***Les éclats de Choronia :***

Les éclats de Choronia est un jeu de rôle de capes et d’épées, ou de valeureux marins traversant les cieux pour découvrir les merveilles et les périls qui les attendent dans un univers steam-fantasy.

* Histoire et Univers :

Suite à des guerres incessantes, à des catastrophes magiques de grande ampleur, le monde de Choronia a été dévastée, des portails infernaux se sont ouverts un peu partout, et la surface même semble avoir explosée, projetant des royaumes entiers dans les cieux. Aujourd’hui, les restes de ces royaumes flottent au-dessus des restes dévastés de Choronia, baignant dans une mer de nuages. Parfois, lorsque les nuages se déchirent, on peut apercevoir la surface encore rougeoyante de ce qui fut autrefois Choronia.

Après le cataclysme, les peuples ont été séparés, les grands royaumes se fragmentant alors que les îles en suspension se morcelaient, séparant les communautés. La paranoïa, le manque de ressources et de place poussaient les îles qui se rapprochaient les une sdes autres à se livrer à des guerres impitoyables pour dérober les richesses de l’autre tant que les courants aériens les maintenaient à proximité. Pendant presque 300 ans, les savoirs et les connaissances se sont ainsi détériorés, jusqu’à la découverte de l’Aetherion.

Dans le monde de Choronia, toute magie est liée à la puissance du sorcier. Lorsque le sorcier a épuisé son mana, ses sorts cessent de fonctionner. C’est ce qui rendait l’exploration impossible, avant la découverte de l’Aetherion. L’Aetherion est en fait de la magie concentrée et solidifiée. Toute chose contient de la magie, et certains sorciers se sont penchés sur la façon d’extraire ce mana latent du sol, des objets, voir même des animaux… Et leurs recherches les ont guidés à l’Aetherion. Jusqu’à présent, les véhicules magiques étaient limités par la puissance magique de leur pilote, mais, désormais, avec un réservoir chargé d’Aetherion, n’importe qui peut les utiliser, sur de longues distances, à condition d’avoir assez de carburant. Les ingénieurs n’ont pas tardé à comprendre le potentiel de cette substance, et de nombreuses armes plus ou moins expérimentale sont désormais disponibles à qui peut se les offrir. Mousquets, pistolets, tromblons trouvent leurs places à la ceinture des combattants aux cotés des dagues, épées et rapières traditionnelles.

Les personnages joueurs sont originaires de Doune, le royaume des chaînes. L’île principale était autrefois la capitale d’un royaume cosmopolite, où de nombreuses races vivaient en bonne entente. Malgré le cataclysme, et la division du royaume, la population est restée unie, et a appris à vivre dans ces nouvelles conditions. C’est ici que les sorciers ont découvert la technologie pour extraire le mana d’un objet ou d’un être vivant pour obtenir de l’Aetherion. Un jeune explorateur aventureux, Mackarius Buckman, a sauté sur l’occasion. Riche aristocrate possédant de nombreuses reliques magiques du passé, il a tout transformé en Aetherion. Il s’est ensuite fait construire le plus grand vaisseau volant qu’on avait jamais vu, y a installé un moteur à Aetherion, et s’est envolé avec son équipage. Tout le monde le croyait mort et enterré, mais, six mois plus tard, il est revenu. Mais il n’est pas revenu les mains vides. Derrière son vaisseau qui avançait au pas, tant il était ralenti, Mackarius ramenait une petite île, avec des arbres et un plan d’eau (les sources encore actives dans les îles célestes de Choronia sont le plus souvent liées à un nœud élémentaire, et particulièrement rares) dont le liquide coulait telle une traîne derrière l’aéronef. Depuis, nombre d’autres aventuriers courageux ont imité l’exemple de Mackarius et pour la première fois depuis 400 ans, le royaume s’est agrandi. Mais les voyages au-dessus de la mer de nuages ne sont pas exempts de risques, et nombre d’équipages sont partis pour ne jamais revenir. La rapière la plus assurée, le mousquet le plus précis, la langue la plus flatteuse ne suffisent pas toujours à surmonter les épreuves qui les attendent au-delà de l’horizon. Pour un équipage qui revient au port avec des merveilles à son bord, un autre disparaît à jamais.

* Les personnages :

Dans « les éclats de Choronia », les joueurs vont jouer des membres d’équipage d’une des aéronefs du royaume de Doune. Ces aéronefs sont les fleurons de la technologie Dounienne, et les armateurs n’embauchent que des membres d’équipage compétents, ingénieux et débrouillards. Les vaisseaux quittent parfois leur port d’attache pendant plusieurs mois, et doivent être capables de faire face à tout type de situation. Cependant, l’objectif de ces missions étant de rapporter des biens des marchandises, ou simplement des stocks de terre pour faire croître l’île du royaume, la place à bord du vaisseaux pour l’équipage est minime, et rares sont les équipages composés de plus d’une quinzaine de membres. Les personnages sont donc choisis parmi l’élite des nombreux candidats, et même si certains jouent le capitaine ou son second, il ne fait aucun doute qu’ils devront s’exposer au danger comme leurs hommes pour mener leurs expéditions à la réussite.

* Système :

Proche savage worlds :

Pour résoudre une action, le personnage lance 2 dés. Un dé 6 (le dé Joker) et le dé qu’il utilise dans la compétence associée. Le joueur choisi parmi les deux celui qu’il veut conserver. Si l’un des dés obtient le maximum, il « explose » (on relance et on additionne le nouveau résultat à celui déjà obtenu.

S’il ne dispose pas de la compétence requise, il peut utiliser la caractéristique liée (par exemple AGILITE pour tirer au mousquet s’il n’a pas la compétence « tir ») mais réduite de 1 catégorie (1d8 en agilité ne donnera que 1d6 à un personnage qui veut tirer au mousquet sans être formé). Pour certaines compétences, le MD peut estimer qu’un personnage non formé ne peut pas réussir, peu importe le résultat de son lancer de dé. C’est le cas par exemple de la sorcellerie, de l’alchimie et de l’invocation, qui ne sont accessible qu’aux personnes formées à leur utilisation.

La difficulté à atteindre pour réussir une action est déterminée par le MD, ou, dans le cas d’une confrontation, par la caractéristique de l’ennemi à vaincre. Tirer sur une cible demandera de passer sa valeur de défense, alors que réussir à escalader une falaise demandera de surpasser la difficulté que le MD aura attribuée à la tâche.

Echelle de difficulté :

4 : facile

6 : moyenne

8 : délicate

10+ : très difficile.