

---

# SOMBRES CIEUX

---



LES CIEUX S'ASSOMBRISSENT SUR LA PLANÈTE DE HAVREPORT. UN NAVIRE DE GUERRE IMPÉRIAL, LONG D'UN DEMI-KILOMÈTRE ET LOURDEMENT ARMÉ, RESTE IMMOBILE ET SILENCIEUX DANS LE CIEL. SON OMBRE S'ÉTEND SUR PLUSIEURS CONTINENTS.

Texte original  
Chris Sakkas

#### Inspirations

Le jeu Lady Blackbird de John Harper, inspiré lui-même de : Clinton R. Nixon, James V. West, Luke Crane, Vincent Baker, Jonathan Walton, Judd Karlman, Jason Morningstar, Fred Hicks, Rob Donoghue, Leonard Balsera, Ben Lehman, Mark Bausey, Brandon Amancio, Joss Whedon, Hayao Miyazaki, Reiko Kodama.

#### Influences

"Post Apocbird" et "the Bloody Forks of the Ohio" chez Bully Pulpit Games, "The Shadow of Yesterday" de Clinton R. Nixon et "My Darn Ex-Wife" chez The Lone Amigo.

Traduction française  
Gauthier «Go@t» Lion

Relecture  
Yragael Malbos

Illustrations  
p. 2 John Harper  
p. 8 Laurent Pellicano

Maquette et mise en page  
Seb R, d'après la maquette originale  
de John Harper pour Lady Blackbird

Contacts  
contact@ecuries-augias.com  
www.ecuries-augias.com  
le.ghola@gmail.com  
www.laurentpellicano.canalblog.com

Ce document est sous licence Creative Commons  
Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0.  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>

Version originale Deuxième version 22.03.10  
Version française octobre 2013

LE SYNDICAT DU COMMERCE A LA TROUILLE. IL VOUDRAIT RÉDUIRE LE NAVIRE EN PIÈCES, OUBLIER QU'IL A JAMAIS EXISTÉ. MAIS IL Y A DU MONDE SUR CE NAVIRE : DES SOLDATS ET DES PRISONNIERS ; ET ASSEZ D'ARMEMENT POUR ÉQUIPER UNE ARMÉE.

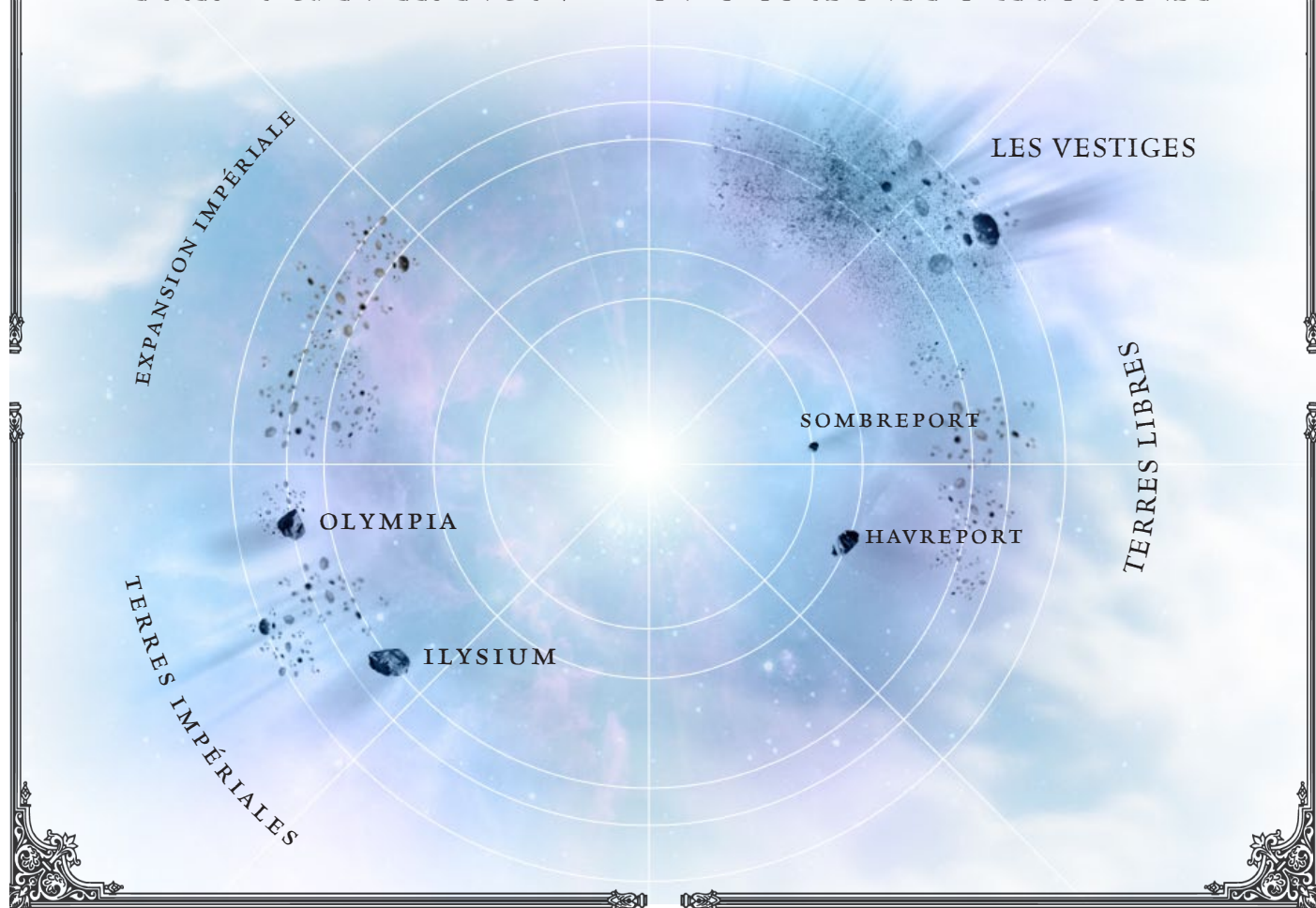
C'EST AINSI QU'UN ÉQUIPAGE HÉTÉROCLITE APPROCHE DU NAVIRE À BORD D'UNE EMBARCATION DE PACOTILLE QUI TOMBE EN MIETTES. CHACUN A SES RAISONS : L'UNE CHERCHE SES AMIS, UN AUTRE L'AVENTURE. L'UN EST EN QUÊTE D'AMOUR ET L'AUTRE DU PROFIT.

UN AUTRE EST EN QUÊTE DE RÉPONSES.



# ✠ LE VASTE BLEU ✠

TERRES FRAGMENTÉES EN GRAVITATION AUTOUR D'UNE ÉTOILE MORIBONDE



## À LA DÉRIVE DANS LE FIRMAMENT

Les rochers du Vaste Bleu flottent dans un ciel de gaz respirables en tournant autour d'une petite étoile froide. Les prêtres et les mystiques pensent que l'étoile est le cœur toujours battant du père des dieux, qui lui fut arraché lors de la création du Bleu. Traverser le système solaire d'un bout à l'autre ne nécessite que six semaines à bord d'un navire-céleste standard. La poste impériale le fait en quinze jours.

## LES TRÉFONDS

Sous le « ciel » du Vaste Bleu, les gaz les plus lourds constituent une épaisse couche de brouillard dense et corrosif. Il est impératif de porter un masque à gaz pour y respirer et la coque de la plupart des navires célestes commencera à se désagréger après n'y avoir été exposé qu'une seule et unique fois. Les pirates et autres criminels utilisent parfois les tréfonds inférieurs pour échapper aux patrouilles impériales ou pour s'y dissimuler avant une attaque. Malheureusement, les tréfonds abritent aussi les poulpes célestes et bien d'autres créatures monstrueuses qui ne sont pas mortes mais simplement endormies...

## NOMS

**Masculins :** Adil, Apollo, Caspian, Claudian, Dimitri, Ender, Ernest, Gezim, Howell, Isaac, Julius, Harrison, Mercury, Michael, Mervyn, Obadiah, Oliver, Percival, Thomas, William, Zachariah.

**Féminins :** Adina, Atarah, Camila, Courtesy, Danaka, Emma, Hadassa, Indigo, Jodina, Liberty, Lydia, Makensi, May, Modesty, Nina, Orelia, Peach, Rachel, Sabina, Tara, Zuzana.

**Surnoms :** Aniston, Book, Carter, Chandler, Chess, Faber, Forrest, Hart, Hathaway, Haul, Holmes, Jenkins, Jhereg, Mosby, Noir, Summer, Voce.

**Maisons nobles :** Ash, Blackbird, Chant, Memory, Serenity, Twilight, Whitethorn.

## HAVREPORT

La plus importante des Terres Libres. Dans les centres urbains de cette ville tentaculaire, le Syndicat du Commerce essaye de faire régner l'ordre entre les différents clans et factions de Peuples-Libres qui se chamaillent continuellement. Les marchés d'Havreport constituent son cœur, la place boursière son cerveau et ses routes et rivières ses artères. Tout peut s'acheter ici, à l'exception des esclaves. Jamais les esclaves.

## ILYSIUM

La terre-capitale de l'Empire, demeure des grandes maisons nobles et des chamailleries de leurs parlements. Les arts d'Ilysius sont riches et variés, mais décadents et extravagants. Ils impressionnent pourtant rarement les esclaves, serviteurs, ainsi que les gardes personnels de la noblesse qui ont fait d'Ilysius leur patrie.

## OLYMPIA

Le port d'attache de la Flotte Impériale. A partir de là, des expéditions sont envoyées dans les étendues coloniales et à travers tout le Vaste Bleu. Olympia est également le centre de l'appareil bureaucratique qui dirige les colonies, ainsi que des meilleures académies et universités.

## SOMBREPORT

Sombreport ne tourne pas sur elle-même, ce qui implique qu'une de ses faces est continuellement plongée dans les ténèbres. C'est là que pirates, gobelins et contrebandiers ont bâti un port camouflé. Cette fourmilière grouillante de pourriture et d'infamie est un endroit dangereux.

## LES VESTIGES

Un maelström désordonné éclats de terres tourbillonnants. On raconte que l'immense trésor du Roi-pirate est enterré quelque part au plus profond des Vestiges.

# ELIZABETH WHITETHORN

Une noble, devenue pirate, dont l'équipage est retenu prisonnier à bord du Fléau.

## NOTES



BLESSÉ

MORT

INFECTÉ

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER

## TRAITS, CLÉS & SECRETS

### MATELOT

Maintenance, Contrôle des dommages, Observation, Signaux [Fret], [Provisions], [Premiers Soins], [Abordage].

### EXPLORATEUR

Curieux, Sur le Qui-vive, Preste, Robuste, [Langues], [Ruines], [Monstres], [Cartes].

### SANG-SPECTRE

Domination, Terrifier, Furtif, Surcharger, [Voler], [Posséder], [Intangible], [Contrôler la Technologie].

### PIRATE CÉLESTE

Vicieux, Ferrailler, Sabre, Poignard, Couteau, [Piller], [Capturer], [Boire], [Intimidant].

JOUEUR

RÉSERVE

XP

Clé du Négociant

Clé du Pirate

Clé de la Conscience

Clé

Clé

Secret de la Route cachée

Secret des Chants Célestes

Secret

Secret

### LE SECRET DE LA ROUTE CACHÉE

Vous savez comment naviguer dans les Vestiges.

### LE SECRET DES CHANTS CÉLESTES

Vous pouvez appeler un poulpe céleste et tenter de communiquer avec lui.

### LA CLÉ DU NÉGOCIANT

Vous êtes avide de bonnes affaires et de faveurs juteuses. Enclenchez votre Clé quand vous marchandez, vous faites de nouveaux contacts ou obtenez un échange de faveurs.

Rachat : coupez-vous définitivement de votre réseau de contacts.

### LA CLÉ DU PIRATE

Vous volez, pillez et terrorisez l'Indomptable Bleu. Enclenchez votre Clé quand votre comportement de pirate impressionne quelqu'un ou quand vous renforcez activement votre réputation.

Rachat : tournez la page et marchez droit.

### CLÉ DE LA CONSCIENCE

Vous n'aimez pas voir les gens souffrir, pas même vos ennemis. Enclenchez votre Clé quand vous aidez quelqu'un qui a des ennuis ou quand vous changez pour le mieux la vie de quelqu'un.

Rachat : Ignorez une demande d'aide.

Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe *Clés*.

# MALACHAÏ BELL

Un espion impérial (Sir Whitethorn) envoyé pour secourir le vaisseau ou au moins son équipage.

NOTES



BLESSÉ

MORT

INFECTÉ

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER

## TRAITS, CLÉS & SECRETS

### SANG-MURMURE

Flotter, Fin, Murmure, Pale, [Canaliser], [Lanceur de Sort], [Hypnose], [étincelle] (n'utilisez qu'une étiquette de sort à la fois)

### ARISTOCRATE

Commander, Charmer, Etiquette, Héraldique, [Soldats], [Impeccable], [Politique], [Connections]

### VÉTÉRAN

Endurci au combat, Brutal, Patrouiller, Fusil, Rapide, [Coriace], [Briseur d'Os], [Premiers Soins]

### ESPION

Supercherie, Déguisement, Codes, Furtivité, [Cacher], [Détourner l'attention], [Assassiner], [Imiter]

JOUEUR

RÉSERVE

XP

Clé de l'Imposteur

Clé de l'Empire

Clé de la Famille Cachée

Clé

Clé

Secret de la Dissimulation

Secret du Lancer

Secret

Secret

### SECRET DE DISSIMULATION

Vous aurez beau avoir été minutieusement fouillé, vous aurez toujours quelques objets-clé sur vous. Vous pouvez faire apparaître quelconque petit objet simple et ordinaire, et ce en un clin d'œil.

### LE SECRET DU LANCER

Tout objet devient un projectile dangereux entre vos mains.

### CLÉ DE L'IMPOSTEUR

Vous avez une couverture. Vous vous faites passer pour un natif d'Havreport. Enclenchez votre Clé quand vous réussissez à duper quelqu'un avec votre déguisement.

Rachat : Révélez votre véritable identité à une personne que vous avez dupée.

### CLÉ DE L'EMPIRE

Vous êtes un impérial. Vivat Caesar ! Enclenchez votre Clé lorsque vous servez les intérêts de l'Empire, entrez en contact avec d'autres impériaux ou révélez vos médailles impériales.

Rachat : trahissez l'empire.

### CLÉ DE LA FAMILLE CACHÉE

Vous êtes le frère disparu d'Elizabeth bien qu'elle ne s'en doute pas encore. Enclenchez votre Clé lorsque vous la protégez ou prenez soin d'elle.

Rachat : reniez ou trahissez Elizabeth.

Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe *Clés*.

# JÉZÉBEL

Une fille à soldats devenue mondaine, dont l'enfant a été engendré par un soldat sur ce vaisseau.

## NOTES



BLESSÉ

MORT

INFECTÉ

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER

## ✠ TRAITS, CLÉS & SECRETS ✠

### COMPAGNE

Charme, Supercherie, Séduction, Bonnes Manières, Détourner l'attention, [Connexions], [Commandement], [Réunir des informations]

### REGARD AFFUTÉ

Perspicace, Sur le Qui-vive, Tendu, menteur, [Pièges], [Danger], [Écouter], [Détecter les Motivations]

### MALICIEUX

Rapide, Combattant Mesquin, Trouver la Faille, Culbuter, [s'Échapper], [Acrobate], [Dague]

### IMPÉTUEUX

Courageux, Audacieux, Secourir, Outsider, [Feu], [Casse-cou], [Explosions], [Un Contre Cent].

Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe *Clés*.

JOUEUR

RÉSERVE

XP

Clé de la Mission

Clé du Poète

Clé du Serment

Clé

Clé

Secret de la Féminité

Secret du Gros Coup de Chance

Secret

Secret

### SECRET DE LA FÉMINITÉ

Une fois par session, vous pouvez retenter un test après un échec sur un jet social.

### SECRET DU GROS COUP DE CHANCE

Une fois par session, vous pouvez garder tous les dés de votre réserve quand vous obtenez un succès (allez-y, utilisez les tous).

### CLÉ DU POÈTE

Vous avez un don avec les mots et une âme romantique. Enclenchez votre Clé lorsque Jézébel dit quelque chose qui émeut les autres joueurs à la table.

Rachat : prenez conscience que la vie est hargneuse, bestiale et brutale.

### CLÉ DE LA MISSION

Vous devez retrouver le père de votre fils et le ramener vivant. Enclenchez votre Clé quand vous faites une action pour atteindre le but de votre mission.

Rachat : Abandonnez ou échouez dans votre mission

### CLÉ DU SERMENT

Après avoir été sorti de la pauvreté par Lord Firefly, vous avez juré de ne jamais recoucher avec un homme. Enclenchez votre Clé lorsque vous résistez à votre désir ou à celui des autres.

Rachat : couchez avec un homme.



# LORD GARETH FIREFLY

Un aventurier et aspirant détective, déterminé à résoudre le mystère du Fléau des Pirates.

## NOTES



BLESSÉ

MORT

INFECTÉ

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER



## TRAITS, CLÉS & SECRETS



### MAÎTRE SORCIER

Lanceur de sorts, Canaliser, Sang-Poussière, Malédiction, Epuisement, [Hantise], [Jugement], [Terrifier]

### CHASSEUR

Curieux, Sur le Qui-vive, Preste, Robuste, [Terres lointaines], [Pose de pièges], [Faune et flore], [Fusil]

### DÉTECTIVE PRIVÉ

Prudent, Déduction, Connections, [Détecter les Motivations], [Réunir des informations], [Informateurs], [Oreille Attentive], [Langue bien Pendue]

### RÉPUTATION

Digne de confiance, Fiable, Téméraire, Honorable, [Impitoyable], [Héroïque], [Dangereux], [Casse-cou]

### CLÉ DE L'AMOUR CACHÉ

Vous éprouvez un amour profond et non réciproque envers Jezebel. Enclenchez votre Clé quand vous êtes proche d'elle ou que vous la laissez influencer une décision que vous prenez.

Rachat : coupez les liens avec Jezebel.

JOUEUR

RÉSERVE

XP

Clé du Pleutre

Clé de l'Esbrouffe

Clé de l'Amour Caché

Clé

Clé

Secret du Tireur d'Elite

Secret de l'Explorateur

Secret

Secret

### LE SECRET DU TIREUR D'ELITE

Vous êtes implacable avec une arme à feu (ou deux). Une fois par session, vous pouvez retenter un test échoué lors d'un tir.

### LE SECRET DE L'EXPLORATEUR

Vous avez traversé le Bleu en long, en large, et en travers et vous avez rencontré maintes créatures étranges. Une fois par session, vous pouvez retenter un test échoué si vous avez à faire à des coutumes locales ou des lieux étranges.

### CLÉ DU PLEUTRE

Malgré votre réputation terrifiante, vous battre vous terrifie secrètement. Enclenchez votre Clé lorsque vous évitez une situation potentiellement dangereuse ou lorsque vous cessez un combat en utilisant d'autres moyens que la violence.

Rachat : jetez-vous dans un combat.

### CLÉ DE L'ESBROUFFE

En tant qu'aventurier noble, vous êtes bien au-dessus des gens du commun peuple. Enclenchez votre Clé quand vous faites montre de votre supériorité ou quand vos Traits de noblesse vous permettent de surmonter un problème.

Rachat : Déshonorez votre héritage de noblesse de la maison Firefly.

Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe *Clés*.

RARG

Un mécano et contrebandier gobelin à la recherche de technologie militaire impériale.

NOTES



BLESSÉ

MORT

INFECTÉ

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER



## TRAITS, CLÉS & SECRETS



### ATHLÉTIQUE

Courir, Endurance, Cacher, Furtivité, [Acrobaties], [Contorsion], [Boxe], [Esquive]

### GOBELIN

Forme-vortex, Vision Nocturne, Connections, [Planer], [Épines dorsales], [branchies], [Mimétisme], [Téméraire]

### BIDOUILLEUR D'ARMES

Improviser, Impérial, Artillerie, Pistolet, Hache, [Chercher], [épée], [explosifs]

### CONTREBANDIER

Négociation, Entourlouper, Camoufler, Réparer, [Pots-de-vin], [Contacts], [Bagarre], [Falsifier]

JOUEUR

RÉSERVE

XP

Clé de la Convoitise

Clé du Belliqueux

Clé du Bidouilleur

Clé

Clé

Secret de la Forme-Vortex

Secret du Dur-à-Cuire

Secret

Secret

### SECRET DE LA FORME-VORTEX

En tant que goblin, vous pouvez changer votre forme en grandissant, rapetissant, devenant plus gros ou plus fin, en changeant la couleur de votre peau et ce à volonté.

### SECRET DU DUR-À-CUIRE

Des années de vie difficile vous ont rendu coriace. Vous pouvez remplacer les conditions *Blessé* ou *Mort* par *Énervé* si besoin.

### LA CLÉ DE LA CONVOITISE

Vous aimez les choses qui brillent. Enclenchez votre Clé lorsque vous volez un truc cool ou que vous encaissez un gros bénéfice.

Rachat : renoncez pour toujours à voler.

### LA CLÉ DU BELLIQUEUX

Vous avez un caractère passionné et n'aimez rien de plus qu'une bonne bagarre.

Rachat : Ignorez une occasion de vous battre.

### LA CLÉ DU BIDOUILLEUR

Il vous est impossible de rester tranquille devant un objet. Enclenchez votre Clé quand vous modifiez, réparez ou rafistolez un appareil technologique.

Rachat : Laissez passer une occasion de mettre les mains dans le cambouis.

Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe *Clés*.

# ✠ LE FLÉAU DES PIRATES ✠

UN NAVIRE DE GUERRE IMPÉRIAL DEVENU SUBITEMENT IMMOBILE ET SILENCIEUX



☐ BESOIN  
DE FUEL

☐ BESOIN  
DE VIVRES

☐ ENDOMMAGÉ

☐ RALENTI

☐ HORS-  
SERVICE

☐ EN  
PERDITION

**LE FLÉAU DES PIRATES** — un navire de guerre habité par un millier de marins et de soldats, long de 500 mètres et armé de canons, de balistes et de sorciers. Le Fléau des Pirates écume les Vestiges et détruit tout ce qu'il y trouve.

#### Statistiques :

- Longueur: 550 mètres
- Équipage: 250-450
- Couchettes: 1050 (450 équipage, 600 soldats, 50 officiers)
- Capacité de fret: 900 tonnes (45 caisses de fret standard)

Coque : non traitée pour résister à la corrosion des Tréfonds.

#### Propulsion :

- (8) Catalyseur d'Essence inductrice à bobine inversée
- (24) Modules de propulsion à quadruple chambre d'expulsion
- vitesse de croisière: 50 nœuds (100 km/h)
- vitesse maximale: 110 nœuds à pleine vitesse (200 km/h)

Radio : double-bandes à longue portée

#### Senseurs :

- sonar à moyenne portée
- Machine à différences (Astrolabe, Calculateur avec Analyseur planétaire)
- analyseur atmosphérique

#### Armement :

- (4) tourelles externes sur le pont supérieur
- (8) tourelles externes latérales de 15 pouces.
- (24) serpentines à boulets de 2 kilos
- (4) balistes latérales à grappins

MJ, vous pouvez donner des Conditions au Fléau des Pirates comme le demandent les événements. Il commence le jeu avec les Conditions *Endommagé* et *En perdition*

Conditions potentielles : *Besoin de fuel* / *Besoin de vivres* / *Endommagé* / *Ralenti* / *Hors-service* / *En perdition* (dans les tréfonds)

**VEDETTE 1-7-9** — une petite embarcation décrépie, louée pour une poignée de pain.

C'est un navire de transport simple, loué au nom d'Elizabeth à un marchand miteux qui serait tout aussi ravi de le voir disparaître à jamais. Le jeu commence avec les personnages à son bord au moment où les freins lâchent et qu'il plonge vers le Fléau des Pirates.

Condition de départ : *Endommagé*.

Conditions potentielles : *Besoin de fuel* / *Besoin de vivres* / *Endommagé* / *Ralenti* / *Hors-service* / *En perdition* (dans les tréfonds)



# ✠ RÉSUMÉ DES RÈGLES ✠

## FAIRE UN TEST

Quand vous tentez de surmonter un obstacle, vous devez jeter des dés à 6 faces (D6). De base, vous disposez d'un dé. Ajoutez en un si vous avez un Trait qui peut vous aider. Si ce Trait a des étiquettes qui s'appliquent à l'action tentée, ajoutez un dé de plus par étiquette. Pour finir, ajoutez autant de dés de votre réserve personnelle que vous le désirez (votre réserve commence à 7 dés).

Jetez tous les dés que vous avez réunis. Chaque résultat de 4 ou plus est un succès. Vous devez obtenir autant de succès que le demande le niveau de difficulté (généralement 3) pour surmonter l'obstacle.

NIVEAUX : 2 FACILE - 3 NORMAL - 4 AMBITIEUX - 5 EXTRÊME

Si vous réussissez, défaussez les dés que vous avez jetés (en incluant les dés de réserve que vous avez utilisés). Ne vous inquiétez pas, vous pourrez récupérer des dés de réserve plus tard.

Si vous ne réussissez pas, vous n'atteignez pas encore votre objectif, mais vous pouvez garder les dés de réserve que vous avez utilisés et vous en ajoutez un nouveau à votre réserve. Le MJ pourra faire évoluer la situation d'une manière ou d'une autre, et il se peut que vous puissiez retenter votre action.

## LES CONDITIONS

Quand les événements le demandent ou surtout quand vous ratez un test, le MJ peut infliger une condition à votre personnage : *Blessé, Mort, Fatigué, Enervé, Perdu, Chassé ou Prisonnier*. Quand vous subissez une condition, cochez la case correspondante et décrivez comment c'est arrivé. [Note : la condition *Mort* signifie *présupposé mort*, sauf si vous en décidez autrement.]

## AIDER

Si votre personnage a la possibilité d'en aider un autre, vous pouvez lui octroyer un dé de votre réserve. Dites ce que votre personnage fait pour lui venir en aide. Si le jet échoue, vous récupérez votre dé. En revanche, si c'est un succès, votre dé est perdu.

## LES CLÉS

Quand vous enclenchez une Clé, deux options s'offrent à vous :

- Recevoir un point d'expérience (xp)
- Ajouter un dé à votre réserve (avec un maximum de 10 dés)

Si vous vous mettez en danger à cause de votre Clé, vous recevez 2 xp ou 2 dés de réserve (ou 1 xp et 1 dé de réserve). Quand vous avez accumulé 5 xp, vous obtenez une augmentation. Vous pouvez utiliser une augmentation pour l'une des options suivantes :

- Choisir un nouveau Trait (basé sur ce que vous avez appris en jeu ou sur une expérience passée qui a été mise sur le devant de la scène)
- Choisir une Etiquette dans un Trait que vous possédez déjà
- Choisir une nouvelle Clé (vous ne pouvez pas avoir deux fois la même Clé)
- Apprendre un nouveau Secret (si vous en avez les moyens)

Vous pouvez garder vos augmentations si vous le désirez pour les dépenser quand bon vous semblera, même en plein milieu d'un combat !

Chaque Clé dispose également d'un rachat. Si les conditions du rachat se présentent, vous avez la possibilité d'effacer la Clé et d'obtenir deux augmentations.

## REMPLISSAGE DE LA RÉSERVE

Vous pouvez remplir votre réserve jusqu'à 7 dés en jouant une scène de remplissage avec un autre personnage. Selon la scène jouée, vous pouvez également vous enlever une condition ou récupérer l'utilisation d'un Secret. Une scène de remplissage représente une bonne occasion pour poser des questions (en jouant son personnage) de façon à ce que les autres joueurs puissent décrire les aspects de leurs personnages : « *Pourquoi as-tu choisi cette vie ?* », « *Que penses-tu de Malachai Bell ?* », « *Pourquoi as-tu accepté ce boulot ?* », etc. Les scènes de remplissage peuvent aussi être des flashbacks.

# ✠ RÉSUMÉ DES RÈGLES ✠

## FAIRE UN TEST

Quand vous tentez de surmonter un obstacle, vous devez jeter des dés à 6 faces (D6). De base, vous disposez d'un dé. Ajoutez en un si vous avez un Trait qui peut vous aider. Si ce Trait a des étiquettes qui s'appliquent à l'action tentée, ajoutez un dé de plus par étiquette. Pour finir, ajoutez autant de dés de votre réserve personnelle que vous le désirez (votre réserve commence à 7 dés).

Jetez tous les dés que vous avez réunis. Chaque résultat de 4 ou plus est un succès. Vous devez obtenir autant de succès que le demande le niveau de difficulté (généralement 3) pour surmonter l'obstacle.

NIVEAUX : 2 FACILE - 3 NORMAL - 4 AMBITIEUX - 5 EXTRÊME

Si vous réussissez, défaussez les dés que vous avez jetés (en incluant les dés de réserve que vous avez utilisés). Ne vous inquiétez pas, vous pourrez récupérer des dés de réserve plus tard.

Si vous ne réussissez pas, vous n'atteignez pas encore votre objectif, mais vous pouvez garder les dés de réserve que vous avez utilisés et vous en ajoutez un nouveau à votre réserve. Le MJ pourra faire évoluer la situation d'une manière ou d'une autre, et il se peut que vous puissiez retenter votre action.

## LES CONDITIONS

Quand les événements le demandent ou surtout quand vous ratez un test, le MJ peut infliger une condition à votre personnage : *Blessé, Mort, Fatigué, Enervé, Perdu, Chassé ou Prisonnier*. Quand vous subissez une condition, cochez la case correspondante et décrivez comment c'est arrivé. [Note : la condition *mort* signifie *présupposé mort*, sauf si vous en décidez autrement.]

## AIDER

Si votre personnage a la possibilité d'en aider un autre, vous pouvez lui octroyer un dé de votre réserve. Dites ce que votre personnage fait pour lui venir en aide. Si le jet échoue, vous récupérez votre dé. En revanche, si c'est un succès, votre dé est perdu.

## LES CLÉS

Quand vous enclenchez une Clé, deux options s'offrent à vous :

- Recevoir un point d'expérience (xp)
- Ajouter un dé à votre réserve (avec un maximum de 10 dés)

Si vous vous mettez en danger à cause de votre Clé, vous recevez 2 xp ou 2 dés de réserve (ou 1 xp et 1 dé de réserve). Quand vous avez accumulé 5 xp, vous obtenez une augmentation. Vous pouvez utiliser une augmentation pour l'une des options suivantes :

- Choisir un nouveau Trait (basé sur ce que vous avez appris en jeu ou sur une expérience passée qui a été mise sur le devant de la scène)
- Choisir une Etiquette dans un Trait que vous possédez déjà
- Choisir une nouvelle Clé (vous ne pouvez pas avoir deux fois la même Clé)
- Apprendre un nouveau Secret (si vous en avez les moyens)

Vous pouvez garder vos augmentations si vous le désirez pour les dépenser quand bon vous semblera, même en plein milieu d'un combat !

Chaque Clé dispose également d'un rachat. Si les conditions du rachat se présentent, vous avez la possibilité d'effacer la Clé et d'obtenir deux augmentations.

## REMPLISSAGE DE LA RÉSERVE

Vous pouvez remplir votre réserve jusqu'à 7 dés en jouant une scène de remplissage avec un autre personnage. Selon la scène jouée, vous pouvez également vous enlever une condition ou récupérer l'utilisation d'un Secret. Une scène de remplissage représente une bonne occasion pour poser des questions (en jouant son personnage) de façon à ce que les autres joueurs puissent décrire les aspects de leurs personnages : « *Pourquoi as-tu choisi cette vie ?* », « *Que penses-tu de Malachai Bell ?* », « *Pourquoi as-tu accepté ce boulot ?* », etc. Les scènes de remplissage peuvent aussi être des flashbacks.

# ✠ MENER LE JEU ✠

## ÉCOUTEZ & POSEZ DES QUESTIONS, NE PLANIFIEZ RIEN

Quand vous êtes MJ, n'essayez pas de planifier ce qu'il va se passer. Posez plutôt des questions, vraiment beaucoup de questions et orientez les vers ce qui vous intéresse. Par exemple, Jezebel donne un ordre à Lord Firefly et celui-ci l'exécute. Demandez alors au joueur de Lord Firefly : « Comment réagis-tu quand Jezebel te donne des ordres ainsi ? Ça ne te dérange pas ? » Ensuite, quand c'est évident que ça le dérange : « Que lui dis-tu ? ». Il suffit d'en rajouter quelques autres dans le même genre et tout le monde commence à discuter et à jeter les dés pour imposer son point de vue. Posez aussi des questions dans ce genre :

- Est-ce que quelque chose casse quand tu exécutes cette manœuvre de malade ?
- Le feu se propage et devient incontrôlable, vous ne croyez pas ?
- Ça m'a tout l'air d'être un plan audacieux. Par quoi commencez-vous ?
- Est-ce que vous vous retrouvez tous les deux seuls dans un endroit discret ? Est-ce que quelque chose se passe entre vous ?
- Que savez-vous des rebelles du Ciel Pourpre ? Quelles sont leurs habitudes ? Est-ce normal qu'ils se trouvent si loin dans l'Empire ?

Continuez ainsi sur un rythme soutenu et le jeu se développera de lui-même très bien.

Une partie du travail du MJ est d'écouter ce que disent les joueurs, prendre ce qui interpelle et le regarder sous tous les angles pour voir ce que l'on peut en faire.

**Le boulot du MJ : écouter et réincorporer, jouer les PNJ avec panache, créer des obstacles intéressants et donner des conditions quand les événements l'exigent (surtout après un test échoué).**

## DITES OUI, TROUVEZ LES OBSTACLES

Par défaut, les personnages peuvent faire tout ce qui est représenté par leurs Traits. En d'autres termes, ils sont compétents et efficaces. Il n'y a rien d'intéressant à demander un test quand il n'y a pas d'obstacle qui vaille la peine d'être surmonté. Dites simplement oui à l'action et posez des questions comme à l'accoutumée. Mais soyez aussi à l'affût d'opportunités qui permettront de créer des obstacles alors que l'action se développe. Étant donné que vous orientez vos questions et que vous écoutez attentivement, les idées ne manqueront pas de surgir d'elles-mêmes et ce ne devrait pas être difficile de les trouver.

Les obstacles peuvent être des personnes (pirates, gobelins, impériaux, citoyens, nobles), la météo, des monstres (poulpes célestes, anguilles volantes), des situations (feu, chute, se faire tirer dessus, poursuite, évasion) ou quoi que vous puissiez imaginer d'autre.

Si un personnage tente une action qui n'est pas prévue dans ses Traits, il vous présente un obstacle sur un plateau : son manque d'expérience et d'entraînement. Il peut y avoir plein d'imprévus intéressants quand vous ne savez pas ce que vous faites ! Aussi, il arrivera que certains joueurs tentent des actions vouées à l'échec de façon à ajouter des dés à leur réserve. C'est une bonne manœuvre de leur part et ça vous donne l'occasion de leur créer plus de problèmes. Tout le monde y gagne.

## LIMITES

Certains se sentent mieux avec des limites bien définies. Si c'est votre cas, vous pouvez utiliser les suivantes :

- Maximum d'étiquettes sur un Trait : 12
- Maximum de Clés par personnages : 5
- Maximum de Secrets par personnage : 4

User de ces limites va rendre naturellement plus difficile les choix des joueurs, donc ne les utilisez que si vous rencontrez un problème qui sera résolu par ces limites ou si les joueurs vous le demandent.

# ✠ OBSTACLES & DIFFICULTÉS ✠

## S'ÉCRASER EN DOUCEUR

Les freins de la vedette ne répondent plus et le Fléau des Pirates se rapproche dangereusement.

**Obstacles** — Réparer les freins 4. Déclencher manuellement la capsule de sauvetage 4. Se préparer à l'impact 2. Protéger un autre personnage 3.

**Escalade** — La vedette s'écrase. La vedette est endommagée sans espoir de réparation. La capsule atterrit sur une partie du Fléau éloignée de la Vedette.

## ACCOUCHEMENT MÉCANIQUE

L'Essence contenue dans les moteurs est le nid d'une entité qui attend en rêvant en dehors de l'espace et du temps. Les œufs éclosent.

**Obstacles** — Détruire un enfant sorti de l'œuf 4. Le faire fuir avec du feu 2. Éviter de glisser sur son sang 3.

**Escalade** — Les éclairs d'énergie mettent le feu aux moteurs du Fléau. Quelqu'un est infecté. Des créatures errent dans le navire.

## L'ATTAQUE DU SYNDICAT DU COMMERCE

Le Syndicat, effrayé par le Fléau et son armement, a envoyé une équipe pour faire sauter le navire et l'envoyer par les Tréfonds.

**Obstacles** — Dissuader l'équipe 5. Désamorcer une bombe 3. Fuir une section du vaisseau en train d'exploser 4. Maîtriser ou tuer un démolisseur 3.

**Escalade** — L'équipe appelle des renforts. Des monstres enragés attaquent sans faire de distinction. Le vaisseau s'enfonce un peu plus dans les Tréfonds (Perdu). La moitié du vaisseau explose (Endommagé ou Hors-Service).

## L'ATTAQUE DES AILES DE CIRE

De monstrueuses créatures aux airs de chauve-souris attachées au Fléau par de longs câbles.

**Obstacles** : se défendre lors de l'embuscade 5, fuir 3, leur rappeler qu'ils furent humains 4, les effrayer 3.

**Escalade** — Quelqu'un est saisi et ramené vers leur nid (Prisonnier).

## PARLEMENTER AVEC LES SURVIVANTS

Les pirates et les soldats restent groupés entre eux, respectant une paix fragile. Les convaincre de vous aider ou de vous rejoindre risque d'être compliqué.

**Obstacles** — Trouver la base pirate 3. Faire une percée jusqu'au QG des soldats 4. Montrer qu'il ne vaut mieux pas venir vous chercher des noises 3. Recruter les pirates 4. Recruter les soldats 4. Convaincre pirates et soldats de travailler ensemble 5.

**Escalade** — Les pirates exigent votre argent ou votre vie. Les soldats vous font prisonniers. Pirates et soldats en viennent aux mains. Une faction a été infiltrée par des monstres travestis.

## DÉTRUIRE LE PONT DU VAISSEAU

Le vaisseau lui-même est possédé par une conscience d'outre espace. Elle contrôle l'électronique, les communications et sa progéniture monstrueuse.

**Obstacles** — Passer au travers de portes qui se referment rapidement 3. Combattre un Enfant des Étoiles 4. Couper le câble rattachant une aile de cire au vaisseau 3. Pirater la Machine à Différences du vaisseau 5. Enclencher la séquence d'autodestruction du navire 5. Survivre aux étincelles et aux débris 3.

**Escalade** — Le vaisseau plonge dans les Tréfonds. Quelqu'un est Infecté. Les soldats meurent jusqu'au dernier. Les pirates s'enfuient. Quelqu'un devient Fou. Le vaisseau commence à exploser.

## ✠ L'ÉTRANGÉTÉ — UNE MALADIE RAMPANTE ✠

Il y a quelque chose de pourri sur ce vaisseau. Un ichor monstrueux entache les ponts et les cales et des hurlements résonnent d'un bout à l'autre.

L'horreur ambiante met l'esprit à rude épreuve, lui faisant prendre conscience de l'existence extradimensionnelle de géométries non-euclidiennes et de créatures animées d'une haine dévorante de toute vie.

Toute blessure ouverte qui entre en contact avec l'ichor ou le sang de ces monstres expose à l'Infection, transformant les infectés en Étrangeretés.

L'Étrangereté est à la fois un chancre, une pourriture et une bénédiction des étoiles. Elle nourrit et renforce son hôte mais le vide progressivement de son humanité. Les Infectés reçoivent de curieux pouvoirs et talents mais, une fois marqués par l'Étrangereté, sont maudits à jamais.

### DEVENIR UNE ÉTRANGERÉTÉ

Si vous subissez la condition Infecté, vous pouvez sélectionner des Clés, des Secrets et des Traits Étranges. Si vous faites cela, vous devenez Étrange à jamais. Vous pouvez toujours interagir, aimer et ressentir des émotions mais de plus en plus faiblement à mesure que l'étrangereté se développe en vous.

L'ombre des Étrangeretés n'est plus la leur.

**Remplir la réserve :** lorsque vous obtenez une Clé, un Secret, un Trait ou une étiquette Étrange (des "talents Étranges"), votre réserve revient à 5 dés plus un par talent Étrange que vous possédez. Votre Réserve maximale est de 10 plus le nombre de vos talents Étranges. Il s'agit de la seule manière dont disposent les personnages Étranges de remplir leur Réserve (cela leur permet également d'enlever une condition ou de récupérer l'utilisation d'un Secret, comme d'habitude). Un personnage Étrange peut participer à la scène de remplissage d'un personnage non-Étrange mais il n'en retire aucun bénéfice.

### QUEUE BATTANTE

Cette étrangereté est une queue longue et sinueuse, qui peut se terminer par un aiguillon venimeux.

- Queue [Trait étrange] : grimper, Entraver, faire trébucher, saisir, piquer, étrangler, tour de passe-passe, Manipuler.
- Secret du Venin [étrange] : ceux que vous blessez avec votre queue deviennent Infectés.

### Oeil PENDANT

Cette étrangereté fait grossir votre oeil, qui finit par le faire sortir de son orbite et pendre le long de votre visage.

- Clé de l'oeil déformé : votre oeil a une vision parfaite de cette dimension et de toutes les autres. Bien que cela soit normalement à votre avantage, il arrive qu'il vous montre des images ou des scènes d'autres dimensions. Enclenchez votre Clé quand de tels spectres détournent votre attention ou vous font obstacle. Rachat : crevez-le.
- Oeil [Trait Étrange] : Voir, Chercher, Détecter les motivations, Prédire, Effrayer, Regard d'outre-tombe, Jauger, Evaluer.
- Secret de l'oeil visionnaire [Étrange] : votre oeil contemple le futur sans relâche. Une fois par partie, vous pouvez déclarer qu'une scène qui vient juste de se produire est en fait une vision du futur plutôt que ce qui s'est réellement produit. Vous pouvez utiliser vos nouvelles connaissances pour approcher différemment la situation ou pour complètement l'éviter.

### BRAS DÉMONIAQUE

Cette étrangereté est un bras horriblement musclé, qui sort de la poitrine du personnage ou remplace un bras ou une jambe. Ses veines pulsent d'un sang vert et les doigts se serrent et se desserrent spasmodiquement.

- Clé du bras sauvage [étrange] : vous n'avez qu'un contrôle partiel sur votre bras. Enclenchez votre Clé lorsque son comportement sauvage vous met dans le pétrin. Rachat : coupez-le.
- Bras [Trait étrange] : Cogner, Poing, Lutte, Etrangler, Grimper, Lancer, Bloquer, Ongles aiguisés, Ongles empoisonnés.
- Secret du bras autonome [étrange] : votre bras est indépendant du reste de votre corps. Il a son propre coeur et son propre sang, ce qui le maintient en vie et conscient même si vous êtes Etourdi, Inconscient ou Mort. Vous pouvez également une fois par session faire deux actions là où vous ne pourriez en faire qu'une, du moment qu'une de ces actions implique votre bras.

## ✠ LA DEUXIÈME HISTOIRE ✠

POUR LES AMOUREUX DE LADY BLACKBIRD

Si vous avez joué et apprécié Lady Blackbird, vous pouvez avoir envie d'en placer les personnages dans ce décor en lieu et place de ses préterés. Dans ce cas, il y a quelques trucs à garder en tête.

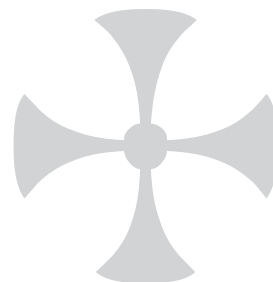
**Les personnages auront besoin d'une motivation.** Cyrus Vance a peut-être entendu parler de la panne du Fléau et -sachant son frère qu'il avait perdu de vue à bord du navire- il s'est mis à la recherche. Lady Blackbird veut peut-être se présenter à Uriah Flint avec un navire de guerre impérial armé et en état de marche.

**Le Fléau pourrait tout simplement être la Main Chagrine.** Cela dépend de ce que vos personnages ont fait de la Main avant de s'en échapper. S'ils ont pu fuir jusqu'à Havreport, ils pourraient avoir envie de savoir pourquoi la Main les a suivis et la raison de son arrêt soudain. Si certains ont été perdus ou emprisonnés sur la Main, ils peuvent vouloir y retourner pour les secourir.

**Les personnages sont trop puissants.** Les pré-tirés (Elizabeth Withethorn et les autres) sont considérablement plus faibles que les personnages de la première histoire (même sans tenir compte des augmentations). C'est parce que j'ai tenté de créer un sentiment d'horreur et de (relative) impuissance. Vous devrez augmenter la difficulté des obstacles si vous faites intervenir Lady Blackbird et ses compagnons.

**Un lien avec Uriah Flint. Ou tout autre but que le groupe cherche à atteindre.** Le Fléau contient peut-être une carte des Vestiges (cela donnerait une raison supplémentaire de s'emparer du vaisseau : arracher la carte des mains impériales). Les pirates retenus captifs à bord du Fléau font peut-être partie de l'équipage d'Uriah.

**Les méchants de l'histoire :** une dernière option serait de faire intervenir Lady Blackbird et son équipage comme mandatés par le Syndicat du commerce pour détruire le vaisseau. Cela opposerait les personnages de Sombres Cieus à ceux de Lady Blackbird.





# ✠ CRÉER UN PERSONNAGE ✠

UN REMÈDE LORSQU'IL Y A TROP D'INVITÉS, DE MORTS OU D'EXILS

Choisissez trois Clés. Des exemples vous sont donnés ci-dessous.

## LA CLÉ DU VOYAGEUR

Vous êtes friand de nouveaux horizons et de nouvelles personnes. Enclenchez votre Clé quand vous faites profiter d'une anecdote intéressante sur une personne, un lieu, une chose ou si vous vous rendez dans un lieu nouveau et excitant. — Rachat : laissez passer une occasion de découvrir quelque chose de nouveau.

## CLÉ DE LA DESTINÉE

Votre destin est d'accomplir de grandes choses. Enclenchez votre Clé lorsque vous agissez en héros. — Rachat : abandonnez une quête ou comportez-vous comme un lâche.

## CLÉ DE LA LOI

Vous suivez et respectez la loi. Enclenchez votre Clé lorsque vous faites respecter la loi. — Rachat : violez la loi.

## CLÉ DE LA COMPASSION

Vous êtes une personne compatissante, même si vous faites tout pour le dissimuler. Enclenchez votre Clé lorsque vous faites preuve de bonté. — Rachat : faites du mal à quelqu'un sans raison.

## CLÉ DE LA DÉBAUCHE

Vous êtes un séducteur. Enclenchez votre Clé lorsque vous usez de votre charme sur quelqu'un. — Rachat : tombez amoureux.

## CLÉ DE LA CURIOSITÉ

Enclenchez votre Clé lorsque vous tentez d'en apprendre plus sur le monde. — Rachat : ignorez une occasion de découvrir quelque chose de nouveau.

## CLÉ DE L'EXILÉ

Vous avez été exilé par l'Empire pour haute trahison. Enclenchez votre Clé quand vous êtes menacé par ou que vous défiez l'Empire. — Rachat : Retournez à Ilysium.

## CLÉ DE LA NAÏVETÉ

Enclenchez votre Clé Lorsque vous vous faites berner. — Rachat : prenez l'ascendant sur quelqu'un.

## CLÉ DE L'AMNÉSIE

Vous avez perdu la mémoire. Enclenchez votre Clé quand vous en apprenez plus sur votre passé. — Rachat : retrouvez la mémoire.

## CLÉ DE L'INTELLIGENCE

Enclenchez votre Clé lorsque vous réalisez une chose que tous les autres ont loupée ou lorsque vous avez un plan ingénieux. — Rachat : votre plan échoue.

## CLÉ DU COEUR BRISÉ

Vous vous interdisez de forger des liens d'amour ou d'amitié. Enclenchez votre Clé lorsque vous succombez à la nostalgie ou que vous repoussez l'affection des autres. — Rachat : tombez amoureux.

## CLÉ DU BANNI

Vous avez été désavoué ou exilé par une organisation. Enclenchez votre Clé lorsque l'organisation agit contre vous. — Rachat : retrouvez une place au sein de l'organisation.

## CLÉ DE LA CÉLÉBRITÉ

Vous cherchez la célébrité à tous prix. Enclenchez votre Clé lorsque vos fanfaronnades vous causent des problèmes. — Rachat : manquer une opportunité de vous vanter.

Un exemple de nouveau personnage est donné page suivante.

# ✠ TRAITS & SECRETS ✠

Choisissez deux secrets. Des exemples vous sont donnés ci-dessous.

**SECRET DU RANG** : vous jouissez d'un rang dans une organisation militaire ou une guilde ainsi que des responsabilités et privilèges associés.

- Requis: une promotion dans l'organisation ou d'excellents faux indiquant la même chose.

**SECRET DU CIEL POURPRE** : vous connaissez et êtes connus des rebelles du ciel pourpre et vous pouvez les joindre quelque soient les circonstances.

- Requis: avoir combattu aux côtés du ciel pourpre.

**SECRET DU DÉSARMEMENT** : vos attaques, en cas de succès, désarment toujours vos adversaires.

- Requis: avoir étudié avec un maître duelliste.

**SECRET DU MOLOSSE** : vous parlez le langage des loups et des chiens.

- Requis : être accepté dans une meute de chiens.

**SECRET DE LA FAMILLE** : une fois par partie, vous pouvez appeler un membre de votre famille à l'aide.

- Requis: une grande famille.

**SECRET DU SAUT VOLANT** : vous pouvez sauter trois fois plus loin qu'un humain ordinaire sans jamais perdre votre équilibre.

- Requis: avoir subi l'entraînement des moines du Toit du Monde.

**SECRET DU TRAVAIL D'ÉQUIPE** : lorsque vous aidez un allié, vous pouvez lui donner plus d'un dé de réserve.

Choisissez quatre Traits. Vous disposez de 16 étiquettes à distribuer entre ces quatre Traits. Des exemples vous sont donnés ci-dessous.

**PILOTE** : Rester éveillé, Onduleur, Réparer, Modifications, Cargaison, Propulseur à distorsion, Voltige, Navigation.

**ATHLÈTE** : Acrobatie, Courir, Muscles, Stratégie, Endurance, Coriace, Lutte, Contorsion, Foncer.

**GENTIL** : Doux, Sourire, Sens de l'humour, Ecouter, Calme, Négociateur, Marchander

**SHÉRIF** : Badge, Honorable, Loi, Désarmer, Arrêter, Protéger, Servir, Calme, Couverture.

**PRÊTRE** : Prière, Évangéliser, Défenseur de la Foi, Conforter, Condamner, Soulever les foules.

**CHARME** : Baratin, Supercherie, Mensonges, Remède de Charlatan, Distraire, Séduire, Enchanter, Enjôler.

**HOMME-LIBRE** : Connaissance de Havreport, Fierté, Connexions, Loi, Commerce, Liberté, Affaires.

**FORGERON** : Artisanat, Fer froid, Résister à la chaleur, Muscles, Voix de stentor, Maître artisan, métal stellaire

**ORFÈVRE** : Artisanat, Marchander, Cuivre, Ambre, Ambrionique, Câbles, Joaillerie, Beauté.

**IMPRIMEUR** : Manuscrit, Encre, Propagande, Machinerie, Dates butoirs, Encrypter, Contrats



SILAS VANCE

Un marin du Fléau, survivant du massacre.

NOTES



BLESSÉ

MORT

INFECTÉ

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER

TRAITS, CLÉS & SECRETS

ÉRUDIT

Littérature, Histoire, Culture, [Cosmologie], [Science], [Mathématiques], [Havreport], [Héraldique]

SOLDAT

Discipline, Fusil, Pistolet, Sabre, [Tactique], [Commandement], [Fraternité], [Stratégie]

SURVIVANT

Pièges, Ruse, Bravoure, Affuté, [Chasse], [Hache], [Endurer], [Premiers soins]

JOUEUR

RÉSERVE

XP

Clé de la Tremblote [Étrange]

Clé du Commandant Réticent

Clé de la Paternité

Clé

Clé

Secret de Destruction

Secret du Sang-Vortex

Secret

Secret

LE SECRET DE DESTRUCTION

Vous pouvez détruire des objets à mains nues, comme si vous brandissiez une masse. C'est impressionnant.

LE SECRET DU SANG-VORTEX [ÉTRANGE]

Une fois par session, vous pouvez vous téléporter, ou téléporter quelqu'un que vous touchez.

LA CLÉ DE LA TREMBLOTE

Vous avez regardé dans l'Au-Delà. Vos yeux sont d'un noir uniforme. Enclenchez cette clé lorsque vous êtes submergé par l'horreur qui vous entoure.

Rachat : affrontez vos peurs.

LA CLÉ DU COMMANDANT RÉTICENT

Étant le survivant de plus haut rang, vous avez dû prendre le commandement. Enclenchez cette clé lorsqu'on obéit à vos ordres ou que vous risquez votre vie pour vos hommes.

Rachat : abandonnez vos hommes à leur sort

CLÉ DE LA PATERNITÉ

Enclenchez cette clé lorsque vous protégez Jézébel ou que vous agissez pour vous rapprocher de votre fille.

Rachat : confiez Jézébel à Lord Firefly.

Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe Clés.