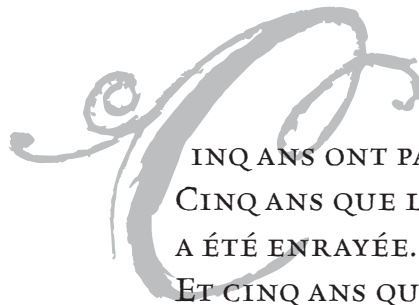


AU-DELÀ DES TRÉFONDS



CINQ ANS ONT PASSÉ DEPUIS L'INCIDENT DU FLÉAU.
CINQ ANS QUE L'INVASION DES ENFANTS DES ÉTOILES
A ÉTÉ ENRAYÉE.
ET CINQ ANS QU'ILS PRÉPARENT LEUR RETOUR.

Les Légions de l'Étrange ont commencé leur entreprise
d'assimilation des mondes de l'Empire. La flotte impériale
a dû reprendre son expansion dans les Terres Libres,
devenue vitale pour la survie de l'Empire.

A Havreport, divers individus tiennent à se faire engager
sur la Perle du Bleu spectral du Firmament, un navire
céleste à même de traverser les Tréfonds inférieurs pour
aller... de l'autre côté.

Tous partent à la recherche d'une seule et même
personne : Lady Blackbird, disparue il y a 3 ans en tentant
la même chose. Chacun a ses raisons : la recherche de
l'amour maternel perdu, un serment, l'instinct paternel, un
contrat... ou le moyen de changer à jamais le Bleu spectral
du Firmament.

Et bien plus encore.



Texte
Gauthier « Go@t » Lion

Relecture
Selpoivre, Kalysto, Kristoff Valla

Illustrations
p2, John Harper
pg, Seb R

Maquette
Seb R

Inspirations
John Harper's Lady Blackbird,
lui-même inspiré par
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) et
le Lady Blackbird Companion
(dont je cite d'ailleurs deux paragraphes
« l'autre côté » et « les strom troopers »)

Influences
« 20.000 lieues sous les mers » de Jules Verne ;
le mythe de Cthulhu ; les Borgs de Star Trek ;
la deuxième trilogie Star Wars ;
les jeux de la série Zelda ; le projet Sea Orbiter.
Et les masques à gaz.
Toujours les masques à gaz.

Contacts
contact@ecuries-augias.com
www.ecuries-augias.com
le.ghola@gmail.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/>

Première version 28/04/14
Version française

✠ LE BLEU SPECTRAL DU FIRMAMENT ✠

À LA DÉRIVE DANS LE FIRMAMENT

Les rochers du Bleu spectral flottent dans un ciel de gaz respirable en tournant autour d'une étoile double à la lumière froide. Les romantiques pensent que cette étoile double est un couple d'amants qui veille sur le Bleu. Traverser le système solaire d'un bout à l'autre ne nécessite que six semaines à bord d'un navire-céleste standard. La plupart des terres de l'Empire sont si proches qu'il ne faut qu'un jour ou deux pour voyager de l'une à l'autre.

EXPANSION IMPÉRIALE

LES VESTIGES

TERRES LIBRES

SOMBREPORT

HAVREPORT

OLYMPIA

ILYSIUM

TERRES IMPÉRIALES

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...

L'AUTRE CÔTÉ

Il y a un autre système de mondes de l'autre côté des Tréfonds. Cela peut se concevoir vu que les gaz les plus denses s'agrègent dans la matière en rotation autour de Stella. Cela explique aussi pourquoi certains mondes et certains rochers ont des orbites instables.

Elles ne sont en fait pas instables mais inclinées, passant une partie de leur révolution d'un côté et le reste du temps de l'autre. C'est un système solaire binaire : deux étoiles tournent verticalement l'une autour de l'autre mais elles sont identiques et considérées comme une seule et même étoile. De temps à autres, on peut apercevoir les deux durant les éclipses. La deuxième étoile est en général désignée comme masculine et possède de nombreux noms. On pense que l'éclipse est une forme d'accouplement. De nombreux mondes changent de côté durant ces moments.

Ce système compliqué peut expliquer pourquoi certains mondes ont des orbites stables mais il y a certainement bien plus que ça. Un groupe d'entrepreneurs est persuadé qu'il est possible d'atteindre l'autre côté et construit un vaisseau capable de se rendre assez loin dans les Tréfonds pour atteindre l'autre rive.

MONDES EN GUERRE EN ROTATION AUTOUR D'UNE ÉTOILE DOUBLE

LES LÉGIONS DE L'ÉTRANGE

Durant les cinq années écoulées depuis les événements du Fléau (voir « Sombres cieux », le tome 2 des Contes du Vaste Bleu du Firmament), les étrangetés se sont multipliées, organisées, complexifiées. Les Enfants des Étoiles ont fusionné avec les machines à différences et les moteurs à Essence des navires célestes, courbant leurs structures selon des géométries non-euclidiennes et modifiant profondément leur fonctionnement. En faisant d'étranges vaisseaux biomécaniques. Une structure ordonnée a jailli du chaos originel et leur but ultime a été révélé : les Légions de l'Étrange ont comme objectif ultime l'assimilation du Bleu Spectral tout entier. Les rares Étrangetés capturées ont été unanimes sur le sujet : « toute résistance est inutile. »

Les légions ont débuté leur stratégie d'assimilation en frappant l'Empire dans sa périphérie : de nombreux mondes de l'expansion impériale sont déjà tombés et ont rejoint les Légions. L'Imperium a dû réagir face à cette invasion mais les affrontements qui les ont opposés aux Légions se sont pour l'instant toujours terminés par des défaites cuisantes. L'impératrice, Sadhana Serra, a donc récemment décidé de reporter ses efforts sur la conquête de nouveaux territoires dans les Terres libres et la découverte d'un moyen de défense efficace contre les Légions.

OLYMPIA

Le port d'attache de la Flotte Impériale. C'est d'ici que les expéditions militaires sont envoyées dans les étendues coloniales pour ralentir l'avancée des Légions et vers les Terres Libres pour conquérir de nouveaux fiefs. Olympia est également le centre de décision de toute la stratégie militaire de l'Imperium. Elle a bénéficié d'afflux de capitaux démesurés pour renforcer son armement et ses défenses.

ILYSIUM

La terre-capitale de l'Empire, demeure des grandes maisons nobles et des chaudières de leurs parlements. Il flotte actuellement un air de fin de règne : les maisons nobles s'exilent en effet de plus en plus loin d'Ilysium au fur et à mesure de l'expansion dans les Terres Libres et la capitale semble aujourd'hui bien vide pour qui l'a connue à son apogée.

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. Tout peut s'acheter ici, à l'exception des esclaves. Jamais les esclaves. L'arrivée massive de réfugiés de l'Imperium rend la tension ambiante encore plus palpable.

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 STORM-TROOPERS

Des soldats impériaux formés spécifiquement. Ces troupes d'élite sont des équipes d'intervention chirurgicales qui se déplacent toujours sous le couvert d'une tempête, qu'elle soit naturelle ou le fait de l'homme. Les Storm Troopers sont équipés de Manipulateurs d'Essence gyroscopique qui leur permettent d'opérer en plein Bleu pour de courtes périodes en dehors d'un navire, ainsi que d'une armure hermétiquement scellée et d'appareils de respiration sur mesure qui leur permettent de poursuivre leurs activités dans les Tréfonds inférieurs.

NOMS

Masculins : Belloq, Blumburt, Chattar, Donovan, Gobler, Henry, Herbert, Jock, Katanga, Lao, Lorenzo, Marcus, Indiana, Mola, Mutt, Oxley, Sallah, Satipo, Toht, Walter.

Féminins : Amber, Anna, Beatrix, Camille, Costanza, Dejah, Dinh, Elsa, Halley, Irina, Issus, Jade, Marion, Nadia, Phaidor, Shan, Thoris, Thuvia, Trayah, Wilhelmina, Willie.

Noms : 51, Akator, Aronnax, Baranca, Brody, Charras, Conseil, Faragut, Kazim, Mac, Monkey, Nautile, Personne, Ram, Schneider, Scott, Shaman, Spalko, Terre, Weber.

Maisons nobles : Ash, Blackbird, Ravenwood, Liontooth, Barbicane, Twilight, Whitethorn.

LES VESTIGES

Un maelström désordonné d'éclats de terres tourbillonnantes. Depuis l'apparition des Légions de l'Étrange, les explorateurs ont trouvé un nouvel intérêt à ces rochers désolés et commencent à les coloniser.

BOT

FemHorloge majordome et protectrice de Beatrix Blackbird

NOTES



BLESSÉ

MORT

INFECTÉ

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER



TRAITS, CLÉS & SECRETS



FEMHORLOGE

Faite de rouages, Inhumaine, Pistolet dissimulé, Force mécanique, [Suit les Ordres], [Technologie], [Huile], [Labeur], [Cryptage]

GARDE DU CORPS

Vigilance, Menaces, Défendre, Désarmer, [Restreindre], [Porter], [Retarder], [Sécurité], [Premiers Soins]

MALIGNE

Perspicace, Prévoyante, Remarquer les failles, Observatrice, [Tactique], [Pièges], [Négociations]

MAJORDOME

Étiquette, Persuasion, Education, Noblesse Oblige, [Colère impressionnante], [Duel], [Pari amical], [Envergure].

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 du Gardien

Clé de l'Intelligence

Clé de la Conscience

Clé

Clé

Secret du Garde du Corps

Secret du Désarmement

Secret

Secret

SECRET DU GARDE DU CORPS

Une fois par session, vous pouvez retenter un test échoué pour protéger quelqu'un.

SECRET DU DÉSARMEMENT

Si votre attaque est réussie, vous désarmez toujours vos adversaires.

CLÉ DU GARDIEN

Vous êtes la protectrice loyale de Beatrix. Enclenchez votre clé quand vous prenez une décision influencée par la jeune Blackbird ou quand vous la protégez contre une attaque physique.

Rachat : Mettez un terme à votre relation avec l'adolescente.

CLÉ DE L'INTELLIGENCE

Vos rouages imprimés fonctionnent plus vite que ceux des humains. 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 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.

BEATRIX BLACKBIRD

Sorcière adolescente en quête d'elle-même.

NOTES



JOUEUR

RÉSERVE

XP

Clé du Parangon

Clé de la Mission

Clé de la Mémoire Perdue

Clé

Clé

Secret du Sang-Orage

Secret de la Détermination

Secret

Secret

BLESSÉ

MORT

INFECTÉ

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER



TRAITS, CLÉS & SECRETS



ACTIVISTE

Déterminée, Propagande, Radicale, Discours, Hurler, [Accusation], [Anarchiste], [Communiste], [Conspiration], [Contacts], [Criminel], [Factions], [Honnête], [Inspirer], [Pamphlets], [Organiser], [Agitatrice]

MAÎTRE SORCIER EN DEVENIR

Lanceur de sorts, Sang-Orage, Canaliser, [Vent], [Eclair], [Vol], [Explosion], [Sens], [Sang-Vortex]

DILETTANTE

Attitude, Elitiste, Hautaine, Sourire engageant, [Emprunter], [Fêtarde], [Relations], [Cultivée], [Excuses], [Mode], [Faveurs], [Prêts], [Privilégiée], [Répartie], [Séduction], [Fortunée]

JEUNE

Hurler, Harceler, Petite, Se tortiller, [Agacer], [Curieuse], [Exubérante], [Innocente], [Crise de colère], [Chouiner].

SECRET DU SANG-ORAGE

Du moment que vous pouvez parler, vous pouvez canaliser la puissance magique pour faire de la sorcellerie. Vous avez le trait Maître Sorcier et l'étiquette Sang-orage.

SECRET DE LA DÉTERMINATION

Si votre Réserve est pleine (et l'était avant que vous jetiez les dés), vous pouvez retenter un test après un échec.

CLÉ DU PARANGON

En tant que noble, vous êtes bien au-dessus des gens du commun. 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..

CLÉ DE LA MISSION

Vous devez retrouver votre mère, Lady Blackbird. Enclenchez votre clé quand vous faites une action pour atteindre le but de votre mission.

Rachat : abandonnez votre mission.

CLÉ DE LA MÉMOIRE PERDUE

Vous avez perdu la mémoire. L'événement le plus ancien dont vous avez souvenir, c'est votre sauvetage par Bor des griffes de quelque chose il y a 3 ans. Elle ne veut pas vous dire ce qui vous avait enlevé. Enclenchez votre Clé quand vous en apprenez plus sur votre passé.

Rachat : découvrez ce qui bloque votre mémoire ou créez-vous une nouvelle identité.

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*.

SYLAS SYRI

Pirate énigmatique.

NOTES



JOUEUR

RÉSERVE

XP

Clé de la Vengeance

Clé de la famille cachée

Clé de l'Imposteur

Clé

Clé

Secret du Sang-Vortex

Secret de Commandement

Secret

Secret

BLESSÉ

MORT

INFECTÉ

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER

TRAITS, CLÉS & SECRETS

ANCIEN SOLDAT IMPÉRIAL

Tactique, Soldats, Cartes, Navires de Guerre Impérial, [Rang], [Connections]

GUERRIER

Endurci au Combat, Tirer, Un Flingue dans chaque main, Escrime, [Pistolet], [Epée], [Bagarre], [Cri de ralliement]

PILOTE

Impétueux, Manœuvrer, Vol Délicat, Navigation, [la Perle], [Sang Froid], [Evasion], [Cartes], [Atmosphères], [Combat], [Percuter]

MARIN-CÉLESTE

Maintenance, la Perle, Empire, Terres Libres, [Pirates], [Artillerie], [Viser], [Contrôle des dommages], [Observation], [Signaux], [Fret], [Provisions], [Abordage].

SECRET DU SANG-VORTEX

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

SECRET DE COMMANDEMENT

Une fois par session, vous pouvez donner l'occasion à quelqu'un d'autre de rejouer un test échoué en lui donnant des ordres, des conseils ou en montrant le bon exemple.

CLÉ DE L'IMPOSTEUR

Vous vous faites passer pour un simple marin-céleste pour oublier que vous vous appeliez Cyrus Vance. 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 LA VENGEANCE

Un Poulpe Céleste a fait disparaître votre navire avec votre équipage, vous laissant le seul survivant. Ces monstres hantent vos cauchemars et vous avez juré leur perte. Enclenchez votre clé quand vous attaquez un Poulpe.

Rachat : faites la paix avec votre douloureux passé.

CLÉ DE LA FAMILLE CACHÉE

Vous êtes le père de Beatrix, bien qu'elle l'ignore encore. Enclenchez votre Clé lorsque vous la protégez ou prenez soin d'elle..

Rachat : reniez ou trahissez Beatrix.

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*.

IBN AL FTAGHN

Explorateur des Tréfonds de sinistre réputation en quête d'un mystérieux grimoire.

NOTES



BLESSÉ

MORT

INFECTÉ

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER

TRAITS, CLÉS & SECRETS

EXPLORATEUR

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

SUSPECT

Morbide, Pâle, Sinistre, Regard intimidant.

SANG-SONGE

Endormir, Lire les Pensées, [Manipuler les Rêves], [Entrer dans les Rêves], [Hallucinations], [Combat Aveugle].

ANATOMIE DU POULPE

Manger n'importe quoi, Odeurs bizarres, Sens du poulpe, Glandes à encre, Respirer dans les Profondeurs, Organes supplémentaires, [Force de Titan], [Tentacules]

JOUEUR

RÉSERVE

XP

Clé de l'Imposteur

Clé du Révolutionnaire

Clé Soif de Connaissances Occultes

Clé

Clé

Secret des Chants Célestes

Secret du Poulpe

Secret

Secret

SECRET DES CHANTS CÉLESTES

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

SECRET DU POULPE

Vous êtes semi-homme, semi-poulpe. Vous pouvez projeter un nuage d'encre et respirer dans les Tréfonds. Note : pour dissimuler ça, le personnage porte en permanence un masque à gaz intégral et respire bruyamment (à la Dark Vader).

CLÉ DE L'IMPOSTEUR

Vous avez une couverture. Vous vous faites passer pour un individu lambda. 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 LA SOIF DE CONNAISSANCES OCCULTES

Vous êtes à la recherche d'un grimoire rare et maudit. Enclenchez votre Clé lorsque vous faites une action pour récupérer ce tome poussiéreux.

Rachat : abandonnez votre recherche.

CLÉ DU RÉVOLUTIONNAIRE

Vous avez dédié votre vie à réveiller le Père des Poulpes. Vous êtes persuadé que cela permettra de vaincre les Légions de l'étrange. Enclenchez votre Clé lorsque vous vous approchez de votre but.

Rachat : abandonnez votre cause.

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*.

SHERLOCK DOYLE

Investigateur à mi-temps.

NOTES



JOUEUR

RÉSERVE

XP

Clé de l'Addiction

Clé de la Mission

Clé de la Fraternité

Clé

Clé

Secret du Plan Caché

Secret du Dur-A-Cuire

Secret

Secret

BLESSÉ

MORT

INFECTÉ

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER



TRAITS, CLÉS & SECRETS



ENQUÊTEUR

Déduire, Instinct, Logique, Menotter, [Chercher], [Perspicace], [Séduire], [Interroger], [Contraindre], [Contacts], [Furtif], [Duper].

CHASSEUR DE SANG

Intimider, Incognito, Reconnaître le Sang, Réflexes, [Réunir l'information], [Interroger], [Autorité], [Fusillades], [Terrifiant], [Défendre], [Volonté de fer]

ALIÉNISTE

Analyser, Hypnotiser, Montre à gousset, Observer, [Comportement], [dingue], [Hallucination], [Méthodique], [Motivations], [Voix lénifiante].

ASSASSIN

Frapper dans le dos, Regard froid, Ombres, Stylet, [Embuscade], [Dissimulation], [Contrats], [Arbalète], [Mortel], [Redouté], [Garrot], [Guilde], [Poison], [Rapide], [Sans pitié], [Sniper], [Furtivité], [Pister], [Impossible]..

SECRET DU PLAN CACHÉ

Vous avez un plan pour chaque situation. Une fois par partie, vous pouvez décrire la manière dont vous vous êtes préparés pour ce genre de situations. Cela peut inclure un jeu.

SECRET DU DUR-À-CUIRE

Des années de vie difficile vous ont rendu coriace. Vous pouvez remplacer les conditions «Blessé» ou «Mort» par «en colère» si besoin.

CLÉ DE L'ADDICTION

Vous avez besoin de votre dose quotidienne de morphine. Prudent, vous avez toujours avec vous un stock suffisant pour un bon moment. Enclenchez votre Clé lorsque votre personnage est en manque ou agit sous influence.

Rachat: sevrer-vous et désintoxiquez-vous.

LA CLÉ DE LA MISSION

Vous n'êtes pas ici pour ramener Lady Blackbird vivante. Vous êtes là pour la supprimer pour le compte de l'Empire. Enclenchez votre clé quand elle vous oppose à vos compagnons ou quand vous faites une action pour atteindre le but de votre mission.

Rachat: abandonnez votre mission ou révélez là à vos compagnons.

CLÉ DE LA FRATERNITÉ

Vous êtes lié à Ibn Al Ftaghn par un lien de fraternité. Vous vous êtes mutuellement sauvés la vie tellement de fois que vous avez perdu le compte. Enclenchez votre clé quand votre personnage est influencé par Ibn ou quand vous faites la preuve de la solidité du lien qui vous unit..

Rachat: brisez votre relation..

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*.

✠ LA PERLE ✠



BESOIN
DE FUEL

BESOIN
DE VIVRES

ENDOMMAGÉ

RALENTI

HORS
SERVICE

EN
PERDITION

Initialement à vocation scientifique et d'exploration, le projet du navire a été récupéré par un groupe d'entrepreneurs qui a décidé de faire du fric. Ils ont détourné beaucoup de subventions et de financements de nobles mécènes et laissé l'équipe des scientifiques qui travaille à la conception de la Perle un peu à l'abandon. Soyons honnêtes : ils sont partis avec la caisse. Mais le processus d'assimilation à grande échelle des Légions de l'étrange a rendu le projet vital pour Havreport, qui cherche désespérément un nouveau monde vers lequel évacuer.

Statistiques :

- Longueur: 54mètres
- Équipage: 1-3
- Couchettes: 8 (3 équipage, 5 passagers)
- Capacité de fret: 8 tonnes (3 caisses de fret standard)

Propulsion :

- Propulsion à Vapeur Réciproque Quadri-Valves surgonflée
- Catalyseur d'Essence inductrice à bobine inversée
- Vitesse de croisière: 187 nœuds (350 km/h)
- Vitesse maximale: 360 nœuds à pleine vitesse (666 km/h)

Le vaisseau est conçu pour se déplacer dans les « couches » plus ou moins denses du brouillard corrosif des Tréfonds. Ses moteurs améliorés lui permettent de distancer un poulpe céleste tout en lui garantissant une manœuvrabilité indispensable. L'habitacle permet à l'équipage de vivre sur une longue période au cœur des Tréfonds. Le rêve des initiateurs du projet est d'atteindre l'Autre-Côté, un vaste territoire fantasmé encore inconnu et constituant le «nouvel Eden pour Havreport».

Coque : traitée pour résister à la corrosion des Tréfonds pendant une période a priori indéfinie.

Radio : bandes multiples à longue portée

Senseurs :

- sonar à courte et moyenne portée
- analyseur atmosphérique très sophistiqué, avec 7 sondes moyenne portée

Armement :

- tourelle extérieure montée sur le pont supérieur
- multiples grappins

MJ, vous pouvez donner des Conditions à la Perle comme le demandent les événements. Il commence le jeu avec la Condition *Endommagé* (pour traduire le manque de moyens des ingénieurs qui l'ont mis au point).

✠ 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.

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 CLÉS

Quand vous enclenchez une Clé, deux options s'offrent à vous : recevoir 1 point d'expérience (xp), ou bien ajouter 1 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 (soit 10 xp).

REEMPLISSAGE 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 t'es tu embarqué sur la Perle ?*», «*Tu penses quoi du gars bizarre avec son masque à gaz et sa respiration sifflante ?*», «*Mais en fait tu sers à quoi sur ce vaisseau ?* », etc. Les scènes de remplissage peuvent aussi être des flashbacks.

NIVEAUX DE DIFF.

- 2 - facile
- 3 - normal
- 4 - ambitieux
- 5 - extrême

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 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 *présumé mort*, sauf si vous en décidez autrement.

✠ 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, Syllas donne un ordre à Bot et celle-ci l'exécute. Demandez alors au joueur de Beatrix : « *Comment réagis-tu quand Syllas 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 ?*
- *Bot, c'est quoi le truc qui a tenté d'enlever Beatrix il y a 3 ans ? Qu'est-ce qui a causé son amnésie ?*
- *Sherlock, comment tu as fait connaissance avec Ibn ?*
- *Syllas, tu en penses quoi quand tu vois Sherlock engueuler Beatrix ? Ça ne t'énerve pas un peu ?*
- *Pourquoi l'Impérium tient tant à vous mettre des bâtons dans les roues ?*

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)

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.

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 :

Max d'étiquettes sur un Trait : 12

Max de Clés par personnages : 5

Max 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 ✠

PANIQUE À HAVREPORT

Vous sortez de la dernière réunion de finalisation de votre expédition : vous allez enfin partir explorer les Tréfonds ! En dehors des bureaux du commanditaire de l'expédition, les passants qui fuient vers la Grand-Place vous font signe de regarder le firmament. La flotte impériale semble s'y être donné rendez-vous. Des mégaphones hurlent « Ce territoire est sous la protection de l'empire. Pour votre sécurité, tout vaisseau d'exploration doit être remis immédiatement aux autorités. »

Obstacles — Échapper aux commandos parachutés : 4 ✘ Rejoindre le vaisseau sur la Grand-Place de Havreport : 2 ✘ Fendre la foule affolée quand la flotte impériale fait son apparition : 4 ✘ Déloger une famille de passagers clandestins : 3 ✘ Larguer les amarres de la Perle en éjectant les civils : 3 ✘ S'attacher pour ne pas être éjecté par la poussée au décollage 3.

Escalade — Quelqu'un est séparé du groupe (*Perdu ou Prisonnier*) ✘ Des soldats du Syndicat du Commerce arrivent pour « calmer » la situation ✘ La Perle est arrimée par les impériaux pour éviter toute fuite du vaisseau ✘ Le port est tombé sous contrôle impérial ✘ Il y a un mouchard dans la Perle.

EMBUSCADE À L'IMPÉRIALE

Sous couvert d'une tempête, un essaim de Stromtroopers se lance à la poursuite de la perle, bien décidés à mettre la main dessus. Ou sur un de ses occupants ?

Obstacles — Repérer la présence d'un saboteur dans le vaisseau : 3 ✘ Le retrouver dans le vaisseau : 3 ✘ Vaincre le stormtrooper infiltré : 5 ✘ Réparer les freins et le circuit d'alimentation auxiliaire : 4 ✘ Semer l'essaim : 4 ✘ Éviter de s'écraser sur cet astéroïde dérivant qui n'était pas là une seconde plus tôt : 4.

Escalade — Les éclairs deviennent de plus en plus gênants ✘ Les freins et l'alimentation lâchent : la Perle devient une balle lancée dans l'Ether ✘ La Perle est endommagée gravement ✘ Quelqu'un est séparé du groupe (*Perdu ou Prisonnier*) ✘ D'autres Troopers s'infiltrèrent ✘ Une Araignée du Vide apparaît ✘ Un chasseur de montres est à bord du vaisseau impérial, à la recherche de la FemHorloge ✘ Il est accompagné d'un chasseur d'Abominations qui veut mettre la main sur Ibn.

LA CITÉ ENGLOUTIE

La Perle se pose à côté d'une gigantesque dalle gravée d'un gigantesque symbole primitif, représentant certainement des Dieux Très Anciens. Au loin, une cité constituée de pierres verdâtres à l'architecture cyclo-pénienne. L'architecte semblait détester les angles droits.

Obstacles — Se faufiler dans la cité : 4 ✘ Éviter les pièges antiques : 3 ✘ Éviter de se perdre dans les méandres non-euclidiens de la ville : 4 ✘ Semer les infectés de la Légion de l'Étrange à la recherche eux-aussi du Père des Poulpes : 4 ✘ Trouver le mausolée : 3 ✘ Résoudre les énigmes du Gardien : 5.

Escalade — Quelqu'un est séparé du groupe (*Perdu ou Prisonnier*) ✘ Quelqu'un est affligé de visions de la Cité à son apogée ✘ Des hommes poulpes arrivent ✘ Des échos du futur et du passé se font entendre/voir ✘ Le Gardien commence à détruire la Cité.

L'EXODE

La perle décolle dans un majestueux panache de fumée depuis la Grand-Place de Havreport. Bientôt, des centaines de navires civils fuient Havreport à votre suite. Entre vous et la liberté, un croiseur impérial et toute sa flotte, bien décidés à mettre la main sur la Perle.

Obstacles — Manœuvrer pour avoir un bon angle de tir : 3 ✘ Manœuvrer contre des navires plus petits et rapides : 4 ✘ Faire feu sur un navire ennemi : 3 ✘ Faire feu sur un navire plus petit et rapide : 4 ✘ Éviter les feux ennemis : 4 ✘ Éviter beaucoup de feux ennemis : 5.

Escalade — La Perle est touchée et perd le contrôle (*Endommagée*) ✘ Plus de navires ennemis arrivent ✘ La Perle est prise dans un faisceau tracteur du croiseur impérial (*Ralentie*) ✘ Vous êtes entraînés dans un orage du fait des actions de l'ennemi ✘ Le combat attire un poulpe céleste ✘ La Perle plonge dans les Tréfonds avec une énorme brèche.

LA CAVERNE

Pour échapper aux renforts du vaisseau impérial, vous vous réfugiez dans une caverne au cœur d'un champ de terres dérivantes. Le sol est étrangement spongieux.

Obstacles — Ne pas s'endormir quand on respire les spores : 3 ✘ Résister au chant céleste qui vient de la salle au fond de la caverne : 3 ✘ Résister à la panique lorsqu'on découvre la vaste salle circulaire entièrement recouverte d'œufs de poulpes célestes : 4 ✘ Empêcher un des œufs d'éclore : 4 ✘ Trouver la carte stellaire gravée dans un mur camouflé : 2 ✘ Déchiffrer la carte qui mène droit au mausolée du Père des Poulpes céleste : 5.

Escalade — Quelqu'un est engourdi par les spores (*Fatigué*) ✘ Quelqu'un trouve un pendentif frappé du blason des Blackbird négligemment posé dans un coin ✘ Un stormtrooper inspecte la caverne ✘ Quelqu'un est profondément affecté par le référentiel non-euclidien de la carte et perd tout sens de l'orientation (*Perdu*) ✘ Un œuf se met à remuer frénétiquement, un œuf éclot, d'autres œufs se mettent à remuer frénétiquement, d'autres œufs éclosent.

COMBATTRE UN SORCIER

Lady Blackbird est une sang-orage et un maître sorcier. Ses yeux intégralement noirs sont sacrément impressionnants ! Interrompre son invocation du Père des Poulpes célestes n'était certainement pas la meilleure des idées.

Obstacles — Éviter un éclair magique : 3 ✘ Attaquer Lady Blackbird à travers ses défenses magiques : 5 ✘ Combattre les hommes poulpes : 3 ✘ Leur rappeler qu'ils étaient humains : 4 ✘ Profiter de l'apparition d'une Araignée du Vide : 3 ✘ Empêcher un espion impérial d'assassiner Lady Blackbird : 4.

Escalade — L'atmosphère devient très électrique ✘ La gravité change ✘ L'électricité dans l'air fait éclore le moteur de la Perle : la scène se remplit d'Enfants des étoiles. ✘ Quelqu'un est entraîné vers des cuves remplies d'un liquide étrange (*Piégé*) ✘ Un infecté tente de contaminer le Père des Poulpes pour en prendre le contrôle ✘ Un homme poulpe tente d'inséminer quelqu'un.

<div>NOTES</div> <div></div>	Joueur		RÉSERVE	XP
	Clé			
	Clé			
	Clé			
	Clé			
	Clé			
	Secret			
	Secret			
	Secret			
	Secret			
<div>BLESSÉMORTINFECTÉFATIGUÉÉNERVÉPERDUCHASSÉPRISONNIER</div>				
TRAITS, CLÉS & SECRETS				
<div>Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe <i>Clés</i>.</div>				