



Par Benoît Léoutre,
sur une idée de Gulyx développée par Frogeaters,
pour le 2e défi TroisFoisForgé PTGPTB.

INTRODUCTION

LA CONQUETE SPATIALE

« Un petit pas pour l'homme, un grand pas pour l'humanité. »

Neil Armstrong.

Il est dit que l'humanité fut la première espèce consciente à traverser les espaces intersidéraux. Conquérante des étoiles, elle explora et colonisa de nombreux systèmes. Poussée par son éternelle curiosité, elle rencontra d'autres formes de vie, les unes pacifiques, les autres agressives. Toutes furent vaincues par les croiseurs et les turbolasers. Repoussant l'adversité du cosmos, étudiant ses nombreux mystères, les explorateurs et les aventuriers préparaient le chemin des colons.

L'humanité parvint longtemps à prospérer et à évoluer, domptant la matière et le vide. Mais après plusieurs millénaires à repousser les frontières de l'inconnu, sa civilisation avancée, mystérieusement, perdit la technologie qui permettait de voyager entre les astres.

Quelle que fut la cause de cette décadence, elle lui fut pour ainsi dire fatale. Sans cette clef qui assurait à l'humanité son unité, les mondes perdirent contact et régressèrent.



L'AGE SOMBRE

« La vérité ne se dit jamais, elle se fait. La seule chose qui a besoin d'être dite est le mensonge »

José Carlos Somoza.

Il s'ensuivit ce que l'on appelle encore aujourd'hui l'**âge sombre**, une période effroyable de dix mille ans pendant laquelle d'innombrables guerres éclatèrent, l'ami tuant l'ami, souvent pour simplement assurer sa survie.

Durant les siècles de cette longue nuit, les astronefs dérivèrent dans le vide sidéral, tombeaux morts pour des équipages abandonnés ; les planètes les plus évoluées perdirent jusqu'aux notions élémentaires de robotique, d'écriture, d'agriculture.

Au terme de plusieurs millénaires de barbarie, sur le monde de **Phrygina**, vint le règne du **Roi d'Or, Midas**. Ce chef de guerre éclairé, épaulé de ses ingénieurs, découvrit les secrets des **portes stygiennes**, chemins vers d'autres réalités.

Peut-être s'agissait-il d'une innovation, ou de la restauration d'une science perdue depuis longtemps ; quoiqu'il en soit, Midas était persuadé que ces portes lui permettraient de soulager l'indigence de son peuple.

Quand la première porte stygienne fut mise au point, Midas la franchit. Seul, il s'aventura dans les méandres indescriptibles d'un univers dont il a été le seul témoin. Les textes apocryphes disent qu'il y rencontra le **Seigneur Barus**, qui lui promit pouvoir, gloire et richesse s'ils unissaient leurs connaissances.

Les **entités** venues de **Styx** ne connaissaient pas les lois de l'espace, mais elles pouvaient se lier à la matière pour s'inviter dans nos dimensions. C'est ainsi

que, lorsqu'il revint parmi les siens, Midas n'était plus seul.

L'EMPIRE D'OR

« Il faut voir les avantages et les inconvénients de la phalange et de la légion. »

Montesquieu.

Sur les conseils de leur roi, les ingénieurs artisans de Phrygina apprirent la technologie dorée, c'est-à-dire l'art de lier les **entités de Styx** au métal le plus précieux.

Ainsi fut créé un alliage à l'éclat de feu, appelé orichalque.

Les voyages interstellaires purent reprendre grâce au développement des portes stygiennes. Les vaisseaux suivirent à nouveau les **voies stellaires** des temps anciens. Avec son armée, Midas étendit rapidement son pouvoir sur la galaxie.



Son armada était composée de **phalanges**, des soldats d'élite qui portaient une **chevalière** en orichalque sur leur majeur. Elle pouvait se déployer et envelopper le soldat d'une armure flamboyant comme le soleil et liée à une entité du Styx. Une seule

phalange pouvait exterminer mille adversaires.

La technologie dorée ne cessa de se raffiner ; les savants de Phrygina lui inventèrent de nouvelles applications dans les domaines de l'art, du bien-être et de la guerre.

De ces merveilles, on n'a retenu que des noms étranges : creusets de contempteurs, vasques de sagesse,

Cette science permit à Midas de prendre le pouvoir sur de nombreuses planètes et les richesses qu'il accumula dans les salles de son palais confinaient à l'ineffable.

LA CHUTE DE MIDAS

« L'or corrompt l'innocence de nos mœurs, et la pureté de notre âme. »

Phocylide de Milet

Mais tant de puissance avait un prix. Le seigneur Barus et ses entités corrompaient les humains, pourrissant lentement leurs âmes jusqu'à leur destruction.

Les phalanges se retournèrent contre le **Royaume Doré** puis s'entre-tuèrent. Le Roi d'Or lui-même finit égorgé au milieu de son butin souillé de sang.

Son empire s'effondra dans les soubresauts des guerres civiles. Ses successeurs et les dissidents se disputèrent ses glorieuses dépouilles, trésors et artefacts, sans jamais réussir à les garder ou les maîtriser.

Bientôt le fonctionnement des chevalières et de l'orichalque tomba en déshérence, les merveilles de la technologie dorée furent oubliées dans les ruines, ou perdues au hasard des conflits.

Privées d'hôtes, les entités de Barus virent leur influence délétère retourner contre elles ; l'une après l'autre, elles s'affaiblirent et disparurent presque toutes.

Dans la diaspora étoilée, il ne resta plus du légendaire Empire d'Or que des vestiges où se terrent des ombres, spectres d'un passé

honne de tous, fantômes invisibles. On appella « Exo » ces esprits exotiques...

L'HUMANITE AUJOURD'HUI

Seule race intelligente connue, l'humanité côtoie cependant sur certains mondes des animaux très sensibles et capables de communiquer.

Bien avant l'Empire d'Or, les progrès en génétique avaient déjà modifié les standards physiques de l'espèce. Les Humains ont acquis une peau plus ou moins mate qui peut absorber d'énormes quantités d'UV. Ils mesurent en moyenne près de 2,2m pour 100kg. Des variantes existent selon la gravité, le magnétisme ou la composition de l'atmosphère sur les colonies.

Un être humain n'a besoin que de 4h de sommeil toutes les 24h. Il est omnivore et peut jeûner une semaine sans en souffrir. Il est immunisé à la majorité des maladies et autres problèmes de santé,

Il voit clairement dans la nuit. Chaleur, froid ne le gênent pas. Enfin il est hermaphrodite, pouvant changer de sexe et enfanter tout au long d'une vie qui peut durer 1000 ans.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE

La technologie varie d'une planète à une autre. Un système stellaire possède rarement plus d'une planète habitée. Certains sociétés sont retournées à l'âge du fer, d'autres savent encore fabriquer des vaisseaux spatiaux.

L'orichalque est considéré comme un mythe, une malédiction du passé. Les dernières phalanges ont été mises à l'index par les sociétés nouvelles, elles se sont enfuies et ont été oubliées. Les artefacts ont toutes les apparences de la sorcellerie.

CULTURES

Dans les cultures primitives, la loi du plus fort, la féodalité sont la norme. Sur les mondes plus évolués, la société prend toutes sortes de formes, de la dictature au communautarisme pacifique, en passant par la démocratie ou le clientélisme.

Les classes sociales sont bien souvent très importantes, et peuvent être fondées sur le genre, l'âge ou le prestige.

CREATION DE PERSONNAGES

Les rôles

« Tous savaient quel rôle ils avaient à jouer dans le grand échiquier de l'univers ; pions parmi les pions, serviteurs du roi des rois, acier plié par l'or. »

(Les dits de l'orpailleur, Ch. 2, v. 4)

La préparation d'une aventure d'Exo passe par la création des personnages. Vous ou l'un de vos amis sera le **meneur**, à la fois conteur et arbitre de la partie. A lui reviendra la tâche de préparer une histoire et des figurants (appelés **personnages non-joueurs**, ou **PNJ**). Les autres participants sont les **joueurs** et interpréteront les **personnages-joueurs (PJ)**.

Exo

« Le roi des rois contempla l'abîme, il plongea son œil dans le monde par-delà le monde ; or des profondeurs de l'insondable, un œil s'ouvrit ; et voici ! L'abîme lui renvoyait son regard, dans un murmure froissé. Un vol de pensées l'entourait, papillons attirés par sa lumière. »

(La Voie de la Couronne, Ch 4, v-5)

Aperçu

Chaque joueur interprète un **exo**, une intelligence supérieure mystérieuse arrachée aux méandres du Styx. Les entités viennent d'un univers que d'aucuns décrivent comme un enfer.

Constituées d'un savant croisement d'énergie pure et d'émotion, ces formes de vie n'ont pas de forme propre et doivent se lier à un objet en Orichalque pour agir sur le monde physique.

Enchaînée à un **artefact** conçu au temps de l'Empire d'Or, l'entité a besoin d'un **hôte** pour survivre. Un **PJ** est la combinaison d'un exo, de son artefact et de son hôte.

Personnalité

Un exo n'a pas de nom, en revanche il dispose d'un **trait de caractère** dominant. Choisissez-le ou tirez-le au hasard dans la table des caractères (cf. Annexes).

Pouvoirs

Tous les exo possèdent les 3 pouvoirs de base qui leur permettent d'interagir avec la réalité. En général, un exo peut les utiliser à volonté. Ces pouvoirs sont :

- La **Corruption (Co)** : l'exo peut corrompre son environnement, l'orichalque se déverse sur la matière ou l'irradie pour la transformer ou la contrôler.
- La **Fureur (Fu)** : elle rend plus fort, plus rapide ou plus résistant celui ou celle qu'elle corrompt.
- La **Possession (Po)** : capacité à dominer l'esprit de son hôte ou à choisir un nouvel hôte.

Points de pouvoirs

Lors de la création de son exo, chaque joueur répartit **10 points** entre ses pouvoirs, en allouant au minimum 1 point à chacun.

Un score élevé en **Corruption** est souvent la signature d'un **observateur**, un exo particulièrement habile à étendre son emprise sur le monde physique. Ses sens aiguisés lui permettent de mieux appréhender son environnement.

Les observateurs cherchent simplement à rester en vie. Ce sont souvent des exos esthètes ou philosophes. Ils misent leur survie sur la compréhension de leur environnement.

Un score élevé en **Fureur** indique un exo **vindicateur**, qui a réussi à accumuler de l'énergie en grande quantité, ou qui sait comment l'arracher aux formes de vie.

La plupart se considèrent encore comme au service de **Barus** dont ils essaient de retrouver des serviteurs. Ils se reposent sur leur puissance brute pour parvenir à leurs fins.

Enfin, un score élevé en **Possession** est la marque d'un **marionnettiste**, un exo qui sait instiller des pensées dans l'esprit de son hôte, un maître dans l'art de la manipulation mentale.

Il n'est pas rare que ces exo aient renié leurs anciens maîtres du Styx et suivent désormais leurs propres intérêts. Ces entités mettent toutes les chances de leur côté en déléguant le sale boulot à leur créature-esclave.

Il existe de rares exo qui privilégient l'équilibre de leurs pouvoirs, on les appelle les **contempteurs**.

Ils cherchent à s'adapter à l'univers physique et veulent vivre en bonne harmonie avec leur hôte. La plupart des autres exos les méprisent ouvertement.



Pour vous aider dans votre choix, lisez la suite des règles au moins une fois avant de créer votre premier PJ. Retenez aussi les conseils suivants :

- Mieux vaut être bon dans un pouvoir et très mauvais dans un autre, que d'être médiocre partout.
- Si possible, mettez-vous d'accord avec vos amis pour avoir un groupe équilibré ;
- La répartition de vos points de pouvoir va avoir une grande influence sur ce que vous pourrez faire. Assurez-vous qu'ils correspondent à votre style de jeu.
- Vous pourrez changer d'hôte en cours de partie, mais vous garderez le même exo, et ses points de pouvoirs ne peuvent évoluer en cours de partie ; choisissez-les avec soin.

Choix d'Artefact

« Je ne sais pas de quoi vous parlez. Je n'ai pas vu ces « boucliers dorés », enfin, je crois pas... C'est pas comme si j'en avais vu des choses, dans la zone interdite de Famagast... Mais peut-être que quelques piécettes du même métal me rafraichiraient la mémoire ? »

(Les Fouilleurs de Galathéa, ch. 2)

Aperçu

L'artefact est un objet en **orichalque**. Il forme le lien entre une entité et un humain. Ces objets ont été jadis conçus pour faciliter la vie de leurs propriétaires, en leur permettant d'exploiter les capacités d'un exo.

Chaque artefact avait reçu, à l'origine, un **nom propre**. A vous de l'imaginer. Leurs inventeurs étaient friands de noms ronflants. Mais le temps qui s'est écoulé depuis n'a pas toujours aidé à conserver ces noms. La tradition orale y a souvent substitué d'autres surnoms plus pittoresques.

Fonction

Chaque artefact a été conçu dans un but précis : décupler la force, l'adresse ou les dons naturels de son porteur, donner la mort ou susciter des émotions, ou encore pour manifester des pouvoirs surnaturels.

Résumez en quelques mots quel était l'objectif de l'inventeur de cet artefact. Peut-être s'agit-il d'un instrument de musique fait pour charmer son auditoire, d'un heaume propre à susciter l'admiration, ou bien encore d'une chevalière d'indestructibilité.

Rituel de lien

Chaque type d'artefact était conçu pour se lier facilement à un nouveau maître. Le procédé devait être rapide et définitif. Imaginez celui de votre artefact.

Le plus souvent, le rituel est basé sur une reconnaissance ADN. Par exemple, en se **griffant** avec leur chevalière, les phalanges se liaient à elle. Les instruments de musique devaient être embrassés, les coupes devaient recevoir la salive de leur détenteur...

Capacités

Un artefact n'est pas qu'un support de lien entre exo et humain ; c'est aussi un objet puissant, qui porte en lui-même des améliorations techniques prodigieuses. Pour les non-initiés, ces prouesses passent aisément pour de la magie.

Un artefact est doté, au départ, de **deux capacités**. Ces bonus sont à inventer ou à choisir parmi la liste des capacités d'artefact (cf. Annexe). Veillez à ce qu'elles soient en rapport avec la fonction de l'artefact.



Hôte

Aperçu

Toute entité a besoin d'un **hôte** pour subsister dans notre monde. Les hôtes sont le plus souvent des humains.

Contrairement aux **entités** et aux **artefacts**, les hôtes sont créés par le meneur qui construit leur background, leurs objectifs et leur personnalité.

Points de Vitalité

Tout hôte possède un score de **points de vitalité** (♥) qui représente sa santé physique. Si son score est au maximum, le PJ est indemne. Quand il subit une blessure, cela se traduit par une perte de ♥. À 0♥, l'hôte est **mort**.

Par défaut, un être humain regagne 1♥ par semaine de repos complet.

Points de Cran

Varie de 1 à 10 points de cran (🧠). En général un hôte regagne 1🧠 par 24h.

S'il tombe à 0🧠 l'hôte devient **fou** ; il ne peut alors plus récupérer de 🧠, ni se consacrer à la résolution d'actions précises.

Personnalité

Un hôte a en général entre deux et quatre **traits de caractère**.

Une entité contrôle plus facilement son hôte s'ils ont des caractères proches.

Vous pouvez les choisir, ou les tirer au hasard, dans la table des caractères (cf. Annexes).

Objectifs

Tout être humain a des priorités ou des ambitions. Un hôte doit avoir des objectifs à remplir. Ces **objectifs** orientent les choix d'un hôte, et peuvent être des obstacles aux décisions de l'exo.

Pour chaque hôte, prévoyez entre un et trois objectifs dont les valeurs peuvent aller de 1 (mineur) à 3 (majeur).

Compétences d'hôte

Certains hôtes (mais pas tous) peuvent posséder des **compétences**, c'est-à-dire des domaines de prédilection, des formations ou des connaissances spécialisées. S'ils sont possédés, l'entité y a alors accès.

Considérez les compétences comme des moyens de justifier des bonus pour certaines actions du personnage.

Vous pouvez les piocher ou tirer au hasard dans la liste des compétences (cf. Annexes).

REGLES DU JEU

Résolution d'action

« C'est dans l'adversité que le véritable héros se révèle ; c'est en se surpassant que l'on fait naître en soi ce qui, jusque-là, ne faisait que sommeiller. »

Commandant Stavro à la bataille de Guadalquivir

Action triviale



Un **exo** ne connaît que très peu notre univers. Il doit se fier en grande partie à son **hôte**.



Le meneur devra se référer au background et aux capacités d'un hôte pour savoir si un PJ arrive à ses fins. Si l'issue est évidente, il peut simplement l'annoncer. On parle d'**action triviale**.


Par exemple, un gladiateur gagne un combat contre un poltron, un bibliothécaire échoue à défoncer une porte en acier.

Test d'action

Ce jeu comporte 2 types de dés :

- les dés à six faces (notés ) représentent l'efficacité des **hôtes** ;
- les dés à huit faces (notés ) représentent le potentiel des **exos**.




Un joueur doit jeter les dés   si son **PJ** tente une action dont l'issue n'est pas certaine. Au meneur d'annoncer aux joueurs quand ils doivent faire un **test d'action**...

Le dé  peut gagner les bonus suivants, avec l'accord du meneur :

- L'hôte possède une **compétence** adaptée à la tâche : +1
- Un de ses **caractères** va dans le sens de l'action : +1
- L'action sert un de ses **objectifs** : bonus égal à la valeur de l'objectif.



Résistance

Si le meneur pense que l'action s'oppose à un **caractère** de l'hôte ou à un de ses **objectifs**, il peut déclarer que celui-ci s'oppose à l'action : il y a **résistance**.

Dans ce cas, le score de  ne peut être retenu qu'en faisant subir à l'hôte une perte d'autant de  que l'écart entre le score de  et 9.


Par exemple, si le  a donné 7, l'hôte perd 2 .



Epuisement de l'hôte

Si le  affiche 8 et qu'il est choisi pour résoudre l'action, l'hôte perd 1 .

Test de PNJ

Quand le meneur résout une action non-triviale avec un PNJ, il doit lui aussi faire des tests d'action.

Il jette simplement un  et doit obtenir 4 ou plus. Il peut ajouter les mêmes bonus que les hôtes, si le PNJ a une **compétence**, un **caractère** ou un **objectif** qui lui facilite la tâche.

Un PJ peut faire un jet de   pour s'opposer à une action menée contre lui; dans ce cas le personnage qui obtient le score le plus élevé l'emporte (en cas d'égalité, l'action est un échec).


Utiliser une capacité

Activation

Les **capacités** des artefacts sont des bonus temporaires. Pour les activer, il suffit de réussir un **test d'action** comme expliqué précédemment. Cependant, le score à atteindre est de **6**.

Affinité

Chaque capacité est associée à un **pouvoir d'exo** (Co, Fu, Po) précis.


Un exo aura un bonus de +1 au dé  s'il a plus ou autant de **points de pouvoir** dans ce pouvoir que dans les autres. Par exemple, un exo qui aurait Corruption 2, Fureur 5 et Possession 3 bénéficierait de +1 pour la capacité Fusion (Fureur).


Durée

Les capacités sont associées à des actions et ne peuvent donc être efficaces que pendant la réalisation de ces actions, soit un court laps de temps.

Si un joueur veut prolonger l'effet d'une capacité au-delà d'une durée raisonnable (à la discrétion du meneur) il devra refaire un **test**.

Contrecoups


Le recours à une capacité de son artefact peut épuiser l'hôte. Que le test soit une réussite ou un échec, il perd 1 .

De plus, en cas d'échec, l'instabilité de l'orichalque lui arrache 1 .



Utiliser des pouvoirs

A tout moment un joueur peut déclarer utiliser un des **pouvoirs** de son exo.

Dans ce cas il jette  et ajoute ses points de pouvoir. Si le score obtenu est supérieur ou égal à 9, il a réussi à le manifester.



Les **effets** des pouvoirs sont continus ; ils sont très utiles, mais s'accompagnent toujours d'une **contrepartie**.

La durée des effets d'un pouvoir est indéfinie ; il ne prend fin que si l'hôte perd connaissance (sommeil, assommement...) ou quand le joueur en décide ainsi.


Corruption

Effet : l'exo peut recouvrir d'orichalque tout ce que son hôte ou son artefact touche.


Les objets sont fondus ou détruits. Les êtres vivants sont pétrifiés et ralentis (malus de -1 à toutes leurs actions).

Contrepartie : Jetez un dé  ; l'hôte perd autant de  à cause des rayonnements du métal doré.

Fureur


Effet : le PJ bénéficie d'un bonus au dé  pour tous ses prochains tests destinés à faire des efforts physiques ou à agresser un personnage.

Ce bonus est fixé par le joueur mais ne peut pas dépasser ses points en Fureur, et il doit être annoncé avant le jet de dé.

Contrepartie : après chaque test réussi avec ce bonus, l'hôte perd autant de  que le bonus.

Possession

Effet : le meneur ne peut plus déclarer de **résistance** de l'hôte. De plus, ce pouvoir peut permettre de changer d'hôte, si le nouvel hôte est en contact avec l'orichalque ou l'artefact.

Contrepartie : les **objectifs, caractères** ou **compétences** de son hôte ne donnent pas de bonus quand il jette des .



Récompenses





Elles sont gagnées en fin de scénario. Un exo peut :

- Gagner **+1pt de pouvoir** si son/ses **hôtes** successifs ont atteint leurs objectifs ;
- Dépenser **3pts** d'un pouvoir et changer une **capacité** (liée à ce pouvoir) parmi celles de son artefact ;
- Dépenser **5pts** d'un pouvoir pour gagner une nouvelle **capacité** qui en découle.

Chaque **hôte** apprend 1 nouvelle **compétence** au choix.

ANNEXES

Résumé des tests

Situation	Dés	Score requis
Action		4+
Capacité	 ou 	6+
Activation de pouvoir	Points de pouvoir + 	9+

Caractères

	1	2	3	4	5-6
1	Casse-cou	Sportif	Pacifique	Espiègle	Orgueil
2	Froideur	Luxure	Impatience	Loyauté	Gourmandise
3	Pudique	Sincère	Sadique	Superstition	Egoïsme
4	Solitaire	Ironique	Débrouillardise	Véloce	Jalousie
5	Tenace	Courage	Technophobe	Hypocrite	Colérique
6	Romantique	Pessimiste	Observateur	Paranoïaque	Agile



Capacités d'artefact

Brume (Co)

Une brume de couleur pourpre s'exhale de l'artefact et se répand alentour. Rien ne protège de la Brume.

→ La brume fait disjoncter les appareils électriques. La visibilité est très réduite. Les êtres vivants ont des hallucinations.

Caméléon (Co)

L'hôte est remodelé sous l'effet des radiations du métal doré.

→ L'hôte prend l'apparence d'un être vivant connu de l'exo.

Distorsion (Fu)

L'exo distord le réel pour faire voyager son hôte entre les dimensions de l'espace.

→ Le PJ peut se téléporter où il veut et avec précision s'il voit sa destination.

Egide (Po)

L'orichalque coule sur l'hôte et l'entoure d'une couche plus résistante qu'une armure (c'est le pouvoir originel des phalanges).

→ +1 pour encaisser les attaques.

Fusion (Fu)

Le corps doré de l'hôte désintègre tout ce qui entre en son contact.

→ Tout être vivant perd 1 ♥ s'il l'effleure ou 1D6 ♥ si le contact se prolonge. Ces dégâts se cumulent à chaque instant.

Horreur (Po)

L'exo pousse une plainte psychique qui balaie son entourage et stupéfie de terreur tout être vivant à proximité.

→ Les victimes sont incapables d'agir pour quelques temps.

Invisibilité (Po)

Le corps de l'hôte disparaît soudain, sans laisser de traces.

→ Le PJ est invisible (mais pas impalpable).

Ailes (Fu)

Le métal doré forme une paire d'ailes articulées dans le dos de l'hôte.

→ Le PJ peut voler à basse altitude pour quelques instants, et porter un autre personnage avec lui.

Passe-muraille (Co)

Rien ne change en apparence, pourtant les balles ne peuvent plus vous atteindre...

→ La matière traverse le PJ, et il peut traverser la matière.

Régénération (Fu)

L'orichalque irradie d'énergie, il soigne tout ce qu'il touche.

→ Régénère 1 ♥ à l'hôte (et à chaque créature vivante que l'exo a corrompue).

Sérénade (Po)

L'exo s'insinue dans l'esprit d'une personne à portée de voix.

→ Décidez de la prochaine action d'un autre personnage.

Vision (Co)

L'exo décuple les sens de son hôte pour que rien n'échappe à sa vigilance.

→ L'exo voit les formes de vie jusqu'à 1 km. Cette vision n'est pas bloquée par la matière. Il connaît leurs états de santé et sur un score de 12+, leurs émotions.

SCENARIO – L'OR ENGLOUTI

Ce scénario est prévu pour 4 joueurs. Le meneur donne un Hôte au hasard à chaque joueur.

Carmen Riviera : Femme, 277 ans.

Second du Rangers 11 ❤️ 9 🏠

Objectifs : Ramener son amoureuse, Anianka, avec elle (3). Revenir à Bastion (2).

Personnalité : casse-cou, froideur.

Compétences : militaire, navigation.



Alyn Siu : Femme, 161 ans.

Archéologue 8 ❤️ 12 🏠

Objectif : Ramener des antiquités au Colisée (3), en revendre une à la pirate Jasmine (2).

Personnalité : Solitaire, tenace.

Compétences : histoire, biologie, médecine.



Maria Ulsua : Femme, 127 ans.

Canonnière 9 ❤️ 11 🏠

Objectifs : Tuer Rufius (3), enterrer Julia (2), tuer l'équipage de l'Os sanglant (1).

Personnalité : Ivrogne, ironique, courage.

Compétences : artillerie.



Monboutou Oruwana : Homme, 25 ans.

Esclave 14 ❤️ 6 🏠

Objectif : Trouver la liberté (3), libérer son frère Nwuebe (2).

Personnalité : Sportif, orgueil, froideur.

Compétences : cuisine, survie.



Prologue

Une fois les hôtes distribués, lisez le texte suivant:

« Au royaume de Bastion, dans le port de la Sapientissime, l'archéologue Alyn Siu a mis la main sur une vieille carte indiquant la position d'une épave gigantesque en acier. Elle n'a pas eu de mal à obtenir des fonds auprès du Colisée, le plus grand musée connu, qui a toujours été friand des reliques de l'ère des étoiles. »

Après trois semaines de préparatifs, la caravelle Rangers, toutes voiles dehors, mettait le cap vers les mers tropicales. Le voyage se déroulait sans encombre, jusqu'à arriver au large des îles des Petaquets. Quand le Rangers jeta l'ancre à l'aplomb de la mystérieuse épave, les voiles menaçantes de trois vaisseaux pirates surgirent de nulle part. La caravelle a été pulvérisée à boulets rouges sans sommation ; mais une poignée de ses passagers plongea dans les flots bouillonnants.

Nageant jusqu'à l'immense silhouette de ce qui s'avérait être un cuirassé spatial couvert de corail et d'algues, les survivants se sont faufiletés à l'intérieur de la carcasse. Dans ces entrailles de fer, par chance, de larges compartiments abritaient encore des poches d'air ranci. C'est dans l'une de ces salles qu'ils ont découvert de curieux objets d'un autre âge, forgés dans un métal doré. Leur destin était alors scellé... »



Situation initiale

Les hôtes sont considérés comme déjà liés par rituel à leur artefact.

La première chose à faire sera de les aider à décider de ce qu'ils feront des autres survivants.

L'épave

La moitié des salles du vaisseau spatial sont inondées. Les instruments de bord et tout le matériel sont inutilisables.

Les cadavres bouffis et pourris de l'équipage sont dispersés partout. Difficile de comprendre ce qui les a empêchés de sortir (peut-être ont-ils manqué d'air avant même leur amerrissage).

L'océan

Les eaux tropicales abritent toutes sortes de prédateurs dangereux, des lamproies rampantes (2♥) aux rémoras affamés (5♥ 5♠), sans parler des krakens géants (6♥ 10♠) qui pourraient s'intéresser à des proies faciles...

Ou bien les pirates pourraient envoyer des nageurs pour vérifier s'il y a des rescapés.

A vous de voir si les PJ fouillent trop longtemps l'épave.



Les Petaquets

Ce chapelet d'îles paradisiaques est entouré de récifs traitres. La plupart sont très petites, avec quelques buissons et palmiers.

Mais la plus grosse abrite une vraie forêt, proliférant sur les pentes d'un volcan turbulent. Ici vivent aussi quelques indigènes (9♥ 7♠, superstitieux, territorial) armés d'arcs et de sagaies.

Peut-être un navire commerçant pour s'arrêter pour s'y ravitailler, mais les pirates sont toujours une menace... Les naufragés parviendront-ils à rentrer sains et saufs sur Bastion ?

La flotte

La flotte des pirates croise autour des îles. Elle se compose de trois bâtiments. Ils capturent ou tuent à vue ceux qui tombent entre leurs griffes.

Les **Os sanglants**, immense galion à la coque renforcée d'acier, a pour capitaine **Rufius** (15♥ 14♠, cruel, effrayant), un homme très redouté.

Il ne peut être possédé car il a lui-même un exo (Corruption 5, Fureur 7, Possession 3). Son perroquet doré posé sur l'épaule est son artefact (capacités Brume, Horreur).

Difficile de savoir comment son exo réagira en rencontrant des congénères...

Son équipage de 160 flibustiers (8♥ 8♠, avare, ivrogne) manie le mousquet, le sabre, le pistolet et le couteau.

Ce sont tous des tueurs motivés seulement par le carnage et le pillage. Les soutes du vaisseau sont remplies d'esclaves noirs.

Les deux autres navires sont des bricks plus modestes :

- l'**Astriate** (40 marins) sous les ordres de **Finn Mar le Bavard** (7♥ 11♣, agile, éloquent),
- la **Sargasse** (30 marins) dirigée par **Bertea Red** (12♥ 8♣, vénale, flirteuse), ancienne marchande en désertion. La pirate Jasmine est son bras droit.

Conseil

Prévoyez plusieurs fiches d'hôtes pour quelques personnages (vieux malouin, esclave, cartographe, vahiné, chaman...) au cas où un joueur souhaiterait changer d'hôte.

