l'option "d'acheter" leurs succès pendant un temps mort. J'ai résolu ce problème en créant une capacité spéciale de bande :*

**DETTE D'HONNEUR :** Vous pouvez dépenser votre renom au lieu de votre argent sur vos activités de temps mort. Mais par ailleurs, tous les membres de l'équipe doivent sélectionner Devoir pour leur second vice.

*Cela laisse toujours potentiellement les Justiciers avec un surplus de RENOM, je tenais donc à leur donner un moyen spécial de tirer avantage de cette bonne volonté, en faisant en sorte que la dépense de leur renom crée des complications supplémentaires. J'ai donc créé ce qui est sans doute ma capacité de bande favorite :*

Faveurs : Dépensez 1 renom et décrivez comment l'un de vos contacts prend un risque pour vous aider. Tous les membres de la bande obtiennent un point supplémentaire sur une action pour laquelle votre contact est doué, dans le contexte de ce coup.

*C'est une capacité très puissante, mais elle implique de mettre un allié en danger, ou tout du moins de risquer de perdre son amitié, comme c'est souvent le cas pour les justiciers !*

Rendez-vous sur [bladesinthedark.com](http://bladesinthedark.com) pour télécharger le PDF de la bande de Justiciers et retrouver tous les ajustements de règles créés par Sean.

# APPORTER DE LA NOUVEAUTÉ

Vous pourriez créer une mécanique de règles originale, afin d'apporter un nouvelle caractéristique au jeu ou souligner un aspect devenu récurrent dans les aventures de votre bande.

## MÉFIANCE

Pour bénéficier des manœuvres de collaboration, vous devez obligatoirement faire Confiance au coéquipier qui vous aide (désignez les coéquipiers qui bénéficient de votre confiance après avoir sélectionné votre équipement pour ce coup). Vous pouvez forcer tout personnage qui vous fait confiance à déclencher à votre profit la manœuvre **protéger** (c'est lui qui subira les conséquences à votre place).

Mais peut-être souhaitez-vous donner au jeu un nouveau décor : un monde différent, un autre terrain de jeu, voire un autre objectif de jeu. Dans *Scum & Villainy* (un hack créé par Stras Acimovic et John Leboeuf-Little, centré sur des aventures spatiales héroïques), les actions risquées sont récompensées par une règle de gambit :

## GAMBITS

Lorsque vous obtenez un 6 ou un critique sur un jet d'action risqué, ajoutez 1 gambit à la réserve de gambit de la bande. Vous pouvez dépenser 1 gambit sur un jet d'action pour obtenir +1 dé.

Les gambits renforcent la nature intrépide des protagonistes dans ces aventures de science-fiction, qui sont capables d'accumuler les succès pour effectuer des exploits d'héroïsme improbables. Grâce aux gambits, le jeu semble moins réaliste et les PJs deviennent des figures mythiques.

Par contraste, dans *Blades Against Darkness* (un hack créé par Dylan Green qui suit des aventuriers explorateurs de donjons), l'action est bien plus réaliste. Même un simple voyage devient alors une quête périlleuse, dans un monde infesté de monstres :

## UN ALLER ET RETOUR

Faites un jet de chance pour découvrir la dangerosité de votre voyage. Lancez **1 dé pour chaque zone de la carte** traversée. Diminuez le groupement de dés pour les routes sûres (guides fiables, factions amicales dans la zone, etc.) et augmentez-les pour les routes dangereuses (prédateurs alpha, cultistes du Roi-sorcier, factions ennemis, etc.).

**CRITIQUE** : Un danger frappe sans prévenir. La bande tombe dans une embuscade et une fusillade éclate. Les tentacules d'une Gueule-acérée capturent la moitié de la bande, pour les emporter au loin.

**6** : Un danger frappe, mais vous avez le temps de réagir. *Soudainement, un PJ est piégé dans une toile et recouvert de Gluants. Une embuscade de bandits est révélée par le flash d'un coup de feu. Une patrouille de Renards Gris vous demande de payer la taxe de "protection."*

**4/5** : Un danger protège quelque chose de précieux. *Un magi et ses recrues sont attaqués par une troupe de bandits. Un groupe de singes blancs est aperçu en train de piller un camp de pèlerins abandonné.*

**1-3** : Aucun danger ne survient ou un léger avantage est obtenu. *Vous découvrez dans le gîte une cache de provisions, dans une caisse sur laquelle est épingle une note qui indique "ne prenez que ce dont vous avez besoin." Un marchand vous propose d'emprunter une route plus sûre ou possède justement les outils dont vous avez besoin.*

Le MJ décide alors dans quelle zone la confrontation de produit. Une fois les choses résolues, si les joueurs joueurs poursuivent leur périple, passez directement à leur arrivée à destination.

# CAPACITÉS AVANCÉES ET PERMISSIONS

Voici une sélection des capacités avancées et des permissions que les PJs peuvent acquérir par le biais des événements du jeu. Vous pourriez créer votre propre série pour *Blades in the Dark*, centrée sur les éléments qui sont importants dans votre fiction. Ces capacités avancées n'expliquent pas comment un PJ répond au prérequis qui lui permettent de l'acquérir. Cela fait partie des choses dont vous discuterez et que vous découvrirez au cours du jeu.

## ESCRIME IRUVIENNE

Lorsque vous atteignez le rang d'étudiant dans l'art de l'escrime Iruvienne, vous recevez la permission d'étudier les fondamentaux du style de votre choix.

Une fois que vous aurez prouvé votre connaissance des fondamentaux de ce style, vous aurez atteint le rang d'adepte. Vous recevrez alors la permission d'étudier les arts secrets de votre style. Vous gagnez ainsi la manœuvre de combat d'adepte de votre style (cela n'est pas considéré comme une capacité spéciale).

Une fois que vous aurez prouvé votre maîtrise des arts secrets de votre style d'adoption, vous deviendrez un maître. Vous pouvez alors sélectionner la capacité spéciale de maître de votre style, en tant qu'amélioration de vétéran.

### LE STYLE ÉTOILE FILANTE

- ◆ [ADEPTE] ÉCHARPE DE COMBAT : Vous savez manier une écharpe de soie spéciale, qui durant un combat vous permet de gêner votre adversaire, pour le laisser vulnérable à vos coups d'épée. Votre écharpe ressemble à une longue étole, empesée à ses extrémités. Grâce à elle, vous pouvez tenter de désarmer ou de restreindre un adversaire (en lui immobilisant un bras ou en l'étranglant), tout en restant hors de sa portée. Vous pouvez également utiliser votre écharpe comme matériel d'escalade ou vous en servir pour annuler les dégâts causés par une chute.

- ◆ [MAÎTRE] L'ÉTOILE FILANTE : Vos bottes à l'épée incluent des sauts acrobatiques qui augmentent la puissance de vos coups de taille à la retombée. Lorsque vous attaquez de cette façon, choisissez un effet bénéfique supplémentaire (celui-ci se produit et ce quel que soit le résultat de votre action) : *L'armure de votre cible est détruite — larme de votre cible est brisée — votre cible tombe à la renverse — votre cible est attirée au corps à corps et ne peut plus utiliser son épée efficacement.*

### LE STYLE LUNE MONTANTE

- ◆ [ADEPTE] DAGUE LUNAIRE : Vous savez manier une redoutable dague recourbée dans votre main gauche, qui vous permet de contrer les attaques de votre adversaire ou de lui asséner une pluie de coups à l'aide de vos deux lames combinées. Durant n'importe quel échange avec un adversaire, vous pouvez au choix, vous battre férolement à l'épée et à la dague — augmenter le niveau de n'importe quel dégât infligé par vous ou par votre adversaire, ou encore vous battre défensivement — en diminuant le niveau de n'importe quel dégât infligé par vous ou par votre adversaire.

- ◆ [MAÎTRE] LA LUNE MONTANTE : Vos bottes à l'épée incluent des sauts acrobatiques qui augmentent la puissance de vos coups de taille à l'impulsion. Lorsque vous attaquez de cette façon, choisissez un effet bénéfique supplémentaire (celui-ci se produit et ce quel que soit le résultat de votre action) : *L'armure de votre cible est détruite — larme de votre cible est brisée — votre cible tombe à la renverse — votre cible est attirée au corps à corps et ne peut plus utiliser son épée efficacement.*

## LES DIEUX OUBLIÉS

Lorsque vous ouvrez votre esprit pour laisser s'y glisser les filaments cérébraux d'un dieu oublié, vous subissez 1 **TRAUMA** et devenez l'un des adeptes de son culte. Vous gagnez ainsi accès aux capacités spéciales suivantes, en tant qu'améliorations de **vétéran** :

- ◆ **FERMETURE DU TROISIÈME ŒIL** : Vous n'êtes plus terrorisé par le surnaturel, ce qui vous permet de choisir de subir **seulement 1 stress** lorsque vous résistez à des dégâts mentaux, électroplasmiques ou spirituels, et ce quel que soit le résultat de votre jet.
- ◆ **GLORIEUX VISAGE** : Vous êtes capable d'étendre les tentacules mentaux de votre dieu depuis votre esprit jusqu'à celui de ceux qui vous entourent, pour leur donner une vision de sa forme indéfinissable. Cela constitue une attaque psychique qui vous inflige 3 stress et induit un effet déterminé par votre niveau traumatique. **TRAUMA 1+** : tout ceux qui peuvent vous voir doivent détourner les yeux et quitter votre présence, sous peine d'être paralysés d'angoisse. **TRAUMA 2+** : De plus, vous infligez 2 niveaux de dégâts (angoisse informe) à tout ceux qui vous voient. **TRAUMA 3+** : Au lieu de 2 niveaux de dégâts, vous infligez 3 niveaux de dégâts "Catatonie." **TRAUMA 4+** : De plus, vous pouvez vous concentrer sur une seule personne qui vous voit, pour lui infliger des dégâts psychiques mortels "Esprit Brisé."

Lorsque vous subissez votre quatrième trauma, votre esprit est prêt pour l'ascension qui fait de vous un maître du culte de votre dieu oublié. Vous recevez de lui la permission de l'invoquer pour qu'il se manifeste brièvement dans le monde matériel afin d'accomplir sa volonté, mais vous devez subir 6 stress pour cela. Suite à quoi, vous obtenez la permission de continuer à incarner votre personnage plutôt que de le mettre à la retraite, à condition de suivre les restrictions suivantes :

- ◆ Vous ne pouvez désormais guérir de votre stress qu'en appliquant la volonté de votre dieu oublié. Votre vice devient la *Servitude*.
- ◆ La prochaine fois que vous subissez un trauma (le cinquième), vous vous transformez en un avatar de votre dieu, en perdant au passage votre esprit humain et votre volonté propre, quand les tentacules mentaux de votre dieu se manifestent pleinement en vous. Votre personnage prend sa retraite car vous l'abandonnez à son sombre destin.

## LA VOIE DES ÉCHOS

Lorsque vous atteignez le rang d'initié, vous recevez la permission d'assister aux rituels secrets du culte. Quand vous pratiquez les sacrifices appropriés à votre culte, que vous apprenez les étapes des rituels secrets et que vous jurez une fidélité absolue à la Voie des Échos, alors vous devenez un adepte. Une fois que vous avez atteint le rang d'adepte, vous recevez la permission d'assister aux rituels se déroulant autour du puit spirite interdit, situé dans les terres mortes. Vous pouvez également sélectionner la capacité spéciale suivante, en tant qu'amélioration de **vétéran** :

- ◆ **LIEN SPIRITE** : La mort ou la possession fantomatique de votre corps physique libère instantanément votre esprit. Vous sortez alors du dernier puits spirite que vous avez visité. Transférez votre personnage vers le livret de personnage **Fantôme** et sélectionnez immédiatement une amélioration de livret de jeu.

## PACTE DÉMONIAQUE

Une fois lié à un démon par le biais d'un rituel ésotérique, si vous cédez à son sombre désir, vous recevez la permission de lui commander, sans qu'il puisse refuser vos ordres. Mais lorsque le désir du démon n'est pas assez satisfait, c'est lui qui reçoit la permission d'œuvrer en secret à votre destruction, afin de se libérer du pacte qui vous lie.

Vous pouvez également sélectionner les capacités spéciales suivantes, en tant qu'amélioration de **vétéran** :

- ◆ **ASSISTANT DÉMONIAQUE** : Le démon vous étant lié est contraint de rester à votre disposition, voilé et dissimulé au sein de la source la plus proche de son élément lié, prêt à apparaître en un instant pour vous servir. Tant que son sombre désir est satisfait, le démon se manifestera pour s'interposer en assurant votre protection, ou vous offrira ses conseils et son aide sans que vous n'ayez à lui en donner l'ordre.
- ◆ **ARTEFACT DÉMONIAQUE** : Vous pouvez forcer un démon vous étant lié à habiter un artefact créé par des méthodes ésotériques. Les capacités du démon sont alors contrôlées par le porteur de l'artefact, pour autant que son sombre désir soit satisfait.





# GUIDE DE LA VILLE DE **DOSKVOL**

## **LE SOMBRE JOYAU D'AKOROS**

La ville de Doskvol fut fondée il y a plus de mille ans, en tant que colonie minière située sur la côte glaciaire du septentrion d'Akoros. Elle a survécu au cataclysme qui brisa le monde, à l'attaque d'un titanesque léviathan, à de gigantesques incendies, à la peste, la guerre civile et aux légions de fantômes courroucés. L'ensemble de ses habitants sont des survivants.

La ville s'entasse à l'intérieur de l'immense anneau formé par les tours à éclairs qui la protègent des fantômes meurtriers qui hantent les plaines désolées des terres mortes alentours. Chaque pied carré de terrain est recouvert de constructions diverses créées de main humaine — ont y trouve empilés pêle-mêle de hautes tours, des manoirs comportant des centaines de pièces et des immeubles d'habitation mitoyens ; le tout découpé par des canaux et d'étroites ruelles tortueuses ; lesquels sont reliés par tout un réseau de routes, de ponts et de passerelles surélevées.

Doskvol est l'une villes des plus importantes des l'Imperium, car c'est dans son port que sont armés les navires à vapeur qui forment la flotte des chasseurs de léviathan. Les marins intrépides qui naviguent à leur bord bravent les confins nordiques de la Mer du Vide, en s'éloignant de toute terre émergée, pour affronter ces titaniques démons des profondeurs et siphonner leur précieux sang d'immortel — la même substance qui, une fois raffinée, produira l'électroplasme, la source d'énergie de la civilisation.

Derrière chacun des armateurs de la ville, on trouve l'une des plus puissantes familles de Doskvol, chaque compagnie étant dirigée par l'héritier de la lignée — les empires se font et se défont au gré des fortunes de mer et du tonnage de sang récolté. Les habitants les plus rusés et impitoyables de Doskvol se positionnent judicieusement afin de profiter de cette entreprise cruciale, dont tant de choses dépendent — que ce soit en tant qu'alliés ou serviteurs de l'aristocratie, ou au contraire afin de se repaître des riches corrompus et de l'élite privilégiée.

*Page opposée : Les canaux de Doskvol transportent la majorité des marchandises et des passagers dans toute la ville.*

## BRÈVE HISTOIRE DE DOSKVOL

PC : Pré-Cataclysme. EI : Ère Impériale

**~160 PC** L'ancien royaume Skov établit une colonie minière chargée d'exploiter le gisement de charbon situé à proximité du delta. Cette dernière va ensuite évoluer en une petite ville portuaire, qui grandit au fil des générations.

**o** Durant le cataclysme, les confins septentrionaux sont épargnés par les séismes les plus violents et les éruptions qui disloquent la majorité des continents au sud. Les habitants de la colonie minière, comme presque tous les survivants du cataclysme, jurent allégeance éternelle à l'Empereur Immortel, en échange de sa protection contre les légions d'esprits vengeurs et les horreurs lâchées sur le monde. Les villages protégés récupèrent ce qui peut l'être dans les ruines, puis entament un long processus de reconstruction.

**~200 EI** Certains des savoirs et des technologies perdues dans le cataclysme commencent à être restaurés, notamment grâce aux écoles fondées par l'Empereur Immortel, où sont stockées les œuvres érudites sauvées de l'oubli. À la même époque, Doskvol devient le port d'attache des expéditions de la marine.

**223 EI** Le "grand déluge" inonde les mines de la ville en plein essor et entraîne la perte de plusieurs centaines d'âmes. Les mines sont alors abandonnées plusieurs siècles durant, jusqu'à l'avènement des machines à vapeur sophistiquées, qui permettront de relancer leur exploitation.

**551 EI** Les premiers chasseurs parviennent à récolter et raffiner le sang des léviathans, assurant ainsi l'approvisionnement en une source énergétique qui finira par alimenter tout l'Imperium.

**556 EI** L'Empereur Immortel décrète que toutes les cités de l'Imperium doivent lancer la construction de barrières d'éclairs, prévues pour remplacer les sorts de protection faiblissants. Le premier prototype de tours à barrière est bâti dans Doskvol, autour du district qui deviendra plus tard Charte-Halle.

**809 EI** Les citoyens de Doskvol protestent contre la décision de l'Imperium de déplacer la grande majorité des raffineries de sang de léviathan, en raison de sa toxicité, dans la ville industrielle de Port-Verrou en Skovlanie. Les Skovlans déclarent qu'ils ne sont pas assujettis aux décrets unilatéraux de l'empire, et renouvellement leur allégeance au roi autoproclamé, Aldric, qui affirme son statut de dirigeant indépendant en exigeant le retrait des raffineries. L'Empereur ignore leur revendication, en envoyant des contingents de travailleurs s'établir autour du nouveau complexe industriel, sous la protection de l'Armée Impériale. Le Roi Aldric lève une milice et c'est ainsi qu'éclate la Guerre d'Unification.

Au cours de ce conflit, plus de deux mille réfugiés Skovlans fuient leur patrie ravagée en direction du port le plus proche, Doskvol.

**845 EI** La Guerre d'Unification prend fin avec la capitulation des forces Skovlans suite à l'assassinat de la Reine Alayne et du prince consort.

**847 EI** De nos jours.



## CULTURES

Doskvol est un mélange de nombreuses cultures, traditions et, comme dans la plupart des villes, une fusion paradoxale de relations cosmopolites et de tensions tribales. Pour vous donner une référence pratique des cultures dans ce monde fantastique, vous les trouverez comparées à diverses cultures de notre monde ci-dessous. Ce n'est en rien une relation restrictive ou définitive, mais simplement un raccourci qui vous aide à mieux les appréhender et les assimiler. Dans le cadre du jeu, votre travail consiste à enrichir ces ébauches pour produire de véritables personnages, qui incarneront, rejeteront, respecteront ou mépriseront leur culture d'origine, à travers leur propre système de valeurs personnel.

Les habitants de Doskvol sont le plus souvent d'origine Akorosi, dont les peuples et les cultures ressemblent aux différentes ethnies que l'on retrouve en Europe de l'ouest et de l'est. Les Akorosi se réclament héritiers de l'Empereur Immortel lui-même, leurs titres de noblesse sont donc légitimés par cette ascendance.

La seconde ethnie la plus représentée sont les Skovlans, qui regroupent les peuples indigènes du grand nord, dont les peuples et les cultures s'apparentent à ceux de la Scandinavie et des îles Britanniques. De nombreux réfugiés Skovlans sont arrivés en ville durant la Guerre d'Unification, pour former une très importante communauté d'ouvriers, d'artistes d'art et de tous les autres métiers de la classe ouvrière. Certains Akorosi méprisent les Skovlans, qu'ils voient comme des traitres à l'Empire et discriminent séchement.

La troisième communauté de la ville regroupe les Iruviens, venus d'un puissant et riche territoire situé au sud, dont les peuples et les cultures sont proches des divers groupes qui peuplent l'Egypte, la Perse et l'Inde. La noblesse Iruvienne tire sa légitimité d'un antique pacte signé avec l'Empereur. Ils disposent d'un influent consulat dans Doskvol et veillent jalousement sur leur contingent de navires au sein de la flotte de chasseurs de léviathans.

Pour plus d'informations sur les territoires de l'Archipel Brisé, rendez-vous page 308.

## LANGAGES

Trois langues sont couramment parlées dans la ville. La plus courante est l'**AKOROSIEN**, plus simplement appelée "l'Impérial," considéré comme la langue commune. C'est un idiome expressif, nuancé et verbeux — parfait pour les élans poétiques comme pour les documents légaux méticuleux.

Vient ensuite le **SKOVIQUE**, la langue maternelle des Skovlans d'outre-mer. De nombreux Skovlans vivent dans Doskvol et leur idiome haché et direct peut s'entendre partout dans la ville. Le nom originel de la ville est d'ailleurs un terme de vieux Skovique, doškovol, qui signifie littéralement "la mine de charbon des Skovs."

Enfin, la langue la plus rare de la ville est l'**HADRATHI**, un idiome antique, que l'on retrouve dans de vieux tomes poussiéreux, mais qui reste pratiqué par certaines minorités, et plus particulièrement les Iruviens. De nombreuses personnes l'emploient toutefois uniquement pour ses expletives aussi tranchantes qu'élaborées.

## DOSKVOL OU DOSK ?

Comme dans toute ville ancienne, Doskvol est désignée sous de nombreux noms, qui vont de sa forme originale Doskvol, jusqu'à sa désignation nautique Impériale : Crochet Nord, en passant par l'argot Akorosien moderne, qui l'abrévie en Dosk. Tous ses noms sont utilisés communément par ses citoyens, selon leurs origines et leurs préférences.

## LUMIÈRES DANS LES TÉNÈBRES

Durant le cataclysme, le soleil fut oblitéré, plongeant le monde dans l'obscurité. Les éclats de l'astre brillent faiblement dans le ciel, à l'aube et au crépuscule, en némettant qu'une pâle lueur, ressemblant aux ultimes braises d'un feu mourant.

Les journées se divisent en deux parties, rythmées par ces faibles lueurs à l'aube et au crépuscule. Les 12 heures qui suivent l'aube sont dénombrées; la première heure, la seconde heure, la troisième heure, etc. Tandis que les 12 heures qui suivent le crépuscule sont dénommées, habituellement suivant les coutumes locales, qui varient d'une ville à l'autre. (Les heures du crépuscule de Doskvول sont listées ci-contre — l'heure du vin, l'heure des cendres, etc.) La plupart des villes font sonner des carillons publics pour marquer le passage des heures.

*Si vous souhaitez rester simple, vous pouvez désigner les heures en utilisant le système classique du temps en intervalle de 12 heures, par exemple "3 heures du matin" ou "6 heures de l'après-midi." Utilisez alors les noms d'heures spécifiques lorsque vous souhaitez souligner l'ambiance.*

La lune semble démesurée dans le ciel, et chaque année qui passe la voit enfler, comme attirée par un terrible pouvoir. Durant certaines phases de son transit, la lune semble se démultiplier dans le ciel, en paire ou en trio de lueurs identiques, comme reflétées par un colossal dôme de cristal. Le phénomène qui engendre l'apparition de ces blèmes jumelles reste inconnu, mais les occultistes et les philosophes naturels ne manquent pas d'explications ésotériques et d'hypothèses scientifiques à ce sujet.

Les étoiles de jadis scintillent toujours au firmament, bien que les constellations semblent parfois tourbillonner et se transformer, adoptant des trajectoires peu compatibles avec la mécanique céleste. Lorsque les océans prirent une couleur d'encre, au cours du cataclysme, de nouvelles constellations apparurent au plus profond des mers — des millions de points lumineux, étrangement visibles loin sous la surface. Pour naviguer jusqu'à l'Archipel Brisé, il faut s'élanter dans le vide — cette effroyable obscurité, reflet d'un ciel d'obsidienne sur un océan de ténèbres, moucheté d'astres aussi bien célestes que marins. Nombreux sont les navigateurs qui en reviennent complètement déments.

Doskvول, comme toutes les grandes villes de l'Imperium, fait tourner en permanence de gigantesques générateurs, afin de produire l'énergie nécessaire à la barrière d'éclairs, mais aussi aux milliers d'ampoules électroplasmiques qui illuminent les lieux publics. Les citoyens les plus fortunés possèdent leurs propres générateurs et éclairages électriques, mais la majorité des citadins se contentent de simples chandelles et lanternes, afin d'éclairer leurs domiciles et échoppes. La fumée des générateurs, des lanternes, des torches, des cheminées et des feux de cuisinière emplit l'air d'un nuage de cendres et de suie qui souille toute la ville.

En raison des ténèbres perpétuelles, posséder une petite lanterne est pratiquement une obligation pour vaquer à ses occupations dans la ville. Les citadins modestes utilisent de simples lanternes à huile, tandis que les plus fortunés font usage des lampes électroplasmiques miniaturisées les plus modernes, qui peuvent être portées à la ceinture afin d'avoir les mains libres, montées sur le pommeau d'une canne, ou portées par un serviteur porte-lampe.

Afin de préserver l'obscurité si propice à leurs affaires illicites, certaines zones de trafic et autres lieux de basse réputation proscriivent parfois l'usage de toute source de lumière.

HONNEUR  
CHANSONS  
FIL D'ARGENT  
FLAMMES  
PERLES  
SOIE  
VIN  
CENDRES  
CHARBON  
CHAÎNES  
FUMÉE



# L'ÉNERGIE DE DOSKVOL

*Extrait de la conférence de la Professeure Schifrell Alcoria,  
intitulée "L'Industrialisation et la Science Étherique."*

## *LA MERVEILLE DU PLASME*

Les origines et l'invention de l'énergie moderne sont longtemps restées des sujets relégués au rang de folklore et de pratiques ésotériques, souvent mal comprises par le grand public. Ce qui est peu surprenant, si l'on considère les superstitions tenaces et l'éducation déplorable des classes populaires. Pour véritablement comprendre ce sujet, il faut en appeler aux méthodes empiriques supérieures de la philosophie naturelle moderne.

Nous savons désormais que l'énergie qu'il convient d'appeler le Plasme est la distillation liquide de réactions énergétiques spécifiques qui se produisent dans l'Éther. Cette substance puise son essence dans un certain nombre de sources potentielles, chacune possédant ses propres propriétés, répertoriées à force d'expérience. Vous pouvez observer la diversité de ces produits dérivés de l'énergie vitale, depuis l'Electroplasme céruleen luisant, communément utilisé dans les batteries aetheriques, jusqu'au résidu opaque et visqueux qui adhère aux coques des navires chasseurs de Léviathan.

Le Plasme est en substance de l'énergie vitale compressée. Et là où l'énergie existe, elle peut être utilisée à bon escient. L'énergie du Plasme est semblable à toute autre — son potentiel ne peut être pleinement atteint que par le recours à l'intelligence et la science humaines seules à mènes d'identifier les applications concrètes de la modulation des fréquences aetheriques, par l'emploi des équations trigonométriques. La qualité des divers Plasmes résultants des techniques disparates de raffinement destinés aux usages modernes est souvent inégale, ce qui produit des rythmes de combustion différents ou avec des quantités inégales de "statique" (ou comme le Professeur Gallo le désigne) de "Champ Fantomatique." La statique est, au mieux, perturbante pour la psyché des observateurs proches et, au pire, un danger public en raison de ses manifestations et émanations. Bien souvent, celles-ci prennent la forme de simples "échos spirites," mais certains affirment que ces entités recèlent une nature plus sombre, qui serait supposément la preuve d'une intelligence extérieure exprimant là sa volonté. En vérité je vous le dis, qualifier ces manifestations de "démoniaques" revient à raviver les fantasmes d'un âge révolu. En tant que femme de Science, je me dois de rejeter des notions aussi absurdes.

Bien heureusement, les techniciens de la Noblesse de Doskvol ont perfectionné les méthodes de distillation du Plasme brut, obtenu à partir de sang des Léviathans, afin d'obtenir une combustion vive, claire et régulière. Ainsi, comme nous les savons tous, c'est ce Plasme exquis qui est le plus recherché, dans tout l'Imperium — car il alimente nos éclairages électriques, les trains qui relient nos villes et, bien entendu, la grande Barrière d'Éclairs qui protège nos vies. Le Plasme Doskvolien constitue par conséquent la pierre angulaire sur laquelle repose toute la gloire de notre Monde Moderne.

## *L'ÉTAPE DE DISTILLATION*

La notion cruciale à comprendre au sujet du Plasme est la suivante: ce dernier est distillé à partir de matériaux qui contenaient déjà une forme condensée de la force vitale. Que ce soit en surchauffant du sang de léviathan — si plein de vie que même séparé de son hôte, il demeure immortel — ou de l'electroplasme, une force vitale si endurante qu'elle survit à la mort elle-même, le processus requiert toujours des matériaux saturés à distiller. Certaines formulations

permettent néanmoins d'exploiter des sources de matériaux alternatifs, telles que dans le sang et la tripaille d'un abattoir, ou de tout autre endroit marqué de l'empreinte de la mort.

Des siècles d'expérimentation nous ont procuré les bases de nos recherches sous forme alchimique, mais aussi sous des formes hermétiques, voilées par les ridicules superstitions de la nécromancie ou de l'astrologie. En se basant sur les principes vérifiables glanés dans ces œuvres antiques et donc souvent biaisées, la Science moderne a su développer un processus d'infusion industriel, mécanique et chimique capable de transformer ces matériaux toxiques en source d'énergie.

Le plus toxique des matériaux est certainement le sang immortel des léviathans. Une épaisse et sombre substance huileuse aux reflets iridescents, récoltée sur ces monstres des profondeurs. Ils s'abreuvent de l'Éther et condensent son énergie à des niveaux inconcevables de force vitale. Les tentatives visant à résoudre le mystère de ce sang vibrant ont posé les jalons de l'étude du Plasme. Les Léviathans consument et souillent l'énergie vitale du monde, afin de la condenser au service de leurs volontés abjectes et innombrables. L'énergie électroplasmique se forme aux franges des points de friction entre la force vitale d'un individu et l'Éther. Vaporeuse et vague, elle apparaît sous la forme d'une brume luisante, sensible aux courants éthéris et enflammant les spéculations les plus folles dans les esprits enfiévrés des artistes et des superstitieux. Dans les temps anciens, ce résidu s'évaporait dans l'arrière-plan énergétique du monde, chaque fois qu'une force vitale était détruite. Mais désormais que l'Éther reste, pour ainsi dire, à marée haute cette énergie ne peut plus se dissoudre et se condense parfois jusqu'à devenir quasiment palpable. Allant parfois jusqu'à mimer la forme et les émotions des défunt.

## L'ÉTAPE DE RAFFINAGE

---

**M**ême une fois récolté, le sang de léviathan n'en demeure pas moins impossible à vivant, mais mettre un terme à sa vitalité est justement au cœur du processus de raffinage. Des réservoirs doivent être préparés en suivant, et cela me peine de le dire, des techniques gardées dans le plus grand secret — puis le sang encore vif peut y être versé et recevoir plusieurs adjutants chimiques qui petit à petit vont venir éroder sa vitalité surnaturelle.. Alors que le sang se défend encore, il attire à lui les énergies éthérees, pour les concentrer encore davantage, alors que le réservoir siphonne l'intense essence, afin de la stocker en sûreté. Au fil du temps, le sang finira par se rétracter et perdre toute cohérence, pour devenir un résidu inerte. Les raffineries doivent souvent accepter de déplacer leur site de production, un mal nécessaire en raison des horribles échos dans l'Éther engendrés par le raffinage.

L'électroplasme reste vulnérable à certaines formes de compression dimensionnelles, ainsi tout comme la vapeur d'eau se condense pour former des gouttelettes de liquide, ces lueurs éphémères d'énergie se transforment en Plasme luisant liquide.

En résumé, le Plasme est une forme raffinée et condensée de la force vitale (issu de n'importe quel matériau saturé d'énergie vitale). Prenons un moment pour nous féliciter de l'efficacité et de la progression ordonnée de la technologie qui permet à la vie elle-même d'étendre son utilité, grâce à la transition conduisant de sa forme naturelle à une pure énergie. Nous avons devant nous un futur radieux, préservés que nous sommes par le savoir qui régit tous les divers systèmes et inventions dont nous avons besoin, en recyclant les fragments de la vie qui produiront les fondations de notre industrie.



## CLIMAT, CALENDRIER ET SAISONS

Le climat de Doskvol est froid, pluvieux et venteux presque toute l'année. Ses citoyens s'en protègent sous d'épais manteaux, des écharpes, des gants et des chapeaux (l'accoutrement parfait pour un gredin cherchant à cacher ses outils de travail). Juste après l'aube et de nouveau au crépuscule, la ville disparaît habituellement sous une épaisse nappe de brouillard qui atténue l'éclairage public et vous oblige à tâtonner dans la pénombre. De nombreuses personnes prennent leur pause à ces moments-là, pour rester au chaud chez eux avec une tasse de thé, en attendant que passe cette "heure aveugle".

**MENDAR**  
**KALIVET**  
**SURAN**  
**ULSIVET**  
**VOLNIVET**  
**ELISAR**

Le Calendrier Impérial Officiel divise l'année en six mois de soixante jours chacun (voir la liste ci-contre). Il est dit que ceux-ci furent nommés par l'Empereur Immortel lui-même, afin d'honorer les territoires et les peuples perdus durant le cataclysme, mais nul ne vit aujourd'hui qui ait conservé leur mémoire.

Un mois est constitué de 10 semaines de six jours chacun. Les jours de la semaine n'ont pas officiellement de noms — on se contente de les désigner par des chiffres ("On se reverra le 17."), mais dans les coutumes régionales, on désigne souvent certains jours du calendrier en fonction d'un événement ou d'une pratique régulière. Dans Doskvol, le premier jour de chaque semaine est **Jour de Marché**, quand les marchands proposent une nouvelle sélection de produits pour la semaine. Certains districts possèdent même leur propres désignations charmantes pour les jours de la semaine, en fonction d'événements locaux, tel que le **Jour de Permission** dans le district de Patte-de-Corbeau (les prisonniers sont habituellement relâchés le second jour de la semaine), le **Jour des Commissions** sur les docks (les nouveaux bateaux sont lancés le troisième jour de la semaine, en accordance avec d'anciennes superstitions), le **Jour de Requiem** dans Chartre-Halle (les testaments et les actes notariés sont traditionnellement enregistrés le quatrième jour de la semaine), le **Jour de Poussière** dans Val-Roussi (le cinquième jour de la semaine, lorsque les celliers des pauvres sont presque vides), ou enfin le **Jour de Carillon** dans Pierre-Claire (les opéras et les symphonies sont joués le sixième jour de la semaine).

Le dernier jour de chaque mois est appelé **Lune-Marée**, un jour de congé informel qui trouve son origine dans une pratique folklorique liée au culte d'un dieu du ciel depuis longtemps oublié ; c'est désormais une simple excuse pour cesser le travail et boire un coup. Parmi les autres jours de congé, on trouve **Arkenvorn** (qui honore l'institution des Gardiens Spirites), **Unisson** (qui célèbre — ou maudit, c'est selon — l'armistice de la Guerre d'Unification avec les Skovlans), **Doskvorn** (un jour d'anniversaire, pour tous les natifs de Doskvol), et enfin **Gratitude** (qui honore le couronnement de l'Empereur Immortel et le salut de l'Archipel Brisé — ainsi que la gratitude exprimée envers tous les autres bienfaits de la vie).

Le nord d'Akoros, où se situe la ville de Doskvol, connaît trois saisons distinctes au cours d'une année — un hiver glacial (durant les mois d'Elisar et de Mendar), un printemps pluvieux et venteux (en Kalivet et Suran), et pour finir un automne tempétueux (en Ulsivet et Volnivet). à noter également, la "saison de chasse" — qui est la période durant laquelle les léviathans sont les plus actifs dans la mer septentrionale, celle-ci dure généralement de fin Suran jusqu'à début Volnivet. Les navires chasseurs de léviathan récoltent près de 80 % de leur tonnage durant cette époque de l'année.

*Page opposée: La verticalité de l'architecture de Doskvol ;  
chaque nouveau logement est empilé sur le précédent.*

# SPÉCIALITÉS CULINAIRES DE DOSKVOL

Extrait du guide de voyage *Les Ports de la Mer d'Encre*, par Evan Shandlay.

Sans surprise, le plat le plus abordable dans la ville portuaire de Doskvol est la tourte aux anguilles et champignons. Les anguilles sont notamment résistantes à la pollution apportée par les canaux sur le littoral, et de plus elles sont faciles à piéger. Leur consistance n'est pas fabuleuse, et les marmitons les moins aguerris risquent de perdre un doigt en préparant les spécimens les plus féroces, mais les anguilles sont très charnues et on peut les cuisiner à de nombreuses modes.

## LES GENS DU COMMUN

Les champignonnières sont partout, depuis les placards des taudis jusqu'aux jardinières des cabinets d'art des riches aristocrates. Le "Substrat" sur lequel poussent les champignons est vendu par des gavroches entretenant à presque tous les coins de rue de Doskvol. Les substrats plus raffinés sont vendus dans diverses boutiques spécialisées. Les engrains les plus riches sentent rarement la rose, mais cela explique pourquoi les "jardins en boîte" sont à la mode. Les mille-pattes et les autres vermines sont souvent attirés par ces jardins. S'ils sont capturés, ils apportent un peu de variété à un régime par trop monotone.

Le Ministère de la Moisissure est une oeuvre de charité qui s'occupe de champignonnières dans des endroits inattendus de la ville. La plupart des boulangeries et des magasins d'alimentation ont un comptoir réservé aux produits à bas prix. Habituellement, leurs bolets, leurs lactaires, leurs mille-pattes, asticots et viande de rat sont vendus crus, mais ils sont parfois cuits dans des miches, des ragouts ou des tourtes. (Les restes ont tendance à être cuisinés dans une "miche surprise" ou jetés dans une marmite, puis donnés aux hospices).

Le kelp des canaux, la mousse de rivière et les algues sont récoltés par les autorités municipales. On les trouve dans la Mer d'Encre et certains canaux, qui procurent une source fiable de fourrage pour les animaux. Ces végétaux nourrissent également les plus démunis de la ville. Les élus Doskvol chargent le Département des Voies Navigables de la récolte, qui est ensuite confié au Département des Transports, qui affrète des wagons spéciaux chargés de la distribuer en divers points de la ville. Tout le monde peut ainsi récupérer sa part.

Le kelp des canaux, la mousse de rivière et les algues peuvent être cuisinés en soupes, ou séchés, puis broyés en une farine au goût faisandé. L'agriculture de subsistance est chose courante. Les familles ou les organisations s'approprient un tunnel ou un sous-sol, le remplissent de substrat et d'engrais, puis se partagent la récolte équitablement. Nombreux sont les citoyens fortunés qui autorisent le fermage de leurs champignonnières par des cultivateurs sans terre. Une loi passée il y a plus de vingt ans interdit le creusement de nouveaux tunnels de culture, car ils procurent des planques à de trop nombreux fugitifs, donc les tunnels existants sont d'autant plus précieux.

La préparation du sol peut s'avérer aussi basique que d'enterrer n'importe quelle créature récemment décédée dans le substrat, pour nourrir les champignons, ou aussi complexe que créer sa propre formule d'engrais, à partir d'ingrédients censés apporter des qualités spécifiques aux champignons qui poussent dans ce sol traité. Qu'elles soient basées sur le bon sens ou sur des secrets de famille, ces méthodes de culture sont variées et le plus souvent légales.

D'ingénieux procédés de fermentation alchimique permettent d'amasser toute une variété de matériaux bon marché, pour les distiller en boissons alcoolisées. Le résultat est parfois à peine buvable, mais la gnôle fongique attaque suffisamment les fonctions cérébrales pour vous faire oublier votre journée et prendre du bon temps. Plus ou moins.

## LES PRIVILÉGIÉS

Si vous n'êtes pas désespéré, vos options deviennent immédiatement plus engageantes. De modestes champs situés dans le périmètre de la barrière d'éclairs produisent des quantités non-négligeables de céréales une moitié de l'année, si bien que de la farine et de l'alcool dignes de ce nom peuvent être produits. Les Jardins Inondés sont un réseau de canaux condamnés utilisés comme rizières. Les prisonniers qui assurent des travaux d'intérêt général pataugent dans les eaux noires pour repiquer les plants de riz, sous le regard toujours vigilant des Manteaux Bleus. Les anguilles s'infiltreront toujours dans les jardins, mais elles aussi seront récoltées pour leur viande (en tout cas si elles perdent le combat).

Il y a plusieurs décennies, la souricière fut inventée, pour fournir un labyrinthe aux souris et aux rats. Ceux-ci se nourrissent et se reproduisent dans cet environnement en vase clos, équipé de pièges qui attrapent automatiquement une partie de leur population à des dates de récolte fixes, procurant ainsi une source abondante de viande, dans des formats pratiques et variés, pouvant être élevés à la maison comme dans des lieux publics. Mettez des boulettes de champignons dans la cage, puis retirez-en de la viande de rongeur.

Les bateaux de pêche parcourent les eaux côtières quotidiennement, pour ramener des filets pleins à craquer de poissons. La superstition populaire prétend que les poissons ne sont que les pensées matérialisées des

léviathans, et certains sont si laids qu'ils méritent largement cette réputation. Toutefois une fois triés, les plus toxiques seront réduits en poudre qui servira d'engrais, tandis que les plus comestibles iront garnir les assiettes de ceux qui peuvent se les offrir.

Les volailles se plaisent bien dans Doskvol, où elles se reproduisent rapidement, procurant ainsi une source de viande plus que bienvenue. Les chèvres sont également populaires, aussi bien pour leur lait et leur garde vigilante que pour leur viande. Devenir un expert dans l'art d'associer le bon fromage de chèvre avec la saveur de chaque variété de champignon est l'un des passe-temps les plus courant, chez les nantis de la ville.

Les divers cépages de "vin de bolet" sont bien supérieur à la gnôle fongique. Cette substance ressemblant à du vin, gardée en bouteilles de verre, est devenue un symbole de raffinement.

## LES NANTIS

Doskvol est un jardin de délices culinaires, pour les quelques privilégiés qui peuvent se les offrir. La pêche au filet et d'autres techniques de capture ramènent au port de nombreux dauphins, raies manta, poulpes, moules et tout un assortiment de fruits de mer. La culture locale dicte que les chefs chargés de préparer ces créatures doivent leur donner une présentation aussi proche que possible de celle qu'elles avaient de leur vivant, généralement en les farcissant de délices succulents et en les dressant en pièces de résistance, entourées d'accompagnements rappelant leur élément naturel.

Rien ne symbolise mieux une "fête de famille !" qu'un plateau de raie manta aux ailes savamment arrangées, la gueule fourrée d'une délicieuse farce, avec un accompagnement crémeux et onctueux de crabe fermenté, placé dans un ramequin logé entre les deux yeux. Une autre tradition populaire consiste à déguster du caviar présenté dans de petites chaussures de bois, à l'aide de cuillères d'argent.

## L'ÉNERGIE RADIANTE

Ce qui distingue la diète des nantis de l'alimentation vulgaire de l'homme de la rue, c'est l'utilisation de l'énergie radiante. Il y a des siècles de cela, de brillants alchimistes et nécromanciens découvrirent des moyens d'infuser l'énergie électroplasmique dans les matrices de plantes vivantes, en créant ainsi de sublimes œuvres d'art vivantes, qui luisaient d'énergie. Cette pratique s'étendit bientôt à des expériences animales — tout d'abord sur les poissons, puis les anguilles et enfin le reste des créatures marines. Les tentatives de faire de même sur les mammifères se soldèrent toutes par des échecs, tandis que celles sur les oiseaux ne produisirent que des résultats médiocres.

La lueur de l'énergie vitale qui émane des créatures radiantes est absorbée par les plantes alentours, qui en conséquence poussent plus vigoureusement et rapidement. Les nantis ont donc tendance à cultiver des jardins radiants, non seulement pour collectionner ces plantes magnifiques, mais aussi parce que la lumière émise par celles-ci remplace

la lumière du jour et permet aux plantes alentours de fleurir et de fructifier. Leur lueur est ténue, mais elle est constante.

Les critiques soulignent que les secrets de l'infusion d'énergie radiante ont été appris auprès des léviathans, ce qui les souille d'une marque démoniaque. Quoi qu'il en soit, cette pratique est largement répandue, en dépit de ses origines obscures, et largement acceptée. De nombreuses familles fortunées conservent leurs propres secrets d'intégration radiante, ce qui engendre une variété de techniques d'infusion et d'aspects parmi les plantes et les animaux radiants.

La famille Brochalla a ainsi planté des arbustes radiants en alternance avec des pieds de vigne, afin de créer un vignoble qui ne pourrait croître par aucun autre moyen. La famille Nyamaska a quant à elle développé une technique d'aquariophilie radiante inédite, qui permet d'illuminer toute une serre grâce à un bassin de verre suspendu. La lumière vivante permet de récolter des fruits et des légumes frais, dans le confort et la sécurité d'un manoir. La famille Durovlin élève ainsi des étangs entiers de poissons et de plantes radiantes. Ils y récoltent des palourdes et des moules (qui produisent d'étranges perles brillantes) ainsi que d'autres délices marins, qui se développent dans des grottes luisantes.

Les aristocrates et les érudits sont capables de palabrer des heures au sujet de la condensation de l'énergie vitale et du pont que celle-ci lance entre la vie et la mort, par concentration du champ fantomatique dans un être vivant. La nourriture, elle aussi, peut être considérée comme un pont entre la vie et la mort. Chaque être vivant doit en dévorer d'autres pour continuer à vivre, interrompre ce cycle éternel est vecteur de mort. Suite à cette mort, la vie fongique peut se développer et ainsi renouveler le cycle.

Les animaux et les plantes radiantes sont réservés au plaisir des yeux, pas celui du palais. Lempoisonnement radiant est redoutable. L'énergie vitale qu'une personne absorbe en se nourrissant a tendance à s'enraciner autour de son écho en réveillant la voix ou la personnalité d'une personne qu'il a tué, d'une mort dont il a été le témoin, ou (pour les innocents) à inviter la voix fantôme la plus puissante aux alentours. Un conflit psychique a alors lieu, qui demande l'intervention d'un Haruspice pour atténuer les voix indésirables et libérer l'individu empoisonné, afin qu'il puisse redevenir le seul maître à bord de son corps. Cette intervention est habituellement un succès, mais au prix d'effets secondaires désagréables.

Les plantes et les animaux radiants doivent être éliminés par incinération, exactement comme les cadavres humains, afin d'éviter que leur énergie électroplasmique ne provoque des perturbations dans le Champ Fantomatique. Puisque le phénomène ne se produit pratiquement jamais dans la nature, cette restriction sur la possession de plantes et d'animaux radiant n'est généralement pas un problème.

Désormais, vous voilà renseigné sur ce que vous pourrez trouver dans votre assiette, la prochaine fois que vous visitez Akoros et parvenez jusqu'au port animé de Doskvol. Pensez à levez votre verre en l'honneur de l'Empereur Immortel, veillez à ne rien manger qui soit couvert de points rouges, et vous éviterez les ennuis.

## LA LOI ET L'ORDRE

Dans la ville de Doskvol, la loi et l'ordre sont assurés par les six institutions suivantes :

- ◆ **LE LORD GOUVERNEUR**, qui représente les intérêts Impériaux dans Doskvol, veille à l'application des édits de l'Empereur Immortel, commande la garnison de l'Armée Impériale, ainsi que la flotte des navires de guerre de la cité. Enfin, il dispose d'un droit de veto sur certaines des mesures du Conseil Municipal. Le Lord Gouverneur est désigné par l'Empereur en personne.
- ◆ **LE CONSEIL MUNICIPAL**, constitué de représentants de la noblesse, il est chargé de réviser et d'approuver les lois, les ordonnances municipales et les travaux publics ; le Conseil décide également de la distribution des crédits issus du trésor municipal, pour ensuite promulguer des ordonnances de taxation. Le renouvellement des sièges au conseil est traditionnellement voté par les membres du conseil en exercice, lorsque l'un de ses membres meurt ou se retire.
- ◆ **LE MINISTÈRE DE LA PRÉSÉRATION**, gère les réserves et denrées de l'Imperium, et s'assure que nourriture et matériel soient acheminés où cela est nécessaire, puis répartis entre les villes via le réseau électro-rail. Le ministère dirige également la Guilde des Étincelleurs, ces ingénieurs chargés de concevoir et d'entretenir les barrières d'éclairs. Les ministres sont directement nommés par l'Empereur.
- ◆ **LES MAGISTRATS**, chargés de délivrer les permis, de conduire les procès, apprécier les preuves et prononcer les jugements (les jury n'existent pas). Les magistrats sont désignés par le Conseil Municipal.
- ◆ **LE GUET DE LA VILLE** (aussi appelés "Manteaux Bleus") qui patrouille les rues, "encourage au respect de la loi," capture les contrevenants et assure la garde de la prison de Crochet-de-Fer. Les agents du guet sont recrutés par le Commandant de la Garde, qui est nommé par le Conseil Municipal.
- ◆ **LES INSPECTEURS** (aussi appelés les "Commissaires") qui enquêtent sur les crimes et produisent les preuves afin d'obtenir des mandats ou d'éclairer un procès. Les inspecteurs sont nommés par le Lord Gouverneur de la ville. Ce sont le plus souvent des étrangers, sans lien avec les citoyens de Doskvol.

*Autre institution notable, les Gardiens Spirites, qui ne rendent de comptes qu'à l'Empereur et ne relèvent pas officiellement des forces de l'ordre de Doskvol. Rendez-vous à la page 296 pour trouver plus de détails concernant les Gardiens Spirites.*

Avec un tel système, un citoyen peut s'attendre à recevoir une justice proportionnée à son statut social et à sa fortune. Les Inspecteurs sont notoirement incorruptibles et se tiennent à l'écart du réseau tentaculaire de corruption qui gangrène Doskvol, cependant toutes les autres institutions sont corrompues et grassement rétribuées par les puissants de la cité, si bien qu'elles ne mordent que rarement, voire jamais, la main qui les nourrit. Si vous venez à être capturé par les Manteaux Bleus ou traîné dans le cabinet d'un magistrat, plutôt que la stricte application des lois, c'est presque toujours l'épaisseur de votre porte-monnaie et l'étendue de vos relations politiques qui déterminera la lourdeur de votre peine.

Les Manteaux Bleus ont pour mission assez vague de faire respecter la loi, mais en pratique, ils servent les intérêts des plus riches et des plus influents, et accablent les plus pauvres et les parias. En substance, ils ne sont qu'un gang de rue parmi d'autres qui vient extorquer les petites gens.

On dit souvent que tout le monde est coupable dans Doskvol, donc veillez à avoir les poches pleines avant de vous faire arrêter.

*Page opposée:  
Un Manteau Bleu à son poste.*



## LES BAS-FONDS

L'élite puissante de la ville veille à maintenir les classes populaires dans la servitude et le besoin, pour mieux tirer profit de leur labeur et les dominer par le désespoir.

Mais certains tentent d'échapper aux pièges tendus par la classe dirigeante ; ils choisissent de prendre leur destinée en main avec les seuls outils dont ils disposent : la magouille, la violence et les arts occultes. Ces quelques rares intrépides des bas-fonds sont catalogués comme des criminels, des malfaisants et des gredins par la haute société ; ils sont traqués, incarcérés et éradiqués avant de pouvoir mettre en péril le jeu truqué du status quo.

Les factions des bas-fonds qui parviennent à survivre finissent souvent par ressembler à ceux qu'ils combattent. Leur pouvoir et leur influence les corrompt jusqu'à ce qu'ils ne soient plus qu'une autre force de contrôle et d'oppression — qui fait son beurre sur les faibles et les démunis, dont ils sont eux-mêmes issus.

Et ainsi, le cycle se perpétue : la lutte contre l'autorité se fait violente, les représailles le sont tout autant, puis la violence règle le conflit — ou quelqu'un poursuit son ascension vers le pouvoir et les priviléges ; depuis le caniveau jusque sur le perchoir du contremaître.

Parmi les figures notables à avoir réussi cette ascension, on retrouve :

- ◆ **LES INVISIBLES.** une organisation criminelle insidieuse, une société secrète dont les membres ont, selon la rumeur, infiltré l'ensemble des institutions de Doskvol. Ils tirent leur profit du vice et de l'extorsion à tous les niveaux de la société.
- ◆ **LA RUCHE.** Une "guilde marchande" reconnue par l'Empire qui, sous couvert de ses nombreux commerces et contrats légitimes, se livre à des trafics bien plus profitables de contrebande et de traite d'êtres humains.

Ce qui reste des bas-fonds mène une guerre intestine permanente — la compétition est féroce entre les gangs désespérés, qui ferraillent pour s'extraire de la misère sur le dos de leurs victimes. Le paysage du monde criminel est en constante évolution, dans chaque rue, chaque pâté de maison et chaque district, tandis qu'une lutte sans merci pour dominer la concurrence fait rage. à l'heure actuelle dans la ville, nombre de conflits violents déchirent les bas-fonds :

- ◆ Dans **Patte-de-Corbeau**, un district dominé par des gangs violents, le parrain local a été assassiné, engendrant une guerre totale dans les rues, opposant les prétendants à la succession : Les Corbeaux, Les Lampistes et les Écharpes Rouges. Chaque faction recrute un maximum de gredins, afin de renforcer ses rangs et de prendre le contrôle. Pour plus de détails sur ce conflit, rendez-vous à la page 204.
- ◆ Dans **Crête-Charbon**, un district dominé par les usines et les ateliers, des groupes d'ouvriers et de domestiques se sont regroupés en syndicat pour faire valoir leurs droits, tandis que les contremaîtres engagent des mercenaires pour écraser la résistance en multipliant les démonstrations de violence, et que des prédateurs opportunistes passent à l'attaque pour profiter de la situation en jouant sur les deux tableaux.
- ◆ Dans l'**Université de Charte-Halle**, un groupe d'étudiants malfaisants est parvenu à monter une organisation criminelle opérant depuis l'enceinte de l'école, pour finir par attirer les regards d'autres gangs qui voient désormais les amphithéâtres de l'académie comme un nouveau territoire à conquérir.



# ENSEIGNEMENT

Certains des meilleurs éducateurs de l'empire se trouvent dans Doskvol. Depuis les hauts murs et les tours de l'Académie de Doskvol, jusqu'aux classes soporifiques de l'Université de Charte-Halle, si un mystère mérite d'être résolu, une philosophie explorée ou un schéma peaufiné, alors vous trouverez probablement un étudiant de Doskvol qui planche sur le problème pour augmenter ses crédits académiques.

## L'ACADEMIE DE DOSKVOL

Surtout connue pour les services de l'Église de l'Extase de la Chair, le campus de l'Académie situé dans Blanche-Couronne est divisé en trois collèges, dédiés chacun à un pilier de la connaissance, représentant le corps, l'esprit et l'âme.

### *Le Collège de la Science Impériale*

L'école des magistrats et des politologues. Son curriculum comprend : la Loi, l'Économie, les Études Iruiennes, l'Histoire de l'Unification et les Sciences Politiques.

### *Le Collège du Commandement Naval*

Le principal terrain d'entraînement des officiers qui serviront à la fois sur les navires chasseurs de léviathan et à bord des navires de guerre Impériaux. Son curriculum comprend : la Législation Navale, la Navigation sur la Mer du Vide, la Conception et l'Exploitation Navale, l'Escrime, l'Athlétisme, l'Astronomie, l'Alchimie et les Mathématiques Appliquées.

### *Le Collège des Études Immortelles*

Ce collège était à l'origine un département de théologie, mais il propose désormais les classes suivantes : l'Histoire, la Philosophie, la Spectrologie, les Études de l'Ère Pré-Cataclysme, la Musique et le Théâtre.

## L'UNIVERSITÉ DE CHARTE-HALLE

L'Université de Charte-Halle est une importante institution, dont les locaux sont répartis dans tout le district, mais aussi en d'autres points de Doskvol. Les étudiants s'y enrôlent (bien souvent en contractant un prêt auprès d'un mécène intéressé) afin d'apprendre un métier et de rejoindre officiellement une guilde.

### *Le Laboratoire Alchimique Jayan*

Une école professionnelle destinée à former les alchimistes d'état comme les alchimistes indépendants, ici sont notamment enseignées la filtration d'eau du vide, la pharmaceutique et l'étude de la transmutation. Les admissions et les diplômes sont vendus et achetés par les institutions municipales, mais aussi par les marchands.

### *Les Maisons de Jurisprudence*

Aussi appelée l'Avenue du Barreau, chacun des immeubles et tavernes qui s'alignent ici est réservé à un magistrat, qui assure un cours magistral devant une petite foule d'étudiants. Les as du barreau se livrent souvent une compétition féroce, pour se voir allouer les meilleures bourses d'études et parrainages. Ceci entretient une rivalité acharnée entre les différentes maisons.

### *La Tour des Étincelleurs*

Cette école de recherche et développement est sponsorisée par deux factions rivales : les Étincelleurs et la Fondation. C'est un lieu exceptionnellement dangereux, en raison des maniements constants d'énergie electroplasmatique et des monstrueuses turbines qu'abritent l'école.

### *Le Centre Morlan pour la Philosophie Surnaturelle*

Ce nexus de sociétés secrètes réunit des adeptes de La Voie des Échos, des Dieux Oubliés et de l'Église de l'Extase de la Chair — chacune de ces factions complète afin d'asseoir sa domination sur l'institution, tout en se livrant à ses propres activités cultuelles en secret. On y enseigne la Philosophie Spectrale, l'Introduction à la Métaphysique Moderne et l'Éthique de la Démonologie.

## LA VILLE HANTÉ

Les fourneaux électroplasmiques du Crématorium de Cloche-Temps brûlent nuit et jour, pour éliminer proprement les cadavres ramassés par les Gardiens Spirites. Cette dissolution arcanique détruit intégralement leur esprit, éliminant son écho dans le champ fantomatique, pour neutraliser tout risque d'apparition d'un esprit vengeur.

Toutefois, en dépit de ces efforts, des fantômes rôdent encore dans Doskvol. Certains corps ne sont pas découverts et détruits à temps, ce qui permet à leur fantôme de se détacher de la dépouille. Certains esprits sont intentionnellement capturés avant l'arrivée des Gardiens, pour être vendus au marché noir ou distillés en essence spirite.

Les esprits errants ont la même faim que tous les autres morts : la délicieuse essence vitale. Certains la recherchent en poursuivant ce qui leur manquait au moment de leur mort, répétant machinalement les actions quotidiennes qu'ils accomplissaient de leur vivant. D'autres attirent les imprudents dans une froide et dévitalisante étreinte. Ce sont les esprits les plus anciens qui ont la réputation d'employer les méthodes les plus sinistres, ne reculant devant aucune atrocité afin d'obtenir ce qu'ils désirent.

Tous les citoyens de Doskvol ont expérimenté au moins une terrifiante rencontre avec un esprit errant, quelques fois plus. La plupart de ces manifestations spectrales urbaines peuvent être classées en cinq différents types :

- ◆ **LES ÉCHOS** sont des "boucles" de comportement, capturées par le champ fantomatique, se répétant à l'infini. Ils ne possèdent pas de volonté propre, mais ils restent tout de même dangereux en raison des décharges électriques infligées par leur forme plasmique. Ils se manifestent parfois spontanément sur le site d'un événement extrêmement violent, que celui-ci ait causé la mort ou pas.
- ◆ **LES SPECTRES** sont des esprits maléfiques qui cherchent à posséder une victime, afin de la drainer de son essence et d'abattre sa vengeance sur tous ceux qui lui ont causé du tort de son vivant.
- ◆ **LES HORREURS** sont des entités électroplasmiques non-humaines qui vivent dans le champ fantomatique. Les horreurs sont rares dans la ville, mais elles sont répandues dans les terres mortes, par-delà la barrière d'éclairs.
- ◆ **LES RÉCONCILIÉS** sont des fantômes ayant conservé leur stabilité mentale et qui sont dépourvus de la faim d'essence vitale ou de désir de vengeance, comme les Spectres. Les réconciliés sont extrêmement rares — certains spectrologistes doutent même de leur existence.
- ◆ **LES PUITS SPIRITES** sont des déchirures dans le voile de la réalité, autour desquelles les fantômes et d'autres créatures surnaturelles se réunissent pour se nourrir d'énergie. Dans les mythes anciens, ces lieux voient naître les démons.

Ces entités, bien qu'elles soient étranges et terrifiantes, font partie de la vie courante dans le monde obscur de l'Empire. Les citoyens vaquent donc à leurs activités quotidiennes au milieu de ces horreurs surnaturelles, en s'agrippant à leurs charmes repousse-esprits, en marmonnant des imprécations à demi-fausses destinées à des dieux oubliés, mais aussi en n'hésitant jamais à faire appel aux services d'un Haruspice professionnel, si la situation devient pressante.

*Page opposée : Une rencontre rapprochée avec un esprit vengeur.*



# DOSKVOL

N

BLANCHE-COURONNE

CANAL CROCHET

NORD

LES DOCKS

PATTE-  
DE-  
CORBEAU

PIERRE-CLAIRES

LES SIX TOURS

SOLEIL-RIVAGE

TERTRE-FENDU

VAL-ROUSSI

CHARTE-HALLE

LE MARCHÉ  
NOCTURNE

GRÈVE-CHARBON

GRIS-BOURBIER

LA RIVIÈRE DOSK

3

4

5

6

7

# LIEUX REMARQUABLES

**1 LA MER DU VIDE.** Au cours du cataclysme, les océans prirent une teinte d'un noir d'encre. Des petits points de lumière, répartis comme des constellations d'étoiles, brillent loin sous la surface. Seuls les capitaines les plus braves ou les plus désespérés osent naviguer loin des côtes, sur cette mer aussi noire que le ciel qui la surplombe. Les fantômes vengeurs qui hantent les terres tentent à éviter la pleine mer, mais des créatures plus terribles encore hantent les profondeurs.

**2 LE DISTRICT PERDU.** Cette zone autrefois prospère a été ravagée par une peste, puis abandonnée aux terres mortes lorsque la seconde barrière d'éclairs fut construite. Le district abrite de nombreux trésors perdus que seuls les plus téméraires tentent de retrouver.

**3 LA PRISON DE CROCHET-DE-FER.** C'est dans cette imposante forteresse de métal que les pires criminels (ou les plus malchanceux) sont incarcérés. Nombre d'entre eux sont des forçats qu'on envoie dans les Champs méridионаux et les fosses minières de Gris-bourbier. Les condamnés à mort sont quant à eux envoyés en expédition dans les terres mortes.

**4 LA STATION FERROVIAIRE GADDOC.** Les trains à électro-rails en provenance de tout l'Imperium arrivent ici quotidiennement, en déversant leur flots de marchandises et de passagers.

**5 LES FERMES ET ANGUILLERIES.** La moitié des besoins en nourriture de la ville de Doskvol est assurée par les importations ; l'autre est fournie par les aquacultures d'anguilles, les cavernes champignonnières et les cultures qui poussent sous de fantastiques lampes à énergie radiante.

**6 LE VIEUX PORT DU NORD.** Avant le déluge du second siècle, le delta de la rivière Dosk n'était qu'un marécage peu profond, entourant une colonie minière. Les navires venaient mouiller dans le vieux port du nord pour se ravitailler avant d'entreprendre la traversée vers Skovlan. Ce port trop étroit a depuis été abandonné aux terres mortes, quand la seconde barrière d'éclairs fut érigée.

**7 LES TERRES MORTES.** Par-delà les barrières d'éclairs, le monde n'est plus qu'un désert d'arbres pétrifiés, recouvert de cendres et baignant dans des miasmes suffocants. Des fantômes sans repos y traquent sans relâche la moindre étincelle d'essence vitale, pour s'en repaître.

# DISTRICTS

**BLANCHE-COURONNE.** Les vastes domaines du Lord Gouverneur, du Commandant des Chasses, du Maître Gardien et de l'Académie de Doskvol.

**CHARTE-HALLE.** Le centre administratif de la ville et la plaque tournante de tout un tas de boutiques, d'artisans et de commerces.

**CRÈTE-CHARBON.** Les vestiges de la colonie minière originelle de Doskvol, désormais occupée par les logements des ouvriers et de grandes usines.

**LES DOCKS.** Des tavernes crasseuses, des boutiques de tatoueur, des arènes de combat et des entrepôts.

**GRIS-BOURBIER.** Un camp de travail pour les détenus et un ghetto pour les déshérités.

**LE MARCHÉ NOCTURNE.** Le centre du commerce de marchandises exotiques, importées par le chemin de fer. De nombreux vendeurs à la sauvette proposent également des produits illégitimes.

**PATTE-DE-CORBEAU.** Un quartier exigu constitué de rues à plusieurs niveaux, entièrement contrôlé par les gangs.

**PIERRE-CLAIRES.** Les grands manoirs et les luxueuses boutiques de l'élite fortunée.

**LES SIX TOURS.** Ce district autrefois fortuné est désormais délabré et laissé à l'abandon.

**SOIE-RIVAGE.** Le quartier de la "lanterne rouge" qui accueille aussi une communauté d'artistes.

**TERTRE-FENDU.** Les résidences et les marchés des fermiers qui récoltent les cultures et les anguilles.

**VAL-ROUSSI.** Un district surpeuplé, constitué d'immeubles et de maisons entassées.

*Chaque district  
vous est détaillé  
sur les pages  
suivantes.*





## BLANCHE-COURONNE

Blanche-couronne est un district situé au sommet d'un grand pic formant une île, située de l'autre côté du canal Crochet Nord, qui le sépare du reste de la ville. Depuis ces hauteurs, la forteresse du Lord Gouverneur domine tout Doskvol, entourée par les grands domaines des plus puissantes familles de la noblesse et le campus extravagant de l'Académie. Blanche-couronne est un monde en lui-même, où gravitent les plus riches et les plus chanceux — la plupart des citoyens passeront toute leur existence en ville, sans oser traverser ne serait-ce qu'une fois le pont qui mène à ces tours pailletées de richesse et de pouvoir.

### LIEUX REMARQUABLES

#### 1 LA FORTERESSE DU LORD GOVERNEUR.

L'EMPEREUR avait à l'origine ordonné la construction de cette forteresse pour servir de garnison à l'Armée Impériale, qui était stationnée sur le canal Crochet Nord afin de mener l'invasion Skovlane. Elle abrite désormais le Lord Gouverneur, sa famille et les aides du gouvernement.

#### 2 L'ACADEMIE DE DOSKVL.

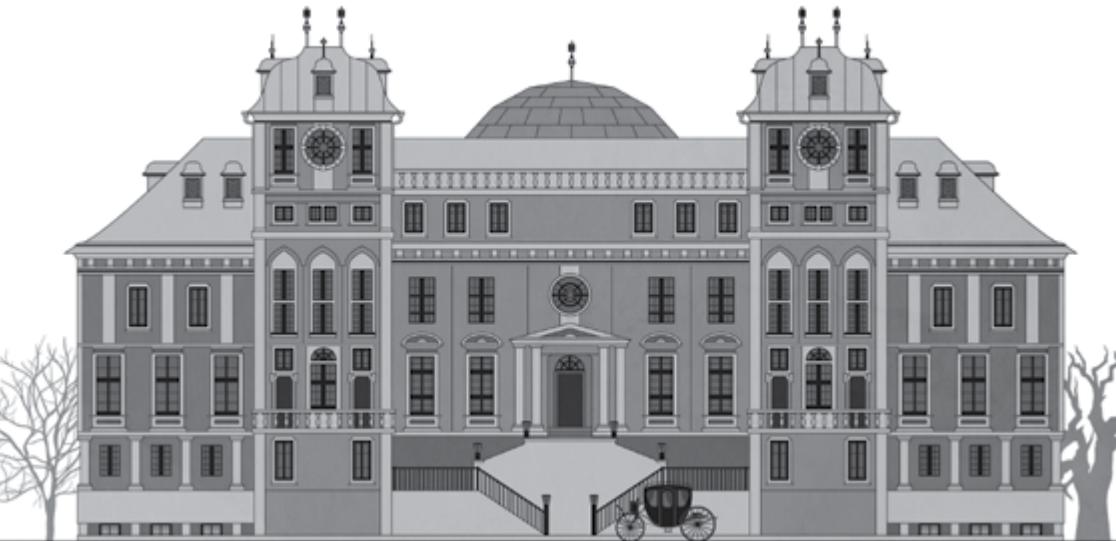
Considérée comme l'une des plus prestigieuses institutions éducatives de l'Empire, cette école est plus particulièrement connue pour accueillir en son sein l'institut de formation des capitaines de chasseurs de léviathans et leurs sous-officiers. Des campagnes d'entraînement des nouvelles recrues sont menées toute l'année durant, afin de pourvoir les postes laissés vacants par les pauvres âmes perdues durant ces chasses.

#### 3 LE DOMAINE DU MAÎTRE GARDIEN.

Ce gigantesque manoir fortifié est la demeure du Commandant des Gardiens Spirits et leur principal terrain d'entraînement. On raconte que certains esprits ne sont pas détruits dans le crématorium de Cloche-temps — mais sont amenés ici dans un but inconnu.

#### 4 LE PHARE DE CROCHET NORD.

Cette ancienne structure a été convertie en un appareil électroplasmique capable de procurer une balise de navigation visible à plusieurs centaines de lieues au large de la Mer du vide, parmi les ténèbres.



## DÉTAILS

**SCÈNES :** Les soldats impériaux paradent autour de la forteresse sur leurs destriers bardés de fer, en tenant haut leurs lances étincelantes. Les recrues à l'entraînement sur un navire chasseur de léviathan, resté à quai pour réparation. Les luxueux attelages et les calèches électroplasmatiques des citoyens les plus fortunés qui emmènent gracieusement leurs passagers privilégiés vers de luxueuses destinations.

**RUES :** De larges avenues de pierre polie, éclairées si puissamment par des armadas de lampes électriques aux couleurs chaudes qu'on s'y croirait en plein jour. *Boulevard Blanche-couronne, Avenue Cygne-blason.*

**ÎLE :** Des grandes façades élégantes ; des terrasses arborées, des balcons et des passerelles aériennes qui relient des bâtiments de marbre immaculé, incrusté de décos d'or et de platine.

## NOTABLES

**MAESTRO HELLEREN.** Grand compositeur et chef d'orchestre du Théâtre de Flèche-jardin, qui assure des représentations très select pour l'élite de la ville. (*Sincère, Dramatique*)

**LADY FREYLA.** Considérée par certains comme la plus grande sommelière de tout l'Empire. Elle ne sert que ceux dignes de goûter à la cuvée de l'Empereur. (*Érudite, Cultivée, Charmante*)

## TRAITS

Richesse	● ● ● ●
Sécurité et Protection	● ● ● ●
Influence Criminelle	● ● ● ●
Influence Occulte	● ● ● ●

*La plupart des jets d'engagement subissent -2 dés en raison des incessantes patrouilles de Manteaux Bleus. Les coups commis contre la noblesse de Blanche-couronne sont considérés comme se déroulant en "territoire hostile" lorsque vous provoquez du RAFFUT.*





# CHARTE-HALLE

Charte-halle est le site des premiers grands édifices de la ville, dont la construction remonte à l'époque précédant le cataclysme. Ça et là, on voit encore les fondations du vieux mur sur lequel fut construite la première barrière à éclairs de l'Empire, qui fait le tour de ce district. La zone est désormais occupée par les bureaux des services municipaux, parmi lesquels les tribunaux, le bureau des permis et taxes, les banques et les archives de la ville. C'est ici que vivent les fonctionnaires et les étudiants de l'Université de Charte-halle, mais aussi les capitaines d'industrie de l'économie impériale, qui peuvent ainsi garder un œil vigilant sur leur fortune.

## LIEUX REMARQUABLES

**1 LE MUR DE LA CHARTE.** Le long des ruines du vieux mur, on trouve de foisonnantes colonies d'artistes. Amoureux de la vie de bohème, de la musique et de la sculpture, ces étudiants sont généralement sous la protection d'un mécène ou d'une famille de bienfaiteurs, qui espèrent voir leur protégé passer maître dans son art et produire des œuvres participant à leur propre édification.

**2 LE CRÉMATORIUM DE CLOCHE-TEMPS.** Ce site abrite les cloches spirites et la volière des corbeaux de massacre. Les corps retrouvés par les Gardiens Spirites y sont incinérés dans de l'électroplasme afin de détruire leurs fantômes.

**3 RUE DES NOTAIRES.** L'avenue principale du district est bordée d'imposantes structures gouvernementales de toutes sortes, protégées par des grilles de fer, devant lesquelles patrouillent des unités de Manteaux Bleus, secondés par la cavalerie Impériale.

**4 LE PARC JAYAN.** Le grand alchimiste auquel ce parc doit son nom était parvenu à trouver la formule d'un substrat et de graines capables de produire de véritables arbres capables de croître sans lumière solaire, ni énergie radiante. Ceux-ci sont malheureusement mortellement toxiques pour tous les êtres vivants et tout contact avec ces végétaux doit être évité, mais ils continuent de se développer admirablement dans ce sol, plus d'un siècle après y avoir été plantés.

**5 L'UNIVERSITÉ DE CHARTE-HALLE.** Une douzaine de bâtiments ont été convertie en salles de cours et en dortoirs, pour accueillir les étudiants de cette modeste, mais néanmoins prestigieuse institution. C'est dans l'immense Tour des Étincelleurs que ces techniciens experts sont formés. Celle-ci domine tout le district, et lors des leçons les plus vigoureuses, on voit parfois du feu ou de la fumée s'en échapper.



## DÉTAILS

**SCÈNES :** Les notaires et les fonctionnaires du gouvernement vont et viennent, des documents officiels gonflant leurs sacoches. Des banquiers fortunés se déplacent dans de lourdes calèches cernées de gardes du corps privés caparaçonnés dans des armures clinquantes. Les étudiants se pressent sur les terrasses aux coins des rues pour discuter de la politique Iruiienne, des lignées tribales des Îles de la Dague et d'autres sujets ésotériques.

**RUES :** Spacieuses, propres et bien éclairées. *La Rue des Notaires, la Voie Jayan, L'Avenue Dalmore, l'Avenue Impériale.*

**BÂTIMENTS :** D'imposants immeubles de pierre décorés de colonnades et de motifs antiques sculptés.

## TRAITS

Richesse	● ● ● ●
Sécurité et Protection	● ● ● ●
Influence Criminelle	● ● ● ●
Influence Occulте	● ● ● ●

*Les archives de Charte-halle peuvent être utiles aux criminels dans votre genre. Vous gagnez +1 dé pour sceller un Pacte avec le Diable en échange de +1 RAFFUT (les Manteaux Bleus sont toujours sur le qui-vive pour contrer les gredins comme vous).*

## NOTABLES

**LADY DRAKE.** Une magistrate qui sait se montrer "raisonnable" lorsqu'il s'agit de juger les crimes des rues, pour autant que l'accusé sache se montrer généreux. (*Flexible, Rusé*)

**LORD PENDERYN.** L'Érudit en Chef de l'Archive des Échos, autorisé par l'Empereur à conserver une collection de fantômes antiques dans des bouteilles spirites, afin de les consulter sur les affaires pour lesquelles leur connaissance du passé distant peut servir les intérêts du gouvernement impérial. Lord Penderyn consulte également les esprits pour son propre compte, formant ainsi la société rebelle de la Voie des Échos, qui permet aux nobles et aux autres membres de l'élite de communier avec les entités spectrales. (*Intrépide, Étrange*)





# CRÊTE-CHARBON

Crête-charbon est le district où on trouve la majorité des mécaniciens, des ouvriers de l'industrie et des usines de la ville. C'est un dédale exigu, bruyant et couvert de suie — où l'air est en permanence chargé de nuages âtres de fumée noire, de pluie d'étincelles et de braises ardentes. Les vieilles voies ferrées aériennes qui charriaient autrefois le charbon transportent désormais des équipements lourds et des matériaux bruts à destination et en partance de la Station Gaddoc, bien que de nombreuses voies et wagons abandonnés aient été transformés en bidonvilles pour squatteurs.

## LIEUX REMARQUABLES

**1 LA MINE DE CRÊTE-CHARBON.** Le site de la première colonie minière permanente située à l'embouchure du delta, qui appartenait à l'origine à l'ancien royaume Skov, qui l'avait baptisé Doskvol — littéralement, "Le Charbon de Skov." La mine est toujours exploitée mille ans plus tard, même si la demande en charbon a nettement chuté, depuis que l'Imperium a adopté l'énergie électroplasmique.

**2 LA VIEILLE GARE DE TRIAGE.** Avant que la Station Gaddoc soit construite, Cette gare de triage industrielle était un centre de commerce qui alimentait toute la ville. Seuls quelques trains de fret transitent encore quotidiennement par cette gare de desserte, à tel point que de nombreux wagons sont désormais soudés aux rails par la rouille, à l'endroit même où ils ont été abandonnés.

**3 LES FORGES.** Les forges sont un vaste groupement d'ateliers industriels. De cruels contremaîtres imposent des cadences infernales aux ouvriers afin de satisfaire une demande en hausse constante, toute la production étant consacrée à la réfection et au remplacement des navires chasseurs de léviathans et autres navires cargo nécessaires dans tout l'Imperium.

**4 BRICKSTON.** La zone résidentielle la plus densément peuplée de tout Doskvol. Brickston est un empilement anarchique de maisons mitoyennes en briques. Certains des gredins les plus redoutables des bas-fonds ont grandi ici, en apprenant à survivre à la dure, parmi les gangs de ce sombre labyrinthe.



## DÉTAILS

**SCÈNES :** Des ouvriers couverts de suie qui crachent une bile noire tandis qu'ils rentrent chez eux, après une journée à trimer dans les usines. Des trains de marchandises lourdes déchargés à l'aide de grues. Des enfants des rues qui font les quatre cents coups. Un directeur d'usine qui hurle sur un ouvrier ayant commis une infraction. Des squatteurs qui cuisinent un repas dans la chaudière à charbon d'une vieille locomotive abandonnée.

**RUES :** Des ruelles à plusieurs niveaux, encombrées de caisses et de déchets. Des voies ferrées aériennes. *Le chemin Dunvil, La route du Rocher Noir, la rue des Artisans, la rue des Forges.*

**BÂTIMENTS :** D'étroites maisons mitoyennes aux cheminées noires, des usines bardées de métal et des entrepôts, des wagons transformés en cabanes.

## NOTABLES

**MAÎTRE SLANE.** Un contremaître réputé pour ses punitions aussi cruelles qu'excessives. De nombreux contrats ont été placés sur sa tête, mais tous ont manqué leur cible. Certains prétendent qu'il est en réalité un diable. (*Froid, Cruel, Sadique*)

**BELLE BROGAN.** Une ouvrière Skovlanne qui est rapidement devenue l'égérie des syndicats. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'un directeur d'usine ne fasse un exemple de son cas. (*Charmante, Confiante, Courageuse*)

**HOPPER.** Un Haruspice drogué à l'allure étrange, qui se perche sur les toits du district. Hopper prétend être capable de voir les "rails du train fantôme" qui s'étendent jusque par-delà l'horizon. (*Étrange, Visionnaire*)

## TRAITS

Richesse	● ● ● ●
Sécurité et Protection	● ● ● ●
Influence Criminelle	● ● ● ●
Influence Occulте	● ● ● ●

*Parce que les usines de Crête-charbon fonctionnent jour et nuit sans discontinuer, il n'existe pas de moment privilégié pour se livrer à des activités criminelles, dans ce district, mais les contremaîtres sont ravis d'accepter des pots-de-vin pour "faire une pause" ou détourner le regard.*





## LES DOCKS

*Les docks de Doskvol sont anciens et ils existaient déjà avant le cataclysme, alors que la ville n'était encore qu'une simple colonie minière rattachée au vieux royaume Skov. Aujourd'hui, bon nombre de métiers exportent leur production dans tout l'Imperium via le réseau ferré électro-rail, mais les docks assistent toujours au ballet des navires cargos, bateaux de pêche et prestigieux navires chasseurs de léviathan, qui procurent à la cité la matière première indispensable à sa survie.*

### LIEUX REMARQUABLES

**1 LA COMPAGNIE CROCHET NORD.** Ce vaste domaine qui abrite un manoir de style classique est le quartier général de la plus ancienne compagnie de transport et d'exploration navale de tout l'Imperium. La Compagnie Crochet Nord possède une flotte de navires marchands si importante que beaucoup estiment qu'elle n'est qu'une société-écran, derrière laquelle se cache le Ministère de la Préservation. Personne n'en est certain, puisque les ennemis et les rivaux de la compagnie (sans parler des journalistes un peu trop curieux) tendent à mystérieusement disparaître.

**2 LA RUELLE DE L'ENCRE.** Cette contre-allée sinuuse abrite une grande partie des tatoueurs de la ville, ainsi que plusieurs journaux — qui réduisent ainsi leurs frais d'achat d'encre en mutualisant les commandes en gros. C'est l'endroit parfait pour apprendre les dernières rumeurs et ragots en tout genre.

**3 SALTFORD.** Ce bâtiment en pierre trapu abrite l'une des banques privées les plus connues de Doskvol. Situé non loin des docks, Saltfort à plus d'une fois subit les assauts de gangs de marins avinés, qu'un verre de trop avait convaincu d'embrasser la carrière de braqueurs. La banque a toujours tué leurs espoirs dans l'oeuf — en laissant parfois leurs dépouilles pendues aux lampadaires, afin de décourager la prochaine tournée d'abrutis enivrés.

**4 LA MÉNAGERIE.** Un champ boueux entouré par une clôture, parsemé d'enclos pour animaux rouillés, de réservoirs d'arrosage et de panneaux bariolés. Les marins y déposent traditionnellement toutes les créatures étranges qu'il capturent au cours de leurs voyages, pour que le Capitaine Rye, l'étrange propriétaire des lieux, les intègre à son parc zoologique amateur.



## DÉTAILS

**SCÈNES :** Des bateaux à vapeur grands et moyens alignés en rang serré le long du dock, paraissant minuscules au côté des titaniques navires chasseurs de léviathan, amarrés plus loin. Des équipages de marins et des dockers qui triment en entonnant des chants de travail. De lourdes cargaisons qui s'éloignent en cahotant sur des chariots. Des cris de bagarre et de bris de glace émanant d'une taverne voisine.

**RUES :** Des rues surélevées surplombant les docks eux-mêmes, équipées de grues et de crémaillères. *La Voie du Crochet Nord, la rue Cartier, La rue Panache, la rue Saltford, la ruelle de l'Encre.*

**BÂTIMENTS :** Dénormes entrepôts de marchandises. Des tavernes trapues, des maisons closes et des boutiques de tatoueurs. Des dortoirs pour marins surpeuplés.

## NOTABLES

**LE CHEF HELKER.** L'un des plus influents responsables des dockers. Helker a énormément d'influence sur les docks, donc si vous entrez en conflit avec lui, votre cargaison risque bien de finir au fond du port — et si vous mettez vraiment en rogne, c'est vous qui irez directement nourrir les poissons. (*Prudent, Cupide*)

**TRIS.** Un tatoueur légendaire qui ne travaille que sur les marins ayant plongé leur regard dans celui d'un léviathan et ont survécu. Se faire tatouer par Tris est un rite de passage pour tous ceux qui chassent les démons de la Mer du Vide. (*Artistique, Populaire, Perspicace*)

## TRAITS

Richesse	● ● ○ ○
Sécurité et Protection	● ● ○ ○
Influence Criminelle	● ● ○ ○
Influence Occulée	● ● ○ ○

*Les coups menés contre les navires qui sont à quai dans le port sont considérés comme se déroulant en "territoire hostile" lorsque vous provoquez du RAFFUT.*





## GRIS-BOURBIER

Gris-bourbier est un ghetto qui accueille les plus pauvres de la ville, mais c'est aussi le site de la Prison de Crochet-de-Fer et de son camp de travail. À l'origine, le ghetto était un quartier destiné aux familles des prisonniers, mais au fil des ans, une pauvreté extrême et une négligence de la part des autorités l'ont transformé en une ruine humide. Un cercle vicieux est à l'œuvre ici : le désespoir engendre le crime, qui déclenche l'arrestation puis l'incarcération, pour enfin revenir vers Gris-bourbier — Ce qui fournit à la prison une réserve inépuisable de travailleurs à exploiter.

### LIEUX REMARQUABLES

**1 LA PRISON DE CROCHET-DE-FER.** C'est dans cette haute forteresse de métal que les criminels les plus dangereux (ou les plus malchanceux) sont incarcérés. Les plus pauvres sont condamnés aux travaux forcés dans le Camp de Travail de Dunvil. Les prisonniers les mieux entourés parviennent à obtenir des conditions de détention confortables, certains parvenant même à poursuivre leurs entreprises criminelles depuis le fond de leur cellule.

**2 LE CAMP DE TRAVAIL DE DUNVIL.** Les prisonniers les plus pauvres qui ne peuvent pas se permettre de verser des pots-de-vin aux surveillants de la prison passent leurs journées à trimer dans le Camp de Travail de Dunvil, à charger des minéraux précieux sur des barges à

destination de la station ferroviaire ou à briser les plus gros rochers extraits du bourbier.

**3 LE GHETTO DE GRIS-BOURBIER.** Les habitants plus démunis de la ville finissent tous dans Gris-bourbier, à creuser la boue pour gagner leur pitance et parvenir tout juste à se payer leur pain quotidien. La ville considère cet endroit comme une "dépendance" de la prison, si bien qu'elle ne fait rien pour l'entretenir.

**4 LE BOURBIER.** Cette gigantesque carrière boueuse est en fait le cratère formé par l'impact d'une météorite tombée des cieux en des temps immémoriaux, qui a cristallisé le sous-sol de toute une variété de minéraux précieux et autres gemmes.



## DÉTAILS

**SCÈNES :** Des travailleurs couverts de boue qui rentrent du Bourbier. Des familles de miséreux qui glanent des restes le long des voies ferrées qui mènent aux fermes de Tertre-fendu. Des surveillants de Crochet-de-Fer qui s'ennuient, fusil en bandoulière, en regardant un garde-chiourme fouetter un prisonnier du camp de travail.

**RUES :** Exiguës, sur plusieurs niveaux — certaines sont pavées, mais la plupart sont un bourbier de terre noire détrempée. Aucune ne porte de nom.

**BÂTIMENTS :** Des maisons mitoyennes de bois vermoulu, dont bon nombre sont abandonnées depuis un incendie ou à demi-effondrées avec le temps. Des silos de pierre, des machines à vapeur bruyantes et des cabanons en métal pour les outils de terrassement.

## NOTABLES

**MAÎTRE KROCKET.** Un détestable épouvantail aux cheveux gras, responsable du chemin de molosses sanguinaires utilisé par la prison de Crochet-de-Fer pour traquer les prisonniers en fuite, flairer la contrebande et trouver les tunnels. Ses maîtres-chien patrouillent dans tout le camp de travail, mais aussi dans les ruelles de Gris-bourbier, utilisant leur statut au sein de la prison pour accorder des faveurs en échange de pots-de-vin. (*Cruel, Cupide, Implacable*)

**VANDRA.** Une charognarde des terres mortes qui a survécu à six expéditions avant d'être graciée. Elle connaît mieux que personne le territoire qui s'étend par-delà la barrière — mais peu de personnes sont capables de comprendre ses marmonnements inquiétants. (*Hantée, Sage*)

## TRAITS

Richesse	● ● ● ●
Sécurité et Protection	● ● ● ●
Influence Criminelle	● ● ● ●
Influence Occulte	● ● ● ●





## LE MARCHÉ NOCTURNE

*Le Marché Nocturne est un district dédié au commerce. Situé tout près de la Station Gaddoc, le Marché Nocturne reçoit la majeure partie des produits commerciaux qui transitent via les trains de marchandises dans tout l'Imperium, acheminant ainsi vers Doskvol des denrées rares ou exotiques. Ses habitants sont considérés comme appartenant à une nouvelle "élite" — de riches citoyens qui ne sont pas pour autant issus de la noblesse, mais en réclament tout de même les terres, le statut et le pouvoir, sans pour autant en posséder les titres. Ce district est en train de vivre une véritable frénésie de construction, qui fait sortir de terre de luxueuses maisons équipées de tout le confort moderne que seuls les plus fortunés peuvent s'offrir.*

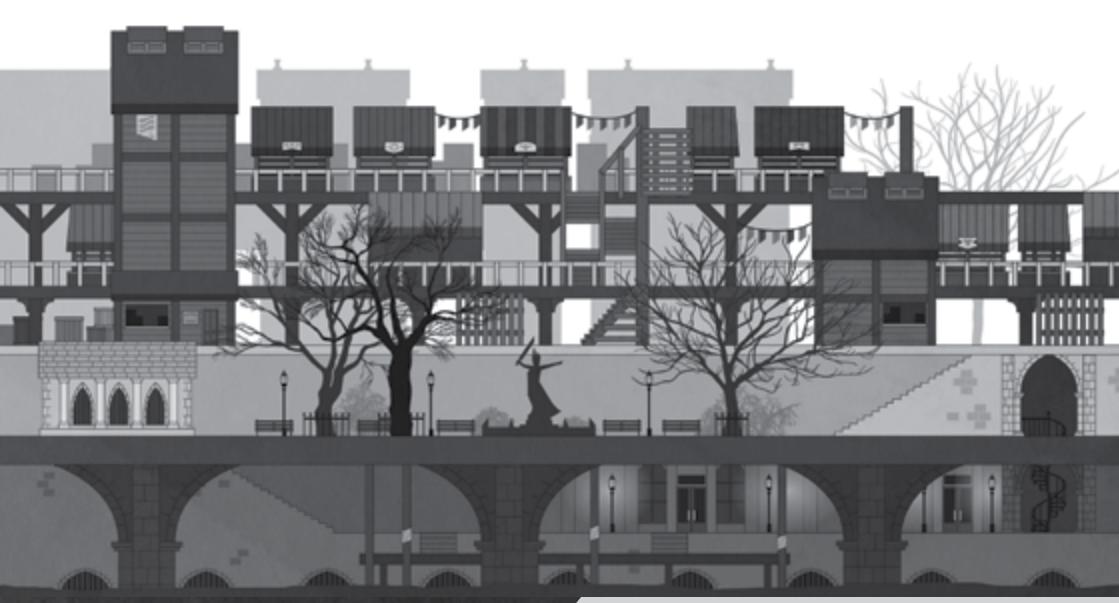
### LIEUX REMARQUABLES

**1 LE VOILE.** Un luxueux country-club connu pour sa confidentialité et son règlement tolérant envers les invités ayant des origines étranges ou inhabituelles. Rolan Volaris, le propriétaire et hôte des lieux, est un Tycherosi affecté par une manifestation extrêmement inhabituelle de son sang démoniaque : au lieu de jambes, il possède un corps de serpent à partir de la taille... du moins c'est ce que prétend la rumeur. Puisque Volaris se montre rarement en personne.

**2 DUNDRIDGE ET FILS.** Considéré par beaucoup comme le meilleur tailleur de tout Doskvol, depuis plus de trois cents ans, la famille Dundridge produit les uniformes de cérémonies et les plus beaux vêtements destinés à l'élite de la ville. En dépit de leur réputation légendaire, les prix pratiqués par les Dundridge restent très raisonnables.

**3 LES LÉVRIERS DE VREEN.** Les courses de lévriers sont actuellement en vogue, au sein de l'élite de Doskvol. Un arnaqueur venu des îles de la Dague, se faisant appeler "Maître Vreen" a extorqué une véritable petite fortune à des investisseurs crédules pour créer le "premier cynodrome de l'Imperium." Ces gogos n'ont encore perçu aucun retour sur leur investissement, mais Vreen leur assure que la manne financière est sur le point de tomber.

**4 LA DENT DU DIABLE.** Une taverne connue pour son menu "secret" listant des concoctions alchimiques. Des psychomantes intrépides peuvent y expérimenter toutes sortes de substances altérant l'esprit (ou l'âme), le tout dans la relative sécurité du confortable établissement de Maîtresse Kember.



## DÉTAILS

**SCÈNES :** Des lampes électroplasmiques multicolores attirent l'attention sur les étals du marché. Un groupe d'acolytes dévots se prosternent en silence devant les statues de la Reine de la Nuit, la divinité oubliée devenue protectrice du district. La haute société, qui a adopté le port du masque par souci d'anonymat, se glisse dans des passages souterrains afin de se rendre à d'étranges orgies, se déroulant derrière les portes closes de clubs privés.

**RUES :** Des plateformes et passerelles de bois sur plusieurs niveaux. Des parcs abritant des arbres pétrifiés, prélevés dans les Terres Mortes. De luxueuses avenues souterraines. *Rue du chant, rue cordelette, rue papier, rue cloche.*

**BÂTIMENTS :** Des étals de marchands en bois. Des échoppes et des clubs souterrains en pierre de taille. Des maisons de ville récentes, réservées à l'élite du Marché Nocturne.

## NOTABLES

**JIRA.** Un vendeur d'armes de qualité venant des îles de la Dague. Les "lames de Jira" sont respectées dans de nombreuses rues de Doskvol qui les considèrent comme un signe ostentatoire de réussite. (*Audacieux, Coriace*)

**LECLURE.** Une fournisseur de produits de beauté (savons, huiles capillaires, parfums, soieries fines) qui pratique également la divination. Certains prétendent que c'est le fantôme de son amour noyé qui lui murmure des secrets dans le creux de l'oreille. (*Rusé, Coriace, Autoritaire*)

**MORDIS.** Un étrange marchand qui dissimule sa véritable apparence sous de nombreuses couches de robes et capuchons. Il refouge également des biens occultes et ésotériques volés, sans jamais poser de questions. (*Secret, Perspicace, Magique*)

## TRAITS

Richesse	● ● ● ○
Sécurité et Protection	● ● ● ○
Influence Criminelle	● ● ○ ○
Influence Occulte	● ○ ○ ○

*Le Marché Nocturne, la meilleure place d'échange de la ville pour les biens illicites et les objets ésotériques, mais ses recoins les plus sombres grouillent d'étranges horreurs. Vous pouvez gagner +1 dé pour acquérir une ressource ici, si vous acceptez de subir 2 stress.*





# PATTE-DE-CORBEAU

*Patte-de-Corbeau se situe sur un carrefour, si bien qu'il amalgame de nombreux aspects des districts voisins : les lieux de perdition de Soie-rivage, la main d'œuvre et le commerce des Docks, la pauvreté de Val-roussi et même l'architecture classique de Charte-halle. Ce district est donc une mosaïque, qui perdure malgré la menace constante du chaos que lui impose toute une ménagerie de gangs des rues rivaux, mais aussi de la violente répression des Manteaux Bleus, qui leurs disputent chaque avenue et croisement, dans une guerre de territoire sans fin.*

## LIEUX REMARQUABLES

**1 Nid de Corbeau.** Cette ancienne tour datant d'avant le cataclysme a abrité successivement un sanctuaire rituel, un laboratoire d'un astronome et même un poste de guet des Manteaux Bleus — pour enfin devenir aujourd'hui le quartier général du principal gang du district, les Corbeaux.

**2 La Nasse.** Il y a plusieurs siècles, l'un de ces gigantesques navires chasseurs de léviathan a été partiellement coulé au milieu de la rivière. Depuis, cette épave a accumulé toute une flottille de plus petits vaisseaux, qui amarrés entre eux forment un véritable quartier flottant. La Nasse est considérée comme un territoire neutre par les gangs de rue de Patte-de-Corbeau, qui n'y tolèrent aucune violence.

**3 La Maison Strathmill.** Les enfants perdus et les orphelins de Patte-de-Corbeau qui ne sont pas adoptés terminent inévitablement entre les murs de la Maison Strathmill. Certains reçoivent une formation pour devenir dockers ou travailler dans les entrepôts de Crête-charbon. Tandis que d'autres sont secrètement entraînés à devenir des guetteurs et des coursiers pour les gangs du district — tout cela en échange de quelques dons à la Maison Strathmill, bien entendu.

**4 L'Académie d'escrime des Écharpes Rouges.** Ce grand manoir a été reconvertis en école martiale, qui initie ses élèves au style de l'Étoile Filante, issu de l'escrime Irwienne. Les Écharpes Rouges, un gang Irwien qui possède plusieurs antres de drogués dans le district, a fait de l'école son quartier général et l'utilise comme couverture légale de ses opérations criminelles.



## DÉTAILS

**SCÈNES :** Des dockers qui rentrent du travail ou commencent leur journée. Des prostituées qui vous font de l'œil à tous les coins de rue. Une escouade de Manteaux Bleus qui rudoie un commerçant pour lui extorquer un pot-de-vin. Des gangs rivaux qui se défient d'un toit à l'autre. Une luxueuse calèche transportant un noble à la recherche de produits illicites.

**RUES :** Des allées sur plusieurs niveaux, étroites, sombres et brumeuses. *Chemin des Cendres, Rue des Braises, Rue du Seigle, Rue des Chandelles, Ruelle Hulliver.*

**BÂTIMENTS :** Asiles de nuit, auberges, vieux manoirs découpés en appartements, maisons de pierre traditionnelles, Forgerons, tavernes, bordels et bouchers.

## NOTABLES

**LE SERGENT LOCHLAN.** La chef de patrouille des Manteaux Bleus du district, sous les ordres du Capitaine Dunvil. Lochlan est à la fois flexible et raisonnable, elle accepte les pots-de-vin et les petits à-côtés quand elle le peut ; mais elle sait aussi faire appliquer la loi et faire des exemples lorsque nécessaire. (*Rusée, Coriace, Autoritaire*)

**LEWIT, JOL, MYRA, REYF.** Un groupe d'inspecteurs des Manteaux Bleus qui extorque les commerçants.

**MARDIN GULL.** Propriétaire et tenancier de la taverne du Seau Troué. Mardin était autrefois le chef du gang des Corbeaux (avant que Roric et Lyssa ne le remplacent). Il jouit désormais d'une confortable retraite, loin de la vie de gredin. (*Charmant, Expérimenté, Respecté*)

## TRAITS

Richesse	● ● ● ●
Sécurité et Protection	● ● ● ●
Influence Criminelle	● ● ● ●
Influence Occulте	● ● ● ●

*Des années de meurtres ont fait de ce district le plus hanté de tous. Des fantômes en colère veulent y faire couler le sang. Vous pouvez gagner +1 dé lorsque vous scellez un Pacte avec le Diable pour commettre une action violente, mais les fantômes se déchaîneront, eux aussi.*





## PIERRE-CLAIRE

Pierre-claire est le lieu de résidence de la majorité des citoyens les plus riches et les plus influents de Doskvol. Ses larges rues pavées brillent sous de puissantes lampes électriques ; ses canaux sont clairs et propres, avec des eaux parfumées ; toutes les maisons sont parées de délicats marbres pâles, des bois les plus précieux et de ferronneries décoratives. On y trouve des parcs cultivés, qui poussent sous des rayons d'énergie radiante ; des restaurants et des cafés luxueux ; des joailliers, des tailleur et d'autres boutiques de luxe. Les vendeurs des rues y sont prohibés, ce qui donne à ce district une ambiance sereine et une atmosphère spacieuse, ponctuées par le bruit de quelques rares carrioles et des patrouilles de Manteaux Bleus.

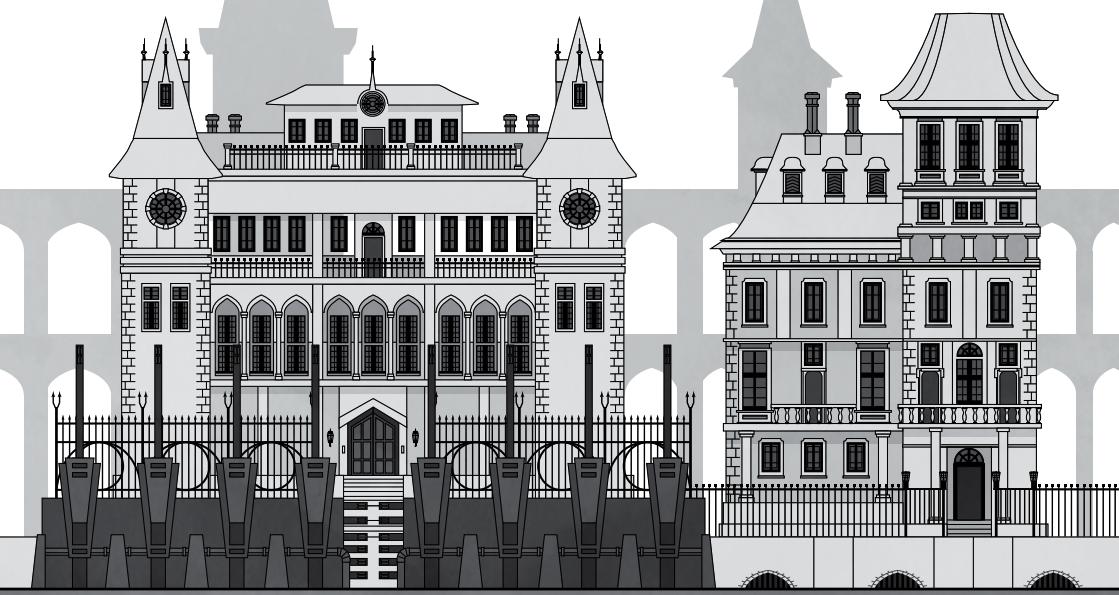
### LIEUX REMARQUABLES

**1 LE PARC DE L'UNION.** Un vaste parc parsemé de fontaines, avec en son centre une rotonde où se dresse un énorme monument commémorant la victoire impériale lors de la Guerre d'Unification (aussi appelée la Guerre d'Indépendance Skovlane, selon votre interlocuteur).

**2 LE MARCHÉ DES ARGENTIERS.** Ce grand magasin en plein air aux marchandises soigneusement choisies surplombe le canal du Crochet Nord. Désigné par sa fonction originelle de lieu d'échange pour les négociants en argent, on y trouve désormais tout une variété de biens de luxe de toutes sortes, y compris des soieries Iruiennes rares, des épices en provenance des îles de la Dague, des chevaux, des garnitures d'attelages, ou encore de précieuses distillations alchimiques (y compris quelques essences spiritueuses illégales — que le Guet de la ville choisit d'ignorer).

**3 LE SANCTUAIRE.** La grande cathédrale consacrée à l'Église de l'Extase de la Chair. C'est un imposant édifice hérissé d'arc-boutants et de pinacles, dont la construction avait été lancée par l'Empereur lui-même, lors de sa dernière visite de Doskvol, il y a près de 500 ans de cela. Les dévots s'y réunissent chaque semaine pour se purifier durant des rites baptismaux qui incluent la destruction rituelle des esprits errants par électroplasme. Les catacombes qui s'étendent sous l'édifice contiennent les cendres de nombreux citoyens autrefois riches et célèbres.

**4 LE PONT BOWMORE.** Cette énorme structure de pierre claire et de métal brillant est connue comme le plus grand pont de tout l'Imperium. Des appartements de luxe et des échoppes sont perchés sur toute la longueur de son parapet, depuis Pierre-claire jusqu'à Blanche-couronne.



## DÉTAILS

**SCÈNES :** Des patrouilles de Manteaux Bleus d'élite, caparaçonnés dans leurs armures ciselées et armés de lances-fusils étincelantes. De riches citoyens se prélassent dans des parcs parfaitement entretenus, entourés de domestiques soucieux d'exaucer leurs moindres désirs. Des calèches tirées par des chevaux et même de temps en temps un chariot électroplasmique bourdonnant descendant ses avenues.

**RUES :** Spacieuses, propres et bien éclairées. *Avenue Poinçon d'Argent, Avenue Casque d'Or, Rue du Rubis, Rue du Saphir.*

**BÂTIMENTS :** Des manoirs de pierre pâle équipés de barrières d'éclairs, de grandes demeures, des maisons de ville rutilantes, d'opulents théâtres, restaurants et boutiques de luxe.

## NOTABLES

**LORD STRANGFORD.** Armateur de l'une des plus grandes flottes de chasseurs de léviathans, il siège également au Conseil Municipal en tant que membre de haut rang de l'ordre secret de l'Église de l'Extase. (*Secret, Calculateur, Arrogant*)

**LE COMMANDANT BOWMORE.** Officier en Chef du Guet de Pierre-claire. Il y a plusieurs siècles, la famille Bowmore a financé la construction du pont qui porte leur nom. Ses membres occupent désormais de nombreux postes de pouvoir. (*Fier, Attaché à ses principes, Bien entouré*)

**ROLAN WOTT.** Un magistrat influent qui s'occupe d'affaires immobilières, de dotations et de litiges financiers. (*Stylé, Élitiste, Ruse*)

## TRAITS

Richesse	● ● ● ●
Sécurité et Protection	● ● ● ●
Influence Criminelle	● ● ● ●
Influence Occulte	● ● ● ●

*La plupart des jets d'engagement subissent -1 dé en raison des incessantes patrouilles des Manteaux Bleus. Les coups menés contre la noblesse de Pierre-claire sont considérés comme se déroulant en "territoire hostile" lorsque vous provoquez du RAFFUT.*





## LES SIX TOURS

Ce district autrefois prestigieux est tombé en désuétude au cours des siècles, pour devenir le pâle reflet de ce qu'il était autrefois. Les six tours qui lui donnent son nom étaient à l'origine les grandes résidences des premières familles nobles de Doskvol. Toutes à l'exception de deux d'entre elles (le Manoir Bowmore House et le Manoir Rowan) ont été vendues et reconvertis en appartements à bas loyer ou sont tombées en ruines et laissées à l'abandon. Ce district dépeuplé possède une ambiance sinistre et hantée, avec de nombreux vieux bâtiments sombres dépourvus d'électricité, de larges avenues pavées fissurées et bosselées, où les seules lueurs émanent des feux allumés par les squatteurs dans des jardins envahis d'herbes hautes.

### LIEUX REMARQUABLES

**1 LE MANOIR ROWAN.** L'une des dernières six tours originelles, cet antique bâtiment ressemble à l'un de ces châteaux que l'on trouve dans les livres d'Histoire, avec ses douves, son pont-levis et ses meurtrières. La puissante famille Rowan dirige son domaine depuis cette forteresse, et on la voit rarement s'aventurer hors de la sécurité qu'offre ces épais murs de pierre.

**2 LE PARC BRUME-RIVE.** Cet espace sombre et touffu domine le bras oriental de la rivière Dosk et les terres mortes qui s'étendent au-delà. Dans les vieilles ballades traditionnelles, de jeunes amants qui ne pouvaient pas vivre ensemble venaient se suicider dans ce parc. Quelle que soit la vérité derrière ces légendes, le parc est indubitablement hanté, de nos jours.

**3 LE MANOIR SCURLOCK.** La famille Scurlock s'est établie dans Doskvol il y a plusieurs siècles. Autrefois, ils étaient l'une des forces majeures de la ville, avant qu'une malédiction ou une calamité ne s'abatte sur leur lignée. Ce manoir en décrépiétude recouvert d'un épais tapis de lierre est tout ce qu'il reste de leur gloire d'antan. On prétend qu'un jeune neveu ou cousin de la famille habite toujours les lieux, mais Lord Scurlock lui-même a depuis longtemps rejoint un logis plus convenable.

**4 LES BRAS DE LA PLEUREUSE.** Ce magnifique bâtiment, qui a un temps été reconvertis en opéra, abrite désormais la cuisine d'une soupe populaire et des dortoirs pour sans-abris, dirigés par l'œuvre de charité de la Pleureuse. Les habitants utilisent ce point de repère comme ligne de démarcation entre les districts de Chartre-halle et les Six Tours.



## DÉTAILS

**SCÈNES :** Des détritus emportés par le vent glacial qui souffle dans des rues désertes, illuminées en de rares endroits par les lampadaires toujours en état de marche et les feux de camp des squatteurs. Les volets et les portes des bâtiments abandonnés grincent et claquent en un concert macabre. Les résidents pressent le pas, tête baissée, en serrant des charmes repousse-esprit près de leur cœur.

**RUES :** De larges avenues de pierre, fendues et déformées, plongées dans l'obscurité ; tout est envahi par les herbes folles et laissé à l'abandon. *Allée Comber, Allée Bowmore, Allée Rowan, Avenue Coleburn.*

**BÂTIMENTS :** Les ruines de domaines luxueux. De grands manoirs, transformés en immeubles d'appartements à bas loyer.

## NOTABLES

**LA MÈRE SUPÉRIEURE NARYA.** Dirige la maison de charité des Bras de la Pleureuse. (*Tendre, Patiente*)

**LE CHEF ROSELLE.** L'un des meilleurs cuisiniers de la ville, qui dirige toujours le légendaire restaurant de la Prune d'Or — il vaut à lui seul le détour par le district hanté des Six Tours. (*Créatif, Perspicace, Amical*)

**FLINT.** Un trafiquant d'esprit qui occupe un manoir en ruines dont les accès sont barrés. (*Étrange, Calculateur, Suspicieux*)

## TRAITS

Richesse	● ● ○ ○
Sécurité et Protection	● ○ ○ ○
Influence Criminelle	● ● ○ ○
Influence Occulте	● ● ● ○

*Les nombreux bâtiments vides et les propriétés abandonnées font de ce district le lieu parfait pour y cacher le repaire d'une bande de gredins.*





## SOIE-RIVAGE

Traversé par plusieurs douzaines de canaux, Soie-rivage est un district qui se parcourt plus facilement en gondole, comme le font la majorité des visiteurs de ce “quartier chaud.” Les maisons-closes, les antres du vice, les vendeurs de nourriture et les boutiques exotiques sont toutes perchées au-dessus des voies d'eau, prêts à satisfaire les appétits de leur clientèle, sans poser de question. Soie-rivage est un lieu de tolérance publique et d'indécantesse privée, qui satisfait tous les plaisirs imaginables — dont certains caressent les limites du surnaturel.

### LIEUX REMARQUABLES

**1 LES CHAMPS ÉTINCELANTS.** Sous les lueurs crépitantes d'une tour à éclairs, ce champ dégagé attire les foules qui viennent y admirer les prouesses d'acrobaties trompe-la-mort et d'autres artistes de cirque, parmi lesquels les célèbres “étincelleurs volants” qui s'élèvent dans les airs sur des cerf-volants bardés de tiges métalliques qui attirent les éclairs de la barrière, dans un déluge d'effets pyrotechniques.

**2 LE MÉANDRE.** La partie nord du district est plus facilement parcourue en gondole qu'en calèche, les dizaines d'accès aux canaux qu'on y trouve étant bordés d'échoppes et de bordels qui font la promotion de leurs produits à l'aide de lampes électriques colorées et de bannières volantes.

**3 CRÈTE-BROUILLARD.** Cette haute colline est occupée par des maisons en rangs serrés, séparées par un dédale d'étroits escaliers qui constitue ses “rues.” On y trouve une communauté d'artistes, de librepenseurs, d'explorateurs psychédéliques et de philosophes.

**4 LE PARC ANKHAYAT.** Cet extravagant espace vert est la plus grande zone dégagée de la ville. Il accueille de nombreux festivals et événements publics tout au long de l'année. Le noble Iruvian qui a donné son nom au parc y possède une volière de fauconnerie et un haras pour ses purs-sang, ce qui lui permet d'organiser occasionnellement des chasses montées pour la noblesse.



## DÉTAILS

**SCÈNES :** Des centaines de gondoles naviguent sur les nombreux canaux, transportant des clients impatients de goûter aux plaisirs des maisons closes et des antres du vice. Des artistes et des philosophes débattent de l'épistématologie autour d'un thé Iruvien, dans les cafés de Crête-brouillard.

**RUES :** Les quelques rues existant encore en surface sont interrompues à tous les tournants par des ponts qui enjambent un petit canal. Des lumières multicolores et des soies imprimées de motifs sont suspendues d'un toit à l'autre, signalant la pratique de diverses indulgences, par un code complexe réservé au initiés. *Eaux-vertes, Hautes-eaux, Eaux-carillon, Anneau-d'eau, Douces-eaux.*

**BÂTIMENTS :** D'étroites et hautes maisons mitoyennes de bois et de pierre. Des petits cabanons et étals sur les bords des canaux. De vieilles maisons de pierre exiguës, reconvertis en bureaux sur les pentes de Crête-brouillard.

## NOTABLES

**LEVYRA.** Une médium qui invite ses clients à lui apporter des fantômes en bouteille, afin qu'ils puissent la posséder un instant et prononcer leurs derniers mots avant d'être "libérés" (Levyra les confie ensuite aux Gardiens Spirites tout proches).

**HELENE.** L'élégante et mystérieuse propriétaire du Casino du Cerf d'Argent. Certains prétendent qu'elle aurait été la reine de Severos, si elle avait vécu avant l'avènement de l'Empire.

**MADAME TESSLYN.** Cette mère-maquerelle dirige le bordel de la Lanterne Rouge, la plus vieille et la plus respectée de toutes les institutions de tolérance de la ville.

## TRAITS

Richesse	● ● ● ●
Sécurité et Protection	● ● ● ●
Influence Criminelle	● ● ● ●
Influence Occulte	● ● ● ●

*Si vous sombrez dans l'excès lorsque vous êtes dans le district de Soie-rivage, vous ne risquez pas de l'oublier de si tôt. Vous gagnez +1 dé sur votre jet la prochaine fois que vous vous livrerez à votre vice dans ce lieu.*





## TERTRE-FENDU

*Tertre-fendu est la demeure des techniciens et des contremaîtres du Ministère de la Préservation, chargé de l'entretien des centrales énergétiques de Doskvol. C'est un district rural poussiéreux, constitué de bâtiments modestes en bois, hauts de un ou deux étages seulement et séparés par des rues en terre battue, assez larges pour que de gros chariots de marchandises puissent s'y croiser. Les fermiers de Tertre-fendu sont organisés en clans familiaux soudés qui sont fiers du rôle vital qu'ils assurent pour le bien de la ville. Ils préfèrent d'ailleurs se tenir à l'écart des "citadins" qui vivent sur l'autre rive du fleuve. Les étrangers y sont les bienvenus s'ils commercent honnêtement, mais tous les autres sont accueillis avec une froide suspicion.*

### LIEUX REMARQUABLES

**1 LE PONT DU TERTRE.** L'un des nombreux ponts résidentiels de la ville. Ce pont est couvert de maisons, d'échoppes et d'étals de marchands. Des familles entières de pêcheurs de rivière lancent leurs lignes depuis des cahutes en bois qui s'alignent sur les deux rives. Ils remontent de longues et redoutables anguilles sauvages qui se réunissent ici pour se nourrir des déchets qui s'amoncellent à l'embouchure saumâtre du canal.

**2 LES TOURS À ÉCLAIRS.** Les tours à éclairs de Doskvol sont des merveilles d'ingénierie électroplasmique, qui demandent une attention constante de la part de la puissante guilde des Étincelleurs. Les plus hautes tours atteignent les 200 pieds de haut et possèdent leurs propres générateurs internes, qui alimentent la barrière d'éclairs qui repousse les esprits voraces des terres mortes hors les murs de la ville.

**3 LE MARCHÉ DE TERTRE-FENDU.** Ce marché de plein air permet aux fermes d'énergie radiante d'écouler leurs récoltes. D'autres vendeurs de produits alimentaires se sont aussi établis ici, parmi lesquels des brasseurs et des distillateurs, des tisserands, des teinturiers et des éleveurs de chèvres. La communauté soudée de Tertre-fendu est parvenue jusqu'ici à repousser toute influence criminelle hors de leur marché, ce qui en fait l'une des seules places d'échange honnête de la ville.

**4 LES FERMES D'ÉNERGIE RADIANTE.** Les merveilles de l'énergie radiante permettent aux cultures de pousser dans l'obscurité de Doskvol. Les habitants de la ville dépendent de ces fermes, donc ces délicates lampes radiantes et leurs systèmes d'irrigation sont constamment surveillées par des agents spécialement désignés par le Guet de la ville.



## DÉTAILS

**SCÈNES :** Des fermiers allant et venant des champs. Des artisans fabriquant des produits de base. Des marchands qui haranguent les badauds. Des chariots lourdement chargés de victuailles qui se rendent en ville. Des agents qui surveillent d'un œil attentif le quartier depuis leurs tours de garde.

**RUES :** Avenues rectilignes en terre battue, fossés de drainage. Rue de la Colline Noire, rue du Moulin, Rue des Porteurs.

**BÂTIMENTS :** Structures en bois basses et larges. Granges. Enclos pour animaux. Meules en pierre. Manoirs des contremaîtres sur les coteaux. Appartements surpeuplés, tours et étals du marché le long du Pont du Tertre.

## NOTABLES

**LE CHEF PRICHARD.** Contremaître en chef du Labeur pour le Ministère de la Préservation de Doskvol. Il gère les travailleurs et les rations de nourriture pour les districts de la ville. (*Calculateur, Confiant, Calme*)

**HESTER VALE.** La matriarche de la plus ancienne famille de fermiers. L'incarnation de la femme "dure mais juste." (*Fière, Insoumise, Suspicieuse*)

**MARA KEEL.** Une ancienne contrebandière qui se planque parmi les laboureurs de Tertre-Fendu. (*Calmé, Secrète, Patiente*)

## TRAITS

Richesse ● ● ● ●

Sécurité et Protection ● ● ● ●

Influence Criminelle ● ● ● ●

Influence Occulte ● ● ● ●

*Le marché de Tertre-fendu est l'un des meilleurs centres d'échanges de la ville, mais les individus du type criminel y attirent rapidement l'attention. Vous pouvez gagner +1 dé pour acquérir une ressource locale, mais au prix de +2 RAFFUT.*





## VAL-ROUSSI

Ce district surpeuplé abrite le gros de la main d'œuvre de la ville — les domestiques, les dockers, les marins, les éleveurs, les pêcheurs d'anguilles, les cochers et ainsi de suite. Les loyers y sont bas et les appartements exigus, surchauffés par les fours et les tuyaux de vapeur sifflants, mais ses résidents font preuve d'une solidarité qu'on ne retrouve nulle part ailleurs. Les habitants de Val-roussi forment une véritable communauté, réunie par les circonstances, mais lié par un réseau de soutien et d'entraide qui contraste avec la rudesse des bas-fonds qui prévaut dans le reste de la ville.

### LIEUX REMARQUABLES

**1 LA DRAPERIE.** Les lavandières, les tailleur et les couturières se concentrent dans ce secteur, dont les ruelles sont tendues de cordages où pendent des myriades d'étoffes séchant au vent. Une association secrète d'anarchistes issus de la classe ouvrière s'y réunit régulièrement, afin de fomenter leur révolution.

**2 LE MANOIR STRANGFORD.** Ce grand domaine clôturé, appartenant à la puissante famille Strangford, est perché sur la colline d'une île privée dominant Val-roussi. Bon nombre des habitants du district triment dans les usines et les entrepôts des Strangford, aussi ils n'oublient jamais de maudire le manoir perché sur la colline, en lui adressant un geste obscène chaque fois qu'ils laperçoivent.

**3 LE MARCHÉ DE VAL-ROUSSI.** Un marché public occupe cette place centrale, proposant aux membres de la communautés des biens décents à des prix abordables.

**4 CHEZ KELLEN.** L'un des plus anciens pubs de la ville, qui offre une vaste sélection de bières et de whiskys Skovlans. Les riches et les pauvres s'y croisent pour profiter de la cuisine et de la musique traditionnelle pour accompagner leurs boissons, mais récemment, le pub est devenu la cible de bigots anti-Skovlans, qui ont vandalisé la propriété et agressé certains des clients, au cri de "Mort aux Skovs !" et "Dehors les Skovs !"



## DÉTAILS

v

## TRAITS

Richesse



Sécurité et Protection



Influence Criminelle



Influence Occulte



*Les coups commis contre les citoyens de Val-roussi sont considérés comme se déroulant en "territoire hostile" lorsque vous provoquez du RAFFUT.*



## RUMEURS DE DOSKVOL

"Lyssa l'a fait de ses propres mains, mont-ils dit. En le regardant froidement dans les yeux."

"Si elle a frappé son propre patron, ce n'est guère qu'une sale racaille," (crache) "...mais ce n'est pas moi qui ira lui chercher des noises."

---

"J'ai entendu que le nouvel Inspecteur est un vétéran de la Cavalerie Impériale..."

"Je suppose que traquer des escrocs dans tout Dosk est toujours mieux que se faire courser par des diables dans les terres mortes, pas vrai?"

"J'appelle ça du lait rouge. Prenez une dose de venin de crapaud écarlate, distillez-la pure — la recette m'a été soufflée par un démon, hahaha ! — coupez-la avec une lichette d'essence spirite fractionnée, qui contient de préférence les meilleurs souvenirs d'une vie passée — sacrément dur à trouver, pour sûr — mais si vous mettez la main dessus, ne serait-ce qu'une goutte..."

"Oui, oui... comme je vous le disais, Lord Scurlock possède..."

"La meilleure ivresse que l'argent peut vous offrir, que vous soyez un lord, un larron ou une lady."

---

"Tu vois, le monde se divise en deux catégories : Moi, et puis les fiefs crétins."

"T'as cogné un type tellement fort qu'il en a perdu son pantalon !"

"Il lui allait large, je suppose. Il a aussi perdu ses bottes. Et puis sa bonne femme enceinte est venue m'agacer. J'étais censé faire quoi ?"

---

"Encore un corbeau qui s'enfonce. Ça doit pas être joli à voir !"

"J'ai perdu l'compte ! Ça fait bien le septième depuis une demi-heure ? Non attends, celui-là revient se poser à Patte-de-Corbeau. C'est là qu'ils se perchent, tu sais ? La nuit ne fait que commencer."

---

"...il la vue dans le miroir."

"Tu veux dire, derrière lui ?"

"Non, juste son reflet dans le miroir."

"Enfer d'encre."

---

"Tally a disparu de l'orphelinat. J'ai demandé à la directrice s'il avait déjà été pris, mais elle m'a rabroué ! Je ne sais pas quoi faire, je ne peux pas laisser mon petit frère comme ça !"

---

"Ça m'a tout l'air d'un tatouage ordinaire."

"Naaaaan, tu vois comment la pince du crabe

gigote ? L'encre est piquée au sang de démon."

"C'est ça ! Et moi, je suis la Pleureuse."

"Oh, et puis tu verras bien. Une fois que le motif aura pris..."

---

"Il vous a menacé ? Comment, avec une lame ?"

"Oh, non m'sieur le Gardien, rien daussi évident. Sinon je n'aurais pas pris la peine de vous invoquer. Il, enfin... c'était étrange. Il m'a parlé en prenant la voix de mon pauvre Rickard, m'sieur."

"Il vous a menacé avec un tour de magie ?"

"Pas un tour, mon bon m'sieur ! Avec la voix de mon Rickard ! Et ces choses horribles qu'il m'a dit..."

(soupir) "C'est un peu léger pour l'accuser d'un crime, madame."

"Mais mon Rickard est décédé depuis sept ans, m'sieur ! Il n'a pas survécu à la traversée depuis Skovlan. Comment diable cette racaille de Lampiste pouvait-il avoir sa voix ?"

---

"Ce misérable, mon bon Rowley. Cette... chose difforme. Je rentrais tard l'autre nuit et je te jure l'avoir vu. Il était entouré par une vraie horde de ces satanés racailles, qui lui ressemblent. Et tous lui prêtaient allégeance, comme s'il était le bon sang de roi de ces ruelles. On aurait dit une parodie de cour royale, avec un trône et tout le tintouin. Il... il est en train de rallier une armée, je te dis."

---

"Tu sais pourquoi ils balancent des corps dans le canal après minuit ? Les esprits de noyés vivent au fond. Enfin, quand je dis, 'vivent,' j'me comprends ! Il s'agrippent à tout ce qui fend la surface des eaux, une fois sonné le douzième coup de minuit. Tout, excepté ces gondoliers."

"Ouais et je suppose que tu vas justement me vendre le charme qui va me garder sain et sauf..."

"Quelle chance ! Il se trouve que justement il m'en reste un..."

---

(sur l'air complètement faux d'un chant de marin)

"...j'ai mis ma ferme en gage pour m'offrir un chasseur eud' léviathan

"Mais mon navire a bien vite sombré dans la mer noire

"j'ai ramé jusqu'à chez moi sur l'dos d'un dieu mort-vivant..."

(plus fort, comme pour reprendre en cœur)

"Et je jure que j'vendrais mon âme pour un coup d'gnôle ce soir !"

## RUMEURS DE LA RUE

*Chaque semaine ou chaque fois que nécessaire*

1	Quelqu'un tente de créer un syndicat pour les Dockers des Canaux	OU	Le ministère de la Préservation prend le contrôle des Gondoliers.
2	La Voie des Échos achète des bouteilles spirites pleines, sans poser de question.	OU	Un navire chasseur de léviathans revient au port. Tout l'équipage est mort, tué par un démon encore à bord.
3	Un commissaire des Manteaux Bleus accepte des pots de vin pour accuser à tort des cibles d'un crime.	OU	Un magistrat corrompu cherche un passage secret menant hors de la ville, pour éviter de finir en prison.
4	Les péripatéticiennes et les maisons closes sont infiltrées par des esprits dangereux.	OU	L'Église de l'Extase de la Chair recherche une nouvelle apogée.
5	L'appât, une nouvelle drogue, est fabriquée à partir de sang de léviathan. Elle change les drogués en démons.	OU	Les Gardiens Spirites stockent de grandes quantités d'électroplasme, en s'attendant à une pénurie prochaine.
6	Tous les nantis achètent les nouvelles serrures de Turner, réputées inviolables.	OU	Le coffre de la Banque de Charte-Halle a été pillé, mais ils tentent de couvrir l'affaire.

## ÉVÉNEMENTS LOCAUX PUBLIÉS DANS LA PRESSE

*Chaque semaine ou chaque fois que nécessaire*

1	2	3	4	5	6
1	Peste	Festival	Raids	Révolution	Accident
2	Réfugiés	Attaque	Prohibition	Construction	Siège
3	Démolition	Élection	Scandale	Loi Martiale	Conscription
4	Pénurie	Abondance	Découverte	Paranoïa	Assassinat
5	Parade	Célébrité	Jour férié	Émeutes	Guerre des Gangs
6	Vague de Crime	Crise Politique	Évasion	Diplomacie	Congrégations de Cultistes

## ANECDOTES REMARQUABLES

*Chaque semaine ou chaque fois que nécessaire*

1	Un étrange brouillard plasmique envahit les rues — les corbeaux de massacres fuient le district.	OU	Les Gardiens Spirites installent un poste de garde et des corbeaux de massacres font leur nid dans les ruines du vieux temple.
2	Les Manteaux Bleus interrompent leurs patrouilles, en prétextant des coupes budgétaires. Le crime règne en maître !	OU	Les Manteaux Bleus mettent en place des checkpoints pour confisquer la contrebande ou tout ce qui leur plaît.
3	Les Manteaux Bleus mettent en place des checkpoints pour confisquer la contrebande ou tout ce qui leur plaît.	OU	Une ou plusieurs figures locales (troupe de musiciens, chef cuisinier, acrobates) deviennent populaires, en attirant les foules sur le marché et dans les échoppes.
4	Les canaux sont encombrés de débris ou débordent d'eﬄuves nauséabondes.	OU	Les canaux sont encombrés de débris ou débordent d'eﬄuves nauséabondes.
5	Les bidonvilles de la banlieue de Patte-de-Corbeau sont marqués pour démolition.	OU	Un incendie dévaste Patte-de-Corbeau, menaçant de réduire en cendres le district.
6	Une bande de gredins, récemment évadés de la prison de Crochet-de-Fer, opère dans les environs, ce qui attire l'attention des chasseurs de primes.	OU	Une antique crypte est mise au jour sous le district, ses parois sont recouvertes d'étranges inscriptions, qui attirent les désincarnés gémissants.

## FACTIONS OF DOSKVOL

### **LES BAS-FONDS**

	RANG	ASSISSE	PAGE
Les Bouchers	II	F	285
Les Broyeurs	II	F	286
Les Capes Grises	II	S	285
Le Cercles de Flammes	III	S	286
Les Clous d'Argent	III	S	288
Les Corbeaux	II	F	289
Les Disparus	I	F	289
Les Écharpes Rouges	II	F	290
Les Invisibles	IV	S	292
Les Lampistes	II	F	293
Les Limiers des Brumes	I	F	293
Lord Scurlock	III	S	294
La Ruche	IV	S	296
Les Spectres	II	F	296
Les Sœurs Dimmer	II	S	297
Ulf Ironborn	I	S	297

### **LES INSTITUTIONS**

	RANG	ASSISSE
L'Armée Impériale	VI	S
La Brigade	II	S
Les Chasseurs de Léviathan	V	S
Le Conseil Municipal	V	S
Le Consulat Iruvien	III	S
Le Consulat des Îles de la Dague	I	S
Le Consulat Severos	I	s
Le Consulat Skovlan	III	F
Les Étincelleurs	IV	S
Les Gardiens Spirites	IV	S
Les Inspecteurs	III	S
Les Manteaux Bleus	III	S
Le Ministère de la Préservation	V	S
La Prison de Crochet-de-Fer	IV	S

### **LES SECTES**

	RANG	ASSISSE
Les Dieux Oubliés	III	F
L'Église de l'Extase de la Chair	IV	S
La Horde	III	S
La Pleureuse	II	w
Les Réconciliés	III	S
Les Réfugiés Skovlans	III	F
La Voie des Échos	III	S

### **LABEUR ET COMMERCE**

	RANG	ASSISSE
Les Cochers	II	F
Les Cryptographes	II	S
Les Dockers	III	S
Les Domestiques	II	w
Les Encriers	II	F
La Fondation	IV	S
Les Gondoliers	III	S
Les Marins	III	F
Les Ouvriers	III	F
Les Poseurs de Rails	II	F

# FACTIONS

Chacune des factions de Doskvol est brièvement décrite ci-dessous, puis développée sur les pages suivantes, qui vous apportent également certains détails sur les bas-fonds et factions importantes de la ville.

**L'ARMÉE IMPÉRIALE (VI) :** Les forces armées de l'Imperium stationnées dans Doskvol. Des garnisons sont postées à la Station Ferroviaire Gaddoc, à bord du destroyer Paragon et dans la forteresse du Lord Gouverneur (soit 250 soldats au total).

**LES BOUCHERS (II) :** Un redoutable gang de gros bras, armés de crochets à viande et de hachoirs.

**LA BRIGADE (II) :** Les soldats du feu de la ville. Révérés pour leur héroïsme dévoué, mais parfois hâsi pour leur tendance au pillage et à l'extorsion. Ils sont surnommés les "Sallies" (d'après les "salamandres," leur nom traditionnel).

**LES BROYEURS (II) :** Un gang vicieux d'anciens dockers et raffineurs de sang de léviathan, originaires de Skovlan.

**LES CAPES GRISES (II) :** D'anciens Manteaux Bleus qui se sont tournés vers le crime.

**LE CERCLE DE FLAMMES (III) :** Une société secrète composée d'antiquaires et d'érudits ; ils disposent de nombreuses couvertures pour pratiquer l'extorsion, la corruption, le vice et les assassinats.

**LES CHAROGNARDS DES TERRES MORTES (II) :** Les détenus de la prison de Crochet-de-Fer, mais aussi des indépendants désespérés, qui arpencent les plaines désertiques par-delà les barrières d'éclairs.

**LES CHASSEURS DE LÉVIATHAN (V) :** Les capitaines et les équipages intrépides qui s'attaquent aux titaniques démons de la Mer du Vide, afin de siphonner leur sang, qui sera par la suite distillé en électroplasme.

**LES CITADINS :** Les citoyens ordinaires d'un district peuvent être représentés sous la forme d'une faction, si vous souhaitez suivre l'évolution de votre relation avec eux dans la fiction. Le MJ déterminera leur rang en fonction de leur niveau de vie et du pouvoir détenu par les citoyens de ce district (ainsi Blanche-Couronne pourrait être de rang V, Les Docks de rang II ou Val-Roussi de 0).

**LES CLOUS D'ARGENT (III) :** Une compagnie de mercenaires Severosi devenus des criminels, suite à l'armistice de la Guerre d'Unification. Ce sont des chasseurs de fantômes réputés.

**LES COCHERS (II) :** Les opérateurs du service public de calèches. Ils sont également chargés de l'élevage des grandes chèvres Akorosiennes qui tractent les attelages. Ils sont au centre d'un impressionnant réseau de rumeurs.

**LE CONSEIL MUNICIPAL (V) :** L'élite des nobles, qui forment le gouvernement de la ville.

**LES CORBEAUX (II) :** Un ancien gang avec un tout nouveau chef. Les Corbeaux sont connus pour leurs triports de jeux de hasard et leurs racket d'extorsion.

**LES CRYPTOGRAPHES (II) :** La guilde des messagers de la ville. Les Cryptographes prêtent un serment sacré — ils ne doivent jamais révéler le contenu de leurs messages ou l'identité de leurs clients — en tout cas c'est ce qu'ils prétendent.

**LES DIEUX OUBLIÉS (III) :** Des cultistes qui s'efforcent de suivre les traditions héritées de l'ère pré-cataclysmique, en accomplissant la volonté de démons et d'entités ténébreuses. Il existe de nombreux cultes, qui se lient rarement les uns aux autres. Individuellement, chaque culte est habituellement de rang I ou II.

**LES DISPARUS (I) :** Un groupe de gros bras et de vétérans qui ont juré de protéger les plus démunis et les condamnés.

**LES DOCKERS (III) :** Les ouvriers aux mains calleuses qui transbahutent les cargaisons sur les docks.

**LES ÉCHARPES ROUGES (II) :** Autrefois une simple école d'escrime Iruvienne, ils versent désormais dans les activités criminelles.

**L'ÉGLISE DE L'EXTASE DE LA CHAIR (IV) :** La "religion d'état," si on peut dire. Ils honorent la vie corporelle et abhorrent le monde corrompu des esprits. Ils forment en substance une société secrète.

**LES ENCRIERS (II) :** Les journalistes, foui-

neurs et éditeurs de presse de Doskvol.

**LES ÉTINCELLEURS (IV) :** Les ingénieurs qui maintiennent les barrières d'éclairs. Ce sont également des inventeurs de génie, qui mène souvent des recherches dangereuses.

**LA FONDATION (IV) :** Le puissant ordre ancien des architectes et bâtisseurs. Ils ont fait disparaître nombre de leurs ennemis en les emmurant derrière les briques et le mortier des édifices de Doskvol.

**LES GARDIENS SPIRITES (IV) :** Les chasseurs aux masques de bronze qui détruisent les esprits errants. Ils dirigent également le Crématorium de Cloche-Temps et mènent des recherches sur les artefacts récupérés dans les terres mortes. L'identité de leurs membres est tenue secrète.

**LES GONDOLIERS (III) :** La guilde des bateliers des canaux. Vénérés par une ancienne tradition, on dit qu'ils sont les dépositaires de nombreux secrets occultes (bien des choses sont immergées, dans Dosk).

**LA HORDE (III) :** Une masse de désincarnés, unis dans un même objectif impie, contrôlés par une source de pouvoir inconnue.

**LES INSPECTEURS (III) :** Les investigateurs criminels du Guet de la Ville. Ils ont une réputation d'éthique et d'intégrité (personne ne peut les voir en peinture). Ils produisent des preuves nécessaires aux plaidoiries des magistrats municipaux.

**LES INVISIBLES (IV) :** Une insidieuse cabale criminelle anonyme. Ils sont supposés tirer les ficelles de toutes les factions des bas-fonds.

**LES LAMPISTES (II) :** L'ancienne guilde des allumeurs de réverbères à gaz, ayant évolué en organisation criminelle depuis que le réseau d'éclairage électroplasmique les a mis au chômage.

**LES LIMIERS DES BRUMES (I) :** Une bande de contrebandiers brutaux, à la recherche d'un mécène.

**LORD SCURLOCK (III) :** Un vieux noble, prétendument immortel comme l'Empereur. Il pourrait être un vampire. On le sait obsédé par les secrets ésotériques.

**LES MANTEAUX BLEUS (III) :** Le Guet de la ville de Doskvol, chargé de faire respecter la loi. Ils sont réputés pour être

le gang le plus impitoyable de la ville. Corrompus, violents et cruels.

**LES MARINS (III) :** Les capitaines et les équipages de la marine marchande et de la Marine Impériale.

**LE MINISTÈRE DE LA PRÉSERVATION (V) :** Le service gouvernemental de l'Imperium qui gère tous les transports entre les différentes villes, ainsi que la distribution de nourriture et d'autres denrées de première nécessité.

**LA PLEUREUSE (II) :** Une oeuvre de charité et une pseudo-religion, qui honore le premier Gouverneur de Doskvol, Lady Devera, qui était réputée pour sa mansuétude envers les plus démunis.

**LA PRISON DE CROCHET-DE-FER (IV) :** L'endroit où de nombreux gredins passent la majorité de leur vie. Plusieurs organisations criminelles sont dirigées par des détenus toujours derrière les barreaux.

**LES POSEURS DE RAILS (II) :** Les hommes et femmes qui protègent les électro-trains de l'Imperium, contre les esprits sauvages des terres mortes. Ils ont récemment manifesté leur volonté de créer un syndicat.

**LES RÉCONCILIÉS (III) :** Une association d'esprits ayant réussi à conserver leur santé mentale sur une longue durée.

**LES RÉFUGIÉS SKOVLANS (III) :** Les survivants désespérés de la Guerre d'Unification, forcés à devenir des criminels quand toutes les autres opportunités leur ont été refusées.

**LA RUCHE (IV) :** Une guilde de marchands qui pratique secrètement la contrebande. Ils tirent leur nom de leur symbole, une abeille dorée.

**LES SCEURES DIMMER (II) :** Des femmes recluses dans leur manoir, qui traînent une réputation de sorcières ésotériques.

**LES SPECTRES (II) :** Une mystérieuse bande de voleurs et d'espions masqués.

**ULF IRONBORN (I) :** Un Skovlan brutal, récemment débarqué dans Doskvol, pour disputer leur territoire à tous les autres gangs de la ville.

**LA VOIE DES ÉCHOS (III) :** Un mystérieux culte, en quasi-révolution contre les lois spirites. Ils révèrent les anciens, en cherchant à obtenir une connaissance encyclopédique du passé — y compris en côtoyant des fantômes.

## LES BOUCHERS

RANG II

COMPTEUR DE FACTION

*Un redoutable gang de gros bras qui manie des hachettes, des crochets à viande et des armes d'ast.*

Ils terrorisent des magistrats pour les forcer à gracier leurs collègues 8 incarcérés

**TERRITOIRE :** Une boucherie (QG), des enclos à bétail et un abattoir. Des fosses de combats d'animaux et des tripots clandestins. Plusieurs commerces et entreprises terrifiés par de violentes extorsions.

**PNJs :** Tarvul (meneur, condamné à perpétuité, *sauvage, arrogant, chef de famille*). Erin (capitaine, soeur de Tarvul, *assurée, mortelle, ambitieuse*). Corran (gros bras, fils de Tarvul, *féroce, loyal, taiseux*).

**ATOUTS NOTABLES :** Un important gang de bouchers sanguinaires. Une meute de molosses tueurs.

**PARTICULARITÉS :** Les Bouchers ont une réputation sanguinaire, renforcée par leur habitude consistant à contorsionner les corps de leurs victimes dans des mises en scènes macabres. Nombreux sont ceux qui se demandent pourquoi les Manteaux Bleus restent sans réagir, devant tant de sauvagerie.

**ALLIÉS :** Les Manteaux Bleus, le Ministère de la Préservation.

**ENNEMIS :** Ulf Ironborn, Les Disparus, Les Citadins de Patte-de-Corbeau et des Docks.

**SITUATION :** Erin et Corran rivalisent pour prendre le contrôle du gang des Bouchers, en attendant impatiemment le moment où Tarvul sera devenu trop vieux (ce qui ne saurait tarder) ou par les armes. Erin et Corran ont beau être frère et soeur, ils ne se feront aucun cadeau pour atteindre le sommet. Pendant ce temps-là, le reste du gang continue à faire régner la terreur, afin de contraindre un magistrat à gracier Tarvul et les autres membres du gang incarcérés dans la prison de Crochet-de-Fer.

## LES CAPES GRISES

RANG II

COMPTEUR DE FACTION

*D'anciens Manteaux Bleus qui se sont tournés vers le crime, suite à un coup monté qui a provoqué leur exclusion du Guet de la Ville.*

Faire des Six Tours leur territoire 8

Venger leur exclusion 8

**TERRITOIRE :** Le sous-sol incendié d'une station du Guet de la Ville (QG). Plusieurs appartements à l'étage d'un buraliste, dans le district des Six Tours. Une arène de combat et un tripot clandestin.

**PNJs :** Nessa (meneuse, *scrupuleuse, intrépide*). Hutch (lieutenant, *impétueux, féroce*).

**ATOUTS NOTABLES :** Les Capes Grises ont rallié d'autres anciens Manteaux Bleus à leur bande, ce qui leur offre un important gang d'hommes de main entraînés. Ils ont conservé leurs anciens uniformes et badges, ce qui leur permet souvent de se faire passer pour le Guet de la Ville.

**ALLIÉS :** Les Inspecteurs.

**ENNEMIS :** Les Manteaux Bleus, Lord Strangford (les Chasseurs de Léviathan).

**SITUATION :** Les Capes Grises sont tous d'anciens Manteaux Bleus qui ont été accusé à tort d'un crime ayant en réalité été commis par leur commandant de Station. Bien sûr, ils se servaient allégrement dans les coffres de la ville et acceptaient des pots-de-vin comme tous les autres, mais ils n'ont jamais incendié la station du Guet pour détruire les preuves incriminant Lord Strangford (des Chasseurs de Léviathan). Plusieurs des inspecteurs qui étaient sur cette affaire connaissent la vérité, mais ils étaient incapables d'avancer des preuves — jusqu'à maintenant. Lord Strangford serait prêt à payer un bon prix pour se débarrasser définitivement de ces gêneurs.

## LES BROYEURS

RANG II

COMTEUR DE FACTION

*Un gang vicieux d'anciens dockers et raffineurs de sang de léviathan.*

Réunir une bande, puis détourner un navire de guerre 12

Renflouer le trésor de guerre 12

**TERRITOIRE :** Un entrepôt abandonné sur les docks (QG) et un canal souterrain menant aux docks.

**PNJs :** **Hutton** (meneur, *assuré, volatile*). **Sercy** (lieutenant, *handicapé, méfiant*). **Derret** (brute du gang, *énorme, rusé*).

**ATOOTS NOTABLES :** Quelques petites embarcations de canaux. Outils de destruction et explosifs.

**PARTICULARITÉS :** De nombreux Broyeurs ont subi des mutations causées par la pluie毒ique qui ronge Port-Verrou.

**ALLIÉS :** Ulf Ironborn, les Dockers.

**ENNEMIS :** Les Manteaux Bleus, l'Armée Impériale, les Chasseurs de Léviathan, les Marins, les Clous d'Argent.

**SITUATION :** La ville de Port-Verrou, située au nord en Skovlan, traite 90 % du sang de démon siphonné par les navires chasseurs de léviathan de Doskvol (les navires font escale à Port-Verrou, le temps de raffiner leur cargaison, pour ensuite rejoindre Doskvol et procéder aux réparations et recruter de nouveaux marins, afin de remplacer les malheureux perdus en mer). Les énormes raffineries fumantes de Port-Verrou empoisonnent la ville, qui étouffe sous un nuage toxique de fumées puantes et sérode lentement sous les pluies acides. Un groupe de dockers et de raffineurs de Port-Verrou a débarqué dans Doskvol pour lever une armée et détourner un navire de guerre, qui leur permettra de prendre le contrôle de Port-Verrou et ainsi détruire les raffineries de l'Empire. Ils se font appeler "les Broyeurs." Afin de réunir les fonds nécessaires à leur mission, les Broyeurs se sont tourné vers le crime, en particulier le pillage et le détournement des barges cargo qui desservent la ville.

## LE CERCLE DE FLAMMES

RANG III

COMTEUR DE FACTION

*Une société secrète raffinée, réunissant des antiquaires et des érudits ; leurs activités sous couverture vont de l'extorsion, en passant par la corruption, le vice et les assassinats.*

S'emparer des antiques artefacts de Kotar 8

**TERRITOIRE :** Le club Centuralia, Les Six Tours (QG).

**PNJs :** Les Sept (meneurs) : **Elstera Avrathi** (diplomate Iruvienne, *mystérieuse, gracieuse*), **Lady Drake** (magistrate, *rusée, impitoyable*), **Raffello** (peintre, *visionnaire, obsédé*), **Lord Mora** (noble, *froid, méfiant*), **Lady Penderyn** (noble, *charmant, patiente*), **Madame Tesslyn** (fournisseur de vice, *sophistiquée, subtile*), **Harvale Brogan** (fournisseur de vice, *timide, calme*).

**ATOOTS NOTABLES :** Un vaste trésor accumulé par ses membres fortunés. Une collection impressionnante d'artefacts antiques, de cartes et d'imprimés divers. Une troupe de sécurité privée à la fois discrète et bien entraînée.

**PARTICULARITÉS :** L'un des Sept est en réalité un démon déguisé.

**ALLIÉS :** Les Dieux Oubliés, La Voie des Échos, Le Conseil Municipal, La Fondation.

**ENNEMIS :** La Ruche, Les Clous d'Argent.

**SITUATION :** Le Cercle possède une bibliothèque encyclopédique d'ouvrages savants qui répertorient les nombreux artefacts ésotériques et les trésors perdus, lorsque le District Perdu a été exclu du périmètre de la barrière d'éclairs. L'un de leurs intérêts est centré sur les reliques de Kotar, un sorcier légendaire, un démon ou un héros ayant été momifié avant le cataclysme. L'Oeil, la Main et le Coeur de Kotar sont réputés receler un grand pouvoir promis à ceux assez fous pour risquer de les utiliser.

## LES CHAROGNARDS DES TERRES MORTES

RANG II

COMTEUR DE FACTION

*Les détenus de la prison de Crochet-de-Fer, mais aussi des indépendants désespérés, qui arpencent les plaines désertiques par-delà les barrières d'éclairs.*

Obtenir une grâce (à répéter)

8

**TERRITOIRE :** Quelques précieux refuges dans les terres mortes, protégés par d'anciens rites capables de repousser les esprits. Des terrains de chasse pour se nourrir des quelques animaux étranges qui ont survécu au cataclysme.

**PNJs :** **Lady Thorn** (*meneuse, hantée, brave, attentionnée*). **Richter** (*chasseur, patient, calme, mortel*).

**ATOUTS NOTABLES :** Des générateurs, des crochets à éclairs, des masques à gaz, des respirateurs et d'autres équipements de survie indispensables dans les terres mortes. Un tome ancien de sorcellerie rituelle.

**PARTICULARITÉS :** La possession est un risque de tous les instants, que les charognards apprennent à gérer sous peine de devenir fous ou de disparaître dans les ténèbres désertiques. Les suivants de Lady Thorn se sont bien adaptés et ne subissent que des effets secondaires mineurs à chaque possession.

**ALLIÉS :** Les Dieux Oubliés, les Gondoliers, les Gardiens Spirites.

**ENNEMIS :** La Prison de Crochet-de-Fer.

**SITUATION :** Les prisonniers condamnés à mort obtiennent parfois la "clémence" du juge, pour être envoyés dans les terres mortes plutôt que d'être raccourcis par le bourreau. Certains d'entre eux survivent, grâce à Lady Thorn et ses charognards des terres mortes, qui les accueillent et les entraînent à la survie et à la chasse. Les charognards traquent des artefact perdus et des trésors dans les plaines désertiques, afin de les vendre ou de les échanger en ville, ce qui leur permet parfois d'économiser assez pour acheter une grâce et retrouver le monde des vivants, du bon côté de la barrière d'éclairs.

## LES CHASSEURS DE LEVIATHAN

RANG V

COMTEUR DE FACTION

*Les capitaines et les équipages intrépides qui s'attaquent aux titaniques démons de la Mer du Vide, afin de siphonner leur sang qui sera ensuite distillé en électroplasme.*

Découvrir un nouveau terrain de chasse

12

Le surplus est épuisé

12

**TERRITOIRE :** Les immenses docks de métal destinés aux gigantesques navires chasseurs et les hangars de réparations leur étant afférents. Plusieurs petites usines de traitement de sang de léviathan, destinées au raffinage de la quote-part revenant aux capitaines.

**PNJs :** **Lord Strangford** (*capitaine, impitoyable, arrogant, corrompu*). **Lady Clave** (*capitaine, intrépide, cruelle, accomplie*). **Lady Ankhayat** (*capitaine Iravienne, assurée, charmante, gredin*).

**ATOUTS NOTABLES :** Les flottes de chasseurs de léviathan (chaque vaisseau est affrété par la maison noble qui a commandé sa construction et l'a armé). De nombreuses cohortes de marins experts, ainsi que des techniciens experts, des Haruspices démonologistes et des navigateurs touchés par le vide. Les compagnies de marine qui protègent leurs navires et leur précieuse cargaison, en mer comme au port.

**ALLIÉS :** Le Conseil Municipal, L'Église de l'Extase de la Chair, les Marins, les Dockers, les Étincelleurs.

**ENNEMIS :** Les Broyeurs, le Ministère de la Préservation, La Voie des Échos.

**SITUATION :** Les capitaines cachent un terrible secret : les territoires de chasse au léviathan s'appauvrisse rapidement. Les léviathans immortels, dont les routes migratoires étaient autrefois si prévisibles dans la Mer du Vide, ont commencé à s'éloigner vers d'autres latitudes. Ces nouveaux territoires de chasse doivent être localisés avant que le surplus de sang de léviathan ne sépaise, et avec lui, l'énergie des barrières qui assurent la survie de l'espèce humaine.

## LES CLOUS D'ARGENT

RANG III

COMTEUR DE FACTION

*Une compagnie de mercenaires Severosi ayant combattu pour l'Empire, durant la Guerre d'Unification. Ce sont des chasseurs de fantômes réputés.*

Détruire les esprits du District Perdu 8

Contrôler le District Perdu 8

**TERRITOIRE :** Une grande auberge (Le Mustang) et ses luxueuses écuries (QG).

**PNJs :** Seresh (*meneur, audacieux, impétueux, rebelle*). Tuhan (*éclaireur en chef, audacieux, malin, charmant*).

**ATOOTS NOTABLES :** Un contingent de magnifiques purs sangs de la cavalerie Severosi — imperturbables, véloces et entraînés à traquer et combattre les esprits. Lances ésotériques.

**PARTICULARITÉS :** Chacun des membres porte un anneau fabriqué à partir d'un clou d'argent, qui le protège de toute possession. Les Clous d'Argent sont entraînés et possèdent la capacité spéciale Combattant des Arcanes de l'Écorcheur.

**ALLIÉS :** L'Armée Impériale, les Marins, Le Consulat Severosi.

**ENNEMIS :** Le Cercle de Flammes, Les Broyeurs, Le Consulat Skovlan, Les Réfugiés Skovlan, Les Gardiens Spirites.

**SITUATION :** Grâce à leur expertise de cavaliers dans les terres mortes de Severosi, les Clous d'Argent sont parfaitement entraînés à l'exploration interdite du District Perdu, par-delà la barrière d'éclairs qui ceinture la ville. Une fois les fantômes les plus agressifs repoussés ou éliminés, les Clous d'Argent peuvent prendre possession des lieux et piller les trésors oubliés et les artefacts qui s'y trouvent. (Les Gardiens Spirites contrôlent actuellement l'accès au District Perdu et ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour en exclure quiconque, mais plus particulièrement les Clous d'Argent).

## LE CONSEIL MUNICIPAL

RANG V

COMTEUR DE FACTION

*L'élite de la noblesse qui constitue le gouvernement de la ville et gère le trésor public, les magistrats et les travaux publics.*

Strangford est expulsé du conseil 6

Strangford élimine les menaces 8

**TERRITOIRE :** Le conseil municipal se situe dans Charte-Halle, entouré des bureaux des agences gouvernementales attenantes et des coffre-forts inviolables du trésor municipal. Le conseil détient également tous les lieux publics de la ville, y compris les rues, les docks et les voies d'eau.

**PNJs :** Les héritiers des six familles nobles les plus puissantes de Doskvol sont actuellement : Bowmore, Clelland, Dunvil, Penderyn, Rowan et Strangford.

**ATOOTS NOTABLES :** Un impressionnant trésor de pièces d'argent et d'objets précieux. De nombreux officiels, avocats, clercs de notaire et élus. Le réseau public de calèches est géré par les Cochers.

**PARTICULARITÉS :** Les membres du Conseil sont tous des adeptes de haut rang de l'Église de l'Extase de la Chair. Certains d'entre eux sont également en secret des initiés de la Voie des Échos.

**ALLIÉS :** Les Manteaux Bleus, l'Église de l'Extase de la Chair, le Cercle de Flammes, Lord Scurlock, la Brigade, les Cochers, les Étincelleurs, la Fondation.

**ENNEMIS :** L'Armée Impériale, les Inspecteurs, le Ministère de la Préservation, les Réconciliés.

**SITUATION :** Trois des conseillers (Bowmore, Clelland et Rowan) se sont ligués contre Strangford et ils complotent pour le faire expulser du conseil. Dunvil et Penderyn sont encore neutres. Les conspirateurs parviendront-ils à produire un scandale suffisant pour expulser Strangford, en l'accusant d'un crime ou d'un assassinat ? Ou est-ce que la Maison Strangford se dressera contre eux pour les éliminer avant ?

## LES CORBEAUX

*Un ancien gang avec un tout nouveau chef. Les Corbeaux sont connus pour leurs tripots de jeux de hasard et leurs racket d'extorsion.*

### RANG II

### COMPTEUR DE FACTION

Reprendre le contrôle de Patte-de-Corbeau	6
Passage au rang supérieur	6

**TERRITOIRE :** Les Corbeaux considèrent tout le district de Patte-de-Corbeau comme étant leur territoire. Tous ses habitants payent pour leur protection. Leur QG se situe dans une Tour de Guet abandonnée. Ils possèdent des tripots clandestins dans Patte-de-Corbeau et des rackets sur les Docks.

**PNJs :** Lyssa (meneuse, *impétueuse, meurtrière, famille noble*). Bell (bras droit, *loyal*).

**ATOUTS NOTABLES :** Un gang vétéran de gros bras et de tueurs. Une flottille de petites embarcations. Un QG fortifié.

**PARTICULARITÉS :** Le corps de Roric a disparu au cours de son assassinat (il est tombé dans un canal). Son fantôme ivre de vengeance rôde désormais dans la ville.

**ALLIÉS :** Les Manteaux Bleus, les Disparus, les Citadins de Patte-de-Corbeau.

**ENNEMIS :** La Ruche, les Inspecteurs, les Dockers.

**SITUATION :** Lyssa a assassiné Roric, l'ancien parrain des Corbeaux. C'est une tueuse redoutable que peu de personnes osent contrarier, mais sa position en tant que meneuse des Corbeaux reste incertaine. Certains d'entre eux étaient très fidèles à Roric. Si cette rivalité interne perdure, ils risquent bien de perdre leur assise sur le district.

## LES DISPARUS

*Un groupe de gros bras et de vétérans qui ont juré de protéger les plus démunis et les condamnés.*

### RANG I

### COMPTEUR DE FACTION

Détruire les usines esclavagistes (à répéter)	4
---	---

**TERRITOIRE :** Un wagon ferroviaire reconvertis (QG). Les rues miséreuses de Crête-Charbon et de Gris-Bourbier.

**PNJs :** Cortland (meneur, *idéaliste, candide, cavalier*).

**ATOUTS NOTABLES :** Un gang très expérimenté d'anciens gros bras vicieux, de tueurs et de soldats Impériaux.

**PARTICULARITÉS :** Les Disparus ont tous commis des crimes atroces dans leurs anciennes vies, ils estiment donc avoir à se repentir pour ces "péchés." Chacun de leurs membres conserve un tas de pierre sous son lit — une pierre pour chaque péché qu'ils ont compensé par un acte de bonté.

**ALLIÉS :** Les Ouvriers des Usines, Les Citadins de Crête-Charbon et de Gris-Bourbier, Les Corbeaux.

**ENNEMIS :** Les Contremaîtres des Usines, les Manteaux Bleus, les Bouchers.

**SITUATION :** Les Disparus concentrent actuellement leurs efforts sur Crête-Charbon, le district dans lequel ils mènent une campagne de sabotage, de terreur et de tabassages violents contre les contremaîtres les plus cruels. Des syndicats embryonnaires s'organisent dans ce district, encouragés par les attaques des Disparus. Mais les patrouilles locales de Manteaux Bleus commencent à se plaindre à leurs supérieurs, en leur demandant des renforts du Guet de la Ville en provenance des autres districts. Pendant ce temps-là, les contremaîtres de Crête-Charbon font savoir qu'ils sauront se montrer généreux envers quiconque les aidera à éliminer définitivement les Disparus.

## LES ÉCHARPES ROUGES

Autrefois une simple école d'escrime Iruvienne, ils versent désormais dans les activités criminelles.

### RANG II

### COMTEUR DE FACTION

Détruire les Lampistes	8
Devenir le parrain de Patte-de-Corbeau	8

**TERRITOIRE :** Leur QG se situe dans une école d'escrime quie est aussi leur temple. Ils gèrent des établissements de luxe qui écoulement de la drogue, dans le district de Patte-de-Corbeau et sur les Docks.

**PNJs :** Mylera Klev (*meneuse, futée, impitoyable, éduquée, collectionneuse d'art*).

**ATOOTS NOTABLES :** Un petit contingent de maîtres épéistes. Des maîtres alchimistes ; de nombreuses potions et essences puissantes.

**PARTICULARITÉS :** Plusieurs membres des Écharpes Rouges sont les enfants des nobles et diplomates Iruviens en poste dans Doskvol. Ils pratiquent l'escrime dans cette école et participent parfois aux activités criminelles du gang. Leurs familles sont puissantes et capables d'investir d'importantes ressources afin de châtier quiconque osera porter la main sur leurs rejetons.

**ALLIÉS :** Le Consulat Iruvien, La Voie des Échos, les Dockers, les Cochers, les Inspecteurs.

**ENNEMIS :** Les Lampistes, les Manteaux Bleus et les Gondoliers.

**SITUATION :** Les Lampistes et les Écharpes Rouges sont engagés dans une guerre de territoire, les deux camps cherchent à venger leurs morts. Mylera recrute des renforts parmi tous les gredins du district, et elle ne tolère pas de refus. Si vous n'êtes pas son allié, vous êtes son ennemi. Les Écharpes Rouges ont de nombreux contacts, avec d'anciens élèves qui travaillent désormais auprès du Consulat Iruvien, dans la Voie des Échos, mais aussi parmi les Inspecteurs.

## L'ÉGLISE DE L'EXTASE

La "religion d'état" qui honore la vie corporelle et a en horreur le monde spirituel corrompu. En substance une société secrète.

### RANG IV

### COMTEUR DE FACTION

Découvrir les secrets de l'ascension	12
Éliminer les Réconciliés	12

**TERRITOIRE :** La cathédrale du Grand Sanctuaire de Pierre-Claire. De nombreux temples plus modestes dans toute la ville.

**PNJs :** Le Père Rowan (*meneur, dévot, volontaire, visionnaire*). Le Précepteur Dunvil (chercheur ésotérique, *iconoclaste, obsédé, énigmatique*).

**ATOOTS NOTABLES :** Un grand trésor accumulé, grâce à la dîme versée par les citoyens. Une riche bibliothèque d'ouvrages ésotériques et occultes, ainsi que ses salles de copie et ses artefacts. De nombreuses cohortes d'acolytes et de désincarnés qui font respecter les édits des pères de l'Église.

**PARTICULARITÉS :** Des croyants dévoués qui se portent volontaires pour devenir des désincarnés, ou plutôt comme ils les appellent des "purifiés." Cette pratique était déjà courante du temps du culte du Vaisseau Vide, qui a précédé la fondation de l'Église.

**ALLIÉS :** Le Conseil Municipal, les Chasseurs de Léviathan, les Gardiens Spirites.

**ENNEMIS :** La Voie des Échos, Les Réconciliés.

**SITUATION :** Les êtres les plus purs (selon les enseignements de l'Église), sont ceux entièrement dépourvus d'esprit : les démons. Les démons sont immortels, mais ne sombrent jamais dans la folie, ni ne céderont à des appétits lubriques, comme les fantômes errants et les vampires. Ils sont parfaits ; les adeptes les plus dévots de l'Église cherchent à leur ressembler, afin d'éclairer les secrets de l'ascension. De nombreuses expériences et rituels sombres sont menés sur des coquilles, des désincarnés et des vampires — ainsi que sur de rares démons — dans les tréfonds du donjon labyrinthique situé sous la cathédrale du Grand Sanctuaire de Pierre-Claire.

## LES ÉTINCELLEURS

RANG IV

COMTEUR DE FACTION

*Les ingénieurs qui maintiennent les barrières d'éclairs. Ce sont également des inventeurs de génie, qui mènent souvent de périlleuses recherches.*

Développer une source d'énergie alternative

12

**TERRITOIRE :** Un vaste atelier, une usine et un laboratoire de recherche situés dans le district de Crête-Charbon.

**PNJs : Una Farros** (instructrice à l'Université de Chartre-Halle, *curieuse, vaniteuse, célèbre*).

**ATOUTS NOTABLES :** Des générateurs électroplasmiques, l'éclairage public, la barrière d'éclairs, les installations et les systèmes lui étant associés, répartis dans toute la ville.

**ALLIÉS :** Le Conseil Municipal, les Chasseurs de Léviathan, le Ministère de la Préservation.

**ENNEMIS :** La Voie des Échos, les Réconciliés, la Fondation.

**SITUATION :** Durant des siècles, les Étincelleurs ont travaillé en secret au développement d'une source d'énergie alternative, à même de remplacer le sang de léviathan qui alimente les barrières d'éclairs de l'Imperium. Quelques chercheurs s'en sont approchés, hélas des "accidents" sont inévitablement survenus, entraînant leur mort et la destruction de leurs travaux (certainement l'œuvre de la noblesse dirigeante, en raison de son monopole sur la chasse au léviathan). Mais un visionnaire intrépide finit toujours par reprendre les recherches interrompues et par reconstituer les pièces du puzzle — même au risque d'y perdre la vie. Est-ce que l'un d'eux y parviendra cette fois-ci, ou sera-t-il l'énième victime des assassins de la haute société ?

## LES GARDIENS SPIRITES

RANG IV

COMTEUR DE FACTION

*Les chasseurs aux masques de bronze qui détruisent les esprits errants. Ils dirigent également le Crématorium de Cloche-Temps, où sont dissous les cadavres.*

Démasquer les infiltrés

8

**TERRITOIRE :** Le Crématorium de Cloche-Temps. Le domaine du Maître Gardien, situé dans le district de Blanche-Couronne.

**PNJs :** L'identité des Gardiens Spirites est un mystère — ils réunissent des membres anonymes, tous originaires de Doskvol, en utilisant des noms de code. Un Gardien connu sous le surnom de "Bakoros" (qui pourrait être plusieurs individus en réalité) dirige quelquefois des conférences, dans le Collège des Études Immortelles de l'académie de Doskvol.

**ATOUTS NOTABLES :** Les cloches spirites (anciennes, ésotériques) sonnent chaque fois que quelqu'un meurt dans la ville, ce qui provoque l'envol d'un corbeau de massacre qui part rejoindre le corps. De nombreuses cohortes d'Haruspice experts. Les équipements spectrologiques et à étincelles les plus avancés, y compris plusieurs coquilles chasseurs des esprits.

**PARTICULARITÉS :** L'identité des Gardiens est un secret majeur. Ils sont totalement anonymes, ce qui les force à couper tout lien avec leur famille, pour ne plus fréquenter que les autres Gardiens.

**ALLIÉS :** L'Église de l'Extase, Les Charognards des Terres Mortes.

**ENNEMIS :** Les Soeurs Dimmer, les Gondoliers, Lord Scurlock, les Clous d'Argent, les Invisibles, la Voie des Échos, les Réconciliés.

**SITUATION :** Les Gardiens Spirites sont conscients qu'un ennemi tente d'infiltrer leurs rangs (ils ne savent pas encore qu'il s'agit des Invisibles). Les Gardiens ont tendu un piège à cet ennemi, afin de découvrir son identité, puis l'éliminer.

## LES GONDOLIERS

*La guilde des bateliers des canaux. Vénérés par une ancienne tradition, on dit qu'ils sont les dépositaires de nombreux secrets occultes (bien des choses sont immergées, dans Dosk).*

### RANG III

### COMTEUR DE FACTION

Enquêter sur les désincarnés profanés

8

Détruire le puits spirite (à répéter)

4

**Territoire :** Les canaux de Doskvol. Même les Manteaux Bleus de la patrouille des canaux leur versent un tribut.

**PNJs :** *Eisele* (meneuse, séreine, érudite, intrépide). *Griggs* (chef Haruspice, étrange, impitoyable, hanité).

**ATOUTS NOTABLES :** Une flotte de gondoles et d'autres embarcations. Une carte des puits spirite répertoriés et des sites ésotériques de la ville. Une cohorte d'Adeptes dévoués.

**PARTICULARITÉS :** L'initiation pour rejoindre les Gondoliers donne aux Haruspices la capacité spéciale Contrainte.

**ALLIÉS :** Les Lampistes, les Citadins de tous les districts.

**ENNEMIS :** Les Écharpes Rouges, les Gardiens Spirites.

**SITUATION :** Les assassins se débarrassent des dépoilles de leurs victimes en les jetant dans les canaux de Doskvol depuis des siècles. Les fantômes vengeurs qui s'élèvent de ces corps constituent une menace sérieuse — une menace dont se chargent les Gondoliers depuis des lustres. Avant que l'Empereur ne crée les Gardiens Spirites, les Gondoliers protégeaient déjà les citoyens des esprits errants et des dangers surnaturels de toutes sortes. Les Gondoliers sont populaires chez la plupart des citoyens, qui préfèrent se tourner vers eux pour leurs "problèmes étranges" plutôt que de s'en remettre au jugement brutal et sans discernement des Gardiens Spirites. Un soudain afflux de désincarnés rituellement défigurés, puis balancés dans les canaux, a déclenché une enquête de la part des Gondoliers (les gardiens Spirites ignorent volontairement la situation).

## LES INVISIBLES

*Une insidieuse cabale criminelle anonyme. Ils sont supposés tirer les ficelles de toutes les factions des bas-fonds.*

### RANG IV

### COMTEUR DE FACTION

Infiltrer les Gardiens Spirites

8

Étendre leur influence à d'autres villes

8

**TERRITOIRE :** Une multitude d'antres du vice et de rackets d'extorsion un peu partout dans la ville — virtuellement personne ne réalise qu'il paye un tribut aux Invisibles. Plusieurs immeubles opulents utilisés comme planques.

**PNJs :** *La Tour* (meneur). *L'Étoile* (capitaine). *Grull* (gros bras de rang moyen avec de grandes ambitions, sous couverture en tant que cocher).

**ATOUTS NOTABLES :** Une légion de gros bras, de voleurs et de tueurs à disposition de leurs maîtres secrets.

**PARTICULARITÉS :** Le secret inviolable des Invisibles résulte de rituels ésotériques. Les membres de haut rang peuvent se reconnaître les un les autres en communiant grâce à leur troisième œil. Tous les non-membres qui apprennent l'identité d'un membre deviennent les cibles d'un rituel capable de leur faire oublier ce souvenir au bout de quelques minutes.

**ALLIÉS :** Les Manteaux Bleus, la Prison de Crochet-de-Fer, Les Dieux Oubliés, les Cryptographes.

**ENNEMIS :** Les Encriers, la Ruche, les Gardiens Spirites.

**SITUATION :** Les Invisibles convoitent le pouvoir et l'autorité des Gardiens Spirites, dont le propre système d'identité secrètes a jusqu'à maintenant résisté à leur infiltration. La Tour et l'Étoile complotent pour placer leurs propres espions et agents parmi les Gardiens, pour les contrôler de l'intérieur.

## LES LAMPISTES

*Lancienne guilde des allumeurs de réverbères à gaz, ayant évolué en organisation criminelle depuis que le réseau d'éclairage électroplasmique les a mis au chômage.*

### RANG II

### COMTEUR DE FACTION

Détruire les Écharpes Rouges	8
Devenir le parrain de Patte-de-Corbeau	8

**TERRITOIRE :** Leur QG se situe dans le bureau d'un entrepôt de charbon. Ils dirigent plusieurs bordels et antres de drogués décrépis, répartis un peu partout dans Patte-de-Corbeau.

**PNJs :** **Bazso Baz** (meneur, charmant, *ouvert, impitoyable, amateur de whiskey*). **Pickett** (lieutenant, *rusé, fourbe, méfiant*). **Henner** (gros bras, *loyal, imprudent*).

**ATOUTS NOTABLES :** Un impressionnant gang de briseurs de jambes et de vandales. De nombreux contrebandiers sous contrat qui s'occupent d'écouler leur stock de drogue.

**PARTICULARITÉS :** Bazso Baz est membre d'une société secrète (le culte des dieux oubliés, "Le Vaisseau Vide") ce qui le pousse parfois à faire passer les intérêts de ce groupe avant le bien-être de son gang.

**ALLIÉS :** Les Limiers des Brumes, les Gondoliers, la Prison de Crochet-de-Fer.

**ENNEMIS :** Les Écharpes Rouges, les Manteaux Bleus, les Cochers.

**SITUATION :** Les Lampistes et les Écharpes Rouges sont engagés dans une guerre de territoire, les deux camps cherchent à venger leurs morts. Bazso Baz recrute des renforts parmi tous les gredins du district, et il ne tolère pas de refus. Si vous n'êtes pas son allié, vous êtes son ennemi. Les Lampistes n'ont pas particulièrement de relations politiques, ils sont un peu les "héros du peuple," la classe ouvrière les considérant comme "d'adorables gredins" en lutte contre le pouvoir en place.

## LES LIMIERS DES BRUMES

### RANG I

### COMTEUR DE FACTION

*Une bande de contrebandiers brutaux, à la recherche d'un mécène.*

Éliminer les contrebandiers rivaux	8
Trouver un mécène régulier	6

**TERRITOIRE :** Le dock de canal souterrain (QG). Le réseau Nord et Est des canaux de la ville. Les routes maritimes nordiques de la Mer du Vide. Les caches à provisions du Vieux Port.

**PNJs :** **Margette Vale** (meneuse, *calme, froide, intrépide*). **Bear** (lieutenant, *féroce, caractériel, impétueux*). **Goldie** (navigateur, *prévoyant, patient, assuré*).

**ATOUTS NOTABLES :** Un bateau à vapeur de taille moyenne, Le Limier des Brumes. Un équipage de marins experts et coriaces — tous ont servi à bord de cargos au long cours sur la Mer du Vide (le nouveau réseau électro-rail leur a fait perdre leur gagne-pain), ils ont le visage buriné par des années de travail intensif. Toute une variété de journaux de bord et de documents de transport Impérial, certains falsifiés, d'autres authentiques.

**PARTICULARITÉS :** En tant que vétérans de nombreuses traversées de la Mer du Vide, Vale et son équipage peuvent faire preuve d'une attitude tribale et insulaire, ce qui les poussent souvent à ne montrer que du mépris à tous ceux qui n'ont pas prouvé leur valeur en haute mer. Mais une fois leur respect gagné, leur loyauté est aussi solide que le roc.

**ALLIÉS :** Les Dockers, Les Lampistes.

**ENNEMIS :** Les Manteaux Bleus (patrouille des canaux), Les Vautours (une bande de contrebandiers rivaux, de rang I).

**SITUATION :** Vale et son équipage connaissent par cœur toutes les routes nordiques de contrebande, leur permettant d'entrer et de sortir de Doskvol. Ils s'efforcent actuellement d'absorber ou d'éliminer les quelques rivaux restants sur leur territoire, pour établir ensuite des relations fiables et régulières avec les mécènes ayant besoin d'un flux constant de contrebande.

## LORD SCURLOCK

*Un vieux noble, prétendument immortel comme l'Empereur. Il pourrait être un vampire ou un sorcier. Il est obsédé par les secrets ésotériques.*

### RANG III

### COMTEUR DE FACTION

Payer sa dette envers Setarra 12

Obtenir des secrets ésotériques 6  
(à répéter)

**TERRITOIRE :** Un repaire secret situé en dehors de la ville. Un manoir décrépi situé dans le district des Six Tours et relié aux catacombes situées en dessous. Un panel d'entreprises et de sanctuaires de cultes répartis dans la ville, que Scurlock collectionne pour une raison connue de lui seul.

**PNJs :** Lord Scurlock (énigmatique, *froid, ésotérique, traditionnel*) est un individu, mais il est si puissant qu'il est considéré comme une faction indépendante. Son échelle personnelle est de rang III — mais dans les conflits il est considéré comme étant un gang de grande taille (20 personnes).

**ATOUTS NOTABLES :** Une impressionnante collection de curiosités occultes et ésotériques, de livres et d'imprimés. Un antique temple démoniaque.

**PARTICULARITÉS :** Scurlock est immunisé contre les esprits. Les fantômes ne peuvent ni le voir, ni l'entendre, ni lui nuire. Il se déplace sans le moindre bruit et il est parfois difficile à fixer du regard.

**ALLIÉS :** Le Conseil Municipal, Les Manteaux Bleus, les Inspecteurs, les Dieux Oubliés.

**ENNEMIS :** Les Gardiens Spirites, L'Empereur Immortel.

**SITUATION :** Lord Scurlock est lié à la démonie Setarra par un ancien pacte arcanique. Qui est le maître et qui est l'esclave ? Les rôles se sont inversés de nombreuses fois au cours des siècles. Mais désormais, Lord Scurlock doit honorer une dette. Setarra a trouvé un nid de démons marins dans la baie du port, piégés dans la roche, enchaînés par la magie du cataclysme. Elle cherche à les libérer et voir leur fureur submerger le monde des hommes. Scurlock se doit de l'aider sous peine de subir un sort terrible.

## LES MANTEAUX BLEUS

*Le Guet de la Ville de Doskvol. Connue comme le plus redoutable des gangs de la ville. Corrompus, violents et cruels.*

### RANG III

### COMTEUR DE FACTION

Obtenir un budget plus important, des armes de guerre et de l'équipement 8

**TERRITOIRE :** Les Manteaux Bleus se vantent d'avoir toute la ville pour territoire, mais dans les faits leur influence est sévèrement limitée dans le district de Blanche-Couronne, où la garnison de l'Armée Impériale fait régner la loi, sous les ordres directs du Lord Gouverneur.

**PNJs :** Le Commandant Clelland (commissaire en chef du Guet de la Ville, *corrompu, cruel, arrogant*). Le Capitaine Michter (chef instructeur, *ambitieux, féroce, assuré*). Le Capitaine Vale (quartier-maître, *loyal, perspicace, taiseux*).

**ATOUTS NOTABLES :** De nombreux gangs de gros bras vicieux en uniforme. Des carrosses blindés et des bateaux de patrouilles sur les canaux. Des sites de punition publics (piloris, carcans, cages à corbeaux).

**PARTICULARITÉS :** Les Manteaux Bleus sont divisés en compagnies de district, chacune entretenant des rivalités avec ses voisines, encouragées par leurs supérieurs — si ces chamailleries sont le plus souvent bon-enfant, elles dégénèrent parfois en violentes rixes.

**ALLIÉS :** Le Conseil Municipal, Les Bouchers, Les Corbeaux, la Prison de Crochet-de-Fer, Lord Scurlock, Les Invisibles.

**ENNEMIS :** L'Armée Impériale, de nombreuses organisations criminelles.

**SITUATION :** Les Manteaux Bleus sont devenus envieux du matériel et des véhicules alloués à l'Armée Impériale. Ils souhaitent que leurs agents soient équipés d'armures lourdes et d'armes de guerre, pour mieux terroriser ceux qu'ils exploitent.

## LE MINISTÈRE DE LA PRÉSÉRATION

RANG V

COMTEUR DE FACTION

*Le service qui gère tous les transports entre les villes, ainsi que la distribution de nourriture et d'autres ressources vitales.*

Prendre le contrôle des Chasseurs de Léviathan

12

**TERRITOIRE :** Les lignes électro-rail des trains de l'Imperium. Les fermes d'énergie radiante, les anguilleries et les autres producteurs de denrées alimentaires dispersés dans la ville.

**PNJs :** **Lord Dalmore** (officier exécutif de Doskvol, *autoritaire, intelligent*). **Lady Slane** (chef des opérations, *perspicace, subtile, efficace*). **Capitaine Lannock** (commandant mercenaire, *rusé, impitoyable*).

**Atouts Notables :** Une flotte de vaisseaux cargo et leur escorte militaire. Un trésor important obtenu grâce aux taxes et à la délivrance de permis de transports. Les Poseurs de Rails qui entretiennent le réseau électro-rail. Une compagnie de mercenaires privés qui ne répond qu'aux ordres directs du ministre.

**Alliés :** Les Bouchers, l'Armée Impériale, les Poseurs de Rails, les Étincelleurs.

**Ennemis :** les Chasseurs de Léviathan.

**SITUATION :** Les haut-fonctionnaires du Ministère estiment que la flotte des chasseurs de léviathan constitue un élément si crucial pour la survie de la cité, qu'on ne saurait le laisser entre les mains des maisons nobles, obsédées par leurs incessantes rivalités, leurs luttes vaines et leurs vendettas permanentes. Des agents au sein du ministère ont reçu la charge de mener toute une campagne d'actions d'espionnage, de sabotages et d'opérations politiques visant à prendre le contrôle des chasseurs, pour les placer sous le contrôle total du Ministère.

## LES RÉCONCILIÉS

RANG III

COMTEUR DE FACTION

*Une association d'esprits ayant réussi à conserver leur santé mentale à long terme.*

Infilttrer le Conseil Municipal

8

Infilttrer l'Eglise de l'Extase

8

**TERRITOIRE :** Aucun.

**PNJs :** Les Réconciliés se sont efforcés de posséder certains des citoyens les plus importants de Doskvol. Le nombre exact de leurs membres reste un mystère.

**ATOUTS NOTABLES :** Plusieurs puits spirites secrets sont cachés dans toute la ville, mais aussi dans les terres mortes, ce qui donne aux Réconciliés l'énergie arcanique suffisante pour leur permettre de survivre.

**PARTICULARITÉS :** Les esprits des Réconciliés ne perdent pas leur santé mentale, ni ne deviennent obsédés par la vengeance, comme les autres esprits. Ils peuvent posséder une victime indéfiniment, sans aucun effet néfaste.

**ALLIÉS :** Le Conseil Municipal, les Gondoliers.

**ENNEMIS :** L'Eglise de l'Extase, les Gardiens Spirites, les Étincelleurs.

**SITUATION :** Les Réconciliés sont aussi vénérables que sages ; ils se considèrent comme les dirigeants légitimes et justes dont Doskvol a besoin. Une minorité des membres du Conseil Municipal sont devenus des initiés de la Voie des Échos et ils seront bientôt vulnérables à la possession par les Réconciliés. Ces conseillers sont également des membres de haut-rang de l'Eglise de l'Extase de la Chair, ce qui donnera aux Réconciliés une opportunité d'infilttrer cette organisation par la même occasion.

## LA RUCHE

*Une guilde de marchands qui pratique secrètement la contrebande. Ils tirent leur nom de leur symbole, une abeille dorée.*

### RANG IV

### COMTEUR DE FACTION

Dominer le marché de la contrebande 8

Venger le meurtre de Roric 6

**TERRITOIRE :** De nombreuses échoppes, tavernes, cafés, entrepôts et d'autres établissements commerciaux répartis dans toute la ville. Aucun QG central.

**PNJs :** Djera Maha (meneuse, audacieux, stratégie, assuré). Karth Orris (commandant mercenaire, impitoyable, perspicace, jaloux).

**ATOOTS NOTABLES :** Un important trésor. Des mercenaires d'élite qui vivent sur leur avance de solde. Une flotte de navires de transport, de charrettes, de chariots et de trains privés.

**PARTICULARITÉS :** La Ruche est connue pour éviter tout commerce avec les groupes ésotériques ou occultes. L'Église de l'Extase est populaire chez les membres de la Ruche, qui rejette les superstitions et les pratiques folkloriques.

**ALLIÉS :** Le Ministère de la Préservation, le Consulat des Îles de la Dague.

**ENNEMIS :** Le Cercle de Flammes, les Invisibles, Les Corbeaux, Les Spectres.

**SITUATION :** Djera Maha a grandi en étant une enfant des rues sur les îles de la Dague. Elle maîtrise tous les vices et secrets de la contrebande, et a gravi les échelons de tous les gangs impliqués dans les routes commerciales à destination de Doskvol. Depuis qu'elle a renforcé son réseau d'acquisition et de distribution dans la ville (ainsi qu'au sein du Ministère de la Préservation) elle est bien placée pour s'emparer du monopole de la contrebande. Maha avait une relation étroite (certains diront romantique) avec Roric le meneur des Corbeaux, récemment assassiné par son lieutenant.

## LES SPECTRES

*Une mystérieuse bande de voleurs et d'espions masqués.*

### RANG II

### COMTEUR DE FACTION

Une mystérieuse bande de voleurs et d'espions masqués. 8

S'attirer un allié ésotérique 6

**TERRITOIRE :** Soie-Rivage et le Marché Nocturne sont leurs principaux territoires de chasse. Les Spectres sont spécialisés dans le vol d'objets de luxe et l'espionnage pour le compte de clients maître-chanteurs.

**PNJs :** Slate (meneur, sophistiqué, intrépide, secret). Loop (expert en estimation, obsédé, caractériel, secret).

**ATOOTS NOTABLES :** Une collection d'abris secrets sur les toits de toute la ville. Un repaire secret situé dans une tour de Soie-Rivage. Toutes sortes d'équipements de cambrioleur.

**PARTICULARITÉS :** Chacun des membres porte un masque et cache sa véritable identité en utilisant un surnom. Les spectres peuvent également communiquer grâce à un langage composé de signes secret.

**ALLIÉS :** Les Cochers.

**ENNEMIS :** Les Manteaux Bleus, les Inspecteurs, la Ruche.

**SITUATION :** Les Spectres ont récemment mené un braquage dans un luxueux bordel du Marché Nocturne, et mis la main par hasard sur le livre de bord d'un chasseur de léviathan. Celui-ci contient une carte indiquant les zones de chasses secrètes où la présence des léviathans a été avérée par les augures. C'est la route que suivra le navire Palace des Tempêtes durant la prochaine campagne de chasse. Une telle carte est sans utilité pour les Spectres, mais elle vaut une véritable fortune pour un autre chasseur de léviathan. Les Spectres tentent actuellement d'établir des contacts dans les bas-fonds, pour arranger discrètement une vente.

<b>LES SŒURS DIMMER</b>	<b>RANG II</b>	<b>COMTEUR DE FACTION</b>
<i>Des femmes recluses dans leur manoir, qui traînent une réputation de sorcières ésotériques.</i>	Dominer le trafic spirite	6
	Obtenir des secrets ésotériques (à répéter)	4

**TERRITOIRE :** Un luxueux manoir ancien et le terrain attenant (QG), ainsi que les ruines antiques du temple et du canal souterrain au-dessous. Des apothicaires et des sorcières à leur service.

**PNJs :** Les Soeurs n'ont pas de meneuse unique ; leurs noms véritables sont inconnus. **Roslyn** (servante, *patiente, loyale, ésotérique*) entretient les contacts en-dehors du manoir. **Irelen** (bricoleur d'éteintes, *loyal, énigmatique, obsédé*).

**ATOUTS NOTABLES :** Un générateur électroplasmique privé, des barrières d'éclairs et des contenants spirites. De nombreux esprits liés à leur service.

**PARTICULARITÉS :** Le nombre précis des soeurs reste un mystère. Certains prétendent qu'elles forment une ancienne famille d'esprits qui possèdent de multiples hôtes. D'autres qu'elles sont des vampires. Une seule chose est certaine, si vous mettez le pied dans leur manoir, vous n'en ressortirez jamais.

**ALLIÉS :** Les Dieux Oubliés, La Fondation.

**ENNEMIS :** Les Gardiens Spirites, Les Réconciliés.

**SITUATION :** Depuis plusieurs décennies, les Soeurs ont secrètement et lentement monopolisé le trafic d'esprits capturés et d'essences spirites dans Doskvol. Seuls quelques rares rivaux s'opposent encore à leur domination totale du marché. Possèdent-elles un agenda caché, qui les pousse à acquérir autant d'esprits et d'essences, ou s'agit-il uniquement d'une affaire de richesse et de pouvoir ?

<b>ULF IRONBORN</b>	<b>RANG I</b>	<b>COMTEUR DE FACTION</b>
<i>Un Skovlan brutal, récemment débarqué dans Doskvol, pour se tailler un territoire.</i>	Se tailler un territoire de gang	6
	Passer au rang supérieur	4

**TERRITOIRE :** Des chambres, un atelier et une étable, tous situés dans la taverne de la Vieille Forge (QG). Un tripot clandestin.

**PNJs :** **ULF Ironborn** (meneur, *impitoyable, sauvage, téméraire*). **Havid** (second, *impitoyable, volatile, malin*).

**ATOUTS NOTABLES :** Un petit gang de gros bras incroyablement sauvages.

**PARTICULARITÉS :** En tant que réfugié de la Guerre d'Unification, Ulf ne fait pas confiance aux Akorosi, les natifs de Doskvol, ou à quiconque se proclamant sincèrement loyal au gouvernement Impérial. Toutefois, les personnes ayant du sang Skovlan gagneront facilement sa confiance.

**ALLIÉS :** Les Broyeurs.

**ENNEMIS :** Les citadins de Crête-Charbon, Les Bouchers.

**SITUATION :** Ulf est fraîchement débarqué dans Doskvol, pour chercher fortune dans ses rues. Son gang a connu quelques succès récents en montant des braquages, ce qui pourrait l'orienter vers le racket de "protection." Tandis que toujours plus de réfugiés Skovlans viennent grossir les rangs de la population de la ville, les préjugés de certains habitants commencent à refaire surface, des écrits "INTERDIT AUX SKOVLS" apparaissent sur les tavernes et les échoppes. Nul doute que la rage aveugle d'Ulf se déchaînera s'il croise l'un d'eux, ce qui ne manquera pas de provoquer une guerre opposant son gang et tous les "vrais Doskeurs" assez braves pour l'affronter.



# LES POURVOYEURS DE VICES

## FOI

- ◆ **Révérende-Mère Narya**, Maison de la Pleureuse, les Six Tours.
- ◆ **Ilacille**, les ruines du Temple des Dieux Oubliés, Crête-Charbon.
- ◆ **Nelianne**, L'Église de l'Extase de la Chair, Pierre-Claire.
- ◆ **Lord Penderyn**, les Archives des Échos, Charte-Halle.

## JEUX D'ARGENT

- ◆ Le Tripot de **Spogg**, Patte-de-Corbeau.
- ◆ **Grist**, combats de boxe, les Docks.
- ◆ **Helene**, le casino du Cerf d'Argent, Soie-Rivage.
- ◆ **Maître Vreen**, courses de lévriers, Le Marché Nocturne.
- ◆ **Lady Dusk**, Le Club du Manoir Dusk, Blanche-Couronne.
- ◆ **Le Sergent Velk**, les arènes de combat, Gros-Bourbier.

## LUXE ET PLAISIRS

- ◆ **Singer**, les bains, Patte-de-Corbeau.
- ◆ **Harvale Brogan**, le Club Centuralia, Pierre-Claire.
- ◆ Le Fumoir de **Traven**, Crête-Charbon.
- ◆ **Dunridge & Fils** tissus raffinés et tailleur, Le Marché Nocturne.
- ◆ **Chef Roselle**, restaurant la Prune Dorée, les Six Tours.
- ◆ **Maestro Helleren**, le Théâtre de Flèche-jardin, Blanche-Couronne.

## DEVOIRS

- ◆ **Parents** (origines) ou **anciens collègues** (antécédents).
- ◆ **Hutton**, Réfugiés Skovlans / Révolutionnaires, Val-Roussi.
- ◆ **Le Cercle de Flammes**, une société secrète.

## PLAISIRS ET STUPEUR

- ◆ **Mardin Gull**, la taverne du Seau Troué, Patte-de-Corbeau.
- ◆ **Pux Bolin**, la taverne du Singe Harpiste, Le Marché Nocturne.
- ◆ **Helene**, le casino du Cerf d'Argent, Soie-Rivage.
- ◆ **Lady Freyla**, le bar du Tonneau de l'Empereur, Blanche-Couronne.
- ◆ **Avrick**, vendeur de poudre, Tertre-Fendu.
- ◆ **Rolan Volaris**, club social du Voile, Le Marché Nocturne.
- ◆ **Madame Tesslyn**, bordel de la Lanterne Rouge, Soie-Rivage.
- ◆ **Le Fumoir de Traven**, Crête-Charbon.
- ◆ **Eldrin Prichard**, la barge des plaisirs du Cygne d'Argent, les canaux de Pierre-Claire.
- ◆ **Jewel**, **Bird**, et **Shine**, la ruelle des Chatières, les Docks.

## ÉTRANGE

- ◆ **Le propriétaire encapuchonné** de la taverne de la grotte, près des docks. Là où d'étranges passages mènent à des salles plus étranges encore.
- ◆ **Le Père Yoren**, la Maison de la Pleureuse, les Six Tours.
- ◆ "Salia," un esprit des Réconciliés, qui passe d'un corps à l'autre à sa convenance.
- ◆ **La Soeur Thorn**, du gang des charognards des terres mortes, la Station Gaddoc.
- ◆ **Ojak**, un vendeur des toits Tycherosi, Soie-Rivage.
- ◆ **Aranna la Bénie**, cultiste d'un Dieu Oublié, sa barge est amarrée au Marché Nocturne.

**ACCESOIRES**  
Filets, Cordes,  
Caisses,  
Mâles, Câbles,  
Chaines, Tuyaux  
d'évacuation,  
Pompe à Eau,  
Barils d'Huile

Tas de Briques,  
Barres de Fer,  
Planches, Pierres  
de Taille, Pierres  
de Taille, Gravats,  
Seau de Ciment

Plaque d'Égouts,  
Déchets  
Pourriants,  
Flaques de  
Boue, Ferraille,  
Charogne et  
Corbeaux,  
Ordure  
Trempees

Charrettes,  
Voitures à  
Bras, Barques  
amarrées, Barge  
Cargo, Gondoles,  
Chariots

Grue et Pouliés,  
Balles de Cargo,  
Lingots de  
Métal, Forge  
Industrielle,  
Charbon /  
Carburant,  
Poubelles

Lampadaires,  
Câbles  
Électriques,  
Boîtier de  
Dérivation, Tour  
à Projecteurs,  
Horloge de  
Clocher, Panneau  
d'Affichage

Arbres Morts,  
Statue de  
Fontaine, Ruines  
Moussues,  
Immeuble  
Effondré, Taudis  
en Tôle

Barricade  
Portail,  
Checkpoint,  
Tas de Pierres,  
Écluse, Barrière  
d'Éclairs

Cuisine de Rue,  
Cuisine de  
Rue, Echoppe,  
Barriques,  
Fûts, Autel de  
Fortune, Kiosque  
à Journaux,  
Palissade

# LES RUES DE DOSKVOL

## AMBiance

- 1** Sombre ou Froide
- 2** Éclairée ou Animée
- 3** Calme ou Raffinée
- 4** Abandonnée ou Décrépie
- 5** Encombrée ou Bruyante
- 6** Accueillante ou Chaude

## IMPRESSIONS

	VUE	BRUITS	ODEURS
<b>1</b>	Flaques de Pluie,		
<b>2</b>	Flaques d'Huile Machines	Ouvriers	Marmites et Fourneaux
<b>3</b>	Ombres Dansantes, Lumières Tremblantes	Tissus qui Volette, Vents Hurlants	Bois Vermoulu, Pourriture, Détritus
<b>4</b>	Brume, Brouillard, Givre	Rires, Chants, Musique	Animaux, Peaux Tannées, Sang
<b>5</b>	Formes Fugaces, Echos Fantomatiques	Murmures, Échos, Voix Étranges	Produits Chimiques, Distillation, Fumées
<b>6</b>	Suie, Nuages de Cendres, Cambouis	Tonnerre, Pluie Battante	Eau de Pluie, Océan
	Électricité Crépitante, Câbles, Mécanismes	Cloches, Carillons, Corne de Brumes	Ozone, Décharges Électroplasmiques

## OCCUPATION

	1	2	3	4	5	6
<b>1-3</b>	Résidentielle	Ateliers	Labour	Échoppes	Commerce	Hospitalité
<b>4/5</b>	Loi, Gouvernement	Espace Public	Énergie	Manufacture	Transports	Loisirs
<b>6</b>	Vice	Divertissement	Stockage	Agriculture	Éducation	Artistique

## TYPE

	1	2	3	4	5	6
<b>1-3</b>	Voie Étroite	Petite Ruelle	Rue Sinuuse	Route Défoncée	Pont	Canal
<b>4/5</b>	Cour Fermée	Place Dégagée	Avenue Pavée	Tunnel	Large Boulevard	Rond-Point
<b>6</b>	Surélévé	Inondé	Suspendu	Souterrain	Flottant	Privé, Clôturé

## DÉTAILS

	1	2	3	4	5	6
<b>1</b>	Supports en Métal	Grille en Fer Forgé, Barrière	Cheminées Fumantes	Grille d'égout, point d'accès, Portes	Engrangements	Gréement, Câbles
<b>2</b>	Escaliers, Rampes, Terrasses	Échafaudage de Bois	Voie Aérienne	Toit Aménagé	Rails, Wagons	Passages Secrets
<b>3</b>	Bannières, Fanions	Décorations de Festival	Foule, Parade, Emeute	Artistes de Rue	Étais de Fortune, Abris	Intersections en Damiers
<b>4</b>	Graffitis de Gang	Postes de Patrouilles	Postes d'observation	Pilori, Punition en Public	Crieur Public, Visionnaire	Kiosque à Journaux, Affichage Public
<b>5</b>	Animaux Errants	Espace Vert	Boue, Vase	Construction, Démolition	Effluents Nauséabonds, Fumées, Vapeur	Orphelins, Mendiant
<b>6</b>	Ruines Antiques	Gargouille Grimaçante	Cloches Spirites, Sceaux	Vide Étrange	Quarantaine, Confinement	Offrandes

# LES BÂTIMENTS DE DOSKVOL

## EXTÉRIEUR

MATÉRIAUX	1 Brique Grise	2 Pierre et Pans de Bois	3 Pierre de Taille	4 Planches	5 Torchis et Pans de Bois	6 Plaques de Métal
DÉTAILS	Tuiles	Fer Forgé	Vitraux	Pierre Sculptée	Bois Sculpté	Espace Vert

### UTILISATION : COURANTE

	1	2	3	4	5	6
<b>1</b>	Baraquement	Auberge	Taverne	Casino	Antre de Drogues	Bordel
<b>2</b>	Marché	Atelier	Boulangerie	Boucherie	Forge	Tailleur
<b>3</b>	Atelier	Chèvrerie	Brasserie	Poste de Garde	Tribunal, Maison d'Arrêt	Dock
<b>4</b>	Ruine	Maisons Mitoyennes	Immeuble	Appartements	Petite Maison	Bains Publics
<b>5</b>	Sanctuaire	Tatoueur	Médecin	Arène de Combat	Place, Fontaine	Grotte
<b>6</b>	Entrepôt	Enclos à Bétail	Usine	Raffinerie	Anguillerie	Jardin Fongique

**OBJETS**  
 Tableau noir, Bureau, Papiers, Cartes, Schémas, Diagrammes, Livres, Parchemins, Bibliothèques, Lampe, Encrrier, Pendule du Bureau, Cabinet, Étagères, Table, Chaises, Carnets de notes Tas de Briques, Barres de Fer, Planches, Pierres de Taille, Pierres de Taille, Gravats, Seau de Ciment

Lit, Bureau, Coiffeuse, Lits superposés, tabourets, Coffres, Bassine, Pichet, Miroir, Sofa, Divan, Boîte à musique, Canapés, Table, Lampes, Draperies, Oreillers, Coussins

Comptoir, Évier, Placards, Cuisinière, Casseroles, Poêles, Utensiles de cuisine, Table, Chaises, Couteaux, Jeu de plateau, Cartes, Dés, Lardoir, Épices, Crochets à viande, Vin, Bière, Whiskey

Piédestal, Statue, Peinture, Cage à oiseaux, Plume, Journal intime, Cloche, Livre, Chandelle, tre, Tapis, Fauteuil, Rideaux, Vases, Fleurs, Instruments de musique, Partitions

Fauteuil de dentiste, Outils médicaux, Bec bunsen, Fioles, Vase à bec, Établi, Outils, Chiffons, Armes, Munitions Arbres Mortes, Statue de Fontaine, Ruines Moussues, Immeuble Effondré, Taudis en Tôle

Barricade, Portail, Checkpoint, Tas de Pierres, Écluse, Barrière d'Éclairs

Cuisine de Rue, Cuisine de Rue, Echoppe, Barriques, Fûts, Autel de Fortune, Kiosque à Journaux, Palissade

### UTILISATION : RARE

	1	2	3	4	5	6
<b>1</b>	Halle de Marché	Restaurant	Bar, Lounge	Académie	Salon	Café
<b>2</b>	Fleuriste	Buraliste	Librairie	Joaillier	Couturier	Galerie
<b>3</b>	Apothicaire	Écuries	Distillerie	Caviste	Maître Artisan	Péniche Habituée
<b>4</b>	Théâtre	Opéra	Immeuble d'Appartement	Manoir	Maison	Villa
<b>5</b>	Clinique	Temple	Citerne	Poste de Garde	Parc	Monument
<b>6</b>	Archives	Spiritiste	Banque	Alchimiste	Centrale Énergétique	Jardin d'Énergie Radiante

### DÉTAILS

	1	2	3	4	5	6
<b>1</b>	Gouttes d'Eau	Plancher Grinçant	Feux Crétinants	Lampes Fumantes	Éclairages Électriques Bourdonnants	Engrenages Cliquetants
<b>2</b>	Plantes, Fleurs	Tentures, Tableaux	Fenêtres Placardées	Lourds Rideaux, Épais Tapis	Poussière, Détritus	Usure, Dégâts
<b>3</b>	Élimé, En Lambeaux	Meubles Basiques	Beaux Atours	Luxuriant, Confortable	Rudimentaire, Simpliste	Spartiate, Austère
<b>4</b>	Escalier Tournant, Échelle	Portes Secrètes	Passerelles	Voie Aérienne	Balcon	Cellier
<b>5</b>	Venteux, Froid	Robuste, Calme	Accueillant, Chaud	Vouté, Spacieux	Bas, Exigu	Brulant, Délabré
<b>6</b>	Appareils Étranges	Artefacts Bizarres	Sceaux Spirites, Runes Anciennes	Tas de Curiosités	Décoration Antique	Sanctuaire, Autel

**HERITAGE**

1-3: Akorosi

4-6: Étranger

**ÉTRANGERS**

1/2: Skovlans

3: Iruvien

4: Îles de la Dague

5: Severosi

6: Tycherosi

*Souvenez-vous, les**Tycherosi ont tous un**trait démoniaque :**yeux de chat, griffes,**plumes en lieu de**cheveux, etc.***STYLE***Tricorné**Long Manteau**Capuche & Voile**Cape Courte**Bonnet de laine**Veste ajustée**Manteau à capuche**Cuissardes**Bottes de travail**Masque & Robes**Costume & Veston**Chemise à jabot**Bretelles**Tunique épaisse**Jupe & Blouse**Large ceinture**Robe ajustée**Cape lourde**Grand manteau épais**Bottes souples**Soies amples**Pantalon coupe droite**Manteau ciré**Longue écharpe**Vêtements de cuir**Combinaison en peau**danguille**Peaux & Fourrures**Uniforme**Haillons**Justaucorps ajusté**Tablier**Gants épais**Masque**Ceinture doulous**Béquilles**Canne**Chaise roulante*

# PERSONNES

*Pour générer un nombre entre 11 et 66 (pour le tableau page suivante), lancez deux dés à six faces.***1/2 : homme 3/4 : femme 5 : ambigu, dissimulé 6 : refaites un jet****ASPECT**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	Costaud	Aimable	gé	Buriné	Beau	Athlétique
<b>2</b>	Mince	Sombre	Clair	Robuste	Délicat	Balafré
<b>3</b>	Maigre	Usé	Dur	Potelé	Elancé	Marquant
<b>4</b>	Courtaud	Grand	Sexy	Sauvage	Élégant	Voûté
<b>5</b>	Mignon	Banal	Vieux	Jeune	Stylé	Étrange
<b>6</b>	Défiguré, Mutilé	Lunettes, Monocle	Prosthésie, Handicapé	Cheveux Longs, Barbe, Perruque	Tondu, Chauve	Tatoué

**OBJECTIFS**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1/2</b>	Richesse	Pouvoir	Autorité	Prestige, Gloire	Contrôle	Savoir
<b>3/4</b>	Plaisir	Vengeance	Liberté	Réussite	Bonheur	Infamie, Peur
<b>5/6</b>	Respect	Amour	Changement	Chaos, Destruction	Justice	Coopération

**MÉTHODES PRIVILÉGIÉES**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1/2</b>	Violence	Menaces	Négociation	Étude	Manipulation	Stratégie
<b>3/4</b>	Viol	Ésotérique	Commerce	Dur Labeur	Loi, Politique	Sabotage
<b>5/6</b>	Subterfuge	Alchimie	Chantage	Coopération	Espionnage	Chaos

**PROFESSIONS: COURANTES**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	Boulanger	Barbier	Forgeron	Brasseur	Boucher	Charpentier
<b>2</b>	Charron	Magasinier	Cordonnier	Tonnelier	<b>COOPER</b>	Cultivateur
<b>3</b>	Conducteur	Teinturier	Brodeur	Poissonnier	Gondolier	Garde
<b>4</b>	Maroquinier	Maçon	Marchand	Couvreur	Cordelier	Tapissier
<b>5</b>	Domestique	Charpentier de Marine	Criminel	Tailleur	Tanneur	Bricoleur
<b>6</b>	Vendeur	Tisserand	Boisselier	Chevrier	Messager	Marin

**PROFESSIONS: RARE**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	Avocat	Architecte	Artist	Auteur	Huissier	Apiculteur
<b>2</b>	Banquier	Chasseur de Primes	Horloger	Courtisan	Fourreur	Souffleur de Verre
<b>3</b>	Diplomate	Geôlier	Joaillier	Sangsue	Serrurier	Magistrat
<b>4</b>	Musicien	Médecin	Plombier	Imprimeur	Érudit	Scribe
<b>5</b>	Étincelleur	Percepteur	Fonctionnaire du Trésor	Haruspice	Compositeur	Intendant
<b>6</b>	Capitaine	Gardien Spirite	Journaliste	Explorateur	Poseur de Rails	Soldat

<b>TRAITS</b>	<b>INTÉRÊTS</b>	<b>PARTICULARITÉS</b>
<b>11 Charmant</b>	Amateur de whiskey, de vin et de bière	Supersticius. Croit aux signes, aux nombres magiques.
<b>12 Froid</b>	Bonne chair, restaurants	Dévoué à sa famille.
<b>13 Cavalier</b>	Vêtements luxueux, bijoux, fourrures	Marié à une famille importante / puissante.
<b>14 Impétueux</b>	Oeuvres d'art, opéra, théâtre	Maintenir sa position pour espionner une autre faction.
<b>15 Suspicieux</b>	Peinture, dessins, sculpture	Reclus. Préfère passer par des messagers.
<b>16 Obsédé</b>	Histoire, légendes	Lourdes dettes (banques / criminels / famille)
<b>21 Rusé</b>	Architecture, ameublement	Aveugle au défaut de ses amis, de ses alliés, de sa famille, etc.
<b>22 Calme</b>	Poésie, nouvelles, écriture	Autrefois Désincarné, puis restauré. Immunisé aux esprits.
<b>23 Caractériel</b>	Combats d'arène, duels	Souffre d'une maladie chronique qui lui demande des soins réguliers.
<b>24 Féroce</b>	Les Dieux Oubliés	Secrètement (ouvertement ?) contrôlé par un esprit qui le possède.
<b>25 Insouciant</b>	L'Église de l'Extase	Fait progresser l'agenda d'un démon (volontairement ou pas).
<b>26 Secret</b>	La Voie des Échos	Fier de son héritage, de ses traditions, de sa langue maternelle.
<b>31 Impitoyable</b>	La Pleureuse, les œuvres de charité	Préoccupé par les apparences, les rumeurs, ses pairs.
<b>32 Calculateur</b>	Les antiquités, les artefacts, les curiosités	Addiction à la drogue / l'alcool. Souvent gêné par son vice.
<b>33 Méfiant</b>	Les chevaux, l'équitation	Conserve sa position en raison d'un chantage.
<b>34 Gracieux</b>	Les gadgets, les nouvelles technologies	Se fie au conseil pour prendre des décisions.
<b>35 Perspicace</b>	Collectionneur d'armes	Mêlé à des crimes de guerre lors de la Guerre d'Unification.
<b>36 Malhonnête</b>	La musique, les instruments, la danse	Mène une double vie en utilisant son identité sous couverture.
<b>41 Patient</b>	La chasse, le tir sportif	Mouton noir / paria de sa famille ou de son organisation.
<b>42 Vicieux</b>	La cuisine, le jardinage	Incarcéré ou mis aux arrêts chez un noble.
<b>43 Sophistiqué</b>	Les jeux d'argent, les cartes, les dés	Grand voyageur, contacts en-dehors de Doskvol.
<b>44 Paranoïaque</b>	La philosophie naturelle	Révolutionnaire. Complot contre l'Imperium.
<b>45 Enthousiaste</b>	Les drogues, les essences, la tabac	A hérité de sa position. Il ne la mérite / ne l'assume pas forcément.
<b>46 Élitiste</b>	L'amour, la romance, la séduction	Célébrité locale. Rendu populaire par des écrits / ses chansons / ses pièces de théâtre.
<b>51 Sauvage</b>	Les fêtes, les événements sociaux	Réputation scandaleuse (justifiée ou pas).
<b>52 Coopératif</b>	L'exploration, l'aventure	Entouré de flatteurs, de courtisans, lèches-bottes.
<b>53 Arrogant</b>	Les animaux de compagnie (oiseaux, chiens, chats)	Réputation irréprochable. Hautement convoité.
<b>54 Assuré</b>	L'artisanat (travail du cuir, etc.)	Préjugés contre une culture / une croyance / une classe sociale.
<b>55 Vaniteux</b>	Les navires, la navigation	Visionnaire. Possède une vision radicale du futur.
<b>56 Aventureux</b>	La politique, le journalisme	Maudit, hanté, harcelé par des esprits ou un démon.
<b>61 Volatile</b>	Les livres ésotériques, les rituels	Intense, déraisonnable, phobique ou haineux.
<b>62 Candide</b>	La spectrologie, l'électroplasme	Une éducation encyclopédique sur tous les sujets académiques.
<b>63 Subtil</b>	Alchimie, médecine	Tient des journaux détaillés, prend des notes, des archives, des registres.
<b>64 Mélancolie</b>	Essences, alchimie	Possède une foi aveugle envers un idéal, un groupe, ou une tradition.
<b>65 Énigmatique</b>	Savoir démoniaque, légendes	Profondément traditionnel. Réactionnaire.
<b>66 Calme</b>	Légendes de l'ère pré-cataclysme	Une mystificateur. Certains aspects importants de sa personne sont faux.

## NOMS

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquo, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clava, Corille, Cross, Crowl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emedine, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudijs, Lauria, Lenia, Lizezte, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myrc, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Sesereth, Setha, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timoth, Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

## NOMS DE FAMILLE

Ankhayat, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Bowman, Breakiron, Brogan, Clelland, Clermont, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfield, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, Kessarin, Kindraith, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Pritchard, Rowan, Sevov, Skellallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

## SURNOMS

la Cloche, Bouleau, Briquette, Bestiole, Sonnette, Ressort, Criquet, la Croix, Corbeau, Écho, Silex, la Grenouille, le Givre, la Poigne, l'Artilleur, Marteau, Crochet, la Bricole, des Brumes, la Lune, le Clou, l'Aiguille, l'Ogre, l'Étang, l'Anneau, Rubis, Argent, Tanneur, Chanson, l'éperon, le Palan, le Chardon, l'Épine, Tic-Tac, la Douzaine, la Vamp, le Fouet, l'Osier.

**NOMS DE DEMONS**

Korvaeth  
Sevraxis  
Argaz  
Zalvroxos  
Kethtera  
Arkeveron  
Ixix  
Kyronax  
Voldranai  
Esketra  
Ardranax  
Kylastra  
Oryxus  
Ahazu  
Tyraxis  
Azarax  
Vaskari

# DIABLES

## TRAITS DIABOLIQUES

Pour générer un nombre entre 11 et 66 (pour le tableau page suivante), lancez deux dés à six faces.

	1	2	3	4	5	6
<b>1</b>	Jaloux	Désespéré	Violent	Hystérique	Craintif	Fuyant
<b>2</b>	Curieux	Trompeur	Malin	Inquisiteur	Savant	Charmant
<b>3</b>	Prophétique	Perspicace	Vrai	Révélateur	Guide	Instructif
<b>4</b>	Réactif	Territorial	Dominateur	Insistant	Audacieux	Exigeant
<b>5</b>	Colérique	Volatile	Agressif	Indomptable	Sauvage	Vengeur
<b>6</b>	Fou	Chaotique	Bizarre	Destructeur	Dément	Vil

**CARACTÉRISTIQUES DE DÉMON**

Yeux noirs de requin  
Écailles (onyx, iridescentes, cristallines, métalliques, etc.)  
Griffes acérées  
Protubérances osseuses  
Yeux multiples  
Queue fouet  
Ailes membraneuses  
Épines  
Ichor visqueux  
Yeux ou marques luisantes

Chevelure ou Pelage (flottant comme sous feu, brûlant d'un feu froid, etc.)

Plumes

Bras supplémentaires  
Tentacules

Carapace dure, plaques métalliques

Les lumières alentours augmentent ou diminuent

Les Plantes déprimées ou poussent rapidement

Les mécanismes s'enrayent

Les liquides gélent, se mettent à bouillir, se changent en sang ou en cendres

## EFFETS SECONDAIRES DIABOLIQUES

	1	2	3	4	5	6
<b>1-3</b>	Givre, Fraîcheur	Vent froid	Visions ténues du passé local	Visions ténues du passé local	Ombres étranges	Faibles échos
<b>4/5</b>	Brume, Brouillard	Courant d'air	Échos visuels intenses	Magnétisme intense	Ombres perturbantes	Sons assourdisants
<b>6</b>	Brouillard givrant	Vent de tempête	Obscurité totale	Éclairs	Ombres angoissantes	Voix hallucinatoire

	1	2	3	4	5	6
<b>ASPECT</b>	Humanoïde avec des traits Bestiaux ou Élémentaires			Animal	Monstreux	Amorphe
<b>AFFINITÉ</b>	Mer, Eau	Obscurité	Terre, Métal	Feu, Fumée	Ciel, Étoiles	Tempête, Vent

	1	2	3	4	5	6
<b>1/2</b>	Pagaille	Meurtre	Justice	Corruption	Meurtre	Contrôle
<b>3/4</b>	Savoir	Savoir	Souffrance	Guerre	Vengeance	Chaos
<b>5/6</b>	Liberté	Sauvagerie	Manipulation	Tromperie	Peur	Ambition

	1	2	3	4	5	6
<b>1</b>	Goudron Puant	Goudron Puant	Être Radiant	Éclats Cristallins	Tumeur Rampante	Pierre Animée
<b>2</b>	Nuage de Cendres Brûlantes	Ombre Vivante	Essaim d'Insectes	Nuage Toxique	Être Enflammé	Être Liquide
<b>3</b>	Être Écorché	Haillons Mouvants	Feu Glacial	Géométrie Impossible	Animal Monstreux	Sphères Étincelantes
<b>4</b>	Machine Tournoyante	Brume Psychique	Viscères Pulsantes	Viscères Pulsantes	Amas d'Épines	Lueurs Hypnotiques
<b>5</b>	Limace Gluante	Vibrations Mélodiques	Crochets Fulgurants	Squelette de Verre Sombre	Mercre Liquide	Ténèbres Absolues
<b>6</b>	Octopode Flottant	Octopode Flottant	Mucus	Être Tourbillonnant	Être Serpentiforme	Orbe Dévorante

## DIEUX OUBLIÉS

## PRATIQUES CULTUELLES

Mélangez les dieux et les pratiques  
comme bon vous semble

<b>11</b> L'Unique En La Multitude	Sacrifice : Jeté en pâture à des bêtes sacrées / Battu à mort (puis dévoré ?) par une foule de cultistes en transe.
<b>12</b> Le Feu d'Argent	Sacrifice : Combat à mort en arène contre le champion divin.
<b>13</b> La Corde Euphorique	Sacrifice : Saigné à blanc sur l'autel sacré.
<b>14</b> L'Étoile Déchue	Sacrifice : Surdose progressive d'une drogue d'épanouissement mental.
<b>15</b> Le Seigneur des Profondeurs	Sacrifice : Rituellement tué, puis proclamé champion spirite.
<b>16</b> Le Chant Silencieux	Sacrifice : Abattu par des moyens ésotériques (électrocuit, esprit brisé, malédiction mortelle).
<b>21</b> La Dame des Épines	Congrégation : Une orgie de maints plaisirs (sex, nourriture, danse, musique) et / ou de douleur.
<b>22</b> Notre Sang Versé En Sa Gloire	Congrégation : Des hymnes sacrés ou des prières sans répit pendant des jours entiers.
<b>23</b> Le Bélier	Congrégation : Occuper le site d'un nexus sacré durant une confluence astrologique.
<b>24</b> Le Vaisseau Vide	Congrégation : Un pèlerinage en un lieu sacré ou bien se trouver dans les terres mortes / en mer.
<b>25</b> L'Œil Clos	Congrégation : Une vision collective / une quête onirique obtenue via des essences, des drogues ou une méditation.
<b>26</b> La Main du Chagrin	Congrégation : Une reconstitution / pantomime d'un événement sacré.
<b>31</b> L'Affamé	Acquisition : Une collecte d'yeux / de coeurs / de sang prélevé sur des mystiques ou des démons.
<b>32</b> Les Mille Faciès	Acquisition : Les fragments d'un objet sacré brisé (un joyau, une épée, un crâne, une pierre).
<b>33</b> La Toile de Souffrance	Acquisition : Les écrits saints de la main du prophète / maître / saint.
<b>34</b> Les Piliers de la Nuit	Acquisition : Les parties des corps tranchées (têtes, mains, langues) d'hérétiques ou d'apostats.
<b>35</b> Le Roi Brûlé	Acquisition : Des propriétés foncières alignées avec la géométrie sacrée ou en résonnance avec des événements mystiques.
<b>36</b> Le Père de l'Abysse	Acquisition : Les fantômes de prophètes / mystiques / fondateurs / ennemis de l'ordre.
<b>41</b> La Légion Abandonnée	Destruction : Bûcher rituel d'objets sacrés (papiers runiques, effigies, chair, cheveux).
<b>42</b> Le Soleil Intact	Destruction : Éradication rituelle d'un esprit ou d'un démon.
<b>43</b> La Révélation	Destruction : La destruction des sceaux qui empêchent l'avènement du dieu en ce monde.
<b>44</b> Le Mot Radiant	Destruction : La destruction d'objets rituels / d'autels / de temples sacrés appartenant à un ordre ennemi.
<b>45</b> La Reine Voilée	Destruction : L'éradication d'armes / d'objets / de sites / de rituels susceptibles de nuire à la déesse.
<b>46</b> Le Réconciliateur	Destruction : L'éradication d'éléments sociaux / légaux / culturels qui menacent l'ordre.
<b>51</b> Le Nuage Maudit	Consécration : La purification par immersion dans un fluide sacré (le sang, le vin, le lait, l'huile, etc.).
<b>52</b> Le Cercle Brisé	Consécration : La purification du portail permettant le passage du dieu dans ce monde.
<b>53</b> Le Conquérant	Consécration : Le baptême / la bénédiction d'un acolyte ou d'un objet par immersion dans un puits spirite.
<b>54</b> La Tueuse des Ténèbres	Consécration : Purifier / bénir les adeptes du culte par des tatouages / scarifications / mutilations.
<b>55</b> Le Rêve Par-Delà La Mort	Consécration : La création d'idoles / d'oeuvres d'art / d'espaces rituels / d'artefacts bénis.
<b>56</b> La Marée Sanglante	Consécration : Des sceaux / runes / esprits contraints à repousser les ennemis de l'ordre.
<b>61</b> Le Gardien Du Portail	Désécration : La dégradation ou la profanation de l'un des ennemis jurés de l'ordre.
<b>62</b> Le Goulet Du Vide	Désécration : La corruption d'un lieu / objet / rituel / tradition pour s'en approprier le pouvoir.
<b>63</b> Le Porteur De La Flamme	Désécration : la profanation d'un lieu / objet / rituel afin d'humilier un autre ordre.
<b>64</b> Le Trône Du Jugement	Désécration : La manipulation des autorités / institutions pour s'en approprier le pouvoir.
<b>65</b> La Couronne Perdue	Désécration : La corruption d'acolytes pour les préparer à la transformation.
<b>66</b> Le Cerf Doré	Désécration : Le chaos absolu, sans autre objectif que de semer les graines de l'anarchie.

# LES COUPS DANS DOSKVOL

CLIENT / CIBLE	TÂCHE
<b>CIVILS</b>	<b>MAGOUILLES</b>
1 Enseignant ou Érudit	1 Filature ou Surveillance
2 Ouvrier ou Commerçant	2 Sabotage ou Vandalisme
3 Coursier ou Marin	3 Voler ou Placer un objet
4 Marchand ou Magasinier	4 Empoisonnement ou Accident Prémédité
5 Artiste ou Écrivain	5 Cambriolage ou Braquage
6 Docteur ou Alchimiste	6 Imiter ou Tromper une Cible
<b>CRIMINELS</b>	<b>VIOLENCE</b>
1 Vendeur ou Fournisseur de Drogue	1 Assassiner
2 Mercenaire ou Gros Bras	2 Kidnapper ou Rançonner
3 Fourgue ou Parieur	3 Terroriser ou Extorquer
4 Espion ou Indic	4 Détruire ou Défigurer
5 Contrebandier ou Voleur	5 Piller ou Défendre
6 Parrain du Crime	6 Dérober ou Contraindre
<b>POLITIQUE</b>	<b>BAS-FONDS</b>
1 Noble ou Élu	1 Escorte ou Sécurité
2 Banquier ou Capitaine	2 Contrebande ou Coursier
3 Révolutionnaire ou Réfugié	3 Chantage ou Humiliation
4 Clergé ou Cultiste	4 Arnaque ou Espionnage
5 Commissaire ou Inspecteur	5 Localiser ou Dissimuler
6 Magistrat ou Contremaitre	6 Négocier ou Menacer
<b>ÉTRANGE</b>	<b>SURNATUREL</b>
1 Fantôme de (refaites un jet)	1 Maudire ou Sanctifier
2 Collectionneur Ésotérique	2 Bannir ou Invoquer
3 Vampire ou Autre Mort-Vivant	3 Extraire l'Essence de
4 Démon (dégusisé)	4 Placer ou Retirer des Runes
5 Possédé ou Désincarné	5 Effectuer / Interrompre un Rituel
6 Haruspice ou Cultiste	6 Désincarner ou Revitaliser

Lancez une poignée de dés, puis utilisez les résultats comme bon vous semble, pour vous aider à guider vos choix dans les listes suivantes.

## REBONDISSEMENT OU COMPLICATION

- 1** Un élément est une couverture dissimulant les pratiques d'un culte spirite hérétique
- 2** Un occultiste a eu la vision de ce coup et a prévenu la bande et la cible impliquées
- 3** Des esprits errants possèdent certains/la plupart/la totalité des personnes impliquées
- 4** Des esprits errants hantent les lieux
- 5** Le coup fait progresser l'agenda secret d'un démon
- 6** Le coup fait progresser l'agenda secret d'un vampire
  
- 1** Un élément sert de façade légale à une entreprise criminelle
- 2** Un dangereux gang utilise les lieux
- 3** Le coup est un piège tendu par vos ennemis
- 4** Le coup est un test pour un coup prochain
- 5** Le coup fait progresser l'agenda secret d'un marchand
- 6** Le coup fait progresser l'agenda secret d'un parrain du crime
  
- 1** Le coup vous demande de voyager par train électro-rail
- 2** Vous devez vous rendre dans les terres mortes pour ce coup
- 3** Le coup vous demande de voyager en mer
- 4** Le lieu du coup se déplace (le site change, il est à bord d'un véhicule, etc.)
- 5** Le coup fait progresser l'agenda secret d'un révolutionnaire
- 6** Le coup fait progresser l'agenda secret d'un élu municipal

<b>1</b> PJ	Allié
<b>2</b> PJ	Rival
<b>3</b> PJ	Fournisseur de Vice
<b>4</b> BANDE	Contact
<b>5</b> VILLE	Notable de Doskvol
<b>6</b> ÉTRANGE	Fantôme, Démon, Dieu

## ...ET LES Factions

<b>11</b> Les Invisibles	<b>41</b> Les Clous d'Argent
<b>12</b> Lord Scurlock	<b>42</b> La Ruche
<b>13</b> Le Cercle de Flammes	<b>43</b> Les Corbeaux
<b>14</b> Les Lampistes	<b>44</b> Les Écharpes Rouges
<b>15</b> Les Soeurs Dimmer	<b>45</b> Les Broyeurs
<b>16</b> Les Bouchers	<b>46</b> Les Spectres
<b>21</b> Les Capes Grises	<b>51</b> Ulf Ironborn
<b>22</b> Les Limiers des Brumes	<b>52</b> Les Disparus
<b>23</b> Le Conseil Municipal ou la Fondation	<b>53</b> La Prison de Crochet-de-Fer
<b>24</b> Les Gardiens Spirites	<b>54</b> Les Manteaux Bleus ou les Inspecteurs
<b>25</b> L'Armée Impériale	<b>55</b> Les Ouvriers ou les Domestiques
<b>26</b> Les Étincelleurs	<b>56</b> Les Cryptographes ou les Encryters
<b>31</b> Un Consulat	<b>61</b> Le Ministère de la Préservation
<b>32</b> Les Chasseurs de Léviathan	<b>62</b> Les Marins ou les Dockers
<b>33</b> Les Gondoliers ou les Cochers	<b>63</b> Les Poseurs de Rails ou la Brigade
<b>34</b> L'Église de l'Extase	<b>64</b> La Pleureuse
<b>35</b> Les Dieux Oubliés	<b>65</b> La Voie des Échos ou les Réconciliés
<b>36</b> Les Réfugiés Skovlans	<b>66</b> Les Charognards des Terres Mortes

# L'ARCHIPEL BRISÉ

## AKOROS

Un territoire de sombres forêts pétrifiées et de collines rocheuses. Les riches villes de la côte tirent leur fortune des campagnes de chasse aux léviathans et des colonies minières de l'arrière-pays. Les Akorosi sont parfois appelés les "Impériaux," puisque c'est là que l'Imperium a débuté. Physiquement, ils ont le plus souvent la peau claire avec les cheveux sombres.

## SEVEROS

Un pays de plaines venteuses, recouvertes de buissons noirâtres et de ronces. En dehors des cités Impériales de la côte, certains Severosi vivent encore dans des tribus libres, qui parcourent les terres mortes sur leurs chevaux chasseurs de fantômes. Physiquement, ils sont le plus souvent basanés avec les cheveux sombres.

## IRUVIA

Une terre de déserts noirs, de montagnes d'obsidienne et de volcans actifs. Certains affirment que les postes de pouvoir d'Iruvia sont ouvertement occupés par des démons. Ses habitants ont le plus souvent la peau ambrée et les cheveux sombres.

## LES ÎLES DE LA DAGUE

Un archipel tropical recouvert de jungles infranchissables ; la végétation est désormais sombre et déformée par l'étrange magie du cataclysme. Certains prétendent que les indigènes y vivent en se passant de la protection des barrières d'éclairs. Comment y parviennent-ils ? Physiquement, les insulaires ont le plus souvent la peau cuivrée et les cheveux sombres.

## SKOVLAN

Un continent hérisse de froides montagnes et de toundras glaciales. Les Skovlans sont le dernier rempart face à la domination Impériale. Les nordiques ont généralement le teint pâle avec les cheveux blonds ou roux.

## TYCHEROS

Un pays lointain, isolé du reste de l'Empire. On prétend que les Tycherosi (parfois dénigrés sous le surnom "détrangers") sont issus de lignées démoniaques.

## UNE NOTE SUR LE MONDE

L'Archipel Brisé regroupe des continents aux climats radicalement différents, en raison des forces magiques issues du cataclysme. "L'eau" de la Mer du Vide ressemble à une encre noire épaisse, mais il est possible de voir des constellations d'étoiles étincelantes, loin sous la surface. Le soleil n'est plus qu'une braise mourante, qui n'est visible qu'à l'aube et au crépuscule ; ce qui plonge le monde dans une nuit perpétuelle.

Autrefois un paradis fantastique de magie et de merveilles dignes d'un conte de fées, il fut détruit pour que sur ses ruines s'élève une civilisation industrielle.

Ne vous attendez donc pas à y trouver un réalisme scientifique.

# TYCHEROS



# SOUSCRIPTEURS

Merci aux soutiens Ulule qui ont rendu ce jeu possible.

Agojdr	Camlann	Fetide_grigou	Heisenbobby
Alain Cimarosti	Carl Maquere	Floob	Hermand Frédéric
Alain Vendevogel	Carpevolante	Florent-Crayssac	Homological
Alain, Bedotto	Carre Samuel	Florian Marinier	Hugues Lheureux
Alban.schuiten	Cern	François-Xavier G.	Ismaïl Ahmed
Alma	Charly Renard	Freddy Vincent	Jean-Philippe
Amelie Chautard	Christophe Charruyer	Frédéri "Volk Kommissar	Jean-Pierre Duvigneau
André Alias Dd	Christophe Coiffier	Friedrich" Pochard	Jeff Gle
Anjoluz	Christophe Dahuron	Frédéric Ghesquière	Jerem
Antoine Renoux	Christophe Jankowski	Frédéric Ludger	Jeremy Andre
Archibald Dockson	Claude Féry	Fredlefarfelin	Jeremy Aveline
Arnaud Lecointre	Coronys	Frédéric Toutain	Jérémie Guilbon
Arnaud Liziard	Cosme Milesi-Brault	Frommel	Jérôme Bourdeau
Arnaud Martin	Cottonboy	Gaston Cavalier	Jerome Thomas
Arnaud Seban	Couleurpleutre	Gauthier Desprets	Jérôme Verdier
Athyra	Cyrliko	Globulovitch	Johneve
Aurélien Rouéné	Dann Nicolas	Gnome	Julien "Calandil" Bernat
Axel Gotteland	Dark-Moonlight	Gnosh	Julien Brehier
Aymeric Basset	David Barthelemy	Gregoire Laakmann	Julien Gravoulet
Baktov Sugar	David Péduzzi	Gregory Marrale	Julien Laly
Baldersen	David Roussel	Groggy	Julien Ripoche
Baptiste Barres	Deff	Gubid	Julienvauconsan
Belgarath13	Dongiovanni	Guillaume Christien	Jumboturbo
Bheng	Edouard Turgis	Guillaume Durand	Justine Bacq
Bobbydjoe	Esculape31200	Guillaume Escrivant	Kaeln
Boris Bozicek	Eskhiss	Guillaume Lefranc	Khanaeleff
Boris Derobert	Etienne Antide	Guillaumejay	Krilliane
Boulette59	Exo	Guillaumevincent92	Kriss Korbart
Brice Doelhoffs	Fabien Dovero	Gritchong	La Crepe
Bruno Giron	Fabrice Caton	Gwenael Foret	Labandatrisme
Caemgen	Fabrice Merle Remond	Hamtagros	Labelle Rouge
Camille Haller	Ferreboeuf Laurent	Hanumar	Laiaga

Larrxx	Nicolas Jacquemard	Remy Gottschalk	Tenebrok
Laurent Massez	Nicolas Moisan	Renaud Velter	Thecarny
Léobet Arnaud	Nicolas Pruvot	Renz	Thepoulpe
Listram	Nicolas Ronvel	Rhyn	Thibor
Loïc Guennou	Nicolas Swiatek	Romain Leclercq	Thomas Blondeau
Lorenzonofa	Nicolas Tazuin	Roynime	Thomas Faccin
Lumla	Nicolas Taylor	Samir Dardouri	Thomas Jammernegg
Manfred Fenster	Nurglezg	Samuel Derache	Thomas Wales Marcos
Manquedebol	Olivier Paillet	Samuel Gervais	Thomasgm
Marquejaune	Olivier Robineau	Samuel Paul	Thomasreverdy
Mathieu Civita	Olpika	Scotto Di Rinaldi	Thomaswaro
Mathieu Lapenna	Omphalos	Sébastien Brunet	Thuwe
Mathieu Lorange	P4nd0r3	Sébastien Mey-Cloutier	Tirban
Mathieu Poirier	Panserbob	Sébastien Minguy	Toholl03
Matthias Lievre	Patrice Hédé	Sho0og	Trinchero_nicolas
Matthieu Perin	Phileas Rogue	Simon Cavalié	U~Man
Maxb	Philippe Marichal	Simon Pichelin	Vincent Baillard
Maxime Menant	Philippe Micheli	Sir Charles eric	Vincent Coltier
Mephengaard	Pierre Coppet	Siwayll	Vincent Furstenberger
Meryadnoc	Pierre Michaud	Soloon	Vincent Zimmermann
Mestre Frédéric	Pierre-Yves Hainaux	Solto	Vmoovn
Meunierolive	Pouderoux Stephane	Splanche	Vomigner
Mjdirty	Psellos	Stephane Jacquiermain	Xavier De Canteloube
Nac Mad Feegle	Pvauvrey	Stephans	Yannick Frenois
Naraem	Quentin "Pandaguevara"	Suna Environnement	Ybruyere
Nasnotnur	Mayor	Sylvain-Collas	Yragaël Malbos
Nathaniel H.	Radoslaw Doller	Sylvestre Picard	Ythog
Nefal	Ragabash	Synthesiz	Yukiokami3
Nicolas Boyat	Raphael Eynard	Takchir	Zebip
Nicolas Dobin	Raphael Itzykson	Tanuki	Zeguan
Nicolas Gouzy	Ratraplenoob	Tdsp	
	Raziel86		

# INDEX

## A

Abstraction, 169  
L'abstraction opposée aux détails, 169  
action, dangers in, 166-67  
action roll trigger, 163-64  
les actions en détails, 169-81  
les bonnes pratiques des joueurs, 182-85  
conséquences et échecs, 168  
classiques du genre, 4  
personnages non-joueurs, 167  
faire une pause, 41  
précédents, 168  
le jeu en coup et le jeu en bande, 186  
sessions, 3 Académie de Doskvol, 251, 278  
Acquisition de ressource, 153-54, 159  
Action(s), 51, 58-59  
choisir, 166  
de maître du jeu, 188  
en jeu, 169-81  
Action de groupe, 97  
exemples de, 139  
mener une, 134  
Activités Criminelles, 125  
Activité Secondaire, 121  
Adeptes, 96  
Aider, 134  
Aide, 20, 22  
Aiguille-de-Sang, 226  
Akoros, 53  
Akrosi, 239  
Akrosien, 239  
Alcahest, 226  
Alchimie, 209  
Amélioration d'Enveloppe, 217  
Amis, 55, 57  
Ancien Autel, 109

Ancient Gate, 109, 121  
Ancien Obélisque, 109, 223  
Ancienne Tour, 109  
Animal de compagnie entraîné à la chasse, 67  
Anguilleries et Fermes, 255  
Antécédents, 54, 57  
Antécédents Académiques, 54  
Antre du vice, 117  
Atelier, 95  
Archipel Brisé, l', 209, 308  
Archives de la Ville, Les, 101  
Arènes de combat, 105  
Argent, 42, 146  
retirer du magot, 43  
utilisation, 42  
Arkenvorn, 245  
Arlequin(s), 2, 52  
équipements du, 79  
livret de personnage, 77-79  
Arme exotique, 88  
Armée Impériale, 284  
Armure, 32, 33, 88  
spéciale, 54  
Armure Spéciale, 54  
Arrestation, 151  
Artifact(s), 111, 119, 123, 125, 142-43, 205, 288  
Araignée(s), 2, 52  
équipements des, 83  
Aspect, 55, 56  
Assise, 44  
réduire, 45  
Assistant Démoniaque, 235  
Assassins, 100-104  
Attention Démoniaque, 151  
Atout, 153  
S'attirer des ennuis, 156, 159  
Avantages, 96

## B

Bande, 91-99  
progression de la, 49

changer de, 49  
création de, 92-94, 99, 202  
le jeu en, 186  
les types de, 2, 92  
améliorations, 49, 94, 95, 99, 230

Bandoulière, 71  
Baraquements, 105  
Bas-fonds, les, 250  
antécédents, 54  
factions des, 282

Besoin, 214  
Blanche-couronne, 255, 278-9  
Bloc Sous Contrôle, 149  
Bombe au Sel Noir, 227  
Bombe Flash, 227  
Bouchers, Les, 283, 285  
Bourbier, Le, 270  
Bombes, 226  
Bravos, 104-107  
Les Bras de la Pleureuse, 276

Brickston, 264  
Bricolage, 224-25  
jet de, 225  
Bricoler, 59  
détails, exemples de, 180  
Brigade, La, 283

Broyeurs, Les, 283, 290

**C**  
Calendrier Impérial, 245  
Camp de Travail Dunvil, 270  
Canne-épée, 79  
Capacités Avancées, permissions, 234-35  
Capacités spéciales, 48, 49, 52, 54, 57, 230  
de la bande, 94, 99  
Capes Grises, Les, 283, 290  
Caractéristique(s), 32  
Carillon, 245  
Cercle de Flammes, Le, 283, 286  
Charge, 57, 127

- Chambre-forte, 95  
 Champs Étincelants, Les, 274  
 Charme Repousse-Démon, 87  
 Charme Repousse-Esprit, 88  
 Charognards des Terres Mortes, Les, 283, 288  
 Chartre-Halle, 255, 262-63  
 Citadins, 283  
 Citoyens terrorisés, 105  
 Cloître, 109  
 Clous d'Argent, Les, 284, 295  
 Cochers, 283  
 Coeur-Calme, 227  
 Colporteur(s), 112-15  
 Combattre, 51, 58  
     détails, exemples de, 176  
 Commerce, antécédents de, 54  
     factions de, 282  
 Commerce de Luxe, 113  
 Commerce sous protection, 113  
 Communier, 37, 51, 58, 139-40,  
     209, 211  
     détails, exemples de, 170  
 Compteur de Guérison, 155  
 Confrontation sur les docks  
     exemple, 39-40  
 Conseil Municipal, Le, 248,  
     283, 287  
 Consulat Severosi, 282  
 Coopération, 110, 134-35  
 Coup(s), 9, 125  
     client/cible, 306  
     lié à une personne, 307  
     temps-mort et, 133  
     jet d'engagement, 128-30  
     exemples de, 137-44, 205  
     factions et, 307  
     flashbacks et, 132-33  
     jeu et, 186  
     abandonner un, 133  
     plans liés et, 131  
     charges et, 127  
     résultats et, 129  
     plans et, 127  
     coopération et, 134-35
- rebondissement ou  
     complication et, 307  
     travail et, 306  
 Coup Furtif, 102  
 Courses de l'évriers de Vreen,  
     272  
 Couteaux de lancer, 88  
 Création de  
     Personnage, 52-55, 202  
     jeu et, 184  
     résumé de, 57  
 Crête-brouillard, 274  
 Cohorte(s), 95, 96-97, 153  
     dégâts, guérison et, 97  
     modifier, 97  
     utiliser, 97  
 Commander, 37, 58  
     détails, exemples de, 171  
 Compteur(s) de Progression  
     alerte, 139, 140  
     danger, 16  
     factions, 17  
     le maître du jeu et, 17  
     guérison, 155  
     liés, 16  
     projets à long termes, 199  
     mission, 16  
     progression, 15-17, 223  
     course, 16  
     bras-de-fer, 16  
 Complication(s), 30  
     compteurs de progression  
     et, 16, 17  
     exemples de, 170-81  
     grave, 30  
     rebondissement ou, 307  
 Complication grave, 30  
 Comptes à rebours de série, 206  
 Conflit, 41  
 Conséquence(s), 27, 30-31, 168,  
     169, 183  
     catastrophique et  
     permanente, 31  
     jet de résistance et, 32-33  
     gravité de, 167
- Contact  
     favori, 99  
     bande, 94  
 Contrebande, 149  
 Contrebandiers, 120-23  
 Contrôlé, 10, 19, 23  
     Voir également Position  
 Conversation, 6  
 Coopération, 151  
 Coquille, 33, 210, 211  
     livret de personnage, 216-17  
     étapes de la création d'une,  
     227  
 Corbeau de Massacre, 210  
 Côtoyer, 37, 51, 58  
     détails, exemples de, 172  
 Crâne-en-Feu, 226  
 Créations  
     questions de, 224  
     exemples, 226  
 Création Experte, 96  
 Crématorium de Cloche-Temps  
     (lé), 262  
 Crête-Charbon, 250, 255,  
     264-65  
 Critique,  
     exemple de, 141  
     succès, 7  
 Corbeaux, Les, 250, 283, 287  
 Crochet Nord. Voir Compagnie  
     Crochet Nord de Doskvol,  
     La, 268  
 Cryptographes, Les, 283  
 Culte, Cultistes, 108-111  
**D**  
 Dague Lunaire, 234  
 Danger(s), 182  
     compteurs de, 16  
     utilité du, 166  
 Débuts Difficiles, 231  
 Démon(s), 212  
     désirs des, 304  
     types de, 304  
 Dent du Diable, La, 272  
 Défauts, 96

- Se défiler, 183  
 Dépôt de vente, 113  
 Désincarné, 210  
 Détail(s), 127, 169  
 Devoir, 55, 299  
 Diable(s), 210, 304-5  
 Dieux Oubliés, Les, 234, 235, 283, 305  
 Dégâts, 30, 31, 155  
     exemples de, 31  
 Démolir, 59  
     détails, exemples de, 181  
 Se dépasser, 13, 20 22, 24, 25, 31  
 Déplacement Étrange, 212  
 Dés Bonus, 20-22  
 Disparus, Les, 284, 292  
 District Perdu, Le, 255  
 Docks, Les, 255, 268-9  
 Dockers, 283  
 Documents, 88  
 Domaine(s)  
     élargir le cadre, 230  
     perte d'un, 47  
     carte, 125  
     en prison, 149  
     itinéraire, 46  
     séparer d'un, 46-47  
 Domaines Carcéraux, 149  
 Domaine du Maître Gardien, Le, 278  
 Domestiques, 282  
 Dosk. Voir Doskovl  
 Doskovl, 1, 2, 237  
     enseignement dans, 251  
     calendrier de, 245  
     événements mentionnés dans la presse de, 281  
     cultes, les sectes de, 282  
     cultures de, 239  
     districts de, 255  
     nourriture dans, 246-47  
     rumeurs sur, 280  
 Doskvorn, 245  
 Draperie, La, 260  
 Drogues, 226
- Dundridge & Fils, 272  
**E**  
 Écharpe de Combat, 234  
 Écharpes Rouges, Les, 250, 284, 294  
 Échec(s), 168, 198  
 Échelle, 24, 25  
 Échos, 252  
 Écorcheur(s), 2, 52  
     équipement de l', 63  
 École d'Escrime des Écharpes Rouges, 266  
 Effet(s), 24, 26, 167, 169  
     évaluation, 27  
     facteurs dominants de l', 25  
     important, 20, 24  
     niveau et, 15, 20, 22  
     limité, 20, 24  
     modificateurs, 24-25  
     réduit, 30  
     définir l', 29  
     normal, 20, 24  
     échanger la position pour l', 26  
     zéro, 25, 198  
 Effets secondaires fantomatiques, 304  
 Effrayant, arme/outil, 63  
 Église de l'Extase de la Chair, L', 283, 286  
 Électroplasme, 210  
 Elite, 96 adeptes, 108  
     magouilleurs, 112, 116  
     nomades, 120  
     fureteurs, 116  
     gros bras, 108, 112  
 Émissaire, 101  
 Encriers, Les, 284  
 Ennuis, 182-83  
     le maître du jeu et les, 191  
 Entrepôts, 105, 121  
 Énergie Électroplasmique, 216  
 Énergie Radiante, 247  
 Entrainement, 95  
     salles d', 101
- Épuisement, 214, 216  
 Équipement(s), 88-89  
     acquérir de l', 153, 154  
     équipements de personnage 63, 67, 71, 75, 79, 83, 87  
     désavantages de l', 225  
     modifications de l', 225  
     rare, 225  
     peu fiable, 225  
     volatile, 225  
     Voir également Objets de Qualité  
 Équipement de Cambrioleur, 88  
 Esprit(s) Errant(s), 152, 252  
 Essence de Rage, 63, 226  
 Essence mentale, 227  
 Essence onirique, 227  
 Essence vitale, 227  
 Étincelle, 226  
 Étincelles, à, 209  
 Étincelleur(s), 284, 295  
 Étrange, 55, 299  
 Étudier, 37, 58  
     détails, exemples de, 177  
 Exemples de Jeu, 39-40  
 Évasion, 138  
**F**  
 Faction(s), 44-47, 282-97  
     compteurs de, 17  
     temps mort et, 158  
     évolution des relations avec les, 45  
     niveaux de relations et, 46  
 Fantôme(s), 210  
     clé, 87  
     carte, 223 huile, 227  
     livret de jeu, 214-15  
     réconcilié, 252  
     fléau, 227  
 Faveurs, 232  
 Ferme d'Énergie Radiante, 256  
 Ferme de Myxine, 101, 117  
 Fermeture du Troisième Œil, 234

- Fiction prime, La, 161-62  
 Fiole d'essence de sommeil, 83  
 Flashback(s), 128-29, 132  
     exemples de, 133  
     limites des, 132  
 Flotte, 121  
 Foi, 55, 299  
 Fondation, La, 283  
 Force et Vitesse, 212  
 Forges, Les, 264  
 Formules Spéciales, exemple, 227  
 Forteresse du Lord Gouverneur, 278  
 Fougueuse, 96  
 Fourgue, 105  
 Fourgue de Luxe, 121  
 Fourgue Loyal, 117  
 Fournitures de Subterfuge, 88  
 Froid, 14  
 La Fuite, 143  
 Fumée de Rêve, 226  
 Fumigène, 226  
 Fureteurs, 96
- G**  
 Gadget(s), 71  
     exemples de, 227  
 Gambits, 233  
 Gang  
     création de, 96  
     échelle, par rang, 44  
     ennuis de, 151  
     types de, 96  
 Gardiens Spirites, 210, 284, 296  
 Ghetto de Gris-Bourbier, 270  
 Gris-Bourbier, 255, 270-71  
 Gros bras, 96  
 Guet de la Ville (Manteaux Bleus), 248  
 Glorieux Visage, 235  
 Gondoliers, 283, 289  
 Gratitude, 245  
 Gredin(s), 51  
     la vie de, 182  
 Grenade, 226
- Gros Dur, 149  
 Guerre, 45-46, 147, 153  
 Guerre dans Patte-de-Corbeau, 204-5  
 Guetteur(s), 2, 52  
 Guetteurs, 113, 117
- H**  
 Hadrathi, 238  
 Hanté, 14  
 Haruspice(s), 2, 52, 210, 211  
     équipements de l', 87  
     livret de personnage, 85-87  
 Histoire de, 238  
     les heures de, 240  
     institutions de, 282  
     labeur et commerce de, 282  
     lieux remarquables de, 255  
     langages de, 239  
     loi et l'ordre dans, 248  
     éclairage de, 240  
     carte de, 254  
     plasma dans, 242-43  
     anecdotes remarquables dans, 281  
     esprits errants de, 252  
     rumeurs de la rue dans, 281  
     les saisons dans, 245  
     factions des bas-fonds dans, 250, 282  
     weather in, 245
- Honorable, 96  
 Horde, La, 283  
 Horreurs, 252  
 Horreurs invoquées, 213, 304  
 Huiles, 226  
 Huile de feu, 226  
 Huile de Liaison, 226  
 Huile dérivate, 227
- I**  
 Identités Sous Couverture, 101, 113  
 îles de la Dague, Les, 53  
     consulat des, 282  
 Imbroglios, 8, 42, 145, 150-52  
 Immeubles, 301
- Imprudent, 14  
 Incontournables, Les, 4, 201  
 Indépendant, 96  
 Indics, 101, 113, 117, 121  
 Infirmerie, 101, 105, 117  
 Influencer, 37, 59  
     détails, exemples de, 179  
 Ingrédients ésotériques, 88  
 Inspecteurs, 248, 284  
 Institutions, factions des, 282  
     loi et l'ordre, l', 248
- Intermédiaire, 101  
 Interrogatoire, 152  
     salle d', 117  
 Invisibles, Les, 250, 284, 297  
 Instable, 14  
 Iruvia, 53  
 Iruvien(s), 239  
     consulat, 282  
     escrime, 234
- J**  
 Jet(s) d'Action, 7, 10, 18, 19  
     difficile, 197-98  
     effet et, 20, 24  
     positions et, 19-20, 23  
     spécifique, 197  
     résumé du, 22  
     déclencheur, 163-64  
 Jet de Chance, 7, 34-35, 128, 152, 220, 233  
 Jet d'engagement, 8, 9, 127, 128-29, 132  
     exemples de, 130-31, 137  
 Jet de dés, 7, 22  
     double emploi, 23  
     engagement, 8  
     deux fois la même chose, 199  
 Jet d'incarcération, 148  
 Jeu, le, 1, 3-4  
 Jeu libre, 8, 9  
 Jeux d'Argent, 55, 301  
     tripot, 117  
 Jour de Marché, 245  
 Jour de Permission, 245

- Jour de Poussière, 245  
 Jour des Commissions, Le, 245  
 Justiciers, 232  
**K**  
 Kellen, Chez, 260  
**L**  
 Labeur, antécédents, 54  
     factions, 282  
 Lame ou deux, Une, 88  
 Lampistes, Les, 250, 284, 291  
 Lance-ligne, 227  
 Langage ésotérique, 212  
 Lanterne, 88  
 Légende, écrire votre, 91  
 Léviathan, chasseur de, 284, 292  
 Libération Conditionnelle, 149  
 Lieu d'offrandes, 109  
 Limier(s), 2, 52  
     équipement de, 67  
     livret de personnage, 65-67  
 Limiers des Brumes, Les, 283,  
     289  
 Livret de personnage, 81-83  
     Spirite  
     cloches, 210  
     bouteilles, 87  
     personnages, 213  
     invisibilité, 219  
     lampe, 227  
     link, 235  
     masque, 87  
     puits, 109, 210  
 Livret de Personnage de, 61-63  
 Livret de personnage, 73-75  
 Livret de Personnage, 57  
     changer de, 49  
     choisir son, 52-53  
 Loi, antécédents, 54  
     cours de, 251  
     l'ordre et la, 248  
 Longue-vue, 67  
 Lord Gouverneur, 248  
 Lord Scurlock, 284, 294  
 Lotus Noir, 226  
 Loyal, 96  
 équipements de, 75  
 Lune-Marée, 245  
 Lunettes de Vision Nocturne, 75  
 Luxe, 55, 299  
**M**  
 Magie, 200  
 Magistrats, 248  
 Magnitude, 34, 220  
     tableau de, 221  
 Magot, 42, 43  
     temps-mort et, 78  
     retirer de l'argent du, 43  
     jauge de, 43  
 Magouilleurs, 96  
 Mancevrer, 58  
     détails, exemples de, 173  
 Manoir Rowan, Le, 276  
 Manoir Scurlock, Le, 276  
 Manteau(x) Bleu(s), 283, 285  
     confédérés, 105  
     intimidation, 105  
 Marché de Val-Roussi, 260  
 Marché Étranger, 113  
 Marché Nocturne, Le, 255,  
     272-73  
 Matériel d'Escalade, 88  
 Matériel d'escalade léger, 75  
 Menottes et chaînes, 63  
 Maître du Jeu (MJ), 3  
     actions du, 188-192  
     mauvaises habitudes, 197-  
     99  
     bonnes pratiques, 194-96  
     distribution, changements  
     dans la bande par le, 207  
     personnages, création de  
     bande et, 202  
     compteurs de progression  
     et, 192  
     conséquences et, 192  
     pacte avec le diable et, 192  
     préparer la première session,  
     201-2  
     donner suite, 191-92  
     exemple de jeu, 204-5  
 objectifs du, 187  
 personnages non-joueurs et  
 actions du, 192  
 scène d'introduction, 203  
 opportunités, 188-89  
 suivre les idées des joueurs,  
 190  
 principes, 193  
 questions pour le, 188  
 redémarrage, 206-7  
 comptes à rebours de série,  
 206  
 situation initiale, 203  
 exemples de situation  
 initiale, 204  
 penser hors-champ, 192  
 ennuis, 191 Maîtrise, 95  
 Maison Strathmill, 266  
 Manoir Strangford, 260  
 Marché des Argentiers, Le, 258  
 Marché de Tertre-Fendu (Le),  
     256  
 Marins, Les, 284  
 Méandre, Le, 274  
 Méfiance, 233  
 Ménagerie, La, 268  
 Mer du Vide, La, 255  
 Militaire, antécédents, 54  
 Mine de Crête-Charbon, 264  
 Ministère de la Préservation, Le,  
     284, 293  
 Mission Spéciales, 125  
 Modifier le Jeu, 229-33  
     capacités avancées,  
     permissions, 234-35  
     élargir le cadre, 230  
 Monde, 1-2  
 Morosité, 214  
 Mort, 33  
 Morts sans repos, Les, 152, 210  
 Munitions Électroplasmiques,  
     67  
 Mur de la Charte, Le, 262  
**N**  
 Nasse, La, 266  
 Nexus Sacré, 109

- Nid de Corbeau, 266  
 Niveaux d'avis de recherche, 148  
 Niveau de vie, 42, 43  
 Noble, antécédents, 54  
 Nom(s), 55, 56  
     de démons, 304  
 Nomades, 96  
 Noms de Famille, 56  
 Nourriture, 218  
**I**  
 Objet Complexe, 225  
 Objet Consommable, 225  
 Objets de Qualité, 24  
     bouteille de whiskey, 83  
     vêtements, bijoux, 79  
     fausse identité, 83  
     kit de déguisement, 79  
     arme à une main, 63  
     arme lourde, 63  
     crochet à éclairs, 87  
     dés pipés, 79  
     crochets, 75  
     fusil long, 67  
     paire de pistolets, 67  
     cape d'ombre, 75  
     masque spirite, 87  
     outils de bricolage, 71  
     cartes marquées, 79  
     outils de démolition, 71  
 Objet Flagrant, 225  
 Objets Rares, 225  
 Objectif(s), 18  
     du maître du jeu, 187  
 Obsédé, 14  
 Obstacle, 15  
 Ombres, 116-19  
 Opération Sous Couverture, 101, 113, 121  
 Opportunité  
     manquée, 30  
     risquée, 23  
 Origines, 53, 57  
 Outils de bricolage, 88  
 Sombrer dans l'excès, 156, 159  
**P**  
 Pacte avec le Diable, 21, 22, 89,  
     192, 198  
 Pacte Démoniaque, 235  
 Paranoïaque, 14  
 Parc de l'Union, 258  
 Passages Secrets, 117  
 Patte-de-Corbeau, 250, 255,  
     266-67  
 Le Parc Ankhayat, 274  
 Parc Brume-rive, Le 276  
 Parc Jayan, Le, 262  
 Péniche habitée, 95  
 Perdre, se, 156, 159  
 Personnage(s), 51. Voir  
     également Personnages  
     non-joueurs ; types de  
     personnages joueurs, 2  
 Personnage(s) Joueur(s) (PJ), 2  
     progression, 48  
     bonnes pratiques, 182-85  
     conflits et, 41  
 Personnage(s) Non-Joueur(s)  
     (PNJ)  
     passer à l'action avec un, 192  
     temps-mort et, 158  
     niveau de menace et, 167  
 Perspicacité, 32  
 Peu fiable, 96  
 Peuples, 302-3  
 Phases de Jeu, Les, 8  
 Pierre-Claire, 255, 258-9  
 Phare de Crochet Nord, 278  
 Pistolet, 88  
 Pistolet de paume dissimulé, 83  
 Plans d'architecture, 83  
 Plan(s)/planification, 127  
     engagement et, 127  
     exemple de, 137  
     flashbacks et, 185  
     liés, 131  
     dégénérer, 198  
     projets et, 185  
 Plan d'agression, 127  
 Plan de transport, 127  
 Plan de Tromperie, 127  
 Plan furtif, 127  
 Plan occulte, 127  
 Plan social, 127  
 Plans Spéciaux, exemple, 227  
 Plasme, 242-43  
 Plaisirs, 55, 299  
 Pleureuse, La, 284  
 Points d'Expérience points  
     (px), 48  
     déclencheurs pour les, 48,  
     49, 52, 55  
     vice et, 157  
 Point de Livraison Secrète, 117  
 Poisons, 226  
 Point(s) d'Action, 57  
     supplémentaires, 48  
     distribution des, 54  
 Pont Bowmore, Le, 258  
 Pont du Tertre (le), 256  
 Portail Abyssal, 223  
 Poseurs de Rails, Les, 284  
 Position initiale, 130  
     exemple de, 204  
 Position(s), 10, 19, 20, 22, 23,  
     167, 169  
     monde, le, 29  
     initiale, 130, 204  
     échanger pour l'effet, 26  
     qui empire, 31  
 Position Risquée, 10, 19, 23  
     Voir également Position  
 Possédé, 210  
 Position Désespérée, 10, 19, 23  
     jet d'action roll en, 48  
     Voir également Position  
 Potions, 226  
     Potion de Silence, 75  
     Potion de Vision, 227  
     Potion de vitalité, 227  
     Potion vipérine, 226  
     Poudre Aveuglante, 226  
     Poudre de noyade, 226  
     Pouvoir Décisionnel, 6  
     Poudre de transse, 79, 226  
     Pouvoirs Démoniaques, 212

- Poudre Paralysante, 226  
 Précédents, 168  
 Préparatifs, 135  
 Prison de Crochet-de-Fer, 255, 270  
 Projet à long terme, 16-17, 36, 154, 159  
     compteur, 199  
 Progression, 44, 154  
     de la bande, 49  
     des personnages joueurs, 48  
 Projet. Voir projet à long terme  
 Protéger, 135  
 Prouesse, 32  
 Puissance, 24
- Q**  
 Qualité, 95, 114  
     facteur, 24  
     gang, 96 score, 34  
 Quartiers, 95  
 Questionner, 152
- R**  
 Racine du Diable, 227  
 Racket de Protection, 101, 105  
 Raffut, 8, 145, 147-48  
     réduire le, 155, 159  
 Rang, 44  
     progression et, 42  
     niveau du, 24  
     score de, 34  
     lié au niveau de vie, 231  
 Récit gothique, 200  
 Récompense, 8, 145, 146  
 Réconciliés, Les, 284, 293  
 Recueillir des informations, 36-37  
 Récompense des gardes, 149  
 Récupérer, 155, 159  
 Relations, 45  
 Renom (réputation), 44, 93, 99, 146  
 Repaire, 47, 93, 99  
     caché, 95  
     sécurisé, 95  
 Repaire caché, 95
- Repaire Sécurisé, 95  
 Représailles, 152  
 Requiem, 245  
 Résistance  
     difficile, 231  
     jet de, 7, 11, 13, 32-33  
     modifier la, 231  
     hasardeuse, 231
- Résoudre, 32  
 Responsabilité, 183  
 Résultat(s), 129  
     négatif, 7  
     jets d'imbroglios, 129  
     exemples de, 140-41  
     jets de chance et, 34
- Retourner sa veste, 151  
 Retraite, 43  
 Rituel(s), 209, 222  
     réponses aux, 222  
     apprendre un, 222  
     effectuer, 223  
     questions pour les, 222  
     exemples de, 223  
     sources de, 222
- Rival(aux), 57, 152  
     élection de, 55
- Robustesse , 106  
 Rôder, 51, 58  
     détails, exemples de, 175
- Roleplay, 5  
     la fiction prime, 161-62  
     vice et, 157
- Roulotte, 95  
 Routes Secrètes, 121  
 Ruche, La, 250, 283, 291  
 Rues, 300  
 Rue des Notaires, 262  
 Ruelle de l'Encre, 268
- S**  
 Sacrifice humain, 110  
 Saltford, 268  
 Sanctuaire, Le, 258  
 Sanctuaire, 109  
 Sangsue(s), 2, 52  
     équipements de, 71
- livret de personnage, 69-71  
 Sauvage, 96  
     des gangs, 96  
 Sarbacane, fléchettes, seringues, 71  
 Scène d'introduction, La, 203  
     exemple de, 204  
 Science, 200  
 Score(s) d'Action, 10, 18, 22, 34  
     exemple de, 11  
 Score(s) de Caractéristique (s), 10  
     exemples de, 11  
 Scovlanien(s), 214  
     réfugiés, 284  
 Sectes, Factions des, 282  
 Séquelles. Voir Trauma.  
 Service, 153  
 Sessions, 3  
 Severos, 53  
 Sevré, 156, 159  
 Sœurs Dimmer, Les, 137, 44, 283, 288  
 Soie-Rivage, 255, 274-75  
 Situation initiale, 203  
 Six Tours, Les, 255, 276-77  
 Skovique, 238  
 Skovlans, 53, 239  
 Skovlan, 53  
     consulat, 282  
 Spectres, 252  
 Spectres, Les, 284, 297  
 Spectrologie, 209, 210  
 Station Ferroviaire Gaddoc, 255  
 Structure du Jeu, La, 8  
 Surnoms, 55, 56  
 Stress, 13, 22  
     coût, flashbacks et, 132  
     utilité du, 166-67  
     soulager, vice et, 156  
     rituels et, 223  
     surnaturel et, 14  
     brûler votre, 184
- Style d'escrime de l'Etoile  
     Filante, 234
- Style d'Escrime de la Lune

- Montante, 234  
 Stupeur, 55, 299  
 Succès, 7  
     critique, 7  
     complet, 7  
     partiel, 7  
 Stress surnaturel, 14  
 Surveiller, 37, 58  
     détails, exemples de, 178
- T**  
 Taverne, 117, 121  
 Temps-Mort, 17, 33, 36, 145,  
     161-62  
     activité(s), 8, 42, 145, 153-59  
     résumé des activités, 158  
     imbroglions et, 1 50-52  
     flashbacks et, 132  
     raffut et, 147-48  
     incarcération et, 148  
     récompense et, 146  
     phase, 8, 9  
     domaines carcéraux et, 149
- Tendre, 14  
     me, 210
- Terres Mortes, Les, 255  
 Terrifiante, 96  
 Territoire, 45, 47  
 Territoires Alliés, 149  
 Territoires de chasse, 93, 99  
 Tenace, 96  
 Tertre-Fendu, 255, 256-57  
 Tours à éclairs, 256  
 Train, 155, 159  
 Trait, 7  
     score de, 7, 34  
 Traquer, 37, 58  
     détails, exemples de, 174  
 Trauma, 13-14  
     séquelles traumatiques, 14  
     ignorer votre vice et, 157  
 Trophés de Victimes, 101  
 Tycheros, 53
- U**  
 Université de Charte-Halle, 250,  
     251, 262  
 Ulf Ironborn, 284, 296  
 Unisson, 245
- Usure, 216
- V**  
 Valeurs monétaires, 42  
 Val-Roussi, 255, 260-61  
 Vampire, 33, 210, 211  
     livret de personnage, 218-19  
     restrictions de, 218  
 Se Vanter, 156, 159  
 Véhicule, 153  
     cohorte de, 122  
 Vieille Gare de Triage, La, 264  
 Vieux Port du Nord, Le, 255  
 Vif-Argent, 226  
 Vision Lointaine, 212  
 Vice, 55,  
     57, 156-57, 159  
     antre du, 101, 109, 113, 121  
     ignorer son, 157  
     assouvir son, 155, 156  
     fournisseurs de, 155, 299  
     jet de, 157
- Vieieux, 14  
 Voie des Échos, La, 235  
 Voile, Le, 272

Achevé d'imprimer en mars 2020 dans l'Union Européenne - Dépot légal mars 2020.



*Médaille d'or 2015, jeu de l'année Golden Geek RPG*

*Gagnant du jeu de l'année 2016 Indie RPG*



Les rues de Duskvol (aussi appelée Duskwall) sont hantées. Par des fantômes vengeurs et des démons cruels. Par les esprits-gardiens masqués et leurs terribles crochets de lumière. Par des inspecteurs aux yeux vifs et leurs corbeaux bavards. Par de séduisants colporteurs de vice et de plaisir.

Par des voleurs, des tueurs et des canailles comme vous, les *Blades in the Dark*.

L'élite de la noblesse s'enrichit de plus en plus grâce aux profits de ses flottes de chasseurs de léviathans et ses raffineries d'électroplasma. Les Bluecoats de la gendarmerie s'empiffront et se remplissent les poches de pots-de-vin. Les puissants syndicats du crime tirent moult espèces sonnantes et trébuchantes de leurs maisons closes, fumeries de drogue et autres maisons de jeu.

Et enfin, il y a votre bande de canailles, tout en bas de l'échelle sociale. Pouvez-vous atteindre le sommet ? Qu'êtes-vous prêt à faire pour y arriver ? Il n'y a qu'un seul moyen de le savoir...

*Blades in the Dark* est un jeu de rôle qui met en scène un gang de criminels en quête de fortune dans les rues hantées de Duskvol. Vous y trouverez braquages, poursuites, mystères occultes, marchandages dangereux, escarmouches sanglantes et, surtout, surtout, des richesses à saisir si vous êtes assez audacieux pour cela.

Vous jouez à ce jeu pour savoir si votre bande fraîchement constituée peut prospérer parmi les gangs rivaux, les puissantes familles nobles, les fantômes malveillants, sans oublier les « manteaux bleus » de la ville... et les vices de votre propre personnage.

CONÇU PAR JOHN HARPER (*LADY BLACKBIRD*, *DANGER PATROL*, *AGON...*), LE SYSTÈME DE JEU, NERVEUX ET CENTRÉ SUR LA PLANIFICATION ET LA MISE EN ŒUVRE DE MISSIONS, EST DEVENU UN MODÈLE POUR DE NOMBREUX JEUX «FORGÉS DANS L'OBSCURITÉ».



ISBN 979-10-90692-64-0

Prix Public 12 € TTC



WWW.500NUANCESDEGEEK.FR