Un jeu de Tolkraft, sur une idée de Frogeaters développée par Omega White pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

pérégrination

Par Tolkraft
sur une idée de Frogeaters
développée par Omega White
pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé
de PTGPTB. Le jeu est placé sous
licence Creative Commons BY-SA-NC.

www.dendrobat.fr

TABLE DES MATIÈRES

Les Pérégrins 8
La Némésis 10
L'hôte 12

Règles 14

La mission 14
Concepts du jeu 15
Système de résolution 20

Campagne 23

Secrets 23
Trame de campagne 23
Mission #1 25
Mission #2 26
Fiche de PJ 28
Piste du Destin 29

LEXIQUE

Brèches : déchirures ponctuelles dans la trame de notre réalité, d'où émergent pérégrins et Némésis.

Hanté (Maskun مسكون / pl. Al maskunin المسكون) : hôte humain entièrement contrôlé par son pérégrin. Reconnaissables à leurs yeux fixes.

Hôte (Mudif مضيف / pl. Al mudifin المضيفين) : un être humain qui possède en lui un pérégrin.

Némésis (Aleaduu العدو / pl. Al aeda الأعداء) : prédateur attitré d'un pérégrin, elle est immortelle et insensible à son pouvoir.

Pérégrin (Gharib غريب / pl. Al ghuraba الغرباء) : entité extra-dimensionnelle immatérielle qui pénètre un hôte et le dote d'un pouvoir surhumain, mais prend petit à petit contrôle de lui.

PSI : Peregrin Study Initiative. Agence internationale chargée de l'étude des pérégrins, des Némésis et de la surveillance et l'arrestation des hôtes dangereux ou des hantés.

PérégriNation est un JdR pour deux à six convives où les joueuses incarnent des **hôtes** humains vivant plus ou moins en harmonie avec des parasites extra-dimensionnels incorporels, les **pérégrins**.

Ils dotent leurs hôtes de capacités surhumaines, mais dont l'usage répété tend à augmenter l'emprise et le contrôle du pérégrin sur celui qu'il habite ; jusqu'à devenir une marionnette aux yeux fixes, un **hanté**.

Chaque pérégrin est pourchassé par un prédateur unique et spécialisé, insensible à son pouvoir : sa **Némésis**. Ces monstres implacables n'hésitent pas à tuer l'hôte humain pour atteindre leur proie.

Le jeu se déroule à New Cairo, dans le futur cyber-décadent de 2167. Les PJ sont des agents de la branche égyptienne de la **PSI** (*Peregrin Study Initiative*), une agence internationale qui étudie les pérégrins (*al ghuraba*), surveille et contrôle les hôtes (*al mudifin*) dangereux et combat les hantés (*al maskun*) et les Némésis (*al aeda*).

PSI

2160 — La Terre est en berne, surpeuplée et polluée. Les eaux ont monté, Le Caire est désormais une ville côtière. Les inégalités y sont délirantes, les masses vivotent dans les bas-fonds tandis que les ultrariches jouissent d'une vie prolongée dans des arcologies en orbite basse.

2160, c'est aussi l'année où le monde a changé : les **brèches** ont commencé à apparaître fugacement, les pérégrins à en sortir et à **parasiter un hôte humain**, le dotant de superpouvoirs. Les réponses nationales à leur émergence ont été aussi diverses que variées, mais en 2165, la ***Peregrin Study Initiative*** a réussi à s'imposer, à se faire financer et à s'implanter internationalement.

Elle est organisée en sections, dont la plus connue est la Section Intervention, sorte de **police internationale des superpouvoirs** et de tout ce qui touche aux pérégrins. Fidèle à sa devise, "*Le feu par le feu*", la Section Intervention emploie majoritairement des hôtes et des augmentés.

En **2167**, la population mondiale d'hôtes est estimée à 1,5 million. Plus de 600 d'entre eux vivent dans l'aire urbaine de New Cairo.

"Le monde a bien changé en sept ans.

Il y a peu encore, le plus fou que vous auriez pu imaginer voir était les tarés qui se tirent la bourre en hoverbike parmi le trafic sur Al Haram entre le Nil et les pyramides ; ou bien un combat à mort d'augmentés dans un clandé d'Old Cairo.

C'est qu'eud de nos jours.

Depuis que les brèches ont commencé à poper et à cracher des pérégrins, on ne s'étonne plus de voir un mec tout bleu s'envoler, un gamin cracher de la lave ou sa coiffeuse soulever un autotruck de 38 tonnes.

Bref, c'est pas à vous que je vais apprendre ça... Ça a du bien vous chambouler de ne plus être tout seul dans votre tête.

Mais votre présence parmi nous est bon signe.

C'est le signe que même dans notre nouveau monde où les entités extra-dimensionnelles et les superpouvoirs sont une réalité, vous êtes soucieux de vos concitoyens et de leur sécurité.

C'est le signe que vous refusez de laisser les voyous abuser de leurs pouvoirs, que vous ne laisserez pas les hantés agir à leur guise et que vous ne permettrez pas à une Némésis de semer le chaos dans le souk juste pour croquer le pérégrin qu'elle traque.

C'est le signe que vous avez décidé d'agir.

En cela, je vous souhaite la bienvenue dans la Section Intervention de la PSI".

— ***Adel Al-Khalil***, responsable égyptien de la PSI.
Speech d'accueil de la promotion 2167.

LES PÉRÉGRINS

Ce sont des entités **immatérielles** que l'on suppose venir d'une autre dimension. Ils surgissent des **brèches**, de fugaces déchirures dans le tissu de notre réalité, sous forme d'une boule lumineuse éthérée.

Ils se précipitent généralement vers le premier humain qu'ils croisent, pénètrent dans son corps et s'y cachent. Parfois, le pérégrin semble choisir son hôte – sur des critères inconnus – mais ils n'hésitent jamais longtemps : leur Némésis semble les trouver facilement lorsqu'ils sont à nu.

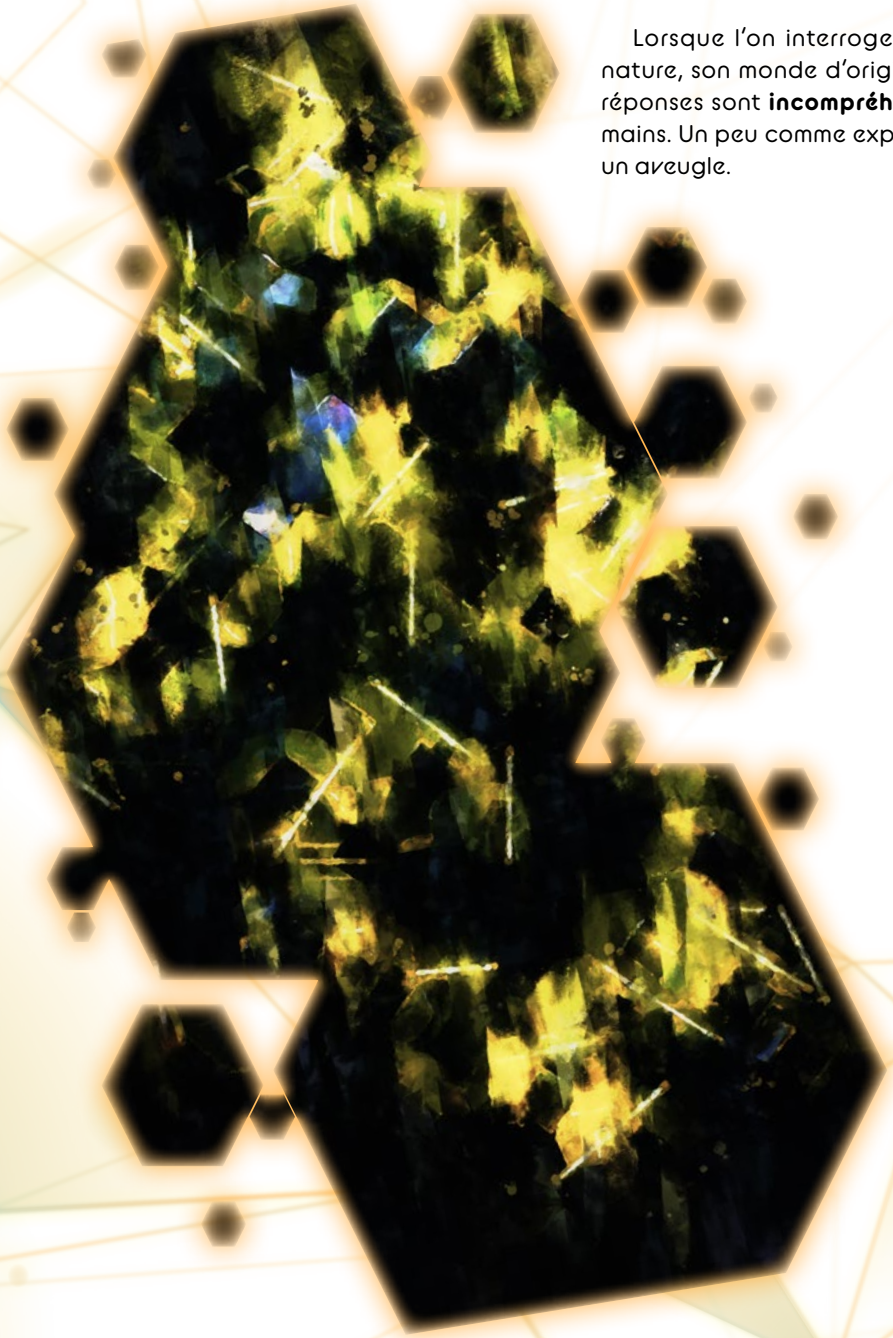
L'hôte est conscient de l'intrusion et ressent dans son esprit une présence étrangère qui lui confère des **pouvoirs surhumains**, parfois au prix de **modifications physiques**.

Chaque utilisation renforce l'intensité du pouvoir, mais également l'**emprise** du pérégrin sur son hôte, jusqu'à laisser celui-ci seul aux commandes de l'hôte devenu une coquille vide, un **hanté**. La prise de contrôle totale par le pérégrin semble **inéluctable**, on peut **au mieux la retarder**.

Le pérégrin et son hôte semblent **liés à vie** : si l'hôte meurt, le pérégrin disparaît. Jusqu'à présent, les recherches menées par la PSI dans le cadre du projet *Extraction* n'ont pas permis de séparer un pérégrin de son hôte.

La relation hôte-pérégrin est unique : certains sont incapables de communiquer, d'autres s'ignorent ou discutent comme de vieux amis, des étrangers ou des ennemis en lice pour le contrôle du corps...

Lorsque l'on interroge un pérégrin sur sa nature, son monde d'origine, sa Némésis... les réponses sont **incompréhensibles** par les humains. Un peu comme expliquer une couleur à un aveugle.



CRÉER SON PÉRÉGRIN

La joueuse choisit ou tire au hasard :

- Un **nom** ou surnom.
- Son **caractère** (TABLE A).
- Son **instinct** (TABLE B).
- Son **pouvoir** (TABLE C) et sa **limitation**.

Certains pouvoirs (comme le contrôle d'une matière ou la projection d'énergie) appellent des précisions. Discutez-en avec la MJ.

Tous les pouvoirs sont soumis à une **limitation** : un cas particulier ou une situation où ils ne fonctionnent pas. Décidez-en avec la MJ.

Exemple : Tarik jette les dés et obtient 15 — "Projection d'énergie". Il opte pour des rayons solaires. Leur limitation : ils ne peuvent pas être utilisés la nuit et quand le soleil est caché. La MJ valide ce choix équilibré.

Enfin, chaque pérégrin dispose d'une jauge d'**emprise** sur son hôte, qui commence vide.

TABLE A - CARACTÈRE

1. Colérique
2. Envieux
3. Discret
4. Réfléchi
5. Manipulateur
6. Idéaliste

TABLE B - INSTINCT

1. Fuir
2. Se cacher
3. Se battre
4. Trouver des alliés
5. Tromper et mentir
6. S'intégrer à la société

TABLE C - POUVOIRS

3D6	POUVOIR
3	Contrôle mental
4	Téléportation
5	Contrôle d'une matière (*air / eau / terre / glace / feu / métal / sa peau...*)
6	Intangibilité
7	Télépathie
8	Vision de prédiction
9	Projection d'énergie (*lasers, électricité...*)
10	Force colossale
11	Sens super développés
12	Super flexibilité et élasticité
13	Vol
14	Invisibilité
15	Super vitesse
16	Télékinésie et champ de force
17	Fige le temps
18	Absorption temporaire de pouvoir

LA NÉMÉSIS

C'est l'**ennemi intime** d'un pérégrin en particulier : son seul but semble être de **le traquer et de le détruire**. En bon prédateur, la Némésis est **immunisée** au pouvoir du pérégrin qu'elle poursuit.

Si les pérégrins sont bien cachés au sein de leur hôte, chaque utilisation du pouvoir risque d'attirer l'attention de sa Némésis et d'augmenter les chances qu'elle débarque pour jouer les trouble-fêtes et tuer l'hôte et son pérégrin.

Les Némésis émergent de brèches — qu'elles semblent créer —, dans le voisinage de leur proie. Elles sont de **taille et d'aspect variés** et capables d'alterner entre les états **matériel et éthéré**.

Outre l'immunité au pouvoir de leur proie unique, elles possèdent **un second pouvoir**.

Enfin, elles semblent **immortelles** : on peut les faire fuir ou disparaître, mais personne n'a jamais réussi à en tuer une.

CRÉER SA NÉMÉSIS

Même si la Némésis est jouée par la MJ, c'est la joueuse qui la crée. Elle décide de :

- Un **surnom**, donné d'après son aspect ou ses capacités.
- Deux **capacités** :
  - Une qui l'**immunise** au (ou **neutralise** le) pouvoir du pérégrin qu'elle traque.
  - Une au choix, à valider par la MJ.
- Une **classe**, qui détermine sa **résistance**, sa **puissance** et sa jauge de **traque**.
  - **Résistance** [**R**] : le nombre de **fatigues** qu'elle peut encaisser avant de fuir ou disparaître.
  - **Puissance** [**P**] : le nombre de **jetons bonus** qu'elle octroie à la MJ.
  - **Traque** [**T**] : le nombre de cases de sa **jauge de traque**.

Exemple : Tarik décide que sa Némésis, "Eclipse" a le pouvoir :
- *De masquer le soleil avec d'épais nuages.*
- *Qu'elle ne craint aucune brûlure.*

Il imagine une entité lente, mais puissante et opte pour la classe X : Résistance 3 / Puissance 5 / Traque : 5 cases.

CLASSE U

Implacable, mais très faible

R2 — P2
T : 3 cases

CLASSE V

Équilibré

R3 — P3
T : 4 cases

CLASSE W

Résistant, mais peu puissant

R5 — P1
T : 4 cases

CLASSE X

Lent, mais puissant

R3 — P5
T : 5 cases

CLASSE Y

Endurant, mais très lent

R6 — P4
T : 6 cases

CLASSE Z

Très puissant, mais très lent

R3 — P7
T : 6 cases

L'HÔTE

Un **hôte** est un humain qui s'est retrouvé doté d'un **pérégrin**.

Chacun le vit différemment : ce qui est une profanation pour certains et une bénédiction pour d'autres. Certains se suicident, d'autres cachent leur état et n'utilisent jamais leur pouvoir, d'autres s'en donnent à cœur joie, pour faire le bien ou le mal...

Certains hôtes sont recrutés par la PSI, afin de combattre le feu par le feu. Ils ont pour tache de surveiller, réguler, protéger ou arrêter les hôtes, les pérégrins, les hantés, les Némésis...

La PSI est donc une sorte de police internationale des superpouvoirs, dont les joueuses incarnent des **agents**.

LE HANTÉ

Un hôte **entièrement sous l'emprise de son pérégrin** est appelé un **hanté**. La conscience humaine reste présente, mais reléguée dans un coin par le pérégrin, qui utilise le corps comme bon lui semble, selon son caractère et son instinct, pour accomplir ses propres buts.

On distingue les hantés à **leurs yeux étrangement fixes** : les pérégrins font bouger la tête pour orienter le regard, car ils semblent avoir du mal à contrôler les muscles oculaires correctement.

CRÉER UN AGENT

Choisir ou tirer aux dés :

▣ Son **origine:**

- ◈ 1-3 : égyptien
- ◈ 4 : arabe
- ◈ 5 : caucasien
- ◈ 6 : asiatique

▣ Son **nom**.

▣ Son **activité** passée (**TABLE D**).

▣ Sa **relation** avec son pérégrin (**TABLES E** et **E2**).

▣ Son **aspect** et la visibilité de son statut d'hôte :

- ◈ [1-2] **Invisible**. Il ressemble à un humain normal.
- ◈ [3-4] **Discret**. Un petit détail le trahit. Lequel ?
- ◈ [5-6] **Évident**. Ça saute aux yeux que vous êtes un hôte. Pourquoi ?

Ses caractéristiques sont :

▣ Sa **résistance**. **Elle est à 10**.

▣ L'**intensité de son pouvoir**. **Elle est de 1**.

▣ Ses **atouts**. **Le score est de 1**.

TABLE D

2D6	SECTEUR D'ACTIVITÉ
2	Malfrat
3	Magouilleur
4	Récupérateur
5	Enseignant
6	Employé de bureau
7	Ouvrier
8	Ingénieur
9	Cadre
10	Forces de l'ordre
11	Scientifique
12	Politique

TABLE E

1. Ne peuvent pas communiquer
2. Communiquent par impressions
3. Le pérégrin parle de mauvaise grâce
4. Le pérégrin parle parfois
5. Il parle souvent
6. Le pérégrin cause sans arrêt

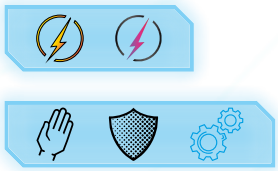
TABLE E2

1. Ils se haïssent
2. Ils se détestent
3. Ils se tolèrent
4. Ils s'ignorent
5. Ils s'entraident parfois
6. Ils sont amis

RÈGLES

Pour jouer, vous aurez besoin :

- De 3d6.
- De nombreux **jetons**, de deux couleurs différentes.
  - Une couleur pour les jetons **pouvoir** et **puissance**.
  - Une autre pour les jetons **action**, **résistance** et **atout**.



LA MISSION

Le jeu est découpé en une suite de **missions** confiées aux agents par leur superviseur.

Elles durent de 1 à 3 heures de jeu et débutent par un briefing qui présente situation, lieux, protagonistes et objectifs.

Chaque mission est scindée en **scènes**, qui présentent **une unité de lieu**.

Chaque **scène** peut être découpée en **tours**, souvent lors des confrontations.

Lors d'une **scène** ou d'un **tour**, la tablée décide qui est l'**agent actif** (il agit et jette les dés), les autres lui apportant leur soutien.

CONCEPTS DU JEU

ACTIONS

Jetons que l'on ***dépense*** ou ***mise*** pour **agir ou aider** lors d'une scène ou d'un tour.

CÔTÉ PJ

▣ En début de mission, les agents se partagent 20 jetons **action**.

▣ Les agents peuvent regagner des jetons **action** avec un **repos**, mais leur Némésis se rapproche.

CÔTÉ MJ

▣ La MJ reçoit 20 jetons **action** en début de mission.

▣ Chaque **camp** (PJ et MJ) commence la mission avec **le même nombre de jetons action**.

▣ Lors des **défis**, les jetons **action** sont *dépensés*.

▣ Lors des **confrontations**, les jetons **action** sont *misés* :

- ◈ Ils sont ***dépensés*** en cas de **succès**.
- ◈ Ils sont ***récupérés*** en cas d'**échec**.

RÉSISTANCE

Représente le nombre de **fatigues** qu'un PJ ou PNJ peut encaisser avant de céder.

CÔTÉ PJ

▣ En début de mission, l'agent reçoit autant de jetons que **son score de résistance**.

- ◈ **En combat ou dans une situation dangereuse**, l'agent diminue son score de **résistance** de 1d6 points. Si le score tombe à 0, il **meurt**.

▣ Quand **sa pile est vide**, un agent est "*out*" pour la scène.

▣ Lorsque la pile de résistance d'un agent compte **moins de jetons que le score d'intensité de son pouvoir**, il **perd le contrôle** (cf. *Emprise*).

▣ Un agent peut **regagner 1d6 jetons de résistance** s'il prend du **repos**.

▣ Le score de résistance peut être augmenté via des **progressions**.

CÔTÉ MJ

▣ Le score de résistance des PNJ est indiqué sous la forme **[R Score]**.

▣ Ce score dote le personnage d'autant de **jetons résistance**, regroupés en une **pile** de résistance.

▣ Lorsque qu'un personnage subit une **fatigue**, on **défausse un jeton résistance de sa pile**.

▣ Quand sa **pile est vide**, le personnage **cède** (*il est vaincu, persuadé, hors de combat...*)

▣ On peut utiliser les **jetons résistance comme des jetons action**.

INTENSITÉ DU POUVOIR

Image de la puissance du pouvoir de l'hôte. Augmente plus on l'utilise.

▣ En début de mission, ce score octroie à l'hôte autant de **jetons pouvoir**.

JETONS POUVOIR

▣ **En début de tour ou de scène**, l'hôte **gagne 1 jeton pouvoir s'il n'en avait plus**, pour qu'il puisse utiliser son pouvoir.

▣ Un jeton **pouvoir** se mise **à cheval entre deux cases** : il compte pour les deux.

▣ Un hôte **ne peut pas utiliser ses jetons pouvoir** face à **sa Némésis**.

CÔTÉ PJ

▣ ***Après chaque mission*** où un agent a **utilisé son pouvoir, il gagne +1 en intensité** via une **progression obligatoire et gratuite**.

▣ *À* chaque fois qu'un agent utilise son pouvoir, on lance les **Dés du Destin**.

REPOS

Les agents peuvent décider collégialement de prendre **8 h de repos en cours de mission**. S'ils le font :

▣ Ils racontent où et comment ils se reposent.

▣ Ils regagnent 1d6 jetons **action**, à se partager.

▣ Ils regagnent **chacun** 1d6 jetons **résistance** (sans dépasser leur score de résistance).

▣ Si leur jauge de **traque** comporte **au moins une case cochée, cochez une case de plus**.

ATOUTS

Représentent les capacités, les contacts, les renforts, les augmentations cybernétiques de l'agent...

- En début de mission, l'agent reçoit autant de **jetons atout** que son score d'atout.

- Ils sont utilisés **comme les jetons action**. L'agent explique quel est son atout et comment il l'utilise.

- On peut ***dépenser*** un jeton **atout** pour obtenir dans l'heure **une avancée dans l'enquête** : indice, coup de main, infos, hack...

- Le score d'atout peut être augmenté via des **progressions**.

PROGRESSION

À la fin de chaque mission, les agents gagnent une progression au choix :

- ***(Gratuite et obligatoire si l'agent a utilisé son pouvoir durant la mission)*** +1 point d'**intensité**

- +1 point de **résistance**

- +1 point d'**atout**

- +1 case d'**emprise**

- +1 case de **traque**

EMPRISE

Jauge qui représente le contrôle que le pérégrin a sur son hôte.

- Elle commence avec **6 cases vides**.

- Elle **ne se vide jamais**.

- Elle se remplit progressivement, à chaque fois que l'hôte **perd le contrôle** (*lorsque sa pile de résistance devient inférieure à l'intensité de son pouvoir*).

  - Dans ce cas, le pérégrin :

  1. coche **une case d'emprise**,
  2. **prend le contrôle** de l'hôte pendant [**emprise**] **tours**. Il agit à sa guise, selon son caractère et son instinct. L'hôte reprend ensuite le contrôle.

(À moins que l'agent ait regagné de la résistance en cours de mission, la perte de contrôle survient donc une fois maximum par mission, mais sera de plus en plus longue).

- Lorsque la jauge est **pleine**, l'hôte devient un **hanté** (PNJ).

- La jauge d'emprise peut être agrandie via des **progressions**.

PUISSANCE

Représente la dangerosité d'une situation ou d'un adversaire.

▣ Ce score octroie **pour la scène** des jetons **puissance bonus**, que la MJ peut ***miser* avant les PJ**, chaque tour.

▣ La **puissance** d'un opposant est notée **[P Score]**.

▣ Un **jeton puissance** se **mise à cheval entre deux cases** : il compte pour les deux.

TRAQUE

Jauge qui symbolise la proximité de la **Némésis**.

▣ À chaque fois qu'un **hôte utilise son pouvoir**, il lance les **Dés du Destin**. S'ils affichent :

- ◈ Un **double**, sa **Némésis** a flairé sa proie : **elle coche une case de traque**.
- ◈ Un **triple**, sa **Némésis** l'a trouvé : **elle coche toutes les cases**.

▣ Lorsque la jauge est **pleine** :

- ◈ on vide la jauge,
- ◈ la **Némésis** apparaît pour **tuer le pérégrin** et l'hôte dans lequel il se cache.

▣ Passer **72 h** sans utiliser son pouvoir permet de **décocher une case de traque**.

▣ La jauge de traque peut être agrandie via des **progressions**.

SYSTÈME DE RÉSOLUTION

Il utilise :

- 3d6, les **Dés du Destin**.
- Des jetons, qui seront ***dépensés*** ou ***misés***.
- Un plateau de jeu, la **Piste du Destin**.

On distingue mécaniquement les **défis** des **confrontations**.

DÉFI

Situation à l'issue **incertaine**, mais **sans risque**, dont l'opposition est passive (sécurité à désactiver, pièce à fouiller...)

Un défi est **réussi** automatiquement si un agent ***dépense*** :

- Soit 1 jeton **action** dans les situations **humainement accessibles**.
- Soit 1 jeton **pouvoir**, pour des situations **humainement inaccessibles**. Il lance les DDD pour voir si la **traque** de la Némésis progresse.

CONFRONTATION

Situation **risquée** ou **épuisante**, face à une opposition active (PNJ, pièges...) ou réticente (PNJ à convaincre ou faire craquer...). Souvent résolue par **tours** jusqu'à vaincre la résistance adverse.

À chaque **tour** :

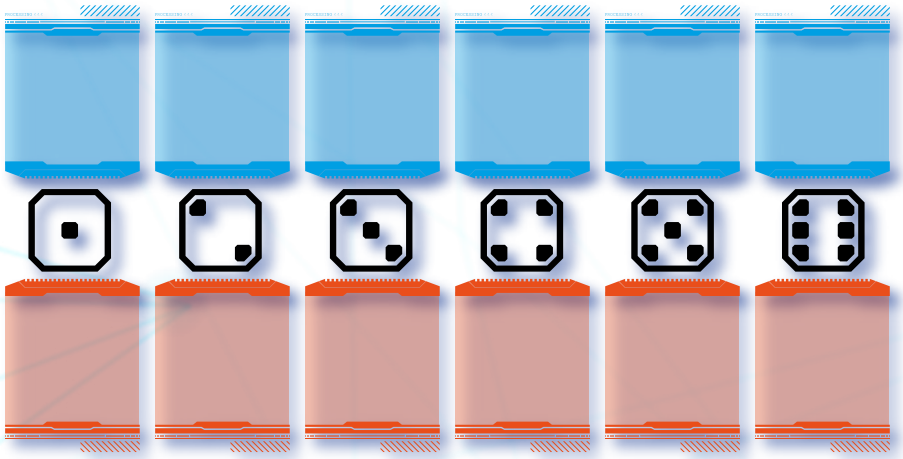
1. On ***mise*** sur la **Piste du Destin**.
2. On résout le tour en lançant les dés.

PISTE DU DESTIN

LA PISTE DU DESTIN

Plateau de 6 cases, numérotées de 1 à 6, séparé en **deux moitiés** :

- Une dédiée aux PJ.
- L'autre à la MJ.



9 JETONS MAX.

RÈGLES DE MISE

▣ Il ne peut pas *y* avoir plus de **9 jetons au total** sur la piste.

▣ On ***mise*** de **son côté** de la Piste.

▣ Une case peut **contenir plusieurs jetons**.

▣ PJ et MJ peuvent ***miser*** sur **les mêmes chiffres**, chacun sur leur moitié.

PROCÉDURE DE MISE

1. *(Si la MJ dispose de **jetons puissance**, elle peut en miser le **nombre de son choix**, en respectant les quatre règles de mise.)*

2. L'agent actif puis la MJ ***misent*** à tour de rôle **un seul jeton action** ou **pouvoir** à la fois, sur la case de leur choix.

3. Quand ils ont fini de miser, les agents peuvent ***miser*** à leur tour.

4. Quand les mises sont finies, l'agent actif **lance les dés**.

SUCCÈS

▣ Pour chaque jeton *misé* sur une valeur affichée par l'un des dés, le camp marque un **succès**.

◈ (***En cas d'opposition ou de situation à risque***) Chaque camp inflige autant de **fatigues** que ses **succès** au camp adverse, qui les répartit au choix entre les personnages impliqués dans l'action.

▣ Le camp qui possède **le plus de succès** est le ***vainqueur*** de ce tour ou cette scène.

◈ Le camp ***vainqueur défausse*** tous ses jetons misés.
◈ Le camp **perdant *récupère*** tous ses jetons misés.
◈ Si les deux camps ont le même nombre de succès, ils sont **ex aequo**. Tous les jetons misés sont ***défaussés***.

LES DÉS DU DESTIN

On consulte les valeurs pour :

▣ Déterminer les **succès** et le **camp vainqueur** de ce **tour**.

▣ *(Si au moins un **agent** a utilisé un jeton de **pouvoir**) Vérifier s'ils affichent :*

◈ Un **double** : la **Némésis** de(s) l'agent(s) coche(nt) **une case de traque**.
◈ Un **triple** : la **Némésis** de(s) l'agent(s) rempli(ssent) sa/leur **jauge de traque**.

*Exemple : la Némésis (résistance [**R3**] et puissance [**P5**]) de Tarik vient d'apparaître, la confrontation s'engage.*
*Bénéficiant des **5 jetons de puissance de la Némésis pour cette scène**, la MJ **ouvre exceptionnellement la mise** et décide d'en placer un sur 1-2, un sur 4-5 et deux sur 5-6 (**les jetons puissance et pouvoir se placent entre deux cases et comptent pour chacune**).*
Tarik étant l'agent actif, il mise un jeton action sur le 3. Étant confronté à sa Némésis, il ne peut pas miser de jeton pouvoir.
La MJ mise ensuite un jeton action sur le 3.
Tarik dépense son jeton atout (la grenade qu'il trimballe exprès pour cette occasion) et le mise sur le 4.
Ni la MJ, ni Tarik ne veulent miser plus.
Amanda assiste son collègue : elle mise un jeton pouvoir (elle contrôle la glace et le froid) sur les cases 5-6.
Samira, dotée d'une force surhumaine et d'un naturel joueur, l'aide également : elle n'a plus de jetons action, elle mise un jeton de sa pile de résistance sur... le 3.
*Plus personne ne veut miser (ni ne peut : il y a **9 jetons misés au total**), Tarik lance les dés : ils affichent 3,3 et 1.*
*On compte les succès de chaque camp : 4 **succès** pour les agents, 3 pour la MJ.*
Ils infligent donc 4 fatigues à la Némésis — assez pour épuiser sa résistance – qui disparaît.
*Elle leur a en retour infligé 3 fatigues, que **les agents se répartissent**.*
*Ils sont **vainqueurs** ce tour : ils **défaussent tous leurs jetons misés**.*
*De plus, les dés affichent un **double** ! Amanda — qui a utilisé son pouvoir ce tour-ci — a attiré l'attention de sa Némésis : celle-ci **coche une case de traque**, elle se rapproche...*

CAMPAGNE

SECRETS

Les pérégrins sont des êtres physiques et **immortels** originaires d'une autre dimension.

▣ Certains d'entre eux ont **développé des pouvoirs**. Ils ont été pourchassés par les autorités, **séparés de leur corps** pour les rendre inoffensifs et incarcérés dans des stases.

▣ Une faction de scientifiques les soutient et en libère, via des **brèches**.

▣ Les Némésis sont **conçues** par les autorités pour ouvrir une brèche, traquer **un fuyard précis** et **le ramener**.

◈ Quand **elles tuent l'hôte, elles capturent en elles le pérégrin**, qu'elles ramènent en prison.
◈ **La notion de "mort" leur est inconnue**, elles ne comprennent pas le mal qu'elles font.

▣ Quand un hôte meurt normalement (pas tué par sa Némésis), le pérégrin accompagne l'âme humaine dans sa nouvelle demeure.

▣ Un pérégrin peut quitter **volontairement** son hôte, mais cela est **très douloureux** pour lui et prend 15 minutes. L'hôte humain **ne ressent rien** et retrouve ensuite sa vie normale.

TRAME DE CAMPAGNE

Dao et **Swak** sont deux pérégrins arrivés par la même brèche, en plein désert du Sinaï. Pourchassés par la Némésis de Swak, ils ont dû **entrer dans le seul humain présent** à des kilomètres, un bédouin, qui sous l'emprise de deux pérégrins, devint immédiatement hanté.

Après avoir chassé la Némésis, ils réalisent l'avantage qu'il y a à être **deux dans un hôte**. Et si on peut y être à deux, peut-on y être à plus ?

▣ **Dao** (Manipulateur / Veut du pouvoir) a la rare capacité d'**absorber temporairement les pouvoirs**, uniquement au contact.

▣ **Swak** (Discret / Veut trouver des alliés) **génère et contrôle l'électricité**, sauf en milieu humide.

▣ **Cachant leur dualité**, ils se rendent à New Cairo sous le nom de **Daak (R6 / P6)** et embrigadent des hôtes, en promettant de créer un havre débarrassé de la menace des Némésis : la **pérégriNation**.

◈ **En secret**, Daak recherche un hôte ayant le rare pouvoir de **contrôle mental (CM)**. Il compte **absorber ce pouvoir** et le **retourner contre le pérégrin**, pour qu'il **vienne dans son corps**.
◈ Une fois fait, il n'aura aucun mal à **accumuler les pouvoirs** (+3R et +3P à chaque fois) les plus puissants pour régner sans partage, sans crainte de la PSI ou des Némésis.

PROPOSITION DE TRAME

#1 "THEIR FIRST DAY AT WORK"

Introduire "La Nation" et Razul. Cf. p.25.

#2 "UN COMÉDIEN EST MORT CE SOIR"

Quelqu'un cherche un CM. Cf. p.26.

#3 "LUCY IN THE SKY"

Un hôte vient d'apparaître dans une arcologie. Ces braves gens veulent s'en débarrasser. La jeune femme, Lucy, est devenue verte et brille quand elle utilise son pouvoir de CM. La chercher, la briefer, l'aider à s'installer.

#4 "MÉDIAS"

Lucy fait parler d'elle : elle contrôle mal son pouvoir, sa Némésis débarque. Course-poursuite pour la sauver. Shitstorm médiatique. Sadya Wady, l'activiste, en fait un symbole pour promouvoir La Nation. Troubles politiques et sociaux.

#5 "LE CHIEN"

Dans le souk, signalements d'une bizarrerie : un chien capable de se TP. Recherche, tentative de capture filmée par les médias. Ce pérégrin dans un hanté animal fait sensation. La Section Recherche insiste pour le capturer et l'étudier. L'avocat Saul Rajul-Salih prend le dossier pro bono et milite pour la nécessité d'un havre pour les pérégrins. Nouvelles manifs.

#6 "LE TRAÎTRE"

Sadya Wady invite Lucy à rencontrer la tête pensante de La Nation, Daak, à son QG. Il utilise son pouvoir sur elle, mais est interrompu par sa Némésis ; Lucy fuit. Ali G. voit le combat, réalise que Daak a deux pouvoirs et qu'il en veut plus. Il déserte et prévient la PSI du danger. Raid sur le QG. Razul et Qaaz défendent leur patron, qui s'enfuit grâce à un TP.

#7 "ASSAUT"

Lucy a trouvé refuge dans les locaux de la PSI. Daak, acculé, monte à l'assaut avec ses dernières troupes. Grosse baston, il veut à tout prix récupérer en lui le pérégrin de Lucy.

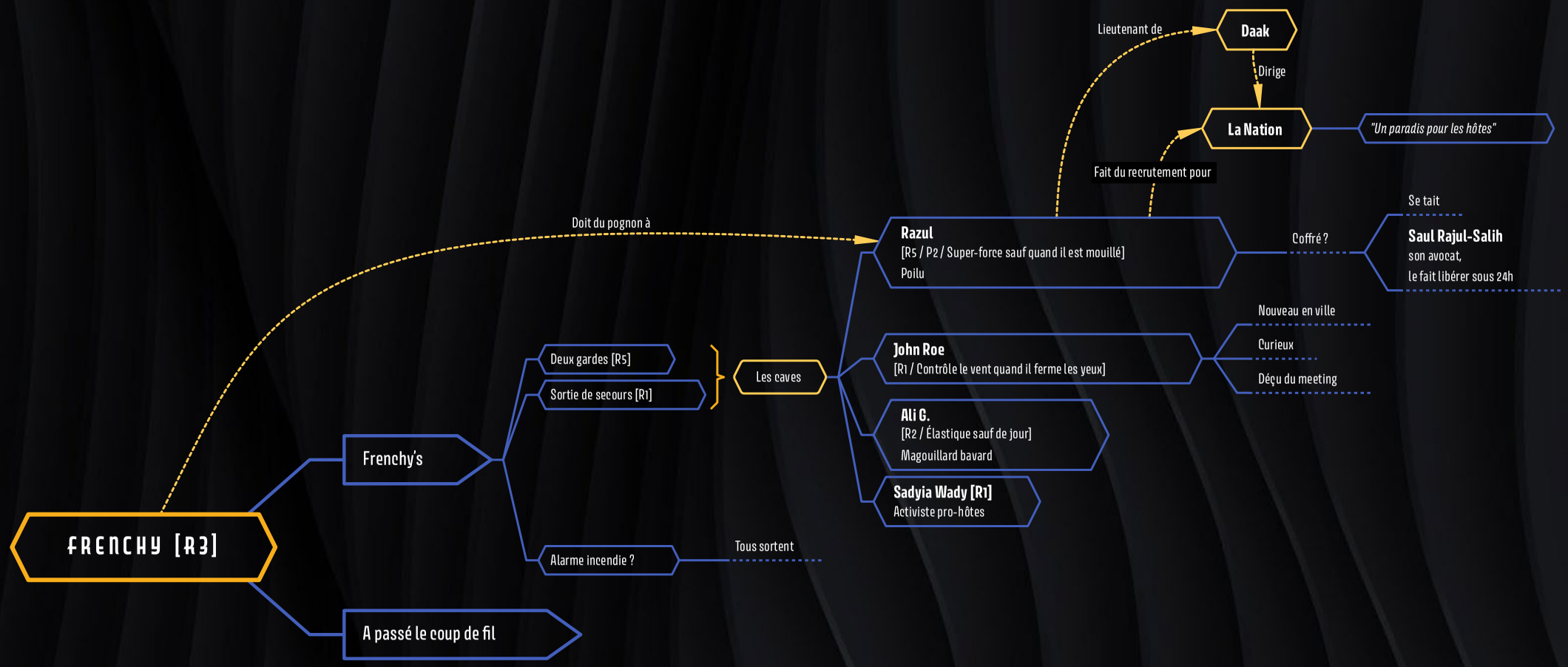
#8 "THE END"

Si Daak a réussi, il doit être arrêté avant qu'il ne soit trop tard : il peut désormais voler les pérégrins de son choix et se débarrasser facilement de ses Némésis.

#1 : THEIR FIRST DAY AT WORK

Frenchy doit du flouz à Razul, qui utilise les caves du club pour ses réunions louches. Frenchy espère se débarrasser de sa dette en faisant coffrer son débiteur. Rien d'illégal finalement, mais tous se méfient de la PSI.

Appel anonyme : des hôtes se réunissent les vendredis soir dans les caves du nightclub Frenchy's. Découvrez ce qui se trame.

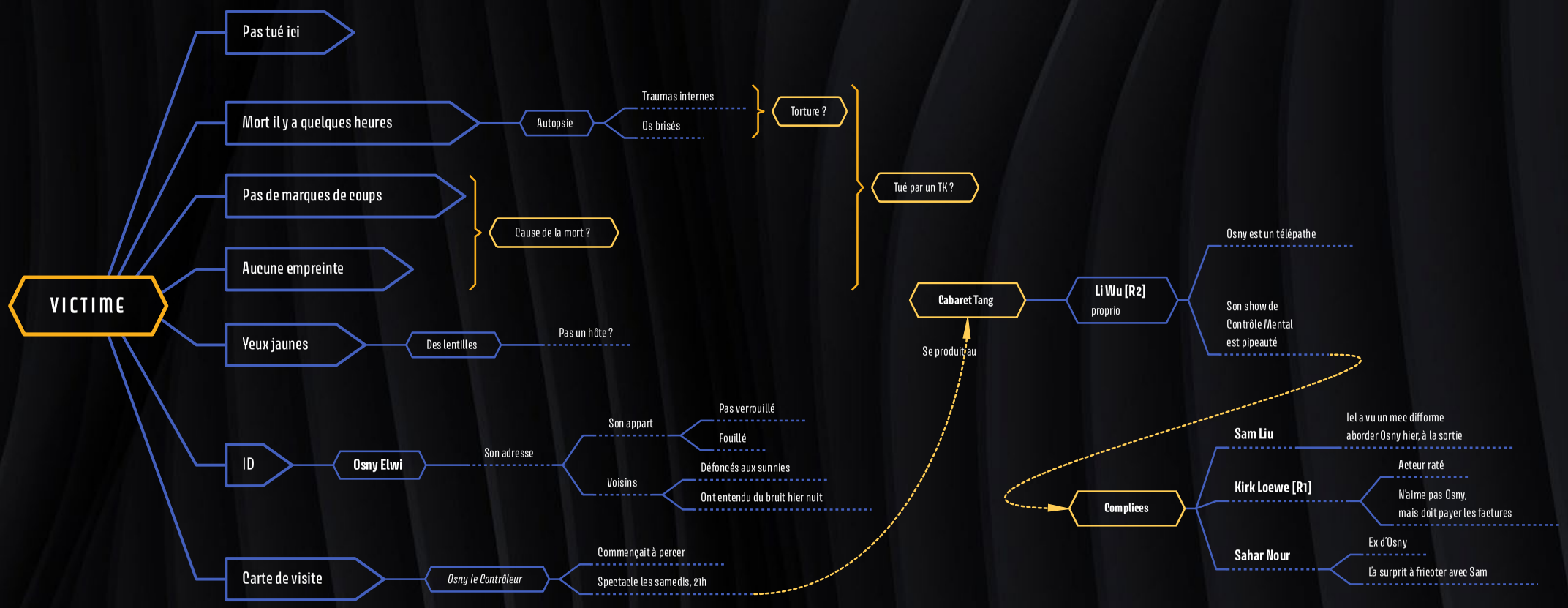


#2 : UN COMÉDIEN EST MORT CE SOIR

Daak cherche un Contrôleur Mental. Le nom d'Osny lui vient aux oreilles. Il envoie Qaaz (un TK difforme) et deux sbires jeter un œil. Osny sur scène est convaincant, Qaaz l'approche à la sortie, se fait jeter. Ils suivent Osny chez lui, l'enlèvent, l'amènent à Daak.

Absorbant le vrai pouvoir d'Osny (TPathe) – il découvre la supercherie et enrage. Osny est torturé, tué et balancé.

Dimanche, 6h. Un cadavre, aux yeux entièrement jaunes, retrouvé dans une ruelle. Il est en bon état : pas l'œuvre d'une Némésis.



CRÉDITS

Les images et icônes utilisées sont libres de droits et proviennent des sites Unsplash.com, Pexels.com, Piqsels.com, Vecteezy.com, Freepik.com et Thenounproject.com.

pérégrination

MON PÉRÉGRIN

NOM

ORIGINE

ACTIVITÉ PR.

ASPECT

EMPRISE

SURNOM

CARACTÈRE

INSTINCT

POUVOIR

LIMITATION

AGENT

NOTRE RELATION :

RESISTANCE

INTENSITÉ

SI INFÉRIEUR

ACTIONS

ATOUTS

SA NÉMÉSIS

SURNOM

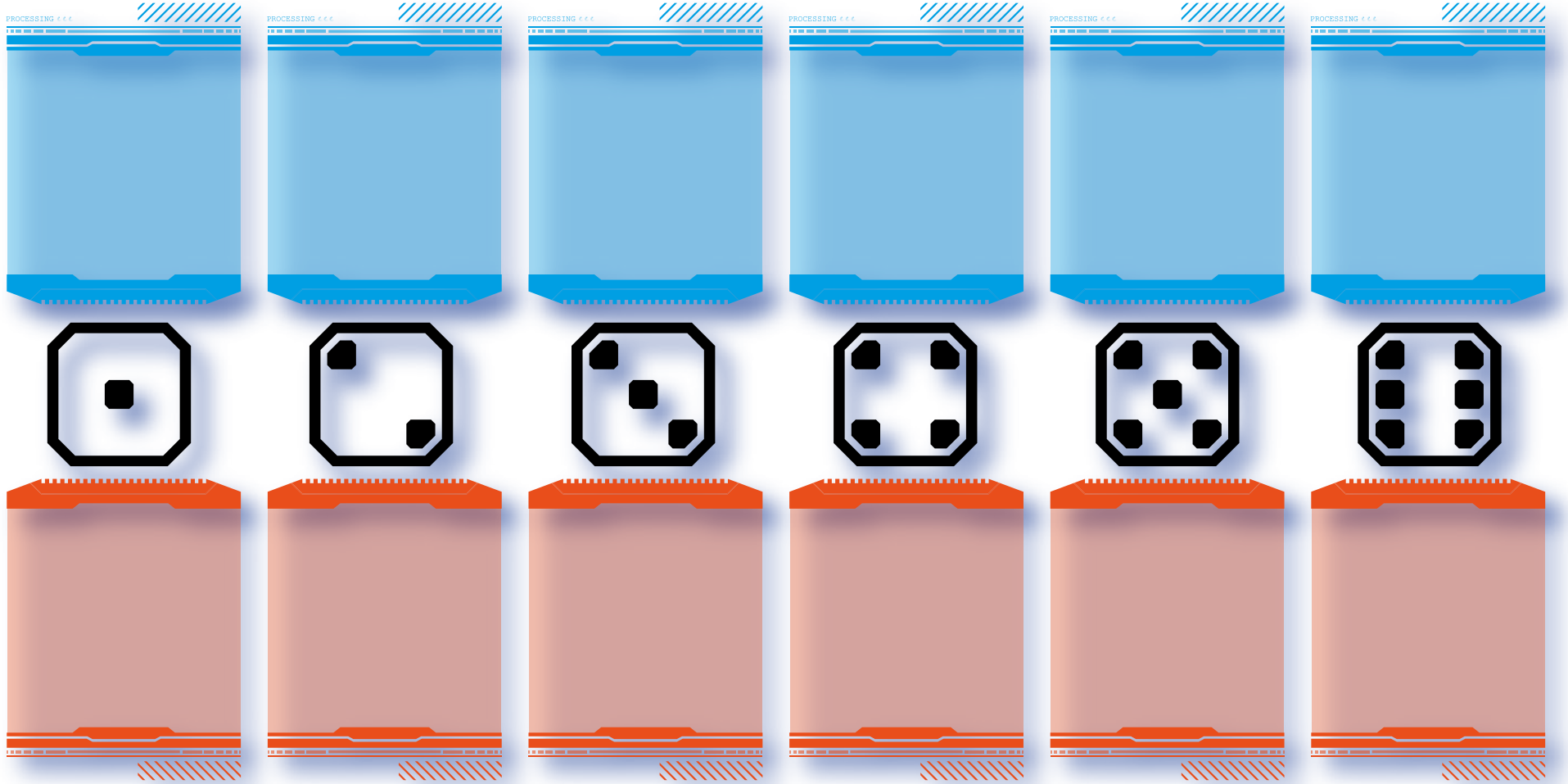
CAPACITÉS

IMMUNITÉ

CLASSE

U	R2	P2	
V	R3	P3	
W	R5	P1	
X	R3	P5	
Y	R6	P4	
Z	R3	P7	

PISTE DU DESTIN



9 JETONS MAX.

2167 — New Cairo

Agents de la PSI, vous êtes l'**hôte** d'un parasite extra-dimensionnel immatériel — un **pérégrin** — qui vous dote de **superpouvoirs**. Vous servez et protégez les citoyens, au risque de tomber sous l'emprise de votre pérégrin et d'attirer sa **Némésis**, un implacable prédateur insensible.

www.dendrobat.fr