

NIBIRU



— KIT DE DÉCOUVERTE —

CRÉDITS VERSION ORIGINALE

Auteur

Federico E. Sohns

Illustratrice principale

Mahea Rodrigues

Illustrations

Mahea Rodrigues, Daniel Liang, Alexey Tretyakov, Federico E. Sohns

Graphismes

Federico E. Sohns, Kevin D. Odiz

Relecture et édition

Richard August, Matias Timm, Emil Mathias Heide

Playtesteurs

Stephen C. Robinson, Theo Maligeay, Alexander Gent, John Black, Joshua White, David Coulter, Javier Angeriz-Caburrasi, Sammy Broly, Diletta Maria Angelo, Gabriel Steimberg, Valeria Libertad Vidal, Facundo « Yayro » Mucci, Benito Lynch, Juan Mendez, Graciela Lynch

Et bien d'autres encore...

... *Merci infiniment !*

Remerciements particuliers

Garry Harper

The Roleplay Haven

The Rolistes Podcast

The San Jenaro Community

©2020 Araukana Media LTD.

Tous droits réservés.

Pour en savoir plus, consultez notre site web :

www.araukana.com



CRÉDITS VERSION FRANÇAISE

Direction éditoriale

Jérôme Barthas

Traduction

Sandrine Guéant

Conception graphique et mise en page

Maxime Plasse

Le Kit de découverte pour Nibiru © 2021 est un supplément édité par les XII Singes ©. Les textes, logos et marques associées sont la propriété de ReSpell sous licence Araukana Media LTD pour l'édition française

LE SYSTÈME DE JEU

Bienvenue à bord de Nibiru ! Le présent *Kit de découverte* a pour vocation de vous fournir les clés pour jouer une partie simple, s'inscrivant au cœur d'une étrange et inquiétante station spatiale. Les histoires que vous et vos camarades inventerez et les aventures dans lesquelles vous vous lancerez seront des récits d'action et de drame, de mystère et de suspense. Mais, par-dessus tout, elles seront axées sur la découverte de soi et la quête de son passé, enfoui

depuis des lustres dans les entrailles glaciales et sombres de ce Monde sans ciel.

Vous allez vous glisser dans la peau de ceux que l'on appelle les Vagabonds : des individus qui se sont réveillés dépossédés de la plupart de leurs souvenirs, à la dérive dans un monde étrange qu'ils ne connaissent pas, luttant pour survivre un jour de plus tout en s'efforçant de se rappeler qui ils sont vraiment.

COMMENT UTILISER CE GUIDE

Pour jouer à Nibiru, vous aurez besoin des éléments suivants...

Un groupe d'amis avec qui jouer. Ensemble, vous déterminerez le type d'expériences que vous souhaitez privilégier. S'agit-il principalement d'une histoire mystérieuse, portant sur les événements étranges qui ont cours dans les confins de la station spatiale ? Ou bien d'une histoire d'épouvante, dans laquelle vous êtes confronté aux choses qui hantent les sombres recoins du Monde sans ciel ? À moins qu'il ne s'agisse d'un jeu politique, qui plonge votre groupe dans les machinations et les conflits des souverains de Nibiru ? Répondre à ces questions et à d'autres permettra de s'assurer que tout le monde est satisfait de l'histoire et de la direction narrative que vous prendrez.

L'un d'entre vous jouera le rôle du **conteur** (très probablement vous qui lisez ceci !). Votre rôle consiste à orchestrer l'histoire et à guider les joueurs tout au long de celle-ci, en interprétant tous les person-

nages qui ne sont pas incarnés par les joueurs (**PNJ**, ou **Personnages Non Joueurs**). Il vous appartient également de décrire les environnements que les **PJ** (**Personnages Joueurs**) explorent, les sensations que ceux-ci véhiculent, et de veiller à ce que les joueurs s'amuse et se sentent à l'aise.

Vous aurez également besoin de **six dés à quatre faces** (en vente dans la plupart des boutiques spécialisées), d'un **crayon** et d'une copie papier de la **fiche de personnage** disponible à la fin du présent guide. Nous recommandons également aux conteurs de toujours avoir un **bloc-notes** à portée de main (ainsi qu'un exemplaire du présent *Kit de découverte*, afin de pouvoir s'y reporter facilement). La plupart des sessions de *Nibiru* durent entre 3 et 5 heures. Cependant, ce temps peut varier en fonction de votre groupe : jouez au rythme qui vous convient le mieux, à vous et à vos amis !

JETER LES DÉS

Dans Nibiru, la plupart des actions simples effectuées par les personnages ne nécessitent pas de jeter les dés. Toutes les opérations normales et banales peuvent être réalisées directement, en veillant à ce que le rythme du récit reste soutenu et que la conversation ne soit pas interrompue. En revanche, la situation nécessite parfois de jeter les dés. Cette section vous explique le système de résolution d'actions.

LES JETS D'ACTION

C'est lorsque les PJ entreprennent des actions plus risquées que le conteur doit les inviter à lancer les dés, en tenant systématiquement compte des conséquences intéressantes de ces jets, qu'ils soient réussis ou non. Forcer une porte pour tenter d'échapper à ses poursuivants ? C'est le moment idéal pour un lancer de dés. Tenter de convaincre le commerçant de vous laisser monter à l'arrière du transporteur pour inspecter les marchandises ? Encore une bonne raison de jeter les dés ! Les joueurs peuvent également proposer d'effectuer un jet pour une situation donnée (vous comprendrez pourquoi lorsque nous aborderons les **souvenirs**).

Ces lancers de dés que nous décrivons ci-dessus sont appelés des jets d'action.

Ils sont, sauf indication contraire, effectués en **jetant trois dés**. L'action est réussie si le personnage obtient un ou plusieurs « 4 ». Chacun de ces « 4 » est qualifié de **succès**.

JUSTE UN AVANT-GOÛT !

Ce *Kit de découverte* part du principe que vous savez déjà ce que sont les jeux de rôle sur table. Vous trouverez les règles complètes du jeu dans le livre de base de *Nibiru*, ainsi qu'une explication détaillée de ce que sont les jeux de rôle sur table (et toute la richesse du monde de Nibiru et de ses légendes). Si vous êtes novice, nous vous suggérons de vous rendre sur le site www.ptgptb.fr, qui offre d'excellents conseils pour les nouveaux joueurs (et même pour les joueurs aguerris !).

LES JETS EN OPPOSITION

Certains lancers d'action peuvent opposer un PJ à un tiers (ou à une entité) doté d'une volonté propre, contraire à celle du personnage en question. On appelle cela des lancers en opposition. Ceux-ci sont également effectués en lançant trois dés mais, dans ce cas, le conteur lance également un certain nombre de dés (le nombre dépendant du degré d'opposition).

Pour savoir qui a gagné, chaque camp compte le **nombre total de points obtenus** (par exemple, 3 + 4 + 1 contre 4 + 2 + 4) et **compare ces valeurs**. En cas d'égalité, l'interaction est interrompue, car les deux camps sont enlisés dans le conflit. Cependant, dans la plupart des cas, l'un ou l'autre camp gagnera et le conteur expliquera ce qui en résulte.

LES JETS SPÉCIAUX

Parfois, les règles du jeu vous imposent de procéder à des jets spéciaux. Ces lancers de dés ne peuvent pas être affectés par les points de mémoire, et sont généralement utilisés pour déterminer l'issue d'événements spécifiques et dramatiques. Dans le présent *Kit de découverte*, chaque fois que nous ferons référence à un jet spécial, vous verrez apparaître le préfixe correspondant ainsi que le nombre de dés à lancer.

LES MODIFICATEURS

Dans certaines situations, une action donnée peut être plus facile ou plus difficile à réaliser que la normale. Pour traduire cela, le conteur peut **ajouter ou soustraire un certain nombre de dés à votre lancer**. Ces modificateurs sont appliqués, par exemple, lorsque les personnages utilisent un outil en particulier pour les aider dans leur tâche, ou encore lorsqu'ils s'engagent dans une discussion où la plupart des personnes présentes sont de leur côté (bonus). En revanche, une plaie sanglante, une mauvaise réputation ou une situation délicate contre laquelle les PJ sont mal armés leur vaudront très probablement des malus. Gardez à l'esprit que **les PJ ne peuvent pas lancer moins d'un dé ou plus de six dés à la fois**. La seule exception à cette règle intervient lorsque les PJ s'entraident. Dans ce cas, chaque personnage aidant peut accorder **un dé supplémentaire** au personnage effectuant l'action en question.

LES TYPES D'ACTIONS

Si les jets d'action permettent de déterminer les conséquences des décisions des PJ, les compétences mobilisées pour effectuer un test d'action donné sont appelées type d'action.

Les types d'actions sont importants en ce qui concerne les **souvenirs** (cf. page suivante) et pour

certaines modificateurs qui peuvent s'appliquer (par exemple, vous pouvez écoper d'un malus en Natation si des débris flottent à la surface et qu'il fait très sombre).

Les types d'actions sont créés par le conteur, et sont surtout utilisés pour étoffer les forces et faiblesses des personnages à mesure que celles-ci évoluent au fil de l'histoire !

CRÉER DES TYPES D'ACTIONS

Lorsque vous commencerez à jouer, vous constaterez que certains types d'actions sont plus faciles à identifier que d'autres. Si un personnage essaie de lire sur les lèvres d'autrui, vous pouvez très bien qualifier cette action de Lecture sur les lèvres. Cependant, nous pourrions aussi la classer dans la catégorie Cerner autrui, ou autre. En principe, nous vous recommandons de ne pas choisir un type d'action trop général ou trop précis. Plus une aventure est articulée autour d'un genre spécifique (par exemple, l'intrigue politique), plus il sera souhaitable de préciser, par exemple, les types d'actions sociales, afin d'explorer plus en profondeur les différentes compétences des PJ !

LE SYSTÈME MÉMO

Nibiru est un jeu qui consiste à recouvrer des souvenirs enfouis. Oui, mais... Comment cela fonctionne-t-il concrètement ? Eh bien, il nous faut tout d'abord expliquer ce que sont les points de mémoire. Les points de mémoire (PM) représentent la capacité d'un personnage à se souvenir. Ces réminiscences peuvent être provoquées de différentes manières mais, dans *Nibiru*, les principales raisons pour lesquelles les souvenirs refont surface sont les interactions avec le monde extérieur. Une image, un son ou une odeur en particulier peuvent servir de déclencheurs. Cela peut être la démarche singulière de quelqu'un, ou la façon dont une forme se reflète à la

surface d'une flaque d'eau. En résumé, les PM sont ce dont vos personnages auront besoin pour commencer à consigner leurs souvenirs.

Les personnages peuvent acquérir des points de mémoire de 3 manières différentes :

- À l'issue de chaque session de jeu, chaque PJ remporte 1 PM.
- En suivant leur balise : un objectif spécifique déterminé par leur Habitat.
- En déclenchant un souvenir négatif.





LE CARNET DE BORD

Outre sa fiche de personnage, chaque joueur dispose d'un certain nombre de pages constituant son carnet de bord. Au fil de la partie, celui-ci s'enrichit des souvenirs qu'il y inscrit. Cependant, dans le présent *Kit de découverte*, le carnet de bord a été fusionné avec la fiche de personnage, et propose six entrées de mémoire (dont l'une a été complétée à l'avance à titre d'exemple).

RÉITÉRATION

Lorsque vous avez de nouvelles réminiscences avec un type d'action pour lequel vous avez déjà des souvenirs, il suffit d'appliquer le nouveau bonus / malus aux modificateurs existants que vous aviez auparavant. Rappelez-vous cependant qu'un bonus ne peut excéder + 3 dés, et qu'un malus ne peut jamais être inférieur à -2 dés.

LES ENTRÉES DE MÉMOIRE

L'entrée de mémoire correspond à la zone dans laquelle le joueur consigne ses nouveaux souvenirs. Chaque entrée comporte deux champs : « Je me souviens » et « Effet ». Le champ « Je me souviens » permet au PJ de retranscrire la vision d'ensemble du moment dont il se souvient. Le champ « Effet » détaille l'aspect mécanique du souvenir : le joueur y reporte le bonus ou malus obtenu suite à la génération de ce souvenir.

COMMENT SE SOUVENIR

Les personnages peuvent se forger de nouveaux souvenirs de trois manières différentes.

La première est la plus courante : **lorsqu'il effectue un jet d'action, le joueur peut choisir de déclencher un souvenir à la place.** Ensuite, il décide s'il souhaite réussir ou non l'action. S'il souhaite réussir, il dépense 2, 3 ou 5 PM. Le conteur et le joueur décrivent l'action qui se déroule, et le souvenir qu'elle suscite.

Le joueur note ensuite le souvenir. Au moment de déterminer l'effet, le conteur indique à quel type d'action le bonus s'applique. Le joueur inscrit ensuite le nombre de dés de bonus en fonction du nombre de

PM dépensés : **+ 1 dé si le joueur a dépensé 2 PM, + 2 dés pour 3 PM, et + 3 dés pour 5 PM.** Si le joueur a décidé d'échouer dans l'exécution de l'action, il choisit le malus à la place : **-1 dé lui vaut 2 PM, et -2 dés lui rapportent 3 PM.**

La deuxième façon de reconstituer sa mémoire repose sur la **règle des trois**. Lorsque vous effectuez un jet d'action avec trois dés ou plus, si vous réussissez en obtenant **trois 4 ou plus**, ou si vous échouez en obtenant **trois 1 ou plus**, vous générez un nouveau souvenir. Cela signifie que l'action a été exécutée de

manière si impressionnante — ou, dans le second cas, si désastreuse — que vous vous souviendrez de ses conséquences comme d'un témoignage, soit de votre très grand talent, soit de votre sérieux manque de compétence.

Les souvenirs issus de la règle des trois sont consignés en fonction des événements résultant du lancer. L'effet sera toujours soit + 1 dé, soit -1 dé pour le type d'action spécifié, selon que vous aurez réussi ou échoué respectivement.

PRENONS UN EXEMPLE...

LA MÉMOIRE DE MARY

Roxane interprète le rôle d'une Vagabonde prénommée Rose. Son voyage a pris un tour fâcheux, car elle a été faite prisonnière par une bande de charognards. Sitôt ses geôliers endormis, elle tente de s'échapper en pulvérisant la porte de sa cellule, dans l'espoir de courir jusqu'à la sortie du camp. Le conteur demande à Roxane de lancer trois dés comme d'habitude, mais celle-ci préfère dépenser deux points de mémoire à la place. Elle inscrit un nouveau souvenir dans son carnet de bord, ainsi qu'un bonus de + 1 dé pour la compétence Forcer les portes. Son souvenir est rédigé en ces termes :

« Je me souviens avoir été enfermée dans la grange par mon grand frère, où j'étais allongée seule avec mon ours en peluche dépenaillé. Il me faisait le coup à chaque fois... jusqu'au jour où j'en ai eu assez, et où j'ai défoncé la porte ! »

Le conteur décrit ensuite Rose s'échappant de la cellule, et se précipitant vers la porte du camp !

AUTRES RÈGLES

Vous savez presque tout ce qu'il faut pour jouer. Voici quelques règles et remarques supplémentaires avant de pouvoir vous lancer.

LES POINTS D'INFLUENCE

Les points d'influence sont destinés à octroyer aux joueurs une fraction des pouvoirs du conteur, en modifiant certaines circonstances et en affectant les lancers. **Chaque personnage se voit attribuer deux points d'influence au début de la partie.** Ceux-ci peuvent être utilisés de deux manières différentes : vous pouvez soit **dépenser un seul point pour relancer les dés d'un joueur, quel qu'en soit le nombre** (assurez-vous d'avoir son accord), et ce une fois par jet, soit **utiliser un point pour introduire un petit détail contextuel dans la scène en cours.** Le conteur est en droit de vous dire qu'une inclusion en particulier ne peut être réalisée mais, si vous restez simple, il ne devrait pas y avoir de problème. Des changements

à priori insignifiants peuvent avoir un impact non négligeable : découvrir derrière son épaule un câble suspendu alors qu'on est en train de chuter dans le vide peut s'avérer salvateur !

LE CORPS ET L'ESPRIT

Tandis que les Vagabonds sillonnent les confins de Nibiru, leur santé (tant mentale que physique) sera, tôt ou tard, mise à rude épreuve. Les jauges Corps et Esprit vous indiquent l'état de santé physique et mental de votre personnage. Ces deux jauges comportent trois échelons, ou conditions, le plus élevé étant **OK**. Les échelons inférieurs sont **Abattu** et **Stressé**, reflétant respectivement les états physique et mental. Viennent ensuite les conditions **Blessé** et **Secoué**.

L'état des personnages se dégrade d'un cran dans leur suivi physique lorsqu'ils sont blessés ou tombent malades, et il en va de même avec leur suivi mental



lorsqu'ils sont submergés par le stress, la peur et les traumatismes.

Au cours de la partie, certains jets peuvent diminuer l'état de santé physique ou mentale des PJ. Dans le cas de la jauge physique, descendre plus bas que la condition Abattu inflige un malus de -1 dé à tous les jets d'actions physiques. Au-delà de la condition Blessé, le PJ est tout simplement mort : le joueur jette alors sa fiche de personnage, et le rôle de son PJ dans la partie est terminé (le joueur est libre de créer un nouveau personnage pour revenir dans la partie).

En ce qui concerne la jauge « Esprit », toute dégradation de l'état mental d'un PJ entraîne l'application de malus à tous ses jets d'action. Vous ne pouvez pas tomber plus bas que la condition Secoué (bien que ce soit possible dans le jeu complet *Nibiru*).

LES COMBATS

Les affrontements violents se règlent comme la plupart des lancers en opposition : vous lancez vos propres dés, le conteur lance ceux de votre adversaire, et celui qui totalise le meilleur score remporte la rencontre. Cependant, il y a quelques points à prendre en compte !

Le résultat d'un jet de combat détermine si vous ou votre adversaire allez voir votre état physique se dégrader. S'il y a égalité, cela signifie que vous êtes tout simplement « à couteaux tirés » avec votre rival. Si votre résultat est supérieur à celui de votre adversaire, vérifiez de combien. Le camp perdant verra la condition des membres de son équipe impliqués se dégrader d'un cran. Si vous obtenez un résultat au moins deux fois supérieur, la condition du camp adverse recule de deux crans. Trois si vous obtenez le triple ou plus, et ainsi de suite. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser votre victoire pour vous échapper au lieu de continuer, ou pour diminuer vos adversaires sans les blesser. Vous subirez bien sûr le même traitement si vous perdez.

Pour finir, au cas où cela n'aurait pas été assez clair jusqu'à présent, précisons que la violence sur *Nibiru* est particulièrement dangereuse. Elle ne doit être employée qu'en dernier recours. Il serait dommage de gâcher tous ces précieux souvenirs...



LE MONDE SANS CIEL

Le Chant de Bertha est une aventure destinée à vous familiariser, vous et vos amis, avec les rouages de Nibiru et son cadre unique. Elle a été prévue pour être jouée en une seule session, mais vous êtes libre de procéder différemment. Il s'agit d'une histoire d'épouvante et de suspense, conçue pour renforcer

les liens ténus qui unissent un groupe de Vagabonds venant tout juste de se réveiller.

Mais avant de nous lancer dans cette histoire, plongeons-nous un peu dans le décor du Monde sans ciel et de ses protagonistes, les Vagabonds !

RECONNAISSANCE DU MILIEU

Le Monde sans ciel est une machine d'une complexité impensable, alimentée par un flux d'énergie apparemment inépuisable qui s'écoule de son centre vers des millions de terminaisons, construite pour durer des millénaires et protéger la vie précieuse qu'elle renferme. Bien que sa conception demeure un mystère, les éléments constituant les plus importants de Nibiru sont, d'un point de vue théorique, faciles à observer et à comprendre. La station est une structure en forme de disque, qui mesure environ 3600 kilomètres de diamètre. Sa rotation génère une gravité artificielle de telle sorte qu'environ 20 % de sa surface totale peut être habitée. Bien que les sociétés humaines aient parcouru une grande partie de Nibiru au cours de milliers de cycles, il leur en reste encore la grande majorité à découvrir.

Au cœur de Nibiru réside le **Noyau**, l'unique source de lumière. Celui-ci recèle toutes sortes de mécanismes étranges destinés à donner vie au monde. La nature du Noyau est nimbée de mystère, et il a été considéré comme une divinité et un être vivant par de

nombreux systèmes de croyance à travers la station. Il est entouré d'un anneau d'installations colossales — des colonnes gigantesques qui s'élèvent à perte de vue et des complexes labyrinthiques — le tout respirant la puissance à l'état brut. Il s'agit des différents sites de l'Anneau : la majeure partie des machines qui génèrent l'énergie de la station, ainsi que le point de départ des lignes électriques de Nibiru.

La première zone habitée du monde sans ciel est celle des **Secteurs du Noyau**, la première des Ombries (également appelée « Antéombrie »). Le berceau de la civilisation est aujourd'hui un large déploiement de cités-États envahies par la végétation, où résident 95 % des peuples de Nibiru. Avec plus de 60 voûtes peuplées, s'étirant sur de vastes étendues et de longues galeries, les principaux tournants de l'histoire humaine se jouent dans les Secteurs du Noyau.

Après les Secteurs du Noyau se trouvent les **Confins** (souvent appelés « la Lisière » ou « Pénombrie »). C'est la zone la plus peuplée de la station, ponctuée



de petites colonies en tous genres, où vivent des industriels travailleurs et des chercheurs de fortune.

L'**Ombrie**, qui s'étend au-delà, est une zone de non-droit où personne n'ose s'aventurer. Le monde lui-même écrase la plupart de ceux qui se hasardent à fouler ces terres, étouffant jusqu'à la mort et brisant le corps de ceux qui sont assez stupides pour braver les ténèbres.

La grande majorité de la superficie de Nibiru est constituée d'un dédale de tunnels et de galeries, fai-

sant office d'artères pour relier les voûtes gardiennes de la vie. Des étendues en acier à perte de vue servent de nexi vers lesquels convergent bon nombre de ces tunnels, ainsi que de hubs d'où l'on peut contrôler des aspects importants des fonctions de la station. Enfouies derrière des centaines de mètres de fils et de métal enchevêtrés, les entrailles de la station œuvrent dans un grondement incessant pour maintenir toutes les fonctions de la machine en état de marche.

« LES HABITATS

Évoluant en marge de la sphère de connaissances de l'humanité, auréolés de mystère et coupés du reste du Monde sans ciel, les habitats constituent les berceaux oubliés des Vagabonds : les protagonistes de vos intrigues.

Chaque habitat est très différent. Certains possèdent une localisation physique, tandis que d'autres peuvent très bien

n'exister que dans l'esprit de certains individus ou entités. Ce qu'ils ont en commun, c'est qu'ils représentent tous autant de cadres dans lesquels les joueurs peuvent recréer les souvenirs de leurs Vagabonds. Ces habitats peuvent symboliser une vie passée en tant que minuscule créature ou intelligence artificielle, en tant que personnage d'une production théâtrale, voire même au sein d'une petite ville de campagne.

L'habitat mis en scène dans le présent *Kit de découverte* est celui de la Ville étincelante, mais le livre de base de *Nibiru* contient quatre autres (chacun ayant ses propres thèmes et rouages intéressants). Bien sûr, rien ne vous empêche, vous et vos amis, de créer le vôtre !



RECONSTRUIRE LE PASSÉ

Les habitats offrent un terrain de jeu idéal pour les joueurs qui ont la fibre créative et qui sont désireux de retracer les vies passées de leurs personnages (et de voir comment celles-ci vont influencer leur avenir). Encouragez les membres de votre groupe à réfléchir au type d'endroit qu'était leur habitat, à leur vie quotidienne, aux personnes avec qui ils la partageaient, à leurs rêves et à leurs combats. Ainsi, quand viendra le moment d'écrire des souvenirs, ils auront une idée plus précise de ce qu'ils devront consigner dans leur carnet de bord.

LES VAGABONDS

Les personnages incarnés par les joueurs se distinguent des autres humains à bien des égards. Il ne s'agit pas seulement de leur origine, mais aussi de leurs étranges facultés et de la condition mystérieuse dans laquelle ils se trouvent. De prime abord, l'idée de se glisser dans la peau d'un amnésique peut sembler quelque peu saugrenue, c'est pourquoi il nous faut clarifier quelques points à leur sujet...

DE QUOI SE SOUVIENNENT LES VAGABONDS ?

Les Vagabonds ne sont pas vierges de toute histoire. Ils savent très bien comment prendre soin d'eux et, bien qu'ils leur manque des tranches complètes de leurs vies passées, ils ont une série de vagues images qui leur viennent instantanément à l'esprit lorsqu'ils sont concentrés. Les noms de leurs proches, ainsi que des lieux où ils vivaient seront généralement sans équivoque. Ils reconnaîtront à coup sûr les sons, images et odeurs de leurs habitats. Lorsqu'ils les identifieront, le conteur pourrait en profiter pour accorder des points de mémoire aux joueurs : il est vrai que ce sont les indices sensoriels qui font remonter les souvenirs à la surface !

QUELLE EST LEUR PLACE DANS LE MONDE ?

En général, les aventures de Nibiru ne commencent pas dès le réveil des Vagabonds. Bien que cela soit possible (et ces situations posent un certain nombre de défis spécifiques), la plupart des aventures démarrent

quelque temps après leur réveil, une fois que les Vagabonds sont relativement bien installés et accoutumés à leur nouvelle vie. Les aventures prennent vie lorsque les protagonistes commencent à se souvenir, ce qui peut se produire juste après leur réveil ou longtemps après leur installation dans la station. Ce processus est souvent déclenché par un changement dans leur situation présente. Les Vagabonds sont représentés dans toutes les couches de la société, mais ils ont tendance à taire leur vraie nature (de peur d'attirer l'attention d'indésirables). Même chez les Vagabonds bien établis, le moment où ils commencent à se souvenir est empreint de bouleversements et d'insécurité.

COMMENT TOUT CELA COMMENCE-T-IL ?

Un Vagabond livré à lui-même a peu de chances de survivre, sauf cas exceptionnel. Un Vagabond recueilli, en revanche, voit son existence suspendue aux bonnes grâces de ses sauveurs. Peu de gens ont des contacts au sein de l'Alliance d'Enki, mais ceux qui en ont sauteront probablement sur l'occasion de vendre ces « épaves humaines » à la société secrète. Cela dit, la plupart des gens sont généralement prompts à aider les Vagabonds en détresse : après tout, il s'agit d'êtres humains dans le besoin. Les Vagabonds étant parfaitement capables de communiquer, ils ne tardent pas à se familiariser avec les terres et coutumes du monde sans ciel.



LA VILLE ÉTINCELANTE

Nul besoin de faire de gros efforts pour imaginer comment ce serait d'être originaire de la Ville étincelante. Détachez-vous de votre monde, et prenez place à bord de Nibiru. Facile, non ? Cependant, de tous les Vagabonds, ceux issus de la Ville étincelante sont confrontés à un défi parmi les plus difficiles. Ils tombent en disgrâce, contraints d'abandonner tout ce qu'ils connaissaient et aimaient, et tout ce qu'ils considéraient comme réel, pour rejoindre un monde de ténèbres. Un monde où le soleil est absent, où l'on ignore tout des nuages, où le vent s'accompagne systématiquement du rugissement d'un moteur et où le ciel est fait d'acier solide.

Les Vagabonds de la Ville étincelante proviennent d'une ville semblable à la vôtre. Il peut s'agir d'un village de campagne, d'un hameau étrange dérivant dans les flots, d'une ruche à la cime d'un arbre où vous passiez vos journées en bonne compagnie — vivant une vie simple. Jusqu'au jour où vous êtes tombé dans le fossé noir, dans les eaux troubles, avec le fond tapissé de vert. L'étreinte de l'inconnu a emporté vos souvenirs. Et maintenant, vous voilà coincé dans cet endroit.

Comment allez-vous en revenir ?
En reviendrez-vous seulement ?

THÈME : COLLISION AUX ANTIPODES

Tout comme vous, les reliques de la Ville étincelante ont elles aussi trouvé leur chemin jusqu'au Monde sans ciel. Elles peuvent prendre n'importe quelle forme : un avion en papier qui a volé trop loin, un ballon de football dans lequel on a shooté trop fort, un skateboard qui a dévalé d'une falaise. Ce sont peut-être des choses

banales chez nous mais, ici à Nibiru, ce sont des merveilles venues d'ailleurs. Cet avion en papier ? Il n'y a pas d'arbres à bord de la station. Quelle est cette chose étrange et caoutchouteuse ? Le ballon de football ? À quoi peut-il bien servir ? Et ce skateboard... Ils n'ont jamais rien vu de tel ! Mais on dirait bien qu'ils ont envie de l'essayer...

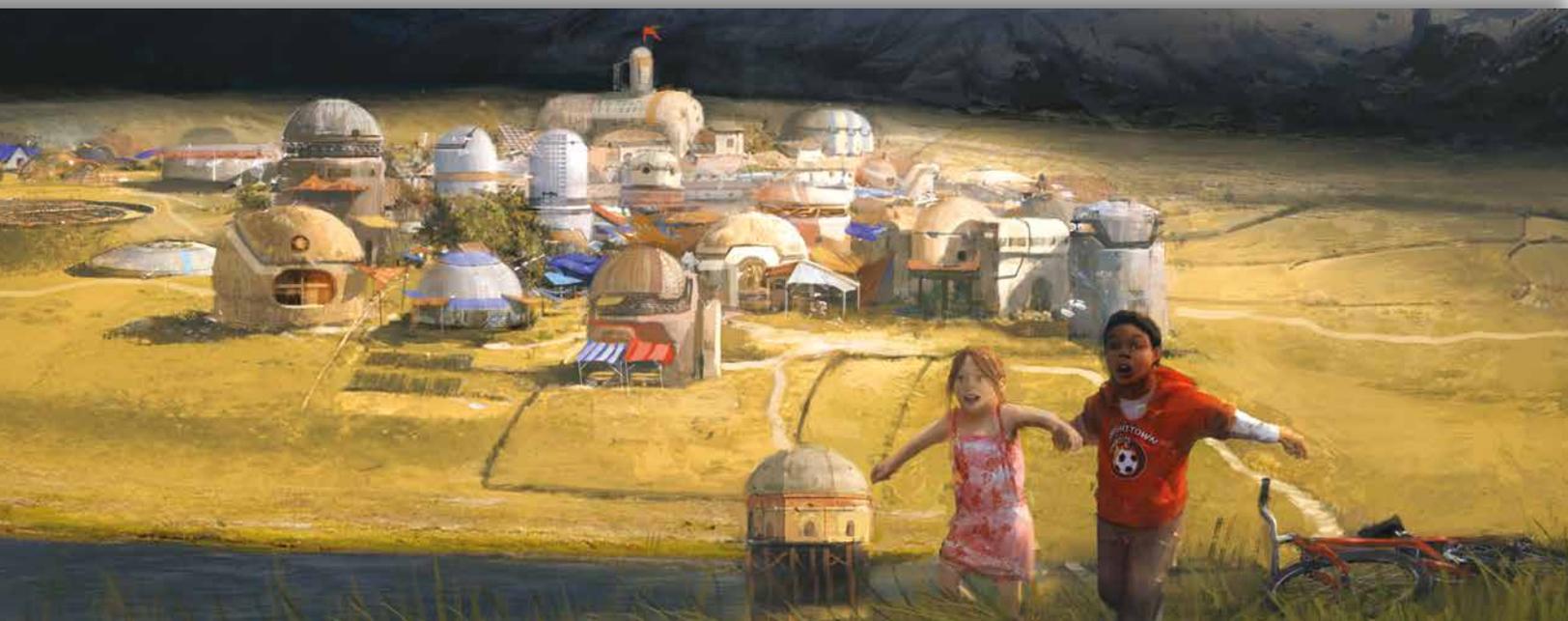
Ces objets aident les habitants de la Ville étincelante à recouvrer la mémoire. Dans un monde plus étrange que leurs rêves les plus fous, les reliques déchues de leur ville natale sont autant de bouées de sauvetage auxquelles se raccrocher. Le passé de votre personnage se reconstruit ainsi peu à peu à partir des fragments perdus de son naufrage. À vous de déterminer de quoi ce passé est fait.

SOUVENIRS : RÉCITS D'UN AUTRE MONDE

Les souvenirs de la Ville étincelante sont empreints de nostalgie. Ils sont édulcorés avec tout le romantisme et la nostalgie dont vous avez besoin pour survivre à l'atmosphère oppressante du Monde sans ciel. Certes, ils sont peut-être faussés, mais la volonté que vous en retirez est précieuse. Et peut-être vous souviendrez-vous un jour de ce qui pourrait vous ramener...

« **Je me souviens** des hivers froids à la maison, quand je sonnais la cloche pour appeler Câlin : le tapotement de ses petites pattes me réchauffait le cœur, tandis qu'il sautait sur le canapé pour contempler le feu. »

...+1 pour la compétence *Soin des animaux*.



« **Je me souviens** avoir joué avec la fille du voisin sur la colline. Elle lançait la clochette en l'air, et je la visais avec une pierre. Au bruit du tintement, c'était gagné : je ne me rappelle pas un seul lancer silencieux ! »

...+2 pour la compétence *Lancer*.

« **Je me souviens** que je me cachais dans l'armoire tandis qu'il me cherchait. Je ne pouvais pas m'empêcher de trembler et de me dandiner, tellement c'était inconfortable ! J'ai fait un faux pas, ma clochette a retenti, et son regard s'est tourné vers les portes... »

...-1 pour la compétence *Dissimulation*.

UN PAYSAGE LUMINEUX

Les broderies jonchaient le sol, éparées. Tous ces souvenirs, tous ces sentiments, éviscérés, saignés à blanc sous mes yeux. Cette crapule maîtrisait l'art de la provocation. Mais elle ne savait sans doute pas qu'elle commettait une grave erreur. J'ai empoigné une des barres en acier sur le support, la regardant droit dans les yeux. Les flammes des fourneaux ont léché la barre et, alors que la chaleur montait jusqu'à ma prise, j'ai pointé l'extrémité en fusion vers elle en signe de défi. Ses jeux de jambes n'y ont rien changé. Son petit sourire s'est effacé quand l'acier brûlant a perforé sa poitrine, la faisant hurler comme un veau agonisant. C'est alors qu'elle a su, comme tous ses camarades. On ne doit pas. Tourmenter. La Ville étincelante.

La Ville étincelante représentait toute votre vie, et elle a disparu. Cette pensée taraude chaque jour les Vagabonds qui en sont originaires. De temps en temps, ils trouvent un peu de répit, mais au bout du compte, la dure réalité finit toujours par se rappeler à eux.

La Ville étincelante n'était pas seulement un foyer, c'était un mode de vie, une vision cosmique et, plus encore, un endroit où il faisait sacrément bon vivre. Pas étonnant que les habitants de la Ville étincelante, même ceux qui ont réussi à se forger une vie sur Nibiru, aspirent toujours à y retourner. Cette pensée est pour eux une source de préoccupation permanente, le genre de souci qui empoisonne la vie de ceux qui vivent constamment dans le futur (et, dans ce cas, aussi dans le passé) plutôt que dans le présent.

LA NOSTALGIE

Au fil des cycles, les souvenirs s'érodent. Même les plus forts en passent par là : les couleurs s'estompent, les visages perdent de leur relief, et l'image parfaite-

ment nette d'autrefois se trouble. C'est la raison pour laquelle les trésors déchus de la Ville étincelante sont si précieux : dès que l'on met la main sur l'un d'eux, l'image recouvre un peu de sa magie, et les choses commencent à s'assembler, à avoir un sens.

Lorsque vous créez un habitant de la Ville étincelante, vous devez choisir votre premier aide-mémoire : l'objet avec lequel vous êtes tombé. Cela implique un **jet spécial (deux dés)**. Celui-ci détermine la valeur de l'objet. Par exemple, vous pouvez obtenir un total de 5 pour la valeur de votre pelle. Comme vos réminiscences seront liées à cette pelle, tous les souvenirs de votre passé écrits selon sa valeur devront inclure votre pelle (soit en toile de fond, soit en tant que composante principale du souvenir).

Vous allez continuer à écrire des souvenirs jusqu'à ce que vous en ayez noté un nombre équivalent à la valeur de l'objet. Une fois le dernier souvenir écrit, vous ne pourrez plus en créer d'autres (tant que vous n'aurez pas trouvé un autre objet de la Ville étincelante).

Au cours de vos expéditions, il se peut que vos objets de la Ville étincelante soient perdus, volés, voire même détruits. Cela ne change en rien votre situation : vous pourrez toujours penser à ces objets pour vous replonger dans votre passé. Il convient toutefois de noter que le fait de perdre une partie de son foyer pour la seconde fois est une épreuve difficile, susceptible de déclencher un test de résistance dans certains cas.

BALISE : LA QUÊTE DU PASSÉ

Quelle que soit la raison pour laquelle les objets de la Ville étincelante tombent, le fait qu'ils continuent à tomber est assurément curieux. Il vous appartient bien sûr d'en trouver l'explication, mais cela implique que de temps à autre, les habitants de la Ville étincelante découvriront de nouvelles reliques égarées dans la station. Si le commun des mortels risque de les considérer comme des drôles de bibelots, s'interrogeant même quant à la finalité de certains d'entre eux, les habitants de la Ville étincelante les reconnaîtront à des kilomètres à la ronde.

Une fois un objet vidé de sa valeur, il est temps d'en trouver un nouveau. Discutez du prochain objet avec le conteur : il devra l'intégrer le plus rapidement possible à l'intrigue, afin de vous donner une chance de le récupérer. Cependant, cela ne devrait pas être chose

aisée : l'excitation de retrouver une relique de votre vie déchue devrait se faire sentir, votre quête relevant pour le moins du défi. Suffisamment ardue pour donner lieu à une action passionnante, mais pas impossible (n'oubliez pas que le Vagabond n'aura pas de points de mémoire à dépenser durant cette quête !).

Lorsque vous récupérez un objet, il convient de procéder à un **jet spécial (deux dés)**. Celui-ci détermine la valeur de l'objet. Par ailleurs, le fait de récupérer une relique de la Ville étincelante s'accompagne d'une récompense : un nombre de points de mémoire égal à la valeur obtenue.

IMAGINEZ-VOUS...

... la marchande de fruits et légumes, munie de ses instruments de travail et cherchant désespérément à retrouver les couleurs de sa ville natale. Elle s'est habituée à la texture de la boue et de la terre, et à sentir la rosée du matin au réveil. Après toutes ces années de communion avec la terre, elle a atterri dans un endroit qui en est totalement dépourvu. Elle a vu des choses pousser en ce monde sombre et privé de soleil. Au moins, la vue de la lueur des champignons lui donne de l'espoir. Elle fait ainsi naître une étrange forme d'optimisme sur Nibiru, de sorte que les gens la remarquent.

... le cruel bon à rien, jouant avec une balle de tennis tout en affichant un rictus mauvais. Il avait coutume de faire des farces à tout le monde, jusqu'au jour où on lui a joué un sacré tour et où il est tombé dans la station. D'aucuns auraient pu penser que cela suffirait à le calmer, mais ces blagues ont toujours été un mécanisme de survie plus qu'un signe d'immaturité. Maintenant que la douleur est réelle, il redouble d'espièglerie et, le tout conjugué avec sa maladresse hors normes, fait qu'il a du mal à trouver un endroit où demeurer. Trouvera-t-il son nid, un endroit qui l'accepte avec tous ses défauts — et tout son potentiel ?

... la moins que rien, qui est désormais dans son élément. Contrairement à la plupart des gens, elle voit sa chute comme une bénédiction. Dans une ville qui l'a rejetée à cause de son côté introverti, elle a eu recours à sa formidable imagination pour s'échapper. Elle redoute la Ville étincelante et, maintenant qu'elle est parvenue jusqu'au Monde sans ciel, elle est constamment euphorique devant les merveilles qui s'offrent à elle. Pourtant, elle ne doit pas rompre avec son passé : elle doit grandir vite, et cela implique de regarder en arrière pour ne pas retomber.



Un jour, lors d'une vente de ferraille le long du couloir du Tore, était-ce... près de Tarse ? Je me souviens avoir vu ce truc vraiment bizarre, comme une toute petite tasse munie d'une anse en plastique et d'un couvercle. Au fond, elle comportait une sorte de récipient secondaire avec un autre couvercle bizarre, percé de minuscules trous. Je sais, c'est fou, non ? Mais ce n'était que le début de toute cette histoire. Dès que je me suis retourné pour remettre ce truc sur le comptoir, un psychopathe est arrivé en courant, écartant les gens sur son passage, l'air effrayé.

Évidemment, j'ai eu une peur bleue. Le type atterrit juste en face de moi, et se prosterne. À bout de souffle, il tente de parler tout en s'agitant, affirmant qu'il n'a pas de crédits mais qu'il travaillera en échange du truc bizarre en forme de tasse. Je me tourne alors vers le vendeur (nous sommes tous deux relativement déconcertés) et je les laisse se débrouiller seuls. Depuis, j'ai appris que le vendeur avait accepté l'offre de ce type et que celui-ci était toujours employé à ce stand. Mais chaque fois que j'essaie de l'interroger là-dessus, il devient nerveux et change de sujet. Je me demande... ce que cachent ces deux-là ?

III LE CHANT DE BERTHA

« Les peuples d'**OXYDIA**
se méfient à juste titre du fait de **TRAVAILLER**
durant **LES HEURES LES PLUS SOMBRES** de chaque **CYCLE** ».

Glenn Hewa, chercheur de l'Alliance

PROLOGUE

Après avoir erré sans but dans des tunnels glacials aux côtés d'inconnus, vous avez remarqué un étrange motif lumineux au loin. Affamé, et au bord de la folie, vous vous êtes dirigé vers un trou noir dans la paroi, à travers lequel filtrent ces lumières. Vous descendez en glissant sur une plaque métallique humide, la pointe de l'essence vous collant à la peau alors que vous atterrissez sur une poutre en acier.

Vous jetez un coup d'œil devant vous, vos yeux parcourant un torrent de rebuts et de gravats sombrant dans des nappes d'essence, couronnées par des brumes grises mouvantes. Plusieurs centaines de mètres plus loin, une cascade de lumière étincelante éclaire les pétales d'une fleur d'acier, se dressant au sommet d'une colline de gravats. Autour de la fleur, et empilées les unes sur les autres telles des mains suppliantes tendues vers les cieux, se profilent des dizaines de petites maisons colorées construites sur la colline.

« La civilisation », murmure quelqu'un.

« Nous voilà sauvés ».

L'aventure *Le Chant de Bertha* se déroule dans la ville d'Oxydia, un petit village situé dans les contrées lointaines de la Pénombre. Après un long voyage, les PJ ont enfin atteint leur destination — une ville où, comme

l'a mentionné le voyageur qu'ils ont rencontré, ils pourront se reposer et se ravitailler. Affamés et assoiffés, ils se préparent à traverser les terres inondées qui se dressent devant eux. Ainsi commence leur histoire.

UNE TROUPE D'HABITANTS DE LA VILLE ÉTINCELANTE

Les PJ du *Chant de Bertha* proviennent tous de l'habitat de la Ville étincelante, décrit dans les pages qui précèdent. Vous trouverez les fiches de personnage prêtirés à distribuer à vos joueurs dans les dernières pages du présent Kit de découverte. Nous recommandons aux joueurs de réfléchir à quoi ressemble leur version de la Ville étincelante et comment était leur vie là-bas. Dans la plupart des parties de Nibiru, il est préférable de songer au milieu dont est issu votre personnage dès le départ, afin de ne pas être pris au dépourvu quand viendra le moment d'écrire des souvenirs !

LES PROTAGONISTES

Les PJ qui prennent part à l'aventure *Le Chant de Bertha* sont...

CLAIRE

Âgée de 21 ans, Claire vivait autrefois non loin des Bois cendrés, dans la périphérie de la Ville étincelante. Elle était connue comme étant la boulangère de la commune et pour avoir marqué près de la moitié des paniers mis par la ville lorsqu'elle jouait dans la ligue de basket locale.

TOM

Fils d'un artisan fromager âgé de 19 ans, Tom est un fervent lecteur de poésie doublé d'un écrivain en herbe. Il a été encensé pour avoir mangé une grande partie de l'énorme gâteau d'anniversaire au chocolat de Michael il y a quelques années de cela, et pour y avoir survécu.

TAMARA

Tamara est une jeune femme brillante de 28 ans, facilement irritable lors des soirées, mais vraiment cool une fois que l'on apprend à la connaître. Elle aimait pédaler

à vélo jusqu'à la sortie de la Ville étincelante, et était connue pour son essai sur les implications éthiques de la pizza à l'ananas.

MICHAEL

Musicien de 32 ans déterminé, qui dirige l'orchestre de jazz de la Ville étincelante. Lanceur de tendances en matière de mode dont le style est très apprécié par les personnes âgées de la Ville étincelante. Sa rengaine : « Les gamins ne comprennent rien à rien ».

SYLVIA

Jeune femme plombier de 18 ans, Sylvia a un sens aigu du détail et adore chanter en travaillant. Heureusement, elle chante très bien. Sylvia est reconnue comme étant la championne invaincue des jeux de combat d'arcade de la Ville étincelante.



PRÉPARATION

Avant toute chose, assurez-vous que tout le monde a bien compris qu'il s'agit d'une aventure d'épouvante et d'une occasion d'explorer les souvenirs qui refont surface dans les moments de tension et de péril.

Distribuez les fiches de personnages prêtirés figurant en page 34, et remettez-les aux joueurs. **Chaque**

personnage débute la partie avec deux points de mémoire et deux points d'influence. Chacun doit être muni de dés, d'un crayon et d'une gomme. Nous vous suggérons également de lire la section *Le coin du conteur*, ci-dessous.

LE COIN DU CONTEUR

Il y a plusieurs points qu'il peut être bon de prendre en considération lorsqu'on dirige une partie de *Nibiru*, et en particulier du *Chant de Bertha*. Cette brève liste a pour but de vous orienter sur la façon de mener le jeu, afin de vous garantir une expérience des plus enrichissantes.

1) Désolation, mystère et inspiration. La région de Nibiru dans laquelle l'action se déroule durant l'aventure du *Chant de Bertha* est empreinte d'une ambiance particulière : elle doit évoquer des sentiments de crainte, de désolation et de lutte. Nous vous invitons à consulter des sources graphiques telles que *BLAME !* et à écouter les bandes-son de *Blade Runner 2049* et de *Hellblade : Senua's Sacrifice*. Elles évoquent parfaitement le caractère indomptable de la Pénombrie.

2) Donnez le ton. L'atmosphère de cette histoire sera mieux rendue dans un endroit calme et convivial. Nous vous suggérons de jouer à la maison ou dans un endroit familial. Le fait de diffuser de la musique d'ambiance peut largement contribuer à donner le ton : *EVE Online* et *Homeworld* sont deux jeux qui disposent d'une puissante bande-son d'ambiance, que vous pouvez utiliser avec une liste de diffusion pour accompagner votre récit.

3) Veillez à soigner la façon dont vous dépeignez les personnages. *Le Chant de Bertha* met en scène trois PNJ : Ormus, KALUE et Bertha la pyrale. Réfléchissez, avant de commencer la partie, à la manière dont vous allez les représenter.

Voici quelques pistes :

Ormus est le principal antagoniste de cette

intrigue. Sa volonté de profiter des Vagabonds et de leur ignorance sera tue au début de la partie. Sa transformation en meurtrier accompli peut se faire soudainement ou progressivement. Mais n'oubliez pas qu'à la minute où les joueurs comprendront ses intentions, ils lâcheront probablement leur travail pour tenter de s'échapper par tous les moyens. Évitez les déclarations du type « *Ormus dit que...* », et prononcez ses paroles lorsque vous souhaitez rendre l'interaction plus immersive. Vous pouvez le citer indirectement lorsque vous mentionnez des informations plus utilitaires ou des informations qui ne sont pas vraiment pertinentes pour la résolution de l'énigme. Le fait de marquer cette différence pourrait aider vos joueurs à prendre le dessus.

En tant qu'IA, **KALUE** devrait adopter une attitude froide. Elle proposera des solutions pragmatiques et directes à des problèmes simples mais, même si elle est programmée pour faire passer la sécurité des personnages avant tout, il lui manquera naturellement « l'ingéniosité humaine » nécessaire pour s'échapper de la filature. Si vous voulez jouer son rôle à fond, utilisez une application de transformation de voix telle que *RoboVox* !

Enfin, **Bertha** doit représenter une menace constante pour les joueurs. La crainte de l'invisible peut s'avérer très efficace pour maintenir la tension : la description de Bertha tout au long de la partie devrait être axée sur le bruit horrible des tuyaux métalliques qui craquent, le grondement qui fait trembler les raccords en acier, et la puanteur qui s'infiltré dans les conduits d'aération. Ne révélez la monstruosité du visage de Bertha qu'au dernier acte !

AVANT DE COMMENCER

De même que pour les autres aventures à bord de Nibiru, ce livret décrit la manière dont l'action peut se développer au fil du récit. Nous avons surligné en gras certaines actions pour indiquer qu'elles impliquent un lancer de dés, et suggéré le type d'action correspondant à ce lancer. Nous avons également fourni des indications aux conteurs, en orange.

4) Utilisez le plan ci-dessous pour vous guider dans la filature. Bien sûr, vous êtes libre d'improviser ! Vous souhaitez peut-être terminer la session plus tôt ou voir les joueurs explorer la filature plus avant, alors laissez libre cours à votre imagination et n'hésitez pas à créer votre propre version de la filature.



SCÈNE 1 : L'ARRIVÉE À OXYDIA

Les PJ traversent un enchevêtrement de fils, trébuchant dans les flaques noires se trouvant juste en dessous, tout en se rapprochant de la surface du marécage. La vision qui s'offre à eux est fidèle à celle de la couverture du *Kit de découverte* : le sol est instable, et les PJ doivent donc **avancer prudemment** tandis qu'ils se fraient un chemin sur la surface irrégulière, en évitant les plaques métalliques déchiquetées et les débris. Dans le cas contraire, ils feront une mauvaise chute (et verront leur condition physique se dégrader d'un cran). Ils peuvent tenter de se soigner en **improvisant un bandage** s'ils parviennent à dénicher de quoi en faire un.

Une fois arrivés aux portes de leur sanctuaire tant convoité, ils se retrouvent confrontés à un garde qui leur demande d'annoncer ce qu'ils font en ville. Celui-ci ne semble ni franchement hostile, ni particulièrement accueillant. Au son d'un appel à l'aide très

convaincant, il les invitera à se précipiter à l'intérieur, refermant promptement les portes derrière eux. Le garde les accompagnera à l'intérieur de la ville en leur expliquant que le cycle est sur le point de s'achever et qu'il va faire nuit. Ils feraient mieux de se dépêcher de trouver un refuge où ils peuvent. Si les PJ cherchent à en savoir plus, le garde leur indiquera probablement de se rendre au pied de la fleur, au sommet de la colline.

Alors que le groupe gravit des marches déformées, la colline se fait de plus en plus abrupte. Les gens autour d'eux semblent pressés, la plupart tentant de remballer ce qui semble être les vestiges d'un marché florissant situé au sommet de la colline. En arrivant sur la crête, les Vagabonds aperçoivent la colonne de lumière qui irradie les pétales de la fleur d'acier. L'air est doux, parfumé et rafraîchissant : une fontaine à la base de la fleur abrite des dizaines de nénuphars aux couleurs étranges. Un fil de câble part du pied de

la fleur, conduit par des poteaux métalliques vers le village en contrebas. Les PJ qui le souhaitent peuvent examiner la technologie, et ainsi en conclure que le dispositif est responsable de l'alimentation électrique de la ville.



VOUS POUVEZ ÉGALEMENT INDIQUER QUE LA COLONNE DE LUMIÈRE, VUE DE LOIN, SEMBLAIT PLUS LUMINEUSE.



Non loin de là, on peut observer une poignée d'individus en train d'emballer des victuailles. Les personnages qui tenteront de leur parler seront écartés sans ménagement : il semble que les habitants d'Oxydia soient trop occupés pour se laisser distraire de leur besogne. Cependant, si un personnage les approche avec suffisamment d'empathie, il se verra expliquer que les locaux ne travaillent pas durant les heures les plus sombres, et qu'ils préfèrent attendre à l'intérieur que le courant revienne.

Les habitants recommanderont aux Vagabonds de se mettre à l'abri dès que possible : l'idéal serait qu'ils trouvent un endroit sûr disposant de suffisamment d'énergie pour tenir pendant toute la durée de la panne.



VOUS POUVEZ FAIRE EN SORTE DE PROLONGER QUELQUE PEU LA QUÊTE D'UNE ÂME CHARITABLE, EN FAISANT MONTER LA TENSION JUSTE AVANT DE LEUR PRÉSENTER UNE SOLUTION.



LE CŒUR DE NIBIRU

Le Noyau du Monde sans ciel ne délivre pas une énergie constante dans l'ensemble de la station. Il fluctue, fonctionnant par cycles de 3 mois, l'énergie affluant par vagues afin de recharger des centaines de nœuds répartis dans tout Nibiru. Bien que la partie centrale de la station bénéficie d'une alimentation constante en énergie, les villes et hameaux situés loin du Noyau n'ont pas ce privilège. C'est pour cette raison que les cycles d'alimentation d'Oxydia s'accompagnent toujours de pannes de courant généralisées, à l'image de celle que les Vagabonds sont sur le point de vivre.

Après quelques tentatives infructueuses, un homme s'approchera d'eux. Prénommé Ormus, il se dit prêt à leur procurer un logement en échange de quelques travaux. Ormus affiche un sourire engageant, partiellement caché par son épaisse barbe, et porte une tenue de travail qui semble avoir fait la guerre. Il est accompagné d'un petit engin ressemblant à un chien qui se déplace d'une manière étrangement familière, tel un croisement parodique entre un chien et un singe. Il est clair à ce stade qu'Ormus est la personne qui va pouvoir les aider...



... ET, SI VOUS AVEZ LAISSÉ LA TENSION MONTER, IL EST BEAUCOUP PLUS PROBABLE QUE LES PJ ACCEPTENT SON OFFRE SANS SE POSER TROP DE QUESTIONS.



Ils se mettront donc en route vers sa maison, située extra-muros.

Ormus mènera le groupe du sommet de la colline vers un sentier gris qui s'enfonce dans les marécages huileux bordant Oxydia. Au-delà des murs de la ville, le sentier est flanqué d'engins de forme étrange qui semblent se pencher au-dessus de nappes d'essence.

ORMUS, LE TISSERAND

Ormus figure parmi les derniers producteurs de toile d'Oxydia, une industrie qui a mis du temps à s'implanter en marge de la Pénombrie. Sa mère, qui a créé l'entreprise il y a de cela une trentaine de cycles, était une célèbre musicienne, membre d'un groupe qui a fait des tournées à Lumia, Suruptu et dans les colonies centrales de Pénombrie. Les cycles passant, elle a décidé d'investir tout ce qu'elle avait pour bâtir la filature, achetant une jeune pyrale qu'elle a nommée Bertha.

La construction de la filature a été réalisée conjointement avec d'autres personnes désireuses d'installer leur propre exploitation, ce qui a conféré à la mère d'Ormus une réputation d'organisatrice communautaire. Une réputation qui ne sera malheureusement pas perpétuée par son fils.

Ormus a hérité de l'entreprise familiale à une époque où la construction de nouveaux Ascendants (ascenseurs permettant de voyager rapidement entre l'Antéombrie et la Pénombrie) battait son plein, acheminant des produits bon marché provenant des filatures d'Assur, ainsi qu'une myriade d'autres produits. Une situation qui a poussé la plupart des producteurs de toile à mettre la clé sous la porte. Ormus a alors demandé de l'aide au village, mais les habitants ayant eux-mêmes leurs propres problèmes, ils ont refusé toute aide pour soutenir la production. Ormus a naturellement perdu toute la sympathie qu'il avait pour les villageois.

Sa mère est décédée peu après. Ormus s'est alors mis à vivre comme un reclus, ne se rendant en ville que pour échanger des produits et acheter des provisions pour lui et pour Bertha. Il s'avère que nourrir une pyrale adulte peut être extrêmement coûteux, ce qui explique pourquoi il a fini par recourir à une solution extrême...





AU COURS DE CE VOYAGE, IL EST PROBABLE QUE LES JOUEURS POSENT UN CERTAIN NOMBRE DE QUESTIONS. ORMUS RACONTERA VOLONTIERS SA VIE, À QUOI IL OCCUPE SES JOURNÉES, QUEL PASSE-TEMPS IL S'EST TROUVÉ, ET PARLERA EN TOUTE DÉCONTRACTION DE LA FILATURE ET DE CE QUE LA PRODUCTION A DONNÉ CES DERNIERS TEMPS. CEPENDANT, POUR GAGNER DU TEMPS ET EMPÊCHER LES PJ DE CREUSER TROP AVANT, ORMUS POURRA À SON TOUR POSER DES QUESTIONS SUR LES VAGABONDS.



SCÈNE 2 : AU TRAVAIL

Le groupe pénètre dans la cabane et jette un coup d'œil alentour. Ormus actionne un interrupteur et une ampoule jaunâtre et solitaire s'allume. Le centre de la pièce est occupé par une grande machine (si un PJ choisit d'**examiner la technologie**, il comprendra qu'il s'agit d'un métier à tisser). Sur les côtés se trouve une modeste cuisine, ainsi qu'un amas de caisses empilées. Un hamac, une petite table et une chaise sont poussés dans un coin, et une série de panneaux de commande sont posés près du mur le plus à gauche. Au fond à droite de la pièce on peut voir une plate-forme métallique, et un bureau sur lequel trône un portrait. Les yeux de la femme sur la photo ressemblent à s'y méprendre à ceux d'Ormus.

Ormus s'empresse d'offrir de la nourriture aux PJ : un petit bol pour chacun, rempli à ras bord de ce qui semble être une soupe faite d'une substance bleue émettant une faible lueur. Sa consistance est quelque peu caoutchouteuse. Quant au goût, il est, eh bien... Sans commune mesure avec ce que vous auriez pu manger à la Ville étincelante. Tout en mangeant, Ormus évoque le passé de la filature, ainsi que le talent et l'ardeur au travail de sa mère. Il déplore le déclin de l'exploitation, se reprochant en partie de ne pas avoir pris congé quand c'était encore possible.

Tandis que les membres du groupe finissent de manger, Ormus leur explique le travail qui les attend. Les PJ devront aider Ormus pour la récolte : ils descendront dans le sous-sol pendant que lui s'occupera des portes de la filature, rempliront les conteneurs

Lorsqu'il prend conscience que les membres du groupe semblent avoir des souvenirs confus, il leur conseille de ne pas trop en dire aux étrangers car (selon ses propres termes) « les personnes déracinées courent un plus grand risque par ici ».

Pour en savoir plus, il leur faudra attendre d'entrer dans la maison d'Ormus : une petite cabane délabrée, surmontée d'une misérable cheminée.



et reviendront avant la fin des heures sombres. Il leur demandera également de rechercher un magnétophone, qui appartenait à sa mère et a été perdu en bas, leur précisant qu'il diffuse une chanson que Bertha adore.

Quelles informations Ormus va-t-il révéler ?

Ormus expliquera que ce travail est en fait « une promenade de santé ». Il décrira le processus de base permettant de couper la toile et de remplir les conteneurs sous pression. Ils en rempliront quatre, avant de remonter.

Quelles informations Ormus dissimulera-t-il ?

Ormus évitera de trop parler du ver en lui-même, affirmant qu'il dort pendant les heures sombres (étant donné que le générateur au centre perd de son intensité). En réalité, le générateur est auto-alimenté, et Bertha n'a pas mangé depuis des semaines. Ormus prévoit, en substance, de la lâcher sur eux afin d'assouvir sa faim.

Que devraient savoir les joueurs avant de descendre ?

Avant d'entamer leur descente, les personnages se verront expliquer comment utiliser les outils à leur disposition. Ils apprendront qu'ils peuvent contacter Ormus à tout moment par le biais d'émetteurs-récepteurs, qu'ils utiliseront des puits de service pour envoyer les conteneurs à Ormus, et qu'ils devront suivre les indications de KALUE (la petite IA ressemblant à un chien qui accompagne Ormus depuis tout ce temps).

... LES TISSERANDS ET LES VERS

« Rares sont les métiers aussi dangereux que celui de producteur de toile. J'ai eu la chance d'atteindre un âge avancé en ne perdant qu'une main : je ne peux pas en dire autant de bon nombre de mes collègues. »
Spike, travailleur retraité de la Chrysalide

Les Dalqus — « peur primale » —, ou pyrales comme on les appelle plus communément, forment une espèce qui cohabite avec l'humanité depuis la nuit des temps. Ce sont des chasseurs intelligents et patients, capables de tisser une toile épaisse et conductrice leur servant à capturer leurs proies. Ils tissent leur toile à travers des réseaux de tunnels de plusieurs kilomètres de long, convergeant généralement autour d'un nœud d'alimentation, où ils ont tendance à nicher seuls.

Si les pyrales ne possèdent pas d'yeux, elles sont en revanche dotées d'un sens du toucher extrêmement sensible, qu'elles mettent à profit pour détecter les vibrations dans leurs réseaux de toiles. Quand ces vibrations se produisent, elles se retournent et branchent leur toile à la source d'énergie, envoyant une décharge qui électrocute leur proie. Une fois celle-ci sous le choc, elles portent le coup fatal et avalent leur victime en entier, la digérant lentement des semaines durant. Cela entraîne généralement un gonflement excessif des vers, les périodes de chasse les plus fructueuses se soldant par une augmentation de leur masse corporelle pouvant atteindre 200 %.

La production de toile est un procédé qui a beaucoup évolué depuis sa création. Les longues missions quasi-suicidaires dans des tunnels infestés de vers ont cessé lorsque les colons ont découvert comment attirer et enfermer les vers dans des dédales de tunnels, connus aujourd'hui sous le nom de filatures.

Au centre de ces exploitations se trouve un nœud d'alimentation qui reproduit l'habitat naturel de la pyrale, l'incitant à tisser tout autour. Des systèmes de portes sont utilisés pour récolter la toile, isolant les exploitants des zones où réside le ver. Malgré la très grande sécurité que confèrent les méthodes actuelles, il faut du temps pour s'habituer à l'idée de descendre là-dessous et de se sentir constamment traqué.



« SCÈNE 3 : LA DESCENTE

Ormus équipera ensuite les Vagabonds de toutes sortes d'outils nécessaires à la tâche qui les attend, et leur indiquera comment les utiliser. Les outils doivent être distribués aux personnages comme bon leur semble. En voici la liste :

- **KALUE**, une petite IA de service à la voix aiguë qui connaît le chemin à travers le labyrinthe de la filature comme la paume de sa patte métallique. Elle obéira à la plupart des ordres simples, mais n'oubliez pas que son rôle dépend des ordres de son maître, sur lesquels Ormus peut revenir à tout moment.
- **Des outils de coupe (deux)**, constitués d'un court bâton autour duquel la toile peut venir s'enrouler. Une fois qu'une quantité suffisante a été collectée, il suffit de tirer sur la poignée pour couper l'excédent de toile, qui peut ensuite être poussée dans les conteneurs.
- **Un chariot** servant à transporter les quatre conteneurs à remplir. Relativement encombrant et capricieux, il requiert une main ferme pour être correctement dirigé.
- **Un chatoyant mort** : une créature de la taille d'un chat, déjà morte, pouvant être utilisée comme appât pour les vers en cas d'urgence.
- **Des émetteurs-récepteurs (deux)**, capables de communiquer entre eux ou avec celui d'Ormus.
- **Une lampe de poche**, au cas où les lumières s'éteindraient en bas.

Une fois fin prêt, le groupe descend par l'ascenseur dans les profondeurs de la filature.



UNE MUSIQUE D'AMBIANCE SOMBRE SERA PARFAITE POUR DONNER LE TON, ASSOCIÉE AUX DESCRIPTIONS DES COUCHES BOUEUSES ET HUILEUSES DE TERRE ET DE FERRAILLE QUI JONCHENT LA CAGE D'ASCENSEUR. LES BRUITS DE GRINCEMENT ET LE CRISSEMENT DES RACCORDS EN ACIER, MÉLÉS À L'ODEUR DE L'ESSENCE, ET L'AIR STAGNANT ET HUMIDE CONSTITUENT UN EXCELLENT PRÉAMBULE À CE QUI VA SUIVRE.



Lorsque l'ascenseur touchera le sol, les portes s'ouvriront pour révéler le tunnel se trouvant au-devant. L'endroit est rempli de toile, et un épais brouillard

réduit la visibilité au point que la prochaine porte demeure invisible. Un grésillement d'électricité statique annonce la première communication d'Ormus via l'émetteur-récepteur, au cours de laquelle il déclare qu'il a fermé le chemin se trouvant devant eux afin qu'ils récoltent cette parcelle. Il leur demande de le prévenir quand ils en auront fini, afin qu'il puisse gérer les portes en conséquence.



LORSQUE VOUS JOUEZ L'INTERACTION ENTRE LES ÉMETTEURS-RÉCEPTEURS, ET À MESURE QUE LE GROUPE AVANCE, IL EST INTÉRESSANT DE FAIRE MONTER LA TENSION EN FAISANT EN SORTE QUE LA VOIX D'ORMUS COMMENCE À DEVENIR HACHÉE — POUR ABOUTIR AU POINT OÙ, PLUS TARD DANS L'AVENTURE, LE SIGNAL EST PRESQUE COMPLÈTEMENT PERDU.



KALUE progresse dans le passage recouvert d'une toile dense. Les PJ vont commencer à **couper** celle-ci et à en remplir les conteneurs. S'ils échouent à ce lancer, ils resteront coincés un moment à tenter de démêler les cisailles, ce qui leur montrera (à leur grand désarroi) à quel point le travail à la filature peut s'avérer intense. En se frayant un chemin à travers la galerie, ils rempliront la moitié du premier conteneur et, au moment d'atteindre la porte suivante, KALUE leur rappellera de contacter Ormus. L'homme ouvrira promptement la porte et, une fois les PJ de l'autre côté, il la refermera derrière eux.



S'ILS VEULENT UNE EXPLICATION, ORMUS AFFIRMERA QU'EN CAS D'URGENCE, IL DOIT S'ASSURER QUE LE CHEMIN VERS L'ASCENSEUR DEMEURE ISOLÉ, ET QU'IL N'EST OUVERT QUE LORSQUE LE GROUPE EST DE RETOUR.



La seconde section semble être plus longue à première vue, s'étendant à la fois vers la droite et vers la gauche. KALUE leur indiquera de tourner à droite et, à ce moment-là, les PJ seront invités à **tendre l'oreille (-1 dé)**. S'ils réussissent ce lancer, ils entendront un bruit étrange, un grincement qui semble venir de loin.



INTERROGÉ À CE SUJET, KALUE RÉPONDRA QU'ORMUS EST PROBABLEMENT EN TRAIN DE REDIRIGER DE L'ÉNERGIE POUR S'ASSURER QUE LE CHEMIN DEVANT EUX EST ÉCLAIRÉ.



Le groupe continuera alors à **couper** la toile à travers la parcelle. Un lancer réussi dans ce cas conduira à un résultat négatif : à mi-chemin, l'un des PJ sera en train de couper un amas de toile quand il remarquera soudain un filet de sang qui a commencé à s'écouler de l'enchevêtrement. En vérifiant, soit par eux-mêmes, soit avec l'aide de KALUE, les PJ découvriront qu'à l'intérieur de l'amas se trouvent les restes pourris de ce qui semble être un chatoyant (la créature de la taille d'un chat utilisée comme appât). KALUE leur déconseillera de le découper, car il pourrait être infesté de je-ne-sais-quoi, et leur suggérera d'aller de l'avant.

Finalement, ils atteindront une intersection : trois portes métalliques se dressent devant eux — un bon moment pour communiquer avec Ormus. Cette fois, cependant, le signal commencera à être un peu haché.



LES PERSONNAGES RISQUENT D'AVOIR PLUS DE MAL À COMPRENDRE CE QUE DIT ORMUS, MAIS N'Y ACCORDENT GUÈRE D'IMPORTANCE.



Ormus leur indiquera de passer par la porte de gauche, en l'ouvrant et en la refermant derrière eux.



UNE FOIS DE PLUS, SI LES PJ SE MONTRENT MÉFIANTS, ORMUS LEUR EXPLIQUERA QU'IL EST ESSENTIEL POUR LEUR SÉCURITÉ DE RESTER TOUJOURS ISOLÉS DE L'ALLÉE PRINCIPALE DU LABYRINTHE EN CAS D'URGENCE.



Alors qu'ils commenceront à se frayer un chemin, ils remarqueront que l'éclairage est beaucoup plus précaire qu'auparavant : plusieurs ampoules sont éteintes, tandis que d'autres vacillent nerveusement. Le chemin devant eux est entièrement recouvert d'un mur de toile beaucoup plus épais, les contraignant à **couper** pendant environ vingt minutes rien que pour atteindre le milieu de la galerie. Là, ils seront une nouvelle fois invités à **tendre l'oreille (-1 dé)** mais, cette fois-ci, le bruit consistera en un étrange grondement semblant provenir des compartiments situés derrière eux. Aussitôt, le plancher se met à vibrer :



SI LES PJ INTERROGENT KALUE À CE PROPOS, CELLE-CI LEUR RÉPONDRA QUE BERTHA EST PEUT-ÊTRE RÉVEILLÉE, MAIS QUE LE LABYRINTHE DEVRAIT LA RETENIR SANS PROBLÈME.



SCÈNE 4 : LA CHUTE



COMME LES JOUEURS COMMENCENT À RÉALISER QUE LEURS PERSONNAGES SE TROUVENT DANS UNE SITUATION FÂCHEUSE, FAITES-LEUR FAIRE UN LANCER CONTRE LA CRAINTE DE BERTHA (TROIS DÉS). TOUT ÉCHEC LEUR VAUDRA NATURELLEMENT DE VOIR LEUR CONDITION MENTALE SE DÉGRADER D'UN CRAN.

ENSUITE, LISEZ OU PARAPHRASEZ CE QUI SUIT :



Soudain, un cri strident et sonore déchire l'air stagnant, répercussion de la torsion du métal hurlant qui plie sous le poids de quelque chose de gigantesque. Les lumières au-dessus d'eux clignotent et craquent, projetant des étincelles dans tous les sens, et plongeant la moitié du tunnel dans la pénombre. Quelque chose va mal, très mal.

Bertha tente à présent de franchir la porte se trouvant juste derrière les personnages. Cela les oblige à couper la toile du reste de la parcelle jusqu'à ce qu'ils atteignent la porte suivante. En attendant, toute tentative de communication avec Ormus sera vaine : celui-ci, ignorant apparemment ce qui se passe (et incapable de les entendre correctement), déclarera qu'« *il ne comprend pas ce qu'ils disent, et qu'ils devraient le contacter lorsqu'ils auront atteint la porte* ».

Comme ils s'approchent de celle-ci, ils vont entendre une effroyable détonation provenant du fond de la galerie. Bertha vient de fracasser les portes métalliques !



LES PJ VONT PROBABLEMENT CONTACTER ORMUS, QUI VA OUVRIR LES PORTES SANS TROP SE PRÉCIPITER (ÉTONNAMENT).



Au fur et à mesure qu'ils avancent, les portes vont commencer à se refermer sur eux et, au milieu des ombres rampantes au-delà des ampoules brisées, ils distingueront la silhouette d'une énorme avalanche de chair, occupant toute la largeur de la galerie, armée de centaines de dents de la taille de couteaux.

Tandis qu'ils se retournent pour faire face à ce qui les attend, ils entendent KALUE les prévenir qu'« ils doivent être prudents, étant donné que la toile de cette parcelle semble être électrifiée ». L'enchevêtrement ici est visiblement beaucoup moins dense, mais les Vagabonds doivent tout de même **avancer prudemment** pour éviter d'être électrocutés (ce qui pourrait dégrader d'un cran leur condition physique).



SI, À CE STADE, LES JOUEURS ONT UTILISÉ LEURS PM AVEC PARCIMONIE, ENCOURAGEZ-LES À LES UTILISER POUR SE SORTIR DE SITUATIONS DÉLICATES.



En longeant cette parcelle, ils arrivent au centre de la filature.

Envahi d'une toile électrifiée reliée à une énorme bobine métallique qui bourdonne d'électricité statique, l'endroit offre un environnement sinistre, rendu encore plus inquiétant par le grondement soudain provenant de derrière la dernière porte. À présent, environ trois des quatre conteneurs sont remplis. Choisissez deux personnages (ceux qui semblent être le moins secoués par toute cette histoire) et demandez-leur d'être **attentifs aux détails (+ 1 dé)**. Ils devraient réussir sans difficulté, ce qui leur permettra de découvrir que sous le générateur central, au-dessous d'un amas de toile, se cache le **magnétophone perdu**.



QUICONQUE LE LOCALISERA SE VERRA ATTRIBUER UN POINT D'INFLUENCE. LE MAGNÉTOPHONE PEUT ÊTRE RETROUVÉ SANS AVOIR BESOIN DE LANCER LES DÉS.



En passant devant le générateur à la recherche d'une issue, le groupe atteindra un passage menant à une porte qui les éloignera de la zone centrale. Cette fois, malgré la connexion capricieuse, les intentions d'Ormus deviendront claires : il les remerciera comme il se doit pour les services rendus, ainsi que pour leur sacrifice et leur contribution au bon fonctionnement de la filature, avant de couper toute communication. Le BOUM soudain de l'explosion des portes derrière eux annoncera l'arrivée de Bertha.



Près des portes se trouve un panneau permettant leur actionnement. La commande manuelle est désactivée, mais il est à la portée de chacun d'**examiner la technologie** pour déterminer comment ôter le panneau et rediriger l'énergie, afin de forcer l'ouverture. Quelqu'un devra maintenir les câbles en place, puis franchir la porte rapidement avant que les montants ne se referment.



CELA DONNERA LIEU À UN PARFAIT MOMENT DE TENSION EXTRÊME, OÙ LA VIE DES PJ NE TIENDRA QU'À UN FIL », PUISQU'ILS SE RETROUVERONT À QUELQUES MÈTRES À PEINE DES MÂCHOIRES DE BERTHA.



Devant eux, le fourré de toile dresse un tableau épouvantable : il leur faut **couper (-1 dé)** rapidement sous peine d'être piégés entre Bertha et ce fourré. C'est le moment idéal pour utiliser des PI ou des PM. En cas de lancer réussi, les PJ couperont suffisamment de toile pour atteindre la parcelle intermédiaire, où se trouvent les puits de service utilisés pour acheminer toutes sortes de choses à la cabane d'Ormus. Ceux-ci sont bien trop petits pour qu'un humain puisse s'y introduire. En cas d'échec, ils atteindront ces puits juste au moment où Bertha enfoncera la porte et fera irruption dans la galerie.

... LA MÉLODIE ET LA DÉLIVRANCE

Dire que Bertha est « attirée » par la chanson du magnétophone serait un euphémisme. Il existe un lien fort entre le morceau, un enregistrement d'une chanson de la mère d'Ormus, et la pyrale, puisqu'il était diffusé dans la filature quand la créature était petite. Le fait de l'écouter maintenant agit comme un déclencheur émotionnel, de sorte que Bertha poursuivra le son de la chanson quoi qu'il arrive, cherchant à se rapprocher du dernier souvenir de sa mère adoptive.

Il existe un moyen très simple pour les personnages de trouver à la fois le salut et la vengeance : appuyer sur le bouton de lecture du magnétophone et envoyer celui-ci dans le puits. **Si l'un des joueurs suggère cette idée, récompensez-le d'un point d'influence.** Profitez-en pour faire apparaître Bertha sous son jour le plus terrifiant, lancée à leur poursuite pendant que vous retardez le début de la chanson suffisamment pour qu'elle s'arrête de justesse avant de dévorer le groupe terrifié, et qu'elle fasse volte-face pour se diriger vers le son de la musique.

SCÈNE 5 : LA REMONTÉE

Dès lors, il s'agira d'une question de vie ou de mort. La pyrale gagnera du terrain. Soit les PJ comprendront comment utiliser le magnétophone, soit ils seront contraints de **couper (-1 dé)** la toile se dressant devant eux. S'ils n'y parviennent pas, ils s'exposeront à une mort certaine, tandis que s'ils atteignent l'extrémité de la galerie, ils se retrouveront face à une autre porte et à un autre défi, celui de devoir rediriger l'énergie, ce qu'ils n'ont absolument pas le temps de faire. Il y a, à présent, deux fins possibles...

1) Les Vagabonds ont actionné le magnétophone et l'ont envoyé dans le puits. Dans ce cas, lisez l'extrait intitulé *Le châtime des abîmes*.

2) Les Vagabonds sont acculés, en passe de devoir affronter Bertha. Dans ce cas, lisez l'extrait intitulé *Fin de la course-poursuite*.



CES FINS NE SONT QUE DES SUGGESTIONS : IL EST TOUJOURS INTÉRESSANT DE PROPOSER VOS PROPRES IDÉES, UNE AUTRE CONCLUSION POUVANT ABOUTIR À UNE MEILLEURE EXPÉRIENCE (EN PARTICULIER SI VOUS EN AVEZ LE TEMPS ET SI TOUTE VOTRE ÉQUIPE SEMBLE DÉSIREUSE DE CONTINUER À JOUER).



FIN DE LA COURSE-POURSUITE

« Tandis que l'amas de chair rampant et glissant progresse, vous tentez désespérément de trafiquer les commandes de la porte. De la sueur coule entre vos doigts, et le câble du circuit se rompt. L'air est chaud : vous sentez une brise tiède derrière vous — la puanteur de la pourriture assaille vos sens. Vous regardez par-dessus votre épaule la gueule béante, tremblant, serrant les dents en prévision d'une douleur que votre esprit ne peut circonscrire. Vous fermez les yeux, sentant l'étreinte perçante de la mort. »

LE CHÂTIMENT DES ABÎMES

« Tandis que l'amas de chair rampant et glissant progresse, vous tentez désespérément de trafiquer les commandes de la porte. De la sueur coule entre vos doigts, et le câble du circuit se rompt. L'air est chaud : vous sentez une brise tiède derrière vous — la puanteur de la pourriture assaille vos sens. Vous regardez par-dessus votre épaule la gueule béante, tremblant, serrant les dents en prévision d'une douleur que votre esprit ne peut circonscrire. Vous fermez les yeux, puis...



À CE MOMENT PRÉCIS, VOUS POURRIEZ ENVISAGER DE DIFFUSER UNE CHANSON : POURQUOI PAS UNE MUSIQUE COUNTRY, OU UNE MÉLODIE QUI FAIT FROID DANS LE DOS ET INSPIRE LA VENGEANCE. C'EST LE CHANT DE BERTHA, CELUI COMPOSÉ PAR LA MÈRE D'ORMUS. CELA CONTRIBUERA À UN FINAL ÉPIQUE !



... vous attendez l'étreinte de la mort, mais rien ne se produit. Une étrange mélodie se fait entendre au loin et, lorsque vous rouvrez les yeux, vous voyez l'amas de chair pivoter sur lui-même, se ruant sur la paroi pour l'enfoncer. Il transperce les plaques de métal, regagnant la surface tel un bulldozer, traquant le son du magnétophone. Finalement, vous parvenez à vous extraire du complexe via un tunnel partiellement effondré : les effluves d'essence et de rouille s'insinuent dans vos poumons, et votre regard se porte sur la cabane au moment où elle s'effondre, ses fondations complètement disloquées, noyées au même titre que les cris d'Ormus, au faible écho du Chant de Bertha. »



Kirkuk

Susa

Lumia

La Gloire du Pasteur

Barrière de Samarie

Sienna

Ebbub

Surruptu

Myrna

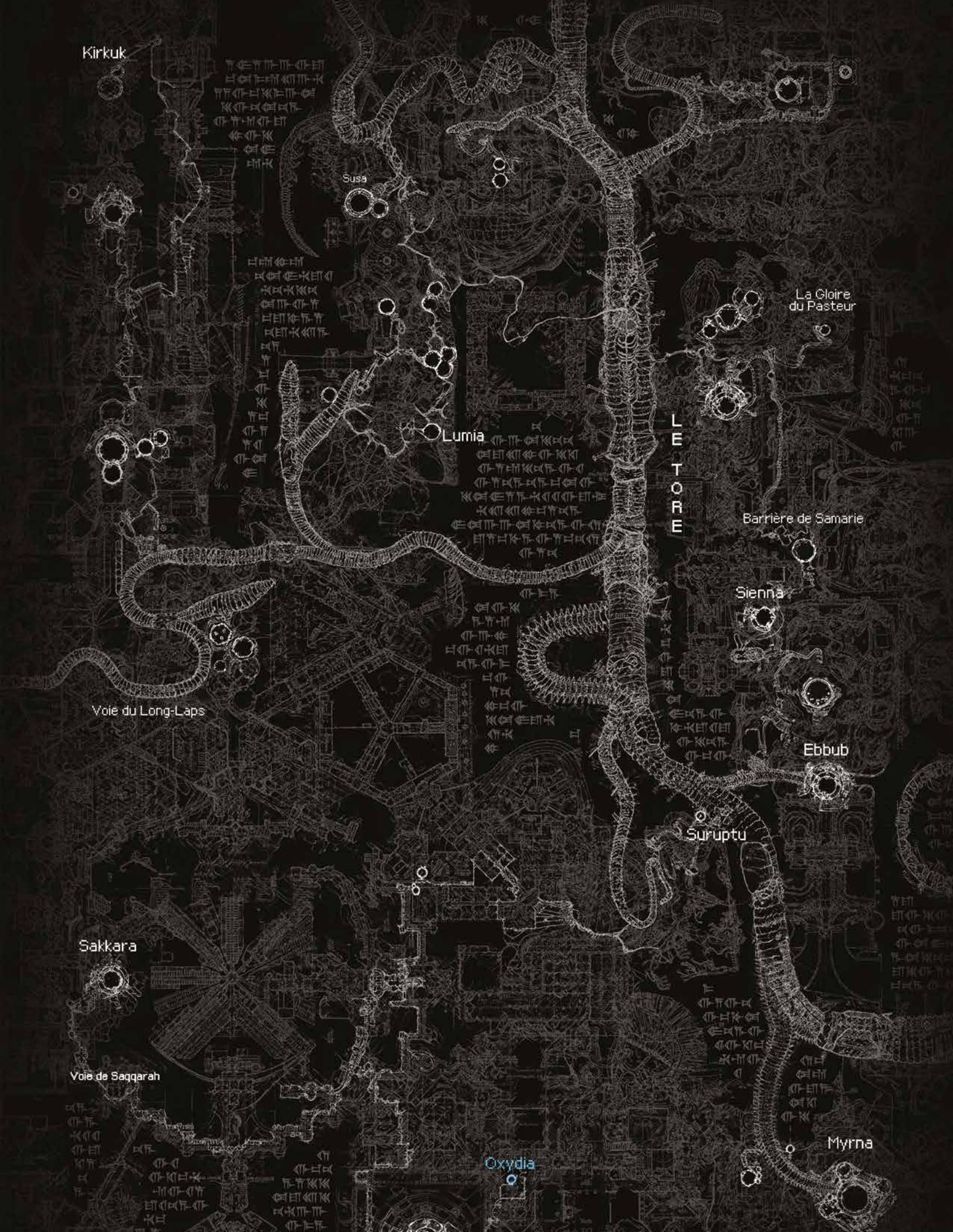
LE T O R R E

Voie du Long-Laps

Sakkara

Voie de Saqqarah

Oxydia



Tous les jets se font avec 3 dés. Un jet de dés peut déclencher une réminiscence. 2 points de mémoire vous procurent un bonus +1. +2 pour 3 PM. Et +3 pour 5 PM. Les souvenirs négatifs vous valent 2 points de mémoire pour un souvenir -1 et 3 PM pour un souvenir -2. Les points d'influence peuvent être utilisés pour relancer les dés et ajouter des détails à la scène



NOTES ET EFFETS PERSONNELS

Fils d'un artisan fromager âgé de 19 ans, Tom est un fervent lecteur de poésie doublé d'un écrivain en herbe. Il a été encensé pour avoir mangé une grande partie de l'énorme gâteau d'anniversaire au chocolat de Michael il y a quelques années de cela (et pour y avoir survécu).

- Un canif (valeur 4)

JE ME SOUVIENS... avoir rencontré un groupe d'étrangers dans les ténèbres. Nous avons fui un endroit obscur et glacial, nos pas guidés par le bruit, jusqu'à ce que nous atteignons une ville étrange au milieu d'un dépotoir.

EFFET : ⊕ 1 pour l'orientation

JE ME SOUVIENS...

.....

.....

.....

.....

EFFET : ⊕

JE ME SOUVIENS...

.....

.....

.....

.....

EFFET : ⊕

JE ME SOUVIENS...

.....

.....

.....

.....

EFFET : ⊕

Tous les jets se font avec 3 dés. Un jet de dés peut déclencher une réminiscence. 2 points de mémoire vous procurent un bonus +1. +2 pour 3 PM. Et +3 pour 5 PM. Les souvenirs négatifs vous valent 2 points de mémoire pour un souvenir -1 et 3 PM pour un souvenir -2. Les points d'influence peuvent être utilisés pour relancer les dés et ajouter des détails à la scène



NOTES ET EFFETS PERSONNELS

Tamara est une jeune femme brillante de 28 ans, facilement irritable lors des soirées, mais vraiment cool une fois que l'on apprend à la connaître. Elle aimait pédaler à vélo jusqu'à la sortie de la Ville étincelante, et était connue pour son essai sur les implications éthiques de la pizza à l'ananas.

- Une sonnette de vélo rouillée (valeur 5)

JE ME SOUVIENS... avoir rencontré un groupe d'étrangers dans les ténèbres. Nous avons fui un endroit obscur et glacial, nos pas guidés par le bruit, jusqu'à ce que nous atteignions une ville étrange au milieu d'un dépotoir.

EFFET : \oplus 1 pour l'orientation

JE ME SOUVIENS...

.....

EFFET : \oplus

JE ME SOUVIENS...

.....

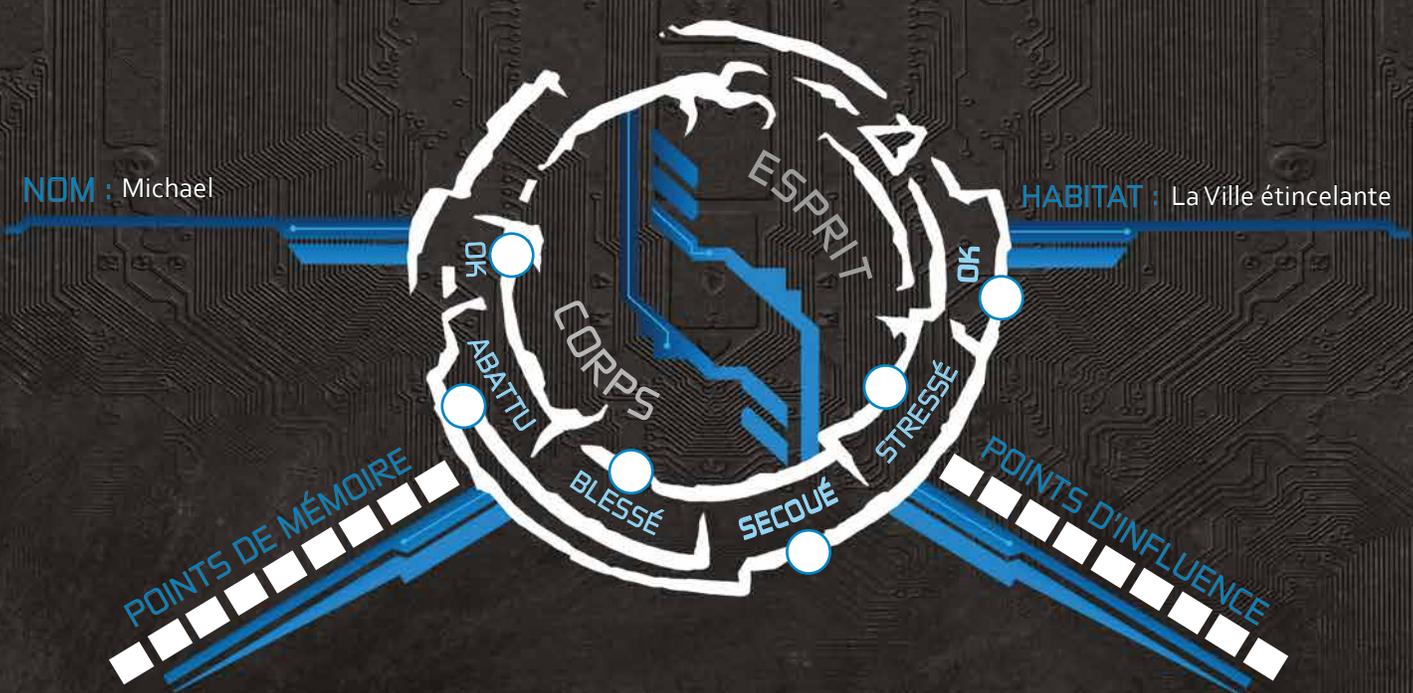
EFFET : \oplus

JE ME SOUVIENS...

.....

EFFET : \oplus

Tous les jets se font avec 3 dés. Un jet de dés peut déclencher une réminiscence. 2 points de mémoire vous procurent un bonus +1. +2 pour 3 PM. Et +3 pour 5 PM. Les souvenirs négatifs vous valent 2 points de mémoire pour un souvenir -1 et 3 PM pour un souvenir -2. Les points d'influence peuvent être utilisés pour relancer les dés et ajouter des détails à la scène



NOTES ET EFFETS PERSONNELS

Musicien de 32 ans déterminé, qui dirige l'orchestre de jazz de la Ville étincelante. Lanceur de tendances en matière de mode dont le style est très apprécié par les personnes âgées de la Ville étincelante. Sa rengaine : « Les gamins ne comprennent rien à rien ».

- Une écharpe violette et noire (valeur 4)

JE ME SOUVIENS... avoir rencontré un groupe d'étrangers dans les ténèbres. Nous avons fui un endroit obscur et glacial, nos pas guidés par le bruit, jusqu'à ce que nous atteignons une ville étrange au milieu d'un dépotoir.

EFFET : ⊕ 1 pour l'orientation

JE ME SOUVIENS...

.....

.....

.....

.....

EFFET : ⊕

JE ME SOUVIENS...

.....

.....

.....

.....

EFFET : ⊕

JE ME SOUVIENS...

.....

.....

.....

.....

EFFET : ⊕

Tous les jets se font avec 3 dés. Un jet de dés peut déclencher une réminiscence. 2 points de mémoire vous procurent un bonus +1. +2 pour 3 PM. Et +3 pour 5 PM. Les souvenirs négatifs vous valent 2 points de mémoire pour un souvenir -1 et 3 PM pour un souvenir -2. Les points d'influence peuvent être utilisés pour relancer les dés et ajouter des détails à la scène



NOTES ET EFFETS PERSONNELS

Jeune femme plombier de 18 ans, Sylvia a un sens aigu du détail et adore chanter en travaillant. Heureusement, elle chante très bien. Sylvia est reconnue comme étant la championne invaincue des jeux de combat d'arcade de la Ville étincelante.

- Un briquet Zippo (valeur 4)

JE ME SOUVIENS... avoir rencontré un groupe d'étrangers dans les ténèbres. Nous avons fui un endroit obscur et glacial, nos pas guidés par le bruit, jusqu'à ce que nous atteignons une ville étrange au milieu d'un dépotoir.

EFFET : +1 pour l'orientation

JE ME SOUVIENS...

.....

EFFET : +

JE ME SOUVIENS...

.....

EFFET : +

JE ME SOUVIENS...

.....

EFFET : +

Tous les jets se font avec 3 dés. Un jet de dés peut déclencher une réminiscence. 2 points de mémoire vous procurent un bonus +1. +2 pour 3 PM. Et +3 pour 5 PM. Les souvenirs négatifs vous valent 2 points de mémoire pour un souvenir -1 et 3 PM pour un souvenir -2. Les points d'influence peuvent être utilisés pour relancer les dés et ajouter des détails à la scène

NOM : Claire

HABITAT : La Ville étincelante

POINTS DE MÉMOIRE

POINTS D'INFLUENCE

NOTES ET EFFETS PERSONNELS

Âgée de 21 ans, Claire vivait autrefois non loin des Bois cendrés, dans la périphérie de la Ville étincelante. Elle était connue comme étant la boulangère de la commune et pour avoir marqué près de la moitié des paniers mis par la ville lorsqu'elle jouait dans la ligue de basket locale.

- Une vieille montre à gousset (valeur 6)

JE ME SOUVIENS... avoir rencontré un groupe d'étrangers dans les ténèbres. Nous avons fui un endroit obscur et glacial, nos pas guidés par le bruit, jusqu'à ce que nous atteignions une ville étrange au milieu d'un dépotoir.

EFFET : +1 pour l'orientation

JE ME SOUVIENS...

.....

.....

.....

.....

EFFET : †

JE ME SOUVIENS...

.....

.....

.....

.....

EFFET : †

JE ME SOUVIENS...

.....

.....

.....

.....

EFFET : †

