

AVANT-PROPOS

Comment lire Doxa ?

J'ai longtemps hésité à écrire ce texte. Je me disais que, oui, certains avant-propos peuvent être rédigés avec soin et lus avec plaisir, mais aussi que d'autres ont pour effet de couper l'impulsion de lecture : « Chouette, je vais pouvoir commencer *Guerre et Paix* de Tolstoï », me dis-je, « hop-hop-hop, me répond l'avant-propos, pas avant que tu n'aies lu ces 20 pages sur les problèmes d'interprétation que le traducteur a rencontré ». N'est-ce pas dommage dans ce cas ? C'est pourquoi les auteurs n'écrivent que peu d'avant-propos selon moi, leurs romans se suffisent à eux-mêmes.

J'aimerais tellement que Doxa se lise sans avant-propos. Que chaque lecteur puisse prendre ce matériau brut entre les mains et l'examiner dans ses moindres détails — et, je l'espère, qu'il y prenne du plaisir. Mais Doxa ne se lit pas comme n'importe quel livre. Premièrement, parce que c'est un jeu de rôle. Comme le roman, ce type de littérature a ses codes propres qu'il est peut-être important de connaître pour savoir comment bien utiliser le livre. Néanmoins, sachant qu'un jeu de rôle est considéré en France comme un succès après avoir dépassé les 1 000 ventes, inutile de s'étaler sur le fait que c'est un genre littéraire très peu consommé. Tout le monde ne possède pas les outils pour savoir lire ce genre.

Alors comment se lit un livre de jeu de rôle me direz-vous ?

Traditionnellement, un livre de jeu de rôle ne vous raconte pas une histoire. Il vous illustre un univers en vous donnant les clés pour construire vos propres scénarios. Pour cette raison, sa structure s'apparente à celle d'une encyclopédie. Les lecteurs doivent pouvoir avoir accès facilement aux listes des races, des créatures, des grands principes et lexiques propres à l'univers présenté. Vu que le jeu de rôle est également un jeu, sa forme va s'apparenter à un livre de règles. J'ai rencontré tous types de lecteur de jeu de rôle, de celui qui va tout lire de A à Z, à celui qui va picorer les informations qu'il veut à

droite à gauche. C'est normal ! Comment peut-on édifier un guide de lecture précis quand les informations du livre sont quasiment toutes indépendantes les unes des autres ? Forcément, certaines personnes commenceront par lire les règles du jeu, d'autres les races ou encore la fin.

Est-ce mal ? Non. C'est surtout pratique. Un livre de règles doit avoir

des informations claires, précises et descriptives pour que les joueurs n'aient pas à chercher au milieu de cinq pages de texte dense un détail de l'univers qu'ils avaient oublié.

Après, il n'est pas impossible d'avoir de la narration ou un style un peu romanesque, du moment que la structure reste « encyclopédique ». Un livre de jeu de rôle se lit alors dans l'ordre que l'on veut selon les préférences de chacun. Normalement. Car pour Doxa ce n'est qu'à moitié vrai. Voilà pourquoi cet avant-propos est en mon sens extrêmement utile, puisque les vétérans rôlistes se perdront en lisant le livre n'importe où, et les novices pourront ne pas comprendre pourquoi le livre est présenté d'une telle manière.

Chouette ! Un livre de jeu de rôle qui va sortir tout le monde de sa zone de confort !

C'est bien de tourner en rond, mais comment se lit Doxa ?

Si un jeu de rôle traditionnel est une encyclopédie romancée, je dirais que Doxa est un roman encyclopédique. C'est un roman avant d'être une encyclopédie, même s'il s'agit tout de même d'un livre de règles et d'un jeu de rôle. Je vais me répéter : ce n'est pas un roman, c'est un roman encyclopédique.

Une lecture chapitre après chapitre est donc fortement suggérée ; le style sera très romancé, vous rencontrerez plus de 5 ou 6 narrateurs différents, des personnages reviendront, et certains chapitres se suivront. Lire de façon aléatoire pourra, au pire, vous rendre confus, au mieux, vous faire louper plein de petits détails. En revanche, une fois que tout a été lu, le livre est quand même structuré en une myriade de petits chapitres qui permettront aux joueurs de retrouver très vite les informations.

Je dirais qu'il n'y a peut-être que les règles du jeu qui ont vraiment une structure classique — n'étant pas romancées — puisque l'objectif de cette partie est d'être claire et précise.

Un autre aspect sur lequel va se démarquer Doxa est son manque d'objectivité et de chronologie mathématique. Imaginez : vous devez

inventer un univers. Qu'allez-vous faire ? Comment allez-vous le présenter ? La solution qu'ont trouvée beaucoup de jeux de rôle, c'est d'en parler de façon très scientifique : la planète fonctionne de telle manière, les gens ressemblent à ça, voici les stéréotypes, les grandes entreprises, les monstres récurrents, les grandes batailles, la dimension historique, etc.

Cette méthode, certes très claire, peut être lourde à lire si l'auteur n'a pas un style irréprochable ou une imagination à couper le souffle. Elle a au moins le mérite de répondre aux besoins encyclopédiques d'un jeu de rôle.

Doxa propose deux autres façons de faire :

Imaginer des contextes dans lesquels les descriptions fonctionnent comme une histoire au lieu de définitions (même s'il n'y a aucun personnage).

Mettre en scène des personnages qui vont voir le monde de leurs propres yeux.

La limite de ces deux méthodes est leur manque d'objectivité. Si un personnage décrit le monde de ses propres yeux, ne cloisonne-t-il pas l'imaginaire ? N'impose-t-il pas des barrières idéologiques sur un monde qui se veut pourtant infini ?

En ce sens, les jeux de rôle traditionnels sont comme des peintures classiques ou des romans réalistes. Ils représentent le monde comme vrai, comme état : la fleur est rouge.

Les deux méthodes que nous proposons vont plutôt interpréter le réel pour lui donner une identité : la fleur rouge qu'il ramasse lui rappelle celle de sa maison d'enfance.

Ici la fleur rouge devient mélancolique, et dépasse la simple définition. Pourtant, et c'est l'idée principale de notre démarche, dans les deux cas, on sait que la fleur est rouge.

Ce que je veux dire, c'est que les méthodes que nous proposons dans ce livre sont capables de représenter le monde, malgré un choix de narration très varié. Nous vous guiderons. N'est-ce pas le rôle de l'écrivain que d'utiliser la langue pour faire ressentir des émotions en guidant le lecteur ? Vous verrez par exemple quand vous arriverez au chapitre des métatypes que, malgré une présentation sous forme de liste objective, le récit reste quand même subjectif, remplissant son rôle informatif. Également, la liste va suivre un fil rouge de métatype en métatype qui, quand lue dans l'ordre, va créer une histoire en elle-même ou une peinture générale.

L

orsqu'un lecteur lit Tolkien, Lovecraft, ou K. Le Guin, il est capable d'imaginer les univers. Pourtant, ces auteurs n'ont pas défini leurs mondes : il les ont mis en scène. Pourquoi le jeu de rôle devrait-il s'éloigner de la mise en scène ? Je ne pense pas que ce soit parce que le but de l'encyclopédie est d'être exhaustif. Je pense, et ce n'est que mon

opinion, qu'il s'agit d'une petite paresse d'écriture ou d'une difficulté à faire vivre des listes.

Show, don't tell. (Montre, ne raconte pas)

C'est ce que fait Doxa. Nous montrons. Nous ne définissons pas pour apporter sur un plateau un lexique et une chronologie.

Une fois l'instance narrative choisie selon la méthode, vient la question de l'ordre. Pour décrire un univers, il y a comme une espèce d'ordre d'écriture à respecter dans les jeux de rôle traditionnels. D'abord on se concentre à décrire un concept précis qui s'élargit, et s'élargit, pour devenir à la fin un concept général. Pour vulgariser : on commence dans une maison, puis on décrit une rue, puis la ville, la région, le pays, et enfin le monde. C'est un dézoom descriptif. L'inverse est possible — le zoom — lorsque l'on commence du monde pour ensuite rétrécir la vision. Les jeux de rôle traditionnels s'apparentent donc à des frises croissantes ou décroissantes dans leurs constructions — grâce aux zooms et dézooms.

Mais où sont les personnages sur cette frise ? Oui, vous me direz qu'il y a tel et tel peuple en guerre, que telle ou telle entreprise a telle opinion, et que ces instances sont animées par des personnages.

Je crois qu'il s'agit d'une illusion. Ces instances sont animées par des personnages hypothétiques que le lecteur imagine. Rares sont les personnages singuliers, vivants, mis en scène dans les univers de jeux de rôle traditionnels. Un monde sans personnage ni idéologie est mort !

Le Seigneur des Anneaux vit à travers des personnages qui interagissent entre eux et interprètent le monde. Enlever l'individu et ses interactions ne serait, à mon avis, que prendre une photo du monde de loin pour y voir des frontières géopolitiques et des territoires singuliers, que l'on imagine, et imagine seulement, peuplé de personnages uniques.

Le choix est souvent laissé aux joueurs de créer les personnages en se basant sur 5 ou 6 exemples. C'est au joueur de faire vivre le roman, au lecteur de combler le vide. Ne peut-on pas faire vivre l'univers par lui-même,

l'animer de l'intérieur ?

Nous pensons que c'est possible, c'est pourquoi — vous le verrez très rapidement — le monde de Doxa est décrit à partir de la psychologie de personnages existants et de leurs idéologies.

Au lieu de décrire que dans le monde il y a ci et ça, nous montrons ce que les gens pensent, et à partir de leurs simples pensées vous arriverez à voir la peinture générale.

J'imagine souvent un schéma pour décrire notre façon de faire : chaque chapitre est un axiome représenté sous forme de points dans un univers virtuel vide. Les points sont disposés circulairement. Chaque point n'a pas d'intérêt en soi, mais lorsque l'on trace des lignes entre ces points, elles convergent toutes au centre de l'espace virtuel pour former une image mentale de Doxa.

Je suis d'accord, il est bon d'utiliser le système classique. Seulement, ce n'est pas notre volonté. Nous voulons replacer l'individu au centre de l'écriture de livre de jeu de rôle.

Il me semblait bon de vous expliquer notre démarche, cela évitera les confusions sur le fait que ce livre est si romancé, découpé en millions et demi de chapitres, rempli de narrateurs et personnages singuliers.

Juste avant de vous laisser enfin vous plonger dans l'univers, ce livre est rempli d'humour noir. Ne confondez pas auteur et narrateur. Nos narrateurs ont des opinions extrémistes, violentes, sexistes, voire pire ! Ce choix a été pris pour ancrer Doxa dans le genre post-cyberpunk — et parce que j'aime énormément les auteurs de la Beat Generation comme Burroughs ou Kerouac avec leur langage cru. Le sarcasme et l'humour noir nous servent à décrire amèrement l'univers et les problèmes auxquels nous faisons face dans la vie. C'est une dénonciation par l'ironie, mais qui ne représente pas ce que nous pensons vraiment. Par exemple, le mot « pute » ou « prostituée » est très régulièrement utilisé. Mais nous vous recommandons d'utiliser le mot « travailleuse du

sexe » dans la vraie vie, car « pute » et « prostituée » ont une connotation négative et discriminatoire qui trouvent leurs origines dans la criminalité, la débauche et l'immoralité. Nous soutenons la pornographie éthique (si vous ne savez pas ce dont il s'agit, je vous recommande l'excellent site d'Erika Lust). Mais sur Doxa, comme dans la vraie vie, la pornographie éthique n'est pas dominante, elle est même plutôt très minoritaire dans le monde que nous vous proposons. Le plaisir charnel n'est pas sublimé tel qu'il le devrait, alors j'ai tiré sur cette idée, l'ai exagérée et l'ai rendue dérangeante.

Utiliser « pute », « con », « connard », « enculé » est problématique. Je veux que vous ressentiez cette gêne, cette insécurité de lecture. L'art n'a pas — à mon sens — à être servi sur un plateau d'argent magnifique qui ne met en avant que la beauté du monde. L'art se doit de faire voir le monde sans proscrire aucune émotion, qu'elle soit agréable, dérangeante, excitante, etc. Il se doit de surprendre et remettre en question. La

vulgarité de ce livre choquera, car la réalité choque tout autant. Doxa est incroyablement sexiste, raciste, homophobe, etc., parce qu'on y trouve une exagération à l'extrême de ce qu'est la Terre de nos jours. Mais, Doxa traite surtout de comment trouver sa place dans un monde pareil — voire plus cruel encore. Il permet de montrer comment nos petits gestes quotidiens peuvent avoir un impact positif sur nos proches et notre environnement. C'est dans ces moments d'extrême violence que Doxa révèle parfois sa tendresse. Et lorsqu'elle arrive, vous la vivrez, je l'espère, 10 fois plus fortement, et en ressortirez plein d'espoir.

Allez !

Bonne lecture !

死の芸術

Tout peut devenir une arme. Mais avec la technologie tout peut devenir une bonne arme, même ton stylo bille porte-bonheur. Ce n'est plus avec un bon fusil qu'on se démarque mais avec les puces NK©. Les sabres sont nano-augmentés pour être aussi agiles qu'une balle de Beretta. Les gilets pare-balles sont devenus des gilets parearmes. Si on veut remplacer les fils d'un stérilet par des nano-fils ultra tranchants, on peut. Ce qui fait mal, fait mal. La technologie avance et on oublie la notion de « plus ou moins douloureux » que l'on remplace par « overkill ».

Sauf que tu crois qu'il est possible de se balader avec un sabre dans la rue sans se faire arrêter ? De passer la sécurité d'un supermarché avec un gun dans le sac pour aller faire ses courses ?! T'y arriveras pas ! Être en possession d'une arme blanche peut te foutre dans une grosse merde bien noire, et avec tous les systèmes de sécurité qui traînent, je m'y risquerais même pas.

C'est pourquoi on se bat avec ce qu'on trouve dans la rue. A coup de poubelle. A coup de vélo. A coup de batte de baseball, de chaîne, de sac, de pepper spray... Et si t'as rien sous la main, utilises tes poings ! N'essaye même pas d'obtenir une autorisation de port d'arme, t'es un Etherhead, une grosse merde, un maître dans l'art de la mort, donc à toi les armes de la street.

Extrait du Guide de l'Etherhead Ignare de XxxM.CorPxxX

Les règles du jeu sont très simples, elles ne reposent que sur quelques concepts efficaces faciles à comprendre. Le système a été créé pour compléter la narration et encourager l'imagination des joueurs (PJ) et du maître du jeu (MJ). Doxa est un jeu de rôle semi-narratif, une règle ne devrait jamais entraver votre partie. L'histoire est votre priorité. Si vous trouvez qu'une règle vous empêche de bien la faire vivre, sentez-vous libre d'en discuter autour de la table pour l'adapter à vos besoins.

Nous n'encourageons pas les joueurs à chercher le combat sur Doxa ; la difficulté du système les en dissuadera. Mais pour le bien du cyberpunk, nous tenions quand même à offrir des possibilités d'oppositions stratégiques, fournies, et violentes. D'où l'emploi du terme semi-narratif, puisque le système de combat est assez stratégique, mais beaucoup d'éléments sont laissés à l'interprétation des PJ et du MJ pour qu'ils puissent s'amuser à décrire l'action avec leur imagination. Ce chapitre propose les bases de ce que nous appellerons l'EtherSystem. Il vous permettra de prendre connaissance des concepts importants pour vous préparer à une partie.

Si vous êtes joueur, les règles n'ont pas à être apprises par coeur pour bien jouer car c'est le rôle du MJ de vous accompagner et de vous aider à les assimiler progressivement. En revanche, maîtriser les bases est recommandé pour tout le monde.

Nous avons jusqu'ici eu pas mal de temps pour comprendre ce qu'est un Etherhead dans le monde social. Néanmoins une petite piquûre de rappel ne peut pas faire de mal :

Un Etherhead est un individu possédant illégalement une carte mère greffée sur le coeur. Ce dispositif va lui permettre d'utiliser des puces qui détiennent des savoirs physiques (kung-fu), magiques (boule de feu), ou intellectuels (parler une langue). Mais il doit néanmoins faire attention car utiliser la magie est illégal, et les cartes mères sont très convoitées des chasseurs d'Ether. Un Etherhead vit constamment dans la peur, ne pouvant jamais se poser longtemps au même endroit sans être menacé de mort.

Deux options s'offrent à lui : s'installer et probablement crever, ou partir dans une quête de puces qui lui permettra de s'améliorer pour pouvoir faire face au danger qui l'opprime chaque jour. Le choix est vite fait.

Pour partir à la recherche de puces, l'Etherhead devra se rendre dans

le plus d'endroits possibles où ses semblables ont pu en lâcher. Sachant que la CyberArmy© possède des Etherheads légaux et une large collection de puces ; qu'est-ce qui peut les intéresser à part défendre leurs entreprises ? Les endroits où la technologie dégénère : les Mystères ! C'est ça que les joueurs rechercheront puisqu'ils pourront ramasser les puces sur les cadavres des gars de la Cyber'© ou là où ils en ont laissé échapper.

C'est dans les Mystères que l'on trouvera le plus de puces à cause de leur taux de mortalité élevé, mais pour un Etherhead, prendre des risques est habituel ; se rapprocher de la mort n'est qu'un exercice de survie.

Il est important lors de la création de personnage d'expliquer pourquoi votre clampin est un Etherhead, ou comment il l'est devenu.

Voici les moyens les plus courants :

- Arracher une carte mère sur un cadavre
- Acheter une carte mère sur le marché noir
- S'être fait greffer de force une carte mère
- Quitter la CyberArmy©

JOUER UN

ETHERHEAD

Tout le monde possède de l'Ether dans le sang à petite dose. L'esprit et le métatype peuvent influencer le comportement de cet Ether, mais des années de pratique sont nécessaires pour lancer même le sort le plus basique.

Pour améliorer la maîtrise de l'Ether, NanoKnight© a créé le système de puces et de cartes mère. Mais la maîtrise de l'Ether a un coût, autre que celui de devenir un Etherhead. L'EtherSystem de NK© pompe l'Ether d'un individu : ce qui peut être dangereux pour le corps.

L'art d'un Etherhead sera de savoir gérer son taux d'Ether en équipant des puces raisonnablement, tout en sachant les déséquiper au moment opportun si des sorts qui le ciblent lui baissent trop son Ether.

L'ETHER DANS

LE SANG

LES ARTS DE

COMBAT DES

CARTES MÈRES

Que vous arrachiez votre carte mère, ou qu'on vous l'enlève en douceur, vous mourrez. Vous êtes coincé avec elle pour le restant de votre vie, et ne pouvez en posséder qu'une. Elle vous permet de vous spécialiser dans l'un des 10 arts de combat reconnus par la CA© ainsi que de pouvoir décrypter les puces.

Si le terme « art de combat » est utilisé au lieu de « classe » c'est parce que l'évolution d'une carte mère est très différente de celle d'une classe. Avec l'EtherSystem, tout le monde commence sans arme (Samouraï ou Médic'), et ,au moment d'en choisir en jeu, tout le monde peut taper avec la même arme (un Médic' peut taper avec un sabre et faire les même dommages qu'un Berserk avec cette même arme).

Ce qui différencie les arts de combat sont les capacités de base, les types de dommages, mais aussi les bonus ou malus qu'ils vont appliquer en récupérant des puces. Tout le monde a les mêmes chances de tomber sur des puces d'arts de combat variés, seulement, les puces

correspondant à votre art de combat seront plus faciles à équiper, tandis que les puces correspondant à un art de combat différent vous donneront plus de difficultés. Un art de combat est une ligne à suivre ou un conseil ; au long terme, un Samouraï sera encouragé à jouer comme un Samouraï. Cependant, tout l'intérêt de l'EtherSystem est de pouvoir mélanger les types d'arts de combat en ayant une belle collection de puces et en vous permettant de créer votre façon de tuer avec ce que vous avez sous la main.

Samouraï

Adeptes du combat rapproché avec un sabre. Manoeuvre son corps et ses armes pour mettre en place une posture intimidante.

Inflige majoritairement des **dommages physiques**.

Boxeur

Adeptes des arts martiaux sans armes. Varie ses styles de combat afin de faire preuve de vitesse et de précision pour asséner des coups puissants. Inflige majoritairement des **dommages physiques**.

Berserk

Adeptes du combat avec de grandes plaques de métal. Ne tient pas compte des jauges pour laisser la rage prendre le dessus sur la raison. Inflige majoritairement des **dommages physiques**.

Matérialiste

Adeptes du processus d'ensorcellement des armes. Confère des bonus à son équipe pour manipuler les types de dommages ou les types de défense. Inflige des **dommages physiques** et **suraturels**.

Médec'

Adeptes des soins et des bonus. Manie l'Ether pour s'assurer que son équipe tienne debout. Inflige majoritairement des **dommages suraturels**, mais soigne majoritairement la jauge de **points de vie**.

Daemon

Adeptes de la magie noire. Manipule l'Ether pour mieux annihiler ses ennemis. Inflige majoritairement des **dommages suraturels**.

Créateur

Adeptes des illusions. Assouvit les esprits errants pour rendre les combats plus difficiles à suivre pour les ennemis. Inflige majoritairement des **dommages suraturels**, mais peut aussi soigner la jauge d'Ether.

Tech

Adeptes du maniement des drones de combat. Fonctionne de concert avec ses flingues et ses interfaces de contrôle pour surcharger les ennemis de situations dangereuses. Inflige majoritairement des **dommages suraturels** et est particulièrement efficace dans la matrice.

Dealer

Adeptes de l'imposition de drogue à distance ou au corps à corps grâce à des seringues, il sait administrer des drogues de soin et de dommages en fonction de la situation. Inflige des **dommages suraturels**, mais peut soigner la jauge de **points de vie** ou d'Ether au risque de rendre plus faible les personnes qui en prennent trop.

Cowboy

Adeptes du combat à distance. Connaît les placements stratégiques pour mieux prendre l'ennemi à revers. Inflige des **dommages physiques** et **suraturels**.

LES COMPÉTENCES DES ETHERHEADS EN DÉTAIL

Les Etherheads utilisent les cinq compétences ci-dessous. En combat, l'Exercice et le Métabolisme sont importants pour les personnages infligeant des dommages physiques, le Surnaturel et le Métabolisme le sont pour les personnages infligeant des dommages surnaturels. En société, le Style et le Nerd sont particulièrement utiles. Pour le piratage, le Nerd est essentiel pour tout le monde.

Dans un scénario où l'accent est mis sur la narration, le Style, le Nerd, et le Métabolisme sont très importants. Pour un scénario qui au contraire se concentre plus sur les combats, l'Exercice, le Métabolisme et le Surnaturel sont importants.

- **Exercice** : Tout exercice physique de force ou d'agilité relevant de la maîtrise du corps de façon épuisante, comme : de l'acrobatie, de l'athlétisme, *the sex*, un bras de fer, un coup de poing, ...
- **Style** : Maîtrise du langage verbal et corporel en société, ainsi que de l'étendue de la culture générale d'un individu. Le Style peut être utile dans ces situations : la persuasion, le flirt, le leadership, la connaissance en histoire, faire jouer de ses contacts, ...
- **Métabolisme** : Correspond à tout ce qui est interne à un individu et sa capacité à faire le vide, comme l'utilisation des sens (observation, écoute), sa défense immunitaire (résistance à la drogue) et sa capacité à exécuter des tâches minutieuses (discretion, concentration, conduire en situation de stress). Utile pour les armes à feu demandant une maîtrise de la concentration et de la précision.
- **Surnaturel** : Manipulation de l'Ether pour créer des sorts Etherés. Correspond aussi au niveau de connaissance en arcanes et en analyse d'événements paranormaux.

• **Nerd** : Ne se résume pas uniquement aux connaissances en informatique, mais également en fabrication d'objets. Utile pour le Hub, la matrice, le sabotage, le bricolage... Dans la matrice, on utilise les mêmes compétences que dans la vraie vie, sauf que ces dernières ne pourront pas être supérieures à votre valeur en Nerd. Si votre Nerd est bas, vous ne pourrez presque rien faire dans le cyberspace, alors que s'il est élevé, cela dépendra des autres capacités de votre personnage. Un hacker ne pourra pas se baser que sur son Nerd pour pirater une

interface, mais s'il est fort dans tous les domaines sans l'être en Nerd il sera bloqué.

LES BASES DU JEU

PV ET PE

Les personnages possèdent 2 jauges : les **PV** (Points de Vie) et les **PE** (Points d'Ether).

Si les 2 valeurs actuelles de ces jauges tombent à 0, le personnage meurt. On perd des PV en se faisant attaquer ou en faisant des sacrifices, et on perd des PE, en faisant des sacrifices, et en se faisant attaquer si la jauge de PV tombe à zéro.

Le but d'un joueur de Doxa est de préserver ses PV à l'aide de ses PE. Mais s'il n'a plus de PV, alors les PE pourront se faire attaquer, et le personnage sera vulnérable.

Lorsqu'une de ces 2 jauges tombe à zéro, le PJ coche une case de blessure. Si des dégâts font descendre une jauge en dessous de zéro, les dommages excédents sont reportés sur la valeur actuelle de l'autre jauge. Par contre, les soins excédents ne se reportent pas sur l'autre jauge puisque chaque jauge a son type de soin (des soins de PV par opposition aux soins de PE).

Par exemple : SerpentDur a 25 PE max et 25 PV max. Mais SerpentDur a perdu 15 PV au cours du combat. Ses PV max sont toujours de 25, mais ses PV actuels sont à 10 et ses PE actuels toujours à 25. Si, hypothétiquement, par le plus grand des hasards, un chasseur d'Ether arrivait dans son dos pour lui donner un coup de couteau qui lui infligerait 12 dommages physiques, les PV actuels de SerpentDur passeraient à 0. Sachant que les dommages du chasseur dépasseraient les PV actuels de notre personnage, il perdrait 2 PE actuels ($12 \text{ dégâts} - 10 \text{ PV actuels} = 2 \text{ dégâts restants}$). Une fois les dommages appliqués, le PJ devra alors cocher une case de blessure sur la feuille de personnage de SerpentDur.

Pour résumer : lorsqu'une jauge tombe à zéro, les dommages excédant

la jauge touchée sont reportés sur l'autre jauge, et le PJ coche une case de blessure (Les soins excédents ne se reportent pas sur l'autre jauge).

LES BLESSURES ET LE CHIRURGIEN

Si un PJ perd en PV actuels plus de la moitié de sa valeur de PV max ou PE max d'un seul coup, ou si une de ses jauges tombe à zéro, il coche une case de blessure.

Une case de blessure cochée n'a pas d'impact direct sur un personnage. Mais si les 3 cases sont cochées, le joueur lance 2D20 et le MJ infligera une blessure grave au personnage en se référant à la liste des blessures graves. Une blessure grave doit être notée au dos de la feuille sur une partie du corps sans blessure grave. Si la blessure ressemble à une blessure psychologique, on considère que de l'Ether s'échappe de la partie du corps choisie, ce qui affecte mentalement un personnage. Après avoir reçu une blessure grave, le PJ peut décocher les trois cases de blessure.

Les blessures graves
peuvent être soignées
après une greffe d'implant
chez un chirurgien.

Certains implants peuvent donner des bonus ou malus. Un D20+X du chirurgien doit être lancé pour déterminer quel implant remplace la blessure grave (chaque fois qu'un joueur paye son chirurgien pour un implant : X obtient +1. Si c'est un implant de Cyberware seul le X du dé de Cyberware est affecté, et s'il s'agit de Bioware seul le X du dé de Bioware est affecté), ce D20+X est indiqué sur la feuille de personnage à côté du nom du chirurgien. Plus un joueur se rend chez son chirurgien, plus il aura de chance d'avoir de meilleurs implants.

Si vous vous demandez à quel point les blessures graves sont violentes ne succombez pas de suite à l'envie d'aller les lire. Gardez la surprise si vous êtes PJ. Sachez juste que la majorité des blessures graves ne sont pas très handicapantes mais peuvent changer la manière de jouer.

D'autres en revanche sont extrêmement violentes, mais plus rares. Avoir une ou deux blessures graves n'est pas dramatique. En abuser pourra faire chuter un PJ.

RÉSoudre UNE ACTION

Lorsqu'une situation est incertaine, le joueur choisit parmi les 5 compétences suivantes laquelle sera la plus appropriée à résoudre l'action : Exercice, Style, Métabolisme, Surnaturel ou Nerd. Le MJ peut aussi se faire juge ou aider si besoin pour déterminer quelle compétence sera la plus appropriée.

Une compétence a un certain nombre de points sur 20. Pour réussir un jet de compétence, il faut lancer 1D20 et obtenir un résultat en dessous ou égal à la valeur possédée. Au-dessus, le jet est raté.

Lorsqu'un PJ est en position avantageuse (bonne visibilité, bon discours, ...) il gagne un bonus de +2 à sa compétence le temps de l'action, et s'il est dans une position désavantageuse (mauvaise visibilité, sol instable, ennemi en train de courir, ...), il obtient un malus de -2.

RÉUSSITE CRITIQUE

Si le résultat du dé est égal à la valeur naturelle (sans bonus, ni malus) de la compétence : réussite critique, le joueur réussit l'action et aura la possibilité de décrire lui même en une phrase courte une position avantageuse dans laquelle il voudra se mettre lui, ou son équipe, dans la limite du raisonnable et de la logique (il est impossible de se servir de cette description pour tuer quelqu'un ou influencer les chiffres, toutefois si après votre description le MJ juge que vous devez gagner des bonus, libre à lui de vous aider de la façon qu'il souhaite).

Exemples de réussites critiques :

- faire tomber l'arme de l'ennemi
- distraire l'ennemi
- réussir une action presque infaisable
- mettre la balle dans le panier de basket de beaucoup trop loin
- etc.

Dans l'EtherSystem, il n'y a pas d'échec critique sur le dé puisque le jeu est déjà très difficile. Mais certains malus pourront transformer vos réussites critiques en échecs critiques. Dans ce cas le MJ prendra soin de vous mettre vous, ou votre équipe, dans une situation désavantageuse en plus de vous faire rater l'action.

LES JETS D'OPPOSITIONS

Certaines situations demandent un jet d'opposition : lorsque deux

entités font un jet de compétence en même temps dans une situation d'opposition. Bras de fer = Exercice (du PJ) VS Exercice (de son ennemi). Briser une porte résistante = Exercice (du PJ) VS Métabolisme (de la porte). Course-poursuite = Compétence Métabolisme (du PJ) VS compétence Métabolisme (du fou furieux)... Le gagnant est celui qui réussit son jet lorsque l'autre l'échoue. En cas d'égalité (2 échecs comme 2 réussites) on relance les dés jusqu'à ce qu'ils désignent un gagnant et un perdant. Une réussite critique fait automatiquement gagner le jet d'opposition, tout comme un échec critique le fait échouer automatiquement.

ESQUIVER UNE ATTAQUE

Pour qu'un personnage esquive une attaque au moment même où il reçoit un coup, il doit posséder un objet ou une puce qui le permette. Tout sera indiqué sur les objets et puces en question.

En revanche, s'il ne possède rien qui lui indique qu'il peut esquiver, alors il peut choisir de sacrifier son tour pour effectuer un jet d'Exercice lors de la prochaine attaque qui doit le toucher. Si le jet d'Exercice est réussi, alors le personnage arrive à esquiver.

Pour pimenter les esquives, le MJ peut demander au PJ de lui indiquer comment il esquive, ainsi le joueur pourra réussir son esquive mais se prendre quand même l'attaque en pleine face car il a fait une roulade pile dans le swing de l'arme ennemie. Cette règle permet notamment de créer des « patterns » à certains ennemis difficiles que le joueur doit apprendre s'il veut les vaincre.

LES SACRIFICES

Les joueurs auront peu de points dans leurs compétences, ils rateront souvent leurs jets. Heureusement pour eux, ils ont la possibilité de modifier leurs valeurs de compétence ou leurs dommages le temps d'un jet en faisant des sacrifices autant de fois qu'ils le souhaitent (un sacrifice conséquent ne donne pas de blessure).

Il est possible de faire des sacrifices qui font tomber une jauge à zéro, mais les joueurs devront se cocher une case de blessure en conséquence.

Voici la liste des sacrifices, pas besoin de les apprendre par coeur, ils sont écrits sur la feuille de personnage :

- Sacrifier **2 points** (PV ou PE actuels) **après un jet de compétence**

raté : +1 à la compétence ou au résultat du dé, le temps de l'action

(ne peut pas donner les effets d'une réussite critique si le résultat est réduit au nombre naturel de la compétence)

- Sacrifier **2 points** (PV ou PE actuels) : Soit d'1 point (PV ou PE actuels).
- Sacrifier **1 point** (PV ou PE actuels) **si vous êtes sur le point d'infliger des dommages** : +1 aux dommages ou aux soins.
- **Cocher une case de blessure et diviser ses PV ou PE actuels par 2** : Réussir un jet.
- Sacrifier **1 PX** : Obtenez une réussite critique (utilisable une fois par partie maximum).

Il est possible de faire un sacrifice même si un jet de compétence ou d'opposition est réussi. Pour être utilisées, certaines capacités demandent d'avoir moins d'un certain nombre de PV ou PE. Se sacrifier même si le jet est réussi permet d'utiliser plus vite ces capacités.

LE DECK DE CARTES

Obtenir une carte

Lorsque les personnages résolvent un Mystère ou tuent un Etherhead, ils ont la possibilité de gagner des puces. Les puces sont distribuées sous forme de cartes à jouer. Le MJ en donnera en moyenne trois par partie à votre équipe.

Une carte est toujours donnée face cachée par le MJ. Un joueur peut la regarder mais ne doit pas la montrer aux autres joueurs tant qu'il n'a pas vu quels sont les effets de la puce. Pour analyser une puce et retourner la carte, un personnage doit placer la puce sur sa carte mère. Lors de l'analyse, la puce s'aimante sur le personnage s'il y a marqué « **malus** » tout en haut de la carte et il ne pourra plus l'enlever à moins de répondre aux conditions de cette dernière. Les cartes malus commencent par « **ne pas lire cette puce à voix haute** »,

ce qui explique pourquoi une puce devrait toujours être transmise face cachée. Si un joueur pioche n'importe quel autre type de carte il pourra

la retourner s'il le souhaite et la montrer à son équipe.

Lorsqu'un joueur équipe une puce, il perdra des PE max ou PV max mais pourra équiper autant de puces qu'il le souhaite du moment que ses jauges ne tombent pas à zéro. Les cartes peuvent aussi être échangées librement dans l'équipe ou vendues dans un bazar noir en mégacité.

Équiper et déséquiper une carte puce

Équiper et déséquiper une puce en combat est une action gratuite, ce qui veut dire qu'un personnage peut le faire autant de fois qu'il le souhaite pendant son tour, par contre, il est impossible d'équiper et déséquiper une même puce en un tour.

Lorsqu'un joueur souhaite équiper une puce, il perd en PV max ou PE max au choix le nombre de décigrammes d'Ether (dg) indiqués en bas à gauche de la carte tant qu'elle est équipée, et gagne la capacité ou les bonus de la carte. Si c'est une carte malus le joueur applique ce qu'il y a écrit sur la carte, et ne pourra déséquiper la puce qu'une fois que les conditions indiquées auront été remplies. Quand un joueur déséquipe une puce, il regagne en PV max ou PE max (mais pas en PV ou PE actuels) le nombre de dg d'Ether de cette dernière.

Chaque Etherhead est greffé d'une carte mère spécialisée dans un art de combat (Samouraï, Boxeur, Berserk, Matérialiste, Médic', Daemon, Créateur, Cowboy, Dealer, Tech). Si la carte de puce indique un art de combat en bas au milieu, et que le joueur a le même art de combat, il perd les dg indiqués en PV max ou PE max au choix. Si la carte indique un autre art de combat que celui du joueur, il perd les dg indiqués multipliés par 2 en PV max ou PE max au choix.

Pour les cartes qui n'indiquent pas d'art de combat précis, le joueur considère que c'est une puce de son art et perd normalement les dg indiqués en PV max ou PE max au choix.

Le nombre d'utilisation d'une capacité de puce

Les cartes de puce qui indiquent le mot « actif » précisent un nombre entre parenthèses juste à côté de la description de la capacité. Celui-ci correspond au nombre d'utilisations disponibles de cette capacité entre deux repos.

Donner une carte active à un autre joueur ne réinitialise pas le nombre d'utilisations.

Vendre une puce

Le prix de vente d'une puce est indiqué en bas à droite d'une carte. Il faudra que les joueurs se rendent dans un bazar noir pour vendre leurs puces.

Le MJ est libre de faire jouer des vendeurs qui voudront acheter les puces moins cher que ce que les cartes indiquent. Autrement dit : l'escroquerie est permise.

Il est possible d'acheter une puce pour cinq fois son prix de vente, mais il faudra d'abord que les joueurs trouvent un vendeur qui a au moins une puce.

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

En combat, les participants effectuent leurs tours en fonction de celui qui a le plus d'Initiative (Exercice + Métabolisme, si ces deux compétences évoluent en jeu, l'Initiative évolue en conséquence)(si 2 personnes ont la même initiative, libre au MJ ou aux PJ de s'arranger sur l'ordre de passage).

Round : L'entièreté des tours de tous les personnages.

Tour : Actions effectuées par un personnage durant un round.

Chaque joueur peut effectuer pendant son tour 1 action et 1 mouvement, ainsi qu'autant d'actions gratuites qu'il le souhaite. Il lui est possible de sacrifier 1 action pour avoir 2 mouvements pendant son tour pour se déplacer sur de longues distances rapidement.

Action : Toute action nécessitant un jet de compétence ou d'opposition (utiliser une arme, lancer un sort, sauter au-dessus du vide, faire une action dans la matrice...).

Mouvement : Permet de placer son personnage dans l'espace (se mettre à couvert, ramper, se décaler légèrement, ...). Courir nécessite 2 actions de mouvement. Pour fuir, le MJ pourra même vous demander 2

actions de mouvement et vous faire lancer un jet d'Exercice d'opposition contre l'ennemi s'il vous pourchasse.

Action gratuite : Toute action simple ne nécessitant pas de jet de compétence (Déplier son casque à trodes pour aller dans la matrice

ou le Hub, équiper/déséquiper une puce (il est impossible d'équiper et déséquiper une même puce en un tour) ou une arme, parler, crier, envoyer un sms, pleurer, pisser un coup...)

LES TYPES DE DOMMAGES

L'EtherSystem différencie deux types de dommages :

les dommages **physiques**, et les dommages **suraturels**.

Lorsqu'un dommage est physique, il est réduit par la D.P.

(défense physique), et lorsqu'un dommage est suraturel il est réduit par la D.S. (défense suraturelle).

L'art de combat d'une carte mère permet de déterminer quel type de dommages un personnage effectuera avec une arme. Tout le monde peut se battre avec la même arme, mais en fonction de l'art de combat, les dommages seront soit physiques soit suraturels. On considère qu'un personnage qui fait des dommages suraturels avec un sabre va utiliser cette arme pour canaliser de l'Ether, alors qu'un art de combat physique qui utilise un sabre canalise de la force brute.

Un dommage physique ou suraturel reçu ne fait pas baisser telle ou telle jauge, tout type de dommage est subi par la jauge de PV en priorité.

Certains monstres, même en début de jeu, peuvent avoir beaucoup de défense. C'est aux joueurs d'équiper leurs puces ou d'utiliser leurs capacités de façon stratégique pour vaincre au mieux leurs ennemis.

L'art de combat Matérialiste est même spécialisé dans la manipulation des types de dommages et de défense, pour permettre par exemple à une équipe qui est spécialisée dans les dommages physiques d'utiliser des dommages suraturels en enchantant leurs armes.

Les types de dommages sont une part importante de la stratégie de Doxa. Comme dit plus haut, un monstre peut avoir en début de jeu beaucoup de défense, les joueurs devraient donc se concerter entre eux, ou utiliser les capacités de leurs puces pour mieux neutraliser un ennemi efficacement.

LA DÉFENSE MAGATAMA, D.M. ET PM.

Les ennemis n'ont pas de PE et possèdent très peu de PV, mais ils possèdent des défenses magatama (D.M.) qui les aident à réduire les dommages des joueurs. Heureusement, la défense magatama pourra être détruite, laissant les ennemis vulnérables aux meilleures capacités des joueurs. L'objectif en combat est de briser le plus vite possible la défense magatama.

La D.M.

Lorsqu'un ennemi possède 1 D.M., tous les dommages (qu'importe le type) des joueurs seront réduits de 1. S'il a 2 D.M., les dommages seront réduits de 2, et ainsi de suite. Le MJ ne divulguera pas la valeur de D.M. d'un ennemi, il réduira lui-même les dommages des joueurs sans le leur dire.

Les types de magatama

Les ennemis possèdent des magatamas de type **physique** ou **surnaturel**. Le type de magatama d'un ennemi est déterminé par le type de dommages de son attaque de base et non d'une de ses capacités. Cette information est utile pour comprendre le sous-chapitre suivant.

Les PM

Pour briser la D.M. et empêcher que les dommages des joueurs soient affectés par elle, les points de magatama (PM) d'un ennemi doivent être réduits à zéro.

Chaque fois qu'un ennemi perd au moins 1 PV à cause d'une attaque du type de dommages opposé à son type de magatama, il perd 1 point de magatama (jamais plus).

Exemple : si un joueur fait perdre 2 PV grâce à un type de dommages surnaturels à une créature avec un type de magatama physique, alors la créature perd 1 PM en plus de ses 2 PV.

LES ARMES, INFLIGER DES DOMMAGES ET SOIGNER

Pour infliger des dommages, si le jet de compétence approprié à l'action (Exercice pour les armes de corps à corps, Métabolisme pour les armes à distance, Surnaturel pour les sorts, et autre si indiqué) est réussi :

- Le joueur lance 3D4 avec une **arme illégale** (arme blanche, arme à feu).
- 2D6 avec une **arme de la street** (poubelle, batte de baseball, vélo, vinyls, boombox, poing américain ...).
- 1D12 s'il est à **maines nues** (les mains nues sont considérées comme des armes et peuvent être enchantées).

Toutes ces informations sont écrites sur les feuilles de personnage.

Le joueur peut récupérer ou se débarrasser d'une arme de la street (ou illégale s'il en trouve une) en une action gratuite. Pour récupérer

une arme de la street il suffit de demander au MJ quels sont les objets à proximité qui peuvent être utilisés pour se battre. Il peut aussi posséder une **arme unique** qui inflige des dommages personnalisés, ou utiliser une capacité qui inflige un certain nombre de dommages/soins (indiqué sur la capacité). **Sachant que les armes illégales sont interdites en mégacité, les joueurs se battront majoritairement avec des armes improvisées ou à mains nues, à moins qu'ils soient HZE ou en cornub'.** *Lorsqu'une arme ne précise pas « soin », c'est qu'elle inflige forcément des dommages (exemple 2D4 surnaturels, par opposition à 2D4 soin de PE).*

COMBATTRE À 2 ARMES

Un personnage peut équiper deux armes à la fois. Taper avec une arme est considéré comme 1 action. Taper avec deux comme 2 actions. Certains objets peuvent donner des actions en plus pendant un tour. Le combat à 2 mains est donc réservé aux Etherheads expérimentés. De

plus, s'encombrer d'une deuxième arme rend la précision plus aléatoire. Les seuils de compétences d'un joueur équipé de deux armes seront affectés d'un malus de -5.

LES MODIFICATEURS

Les modificateurs ont une influence sur les dommages infligés/soins/ dommages reçus :

+1 A.P. (Attaque Physique) = +1 dommage physique.

+1 A.S. (Attaque Surnaturelle) = +1 dommage surnaturel et +1 aux soins de PV et PE.

+1 D.P. (Défense Physique) = -1 dommage physique reçu.

+1 D.S. (Défense Surnaturelle) = -1 dommage surnaturel reçu.

COMMENT UN MJ CALCULE LES DOMMAGES DES PJ

Lorsqu'un joueur inflige des dommages, il ajoute les bonus (s'il en a) au résultat de ses dés de dommages. Le MJ baisse alors le total de dommages en fonction de la D.M. de l'ennemi (**exemple : si un joueur inflige 15 dommages physiques mais que l'ennemi possède 5 D.M., en réalité, le joueur n'inflige que 10 dommages physiques**).

- Si les joueurs infligent entre **0 et 9** de dommages, l'ennemi perd

0 PV, on considère qu'il /bloque/pare ou est indifférent à l'attaque des joueurs.

- Si les PJ infligent entre **10 et 19**, l'ennemi perd 1 PV.
- Si les PJ infligent entre **20 et 29**, l'ennemi perd 2 PV.
- Si les PJ infligent entre **30 et 39**, l'ennemi perd 3 PV.
- Etc.

Ce n'est pas aux PJ de faire la conversion, mais au MJ. En revanche, il est important que les joueurs soient au courant de ce système pour qu'ils puissent faire des sacrifices qui augmentent leurs dommages. Cela aura pour effet de faire perdre plus de PV aux ennemis et de permettre aux joueurs d'adapter leurs stratégies en fonction.

Exemple : Si SerpentDur va infliger 19 dommages, il lui est conseillé de sacrifier 1 PV ou PE pour arriver à 20 dommages et faire perdre 2 PV, à moins que l'ennemi ne possède de la D.M. qui réduirait les dommages.

Si un joueur inflige des dommages qui doivent normalement faire perdre des PV mais que l'ennemi esquive/bloque/pare/etc. il devrait comprendre que c'est parce que la D.M. de l'adversaire a réduit ses dommages.

QUELLES INFORMATIONS VOUS DONNERA LE MJ SUR UN ENNEMI ?

Le MJ ne vous donnera ni les valeurs des PV, ni les PV enlevés, ni les PM, ni la D.M. d'un ennemi (à moins qu'un personnage utilise la capacité Scan ou Scan groupé. Si rien n'indique qu'un personnage possède ces capacités, c'est qu'il n'a pas encore les puces de Scan ou Scan groupé).

Le MJ vous donnera en revanche le type de dommages de l'ennemi lorsqu'il vous frappera, ce qui vous indiquera son type de magatama.

Rappel : si l'ennemi a un type de dommages physiques avec son attaque de base, le type de magatama est physique. Si vous le frappez suffisamment avec un type de dommages opposé à sa défense magatama (avec du surnaturel dans ce cas), il n'aura plus de D.M. pour le reste de combat.

Attention, si un monstre possède une capacité surnaturelle alors que son attaque de base est physiques, le type de magatama reste physique. Les capacités peuvent induire en erreur les joueurs et ils doivent en être conscients.

Lorsque les PM d'un ennemi tombent à zéro, le MJ l'indique aux joueurs grâce à des descriptions comme celles-là : l'ennemi a l'air

sonné ; une légère onde de choc se propage dans l'air au moment où ton coup touche l'ennemi ; des reflets d'Ether comme du verre brisé émanent de son corps ; ton attaque semble avoir grandement affaibli le monstre ; tu ne sens plus de résistance lorsque que tu le frappes ; etc. Il est important que les joueurs comprennent que la défense magatama a été brisée. Si, malgré une description qui peut paraître évidente, les joueurs semblent ne pas comprendre ce qui s'est passé, alors le MJ doit leur dire que la défense magatama a bien été brisée.

PIRATER ET SE BATTRE DANS LE CYBERESPACE

Pour pirater un objet très peu sécurisé, un simple jet d'opposition de Nerd contre une difficulté déterminée par le MJ suffit.

Exemple d'objets très peu sécurisés : Enceinte/baladeur CD bluetooth, micro-onde, rasoir électrique, etc.

En revanche, certains objet possèdent une sécurité, que l'on appelle GLACE¹. Ces objets peuvent être des ordinateurs de hauts fonctionnaires, des alarmes, des caméras de surveillance, mais peuvent aussi n'être que de simples écouteurs — sûrement d'une personne très haut placée. Briser les GLACE n'est pas facile, car chacune possède des contre-mesures. Plus sa couleur vire au pourpre, plus la difficulté de la contre-mesure sera élevée. Si la ou les contre-mesures sont vaincues, la GLACE se brise et les joueurs ont accès aux informations ou mécanismes qui étaient protégés. Pour battre une contre-mesure, il faut se rendre dans la matrice avec un casque à trodes (chaque spacecard en possède un dépliant) et enclencher le combat en touchant la GLACE. Déplier le casque à trodes pour voir la matrice ou le Hub est une action gratuite, agir dedans en revanche nécessite une action simple.

Le combat dans la matrice se passe exactement de la même façon que dans la vraie vie, à l'exception qu'un jet de compétence d'un PJ ne

1 De l'anglais ICE : Intrusion Countermeasures Electronics. Nous employons le mot GLACE comme un acronyme, c'est pour ça qu'il ne prend pas un « s » au pluriel.

pourra pas réussir si le résultat du dé n'est pas égal ou inférieur au seuil de réussite à la fois de la compétence donnée et de la compétence Nerd.

Exemple : si un PJ qui a 12 en Exercice et 9 en Nerd souhaite faire un jet d'Exercice et obtient 11 sur le dé, l'action échoue. Également, si il a 6 en Exercice et 12 en Nerd, si le résultat du dé est 9, l'action échoue, puisqu'il faut réussir en un seul jet les 2 tests compétences.

Voilà pourquoi il sera important de ne pas se connecter à la matrice sans précautions, et la plupart du temps sans avoir récupéré des virus pour faire face aux contre-mesures. Certaines d'entre elles seront beaucoup trop fortes pour un combat classique, les virus seront d'une grande aide pour affaiblir ces ennemis qui ont parfois un nombre absurde de PV ou d'actions par tour.

Une GLACE noire est la protection d'une IA. Elle ne peut être éclatée sans briser d'autres GLACE de couleurs classiques (de blanc à pourpre) qui feront passer la GLACE du noir au pourpre.

LES EFFETS DES DROGUES

Lorsqu'un joueur prend une drogue ou se fait injecter de force une drogue, il doit faire un jet de Métabolisme.

Si le jet est réussi, le joueur applique d'abord les effets de la 2ème parenthèse puis de la 3ème. Si le jet est raté, le joueur applique d'abord les effets de la 1ère parenthèse puis de la 3ème. Une drogue se présente de cette manière :

Nom de la drogue (effet à appliquer si échec du jet de Métabolisme) (effet à appliquer si réussite du jet de Métabolisme) (effet de la drogue à appliquer dans tous les cas après les autres parenthèse)

Exemple de drogue de soin :

- Adrénaline (-3 PV ou PE)(-1 PV ou PE)(3D8 soin de PV ou PE)

Exemple de drogue de combat :

- Faraïne (20 dommages surnaturels)(10 dommages surnaturels) (/)

Il est possible de lancer des seringues à distance, ou d'injecter au corps à corps de force une drogue sur une cible avec un jet de Métabolisme qui détermine si la drogue fait effet. Si elle fait effet, c'est ensuite à la cible qui a reçu la drogue de faire un jet de Métabolisme pour savoir quelle parenthèse de la drogue elle doit prendre en compte. Il n'y a pas que les Dealers qui ont la capacité de le faire, tout le monde le peut. Même lorsque vous désirez vous injecter une drogue sur vous-même,

un jet de Métabolisme doit être lancé pour savoir si vous arrivez à faire naître les effets de la drogue grâce à vos capacités d'Etherhead. S'il est réussi, vous devrez en plus lancer un deuxième jet de Métabolisme pour savoir si vous résistez ou non à la drogue appliquée.

Lorsqu'une drogue est appliquée sur un robot, on considère que ce dernier possède un liquide positronique qui l'anime et qui le rend vulnérable aux drogues. Sachant qu'en plus les Etherheads utilisent l'Ether présent autour d'eux pour augmenter l'effet des drogues, cela peut aussi expliquer pourquoi un drone peut être affecté par de la cocaïne.

REPOS

Un repos correspond à une nuit de sommeil (minimum 6h). Il redonne la totalité des capacités utilisées dans la journée en plus de soigner complètement les jauges.

INVESTIR LES POINTS D'EXPLORATION

(PX)

A la fin de la partie, ou après la résolution d'un Mystère, les joueurs sont récompensés par des points d'exploration (PX). Ils ne peuvent pas gagner de PX en tuant des monstres à la chaîne (même si pour résoudre des Mystères il faut parfois en confronter quelques-uns). On peut dépenser les PX de cette façon :

- pour **2 PX**, ajoutez 1 point à une compétence égale ou inférieure à 8.
- pour **3 PX**, ajoutez 1 point à une compétence comprise entre 9 et 12.
- pour **5 PX**, ajoutez 1 point à une compétence comprise entre 13 à 15. Il est impossible d'investir des PX dans une compétence qui a 15 ou plus.
- pour **7 PX**, augmentez vos PV ou PE max de 1.
- pour **15 PX**, ajoutez 1 point à un modificateur.

Voici le tableau des gains :

- **2 PX** par joueur pour un scénario facile et court.
- **4 PX** par joueur pour un scénario normal et de durée moyenne.
- **6 PX** par joueur pour un scénario difficile et/ou long.

Les pistes secondaires peuvent donner entre **1 et 2 PX** par joueur en plus des gains du scénario.

OUVRIR LA LETTRE SECRÈTE

La lettre secrète doit être ouverte uniquement et immédiatement lorsque les joueurs arrivent à passer au-delà de l'embargo naenien.

Avant d'en arriver à ce stade, il est conseillé que les joueurs soient familiers avec l'univers de Doxa et son système de jeu.

- Si vous n'avez pas beaucoup de temps pour jouer à Doxa, essayez de ne pas ouvrir la lettre avant d'avoir joué à 3-4 scénarios.
- Si vous prévoyez de jouer à Doxa assez régulièrement (au moins 2 parties par mois), essayez de ne pas ouvrir la lettre avant d'avoir joué à 5-6 scénarios.
- Si vous prévoyez de jouer à Doxa une ou plusieurs fois par semaine, essayez de ne pas ouvrir la lettre avant d'avoir joué 7-8 scénarios.

Ce n'est pas la peine de faire attendre plus si cela fait déjà un petit moment que vous jouez à Doxa, le prochain scénario devrait se terminer par l'ouverture de la lettre.

Il est conseillé au MJ de créer un scénario approprié qui se termine par l'ouverture de la lettre. Si la lettre est ouverte en milieu de partie ce n'est pas grave, mais il sera important de faire une pause d'au moins 10 minutes pour que le MJ puisse avoir le temps d'assimiler les informations de la lettre.

Ouvrir la lettre en avance vous gâcherait la surprise qu'il y a dedans, et même si ce n'est pas un problème pour vous, cela dérangerait peut-être les joueurs qui souhaiteraient découvrir le jeu de la manière indiquée. De plus si vous voyez le contenu de la lettre, vous risquez d'adapter inconsciemment des éléments dans vos scénarios ou dans vos manières d'interpréter vos personnages, ce qui a des chances de donner des indices involontaires aux joueurs et ainsi de diminuer l'impact de la lettre lorsqu'elle sera mise en scène.

Néanmoins, si vous n'avez jamais l'occasion de jouer à Doxa — manque de temps, manque de joueurs, autres — et que vous appréciez Doxa comme un livre plus qu'un jeu, alors vous pouvez ouvrir la lettre secrète après avoir fini la lecture du premier livre. Mais réfléchissez bien, car si dans 6 mois des personnes vous demandent de jouer à Doxa vous vous serez mis des bâtons dans les roues.

CONCLUSION

Vous avez pu voir que le système de Doxa a plein de petits composants — la plupart sont rappelés sur la feuille de personnages ou

derrière l'écran du MJ. Le nombre de choses à retenir est en réalité assez minime une fois qu'on a compris comment faire un jet de compétence. Voici une liste des éléments que vous n'avez pas besoin de connaître sur le bout des doigts :

- La liste des sacrifices.
- Le déroulement d'un round.
- Le fonctionnement exact des D.M., PM, et types de magatama.
- La liste des armes.
- Le fonctionnement d'une drogue.
- La liste d'investissement de PX.
- Les conversions de dommages en PV perdus par la cible.
- Le chirurgien
- Le combat dans la matrice.

Si vous n'avez pas l'écran du MJ, une page récapitulative est présente à la page suivante.

Voici également un petit rappel des choses importantes à se souvenir : Les joueurs possèdent des PV et PE et peuvent en sacrifier pour améliorer ou optimiser leurs jets. Lorsqu'ils attaquent, ils vont faire des dommages de type physiques ou surnaturels. Jongler avec le type de dommage est important pour pouvoir toucher les faiblesses des ennemis. Si un adversaire perd au moins 1 PV à cause d'une attaque de type de dommage opposé à son type de magatama, il perd 1 PM. Lorsqu'il n'a plus de PM, il n'a plus de défense et devient vulnérable. Briser la défense est important. Afin de pouvoir éclater les magatamas ennemis, les joueurs équiperont des puces sous forme de cartes à jouer qui leur donneront diverses capacités. Quand un joueur équipe une puce de son art de combat, il perd les dg indiqués en bas à gauche de la carte correspondante en PV max ou PE max. Si un joueur équipe une puce d'art de combat qui n'est pas de son art, il perd les dg multipliés par 2. Pour tout autre type de puces, le joueur perd simplement les dg. Une carte puce doit toujours être transmise face cachée à cause des carte malus. Si les joueurs n'ont plus de capacité, ils peuvent se reposer pour les regagner.

Si les PV de l'ennemi tombent à zéro, il meurt. Si les PV et PE d'un joueur tombent à zéro, il meurt.

A.P.

A.S.

D.P.

D.S.

3 cases sont cochées **une case de blessure**
blessure grave

Jet de compétence

jet d'opposition

Round
Tour

D.M

Briser la D.M.

0 et 9

10 et 19
20 et 29

**(effet de la drogue à appliquer dans tous les cas
après les autres parenthèse)**

2 PX

4 PX

6 PX

face cachée

THE WORLD'S DEFAULT STATE IS MISERY

CHOISIR S'ACQUITTER

CHOISIR SON MÉTIER D'HUMANITÉ

INVESTIR LE POINT SET COMPLÉTER LE

BACKGROUND

LESYSTÈMEDOXIQUE PRÉ-TIRÉS

Une carte mère réduit les malus des puces NK© correspondant à l'art que vous avez choisi. Malheureusement, avec l'EtherSystem vous aurez très peu de chances de tomber sur les puces de votre art, ce qui vous obligera à vous adapter en équipant des puces « étrangères ». Vous allez plus souvent vous multipucer et jongler entre des arts qui ne correspondent pas à votre carte mère que jouer un seul art. Choisissez donc votre carte mère comme art de base pour les premières parties, mais surtout prenez en compte le type de dommages que vous aimeriez utiliser (surnaturels ou physiques). Si vous aimez le type de dommages physiques, ne prenez pas un Daemon, ce sera plus difficile de vous multipucer vers un art de dommages physiques. Ce sera cependant toujours possible.

Après avoir choisi un art de combat pour votre carte mère dans la liste suivante, notez les bonus ou malus des compétences et jauges indiquées (au crayon à papier, toujours !). Votre personnage commence sans arme et avec une spacecard.

Vous trouverez écrit, en gras après les compétences, le nom des capacités de base de la carte mère que vous choisirez. Le chiffre à droite du nom représente le nombre d'utilisation max entre 2 repos, et à la fin de la description est indiquée la compétence à réussir pour utiliser la capacité. Notez ces informations dans « capacités de base » sur votre feuille de personnage.

CHOISIRSA CARTEMÈRE

MOURAI
HEUR

Trancher (5) : Vous mettez plus d'intensité dans votre coup et infligez **6 dommages** en plus des dommages de votre arme au corps à corps (compétence Exercice).

Type de dommages : **physiques**

Exercice +1

Posture d'Ako (2) : Vous vous mettez en posture de prière pour augmenter votre **A.P. de +4 pendant les 3 prochains rounds** (compétence Style).

Type de dommages : **physiques**

Exercice +1

Slugger Style (∞) : Activer ce style nécessite **une action**, tous les autres styles de boxe sont désactivés. Tant que vous êtes en style Slugger : infligez **3D8 physiques** à mains nues au lieu d'**1D12**, mais vous n'avez **plus d'action de mouvement**.

Out-boxer Style (∞) : Activer ce style nécessite **une action**, tous les autres styles de boxe sont désactivés et vous êtes forcé de vous battre à mains nues.

Tant que vous êtes en style Out-boxer : Infligez **1D4 physiques** à mains nues au lieu d'**1D12**, vous gagnez **+4 PV actuels et PV max**, vous gagnez **+1 D.P.**

et D.S.. Lorsque vous désactivez Out-boxer, vous perdez **-4 PV actuels et PV max** et les bonus de défense, mais ne vous cochez pas de case de blessure.

Swarmer Style (∞) : Activer ce style nécessite **une action**, tous les autres styles de boxe sont désactivés et vous êtes forcé de vous battre à mains nue.

Tant que vous êtes en style Swarmer : vous gagnez **1 tour en plus**. Votre premier tour se joue avec votre initiative actuelle, et votre deuxième avec **votre initiative -5**. Lors de ces tours, si vous souhaitez frapper ou utiliser une capacité avec une action vous êtes obligé d'infliger **2D4+1** à mains nues au lieu d'**1D12**.

(les mains nues sont considérées comme des armes et peuvent être enchantées).

RSEK TÉRIALISTE

Brise crâne (2) : Donnez un coup avec la garde de votre arme, ou le coin de votre arme improvisée, au corps à corps et infligez **3D8+1 physiques** (compétence Exercice).

Type de dommages : **physiques**

A.P. +2

Type de dommages : **suraturels**

Affinage Etheré (3) : Vous augmentez de **+4 le modificateur** d'une cible **pendant 3 tours** (compétence Surnaturel).

Reconstruction (2) : Vous **inversez le type de magatama** de l'ennemi **pendant 3 rounds** (compétence Surnaturel).

Déconstruction (1) : Vous infligez les dommages de votre arme **sans prendre en compte la D.M.** d'un ennemi (compétence Surnaturel).

Scan (6) : Le MJ vous indique **toutes les valeurs** que vous souhaitez connaître d'une cible pendant toute la durée du combat (automatique).

DIC' EMON

Type de dommages : **suraturels**

Surnaturel +1, A.S. +1

Type de dommages : **suraturels**

Surnaturel +1

Soin (10) : Vous soignez votre cible de **2D8 PV** (compétence Surnaturel).

Ether de secours (5) : Vous soignez votre cible de **2D6 PE** (compétence Surnaturel).

Conversion (2) : Vous convertissez un soin en attaque. Infligez **2D8 suraturels** (compétence Surnaturel).

Manipulation élémentaire (5) : Vous lancez un sort élémentaire de votre choix qui inflige **6 dommages** en plus des dommages de votre arme (compétence Surnaturel).

Redirection (2) : Vous ensorcelez un allié pour que **ses soins de PV**

deviennent des soins de PE et inversement pendant 2 tours (compétence Surnaturel).

ÉATEUR
CH

Type de dommages : **suraturels**

Surnaturel +1, Style +1

Type de dommages : **suraturels**

Soin Etheré (9) : Vous soignez votre cible de **2D8 PE** (compétence Surnaturel).

Soin de secours (4) : Vous soignez votre cible de **2D6 PV** (compétence Surnaturel).

Esprit animal (2) : Invoquez un animal de taille modeste de votre choix qui restera la durée d'un combat (5 min hors combat) (compétence Surnaturel pour invoquer un Esprit animal). Il **ne peut pas attaquer et possède 8 PV**. Il est possible de lui donner **un seul ordre** en plus d'une de vos actions avec un jet de compétence Surnaturel, et ce **dès le premier tour** d'invocation. L'esprit animal est très compétent pour **capter l'attention d'une cible**, si vous réussissez à lui donner l'ordre de distraire, **la cible le tapera lors de son prochain tour**.

Vous ne pouvez contrôler qu'une invocation ou un drone à la fois à moins qu'une puce ou un objet vous le permette.

Grenade artisanale (2) : Vous vous servez de votre Ether et des débris autour de vous pour construire une grenade, **perdez 2 PE**. **Inflige 2D8 suraturels sur un rayon de 2m** (compétence Nerd).

Overload (passif) : Dans la matrice, vous gagnez **une action en plus**, mais **perdez 1 PE par round** (votre D.S. ne peut réduire ces dégâts).

Drone Etheré (1) : (Nécessite d'être configuré pour être déployé, réussissez un jet de compétence Nerd et **perdez 4 PE**). Il **ne peut pas attaquer et possède 18 PV**. Vous pouvez voir ce que filme votre drone (vision infrarouge) et lui donner un ordre. Il est possible de lui **donner un seul ordre** en plus d'une de vos actions avec un jet de compétence Nerd, et ce **dès le premier tour** où le drone est configuré. Il est très compétent pour **capter l'attention** d'une cible, si vous réussissez à lui

donner l'ordre de distraire, **la cible le tapera lors de son prochain tour.**
Vous ne pouvez contrôler qu'une invocation ou un drone à la fois à moins qu'une puce ou un objet vous le permette.

ALER
WBOY

Type de dommages : **suraturels**

Métabolisme +1, Style +1

Type de dommages : **suraturels** et **physiques**

A.P. -5

Ami des pâtisseries (7) : Vous possédez un stock de Faraïne qui se remplit **après chaque repos long**. La Faraïne n'est pas considérée comme un objet contrairement aux autres drogues.

[Faraïne (15 dommages suraturels)(10 dommages suraturels)(/)]

Ami des pharmaciens (12) : Vous possédez un stock d'Adrénaline qui se remplit **après chaque repos long**. L'Adrénaline n'est pas considérée comme un objet contrairement aux autres drogues.

[Adrénaline (-6 PV ou PE)(-3 PV ou PE)(2D8 soin de PV ou PE)]

Munitions (∞) : Votre personnage possède **5 points** ainsi qu'un chargeur physique, et un chargeur suraturel. Lorsqu'un point est placé dans votre chargeur physique, vous **gagnez A.P. +1 et perdez A.S. -1**, lorsqu'un point est placé dans votre chargeur suraturel, vous **gagnez A.S. +1 et perdez A.P. -1**. Vous pouvez utiliser une action pour transférer un point d'un chargeur à un autre (automatique), **notez sur une feuille l'état de vos chargeurs.**

(La première fois que ce personnage est joué, il possède 5 points dans son chargeur suraturel, et 0 dans son chargeur physique).

Balance (Passif) : Le chargeur qui a **le plus de points** détermine votre **type de dommages**. Si vous avez plus de points dans votre chargeur suraturel, vous ferez des dégâts suraturels par exemple.

Utilisez la compétence Métabolisme pour appliquer une drogue sur vous ou une cible ; si réussi, la cible doit faire à son tour un jet de Métabolisme. Appliquez la

2ème parenthèse + 3ème si elle réussit, appliquez la 1ère parenthèse + 3ème si elle échoue.

drogue offensive

drogue soignante

Enchaînement (6) : Vous **frappez 2 fois**, ou **tirez 2 fois**, ou **frappez et tirez** en une action (vous lancez quand même un jet d'Exercice et de Métabolisme, ou 2 jets d'Exercice, ou 2 jets de Métabolisme).

Les bonus, si il y en a, s'appliquent normalement sur chaque attaque individuellement, et l'enchaînement **peut faire perdre 2 PM** si les deux attaques font suffisamment de dommages.

Scan groupé (3) : Le MJ vous indique **toutes les valeurs que vous souhaitez connaître** d'un groupe d'ennemis pendant toute la durée du combat (automatique).

Conseil pour utiliser le Cowboy¹ : *Après avoir lancé un scan groupé,*

placez tous vos points dans le chargeur approprié pour ne pas avoir de malus, cela vous fera perdre des tours, que vous pourrez rattraper en utilisant ensuite vos enchaînements qui vous permettent de frapper 2 fois en une action (Cela pourra faire perdre 1 point de magatama par coup en plus des dommages, si vous tapez avec le bon type de dommages et infligez suffisamment). Le Cowboy est lent, mais lorsqu'il frappe, il ne blague pas et peut faire statistiquement autant de dommage que les autres si bien exécuté, en plus de pouvoir donner des informations précieuses à son équipe concernant l'état des ennemis. Couplé avec un Matérialiste, le Cowboy pourra agir plus rapidement, ce qui fait de lui un des arts de combats les plus puissants, et les plus difficiles à maîtriser à cause de son nombre de tours qu'il passe à transférer ses points de chargeur en chargeur.

¹ Comme vous pouvez le voir, le cowboy commence avec un désavantage de -5

A.P. étant donné que tous ses points sont placés dans le chargeur surnaturel, et qu'il

possède 0 A.S.. Cela peut paraître dur puisqu'aucun autre art de combat ne possède de

tels malus et un système comme celui-ci. Pourtant, pouvoir à volonté changer de type

de dommages est un énorme avantage, il peut plus facilement casser les magatamas des ennemis, et peut en plus se servir de son Scan groupé qui lui permet d'informer toute son équipe des faiblesses de l'ennemi. Voilà pourquoi il commence avec -5 A.P., afin qu'il soit équilibré.

CHOISIR SON

MÉTATYPE

D'HUMANITÉ

Choisissez le métatype d'humanité de votre personnage dans la liste ci-dessous.

Aucun d'entre eux ne vous empêchera d'utiliser l'art de combat de la carte mère que vous avez choisi.

Tous les métatypes possèdent 25 PV et 25 PE max actuels.

Ces caractéristiques de base seront modulables en fonction de vos puces, de vos blessures graves, de vos implants, de vos investissements de PX, ...

ANDROÏDE

Corps biomécanique prenant l'apparence de n'importe quel métatype d'humanité. A des pulsions créatives pour inventer un nouvel Androïde (fonction remplaçant la reproduction sexuée des autres métatypes).

Nom en fonction du métatype sur lequel se base l'Androïde.

+1 Métabolisme, +1 Nerd, -1 Surnaturel, vision nyctalope

YEUN

Corps partageant des propriétés avec les lapins (notamment les oreilles), très présents dans le monde extérieur.

*Exemples de nom : **Ko-do-ne**, **Te-ma**, **Li-na**, **Ji-lo-xi**.*

+1 Exercice, +1 Surnaturel, -1 Style

HUMAIN

*Exemple de nom : **Kaoru**, **Takeshi**, **Honoka**, **Miki**.*

+1 Style, +1 Nerd, -1 à la compétence de votre choix

KORILAK

Peau écailleuse, bonne résistance à la chaleur, sensible aux maladies

*Exemples de nom : **Ark**, **Prakto**, **Lantip**, **Flonta**.*

+1 Métabolisme

ESPER

Corps fragile, apparence âgée malgré un jeune âge, taux d'Ether important.

Exemples de nom : Remily, Tiopaz, Finalia, Saniobu.

+1 Surnaturel

ORAD

Corps partageant des propriétés avec les oiseaux (notamment une peau à plumes) mais ne peut pas voler, taux d'Ether important.

Exemple de nom : Mao, Ren, Kyo, Mai.

+1 Surnaturel, vision nyctalope

BEREAR

Corps velu, cerveau réorganisé, souvent présent dans les domaines intellectuels.

Exemples de nom : Okare, Narone, Kinlana, Ulirara.

+1 Exercice, +1 Style, -1 Surnaturel

1. Il faut maintenant investir les points dans les compétences : répartissez chacune des cinq valeurs suivantes dans chacune de vos cinq compétences et appliquez-y les bonus et malus de votre art de combat et de votre métatype : **10, 10, 8, 8, 6.**

2. **Initiative = Exercice + Métabolisme** (si ces deux compétences évoluent en jeu, l'Initiative évolue en conséquence).

3. Tous les joueurs piochent **une puce** et la retourne. Si une personne tombe sur une puce malus, alors elle peut la remettre dans le deck et en piocher une autre.

4. Tous les joueurs ont **25 PV et 25 PE max et actuels.**

5. Tous les joueurs possèdent **30 cristas.**

6. Tous les joueurs possèdent une **spacecard (5 chunks dans la matrice)**

INVESTIR LES

POINTSET

COMPLÉTER

LE BACKGROUND

BACKGROUND ET APPARENCE

N'hésitez pas à inventer les origines de votre cyberpunk avant une partie. Votre MJ vous remerciera si vous lui communiquez votre

background pour qu'il puisse inclure plus facilement votre personnage dans son scénario. Au dos de la feuille, vous avez un espace pour écrire l'histoire de votre personnage.

Au recto, vous pourrez noter l'âge de votre personnage. Concernant la vision, elle sera normale si rien ne précise que vous êtes nyctalope en choisissant votre métatype.

Vous pourrez choisir le genre de votre personnage. Il vous suffit de mettre une croix sur le petit graphique.

renard

Si c'est une femme avec une attitude un peu masculine vous vous placerez ici :

Si vous considérez que votre personnage est un homme masculin, vous vous placerez ici :

Si votre personnage est un Androïde, il n'aura pas de sexe mais vous pourrez le genrer. Si vous ne voulez pas le genrer : placez la croix au milieu et variez sur l'axe féminin/masculin pour définir l'apparence et/ou l'attitude de votre personnage :

Enfin, si votre personnage est « autre », cochez une croix à côté du graphique, et notez à quoi s'identifie votre personnage à cet endroit :

PERSONNALITÉ

La personnalité est un point de repère pour que vous puissiez vous rappeler comment vous comptez interpréter votre personnage. (exemples : flegmatique, sage, colérique, sentimental, ...).

CHIRURGIEN

Vous pouvez choisir d'avoir votre chirurgien attitré en début de jeu ou en pleine partie. Dès que vous le rencontrez, donnez-lui un nom. Il sera utile pour soigner vos blessures graves grâce aux implants. Plus vous lui rendrez visite, plus ses soins seront bénéfiques. Au début du jeu, notez +0 à son D20 de Bioware et de Cyberware.

PROFESSION

La profession correspond à votre fonction sociale. Votre personnage est-il un runner, une rock star, un chasseur de géants, un marchand de glaces ? Vous pouvez ne pas avoir de profession,

ce n'est qu'une information pour vous donner une idée plus précise de qui est votre personnage et de ce qu'il fait dans la vie. L'EtherStyem ne propose pas de salaires à distribuer, c'est à la charge du MJ de choisir le montant en se basant sur son scénario et le chapitre « faire gagner des crystas » s'il souhaite valoriser le fait que vous avez une profession.

CLAN

« Clan » est à remplir si votre personnage fait partie d'une organisation criminelle. Notez le nom du clan et son rattachement (Exemple Bloody Crystas : Rebelle, YokaïGumi : Yakusa, Barbe-fromagère : Voleurs de foudre, ...). Réfléchissez avant de vous inventer un nom de clan. Faire partie d'une organisation peut changer la façon dont les gens vous regardent. Vous vous ferez des alliés, mais aussi des ennemis, ce qui peut donner des idées de scénario à votre MJ.

L'OBJET SIGNE

Finissez maintenant avec l'objet signe de votre personnage. C'est un objet avec lequel il se balade souvent servant à le caractériser. Cela peut être n'importe quoi dans la limite de la logique.

LE SYSTÈME

DOXIQUE

Sur la fiche de personnage vous pourrez voir 8 axes. L'idée est que vous placiez les opinions de votre personnage sur ces axes pour lui construire une idéologie. Il est conseillé, lorsque les joueurs créent des personnages qui se connaissent entre eux, de faire en sorte qu'ils possèdent au moins une position sur un axe pour laquelle ils sont plus ou moins d'accord afin qu'il n'y ait pas des valeurs trop éloignées qui ferait demander : pourquoi forment-ils un groupe si leurs opinions sont si distantes ? Pour bien comprendre ce système il faut rentrer un peu plus dans les détails en revenant sur les termes.

LA DOXA

Une doxa est une opinion admise comme vérité par une société. Une vérité si générale, que personne ne ressent le besoin d'en parler. Par exemple « tuer des gens, c'est mal » ou « l'eau ça mouille ». Par leur caractère si commun, on ne va pas les employer dans le discours. On ne dira pas « J'ai respiré toute la journée », tout le monde sait que vous avez respiré, mais personne n'en parle. La doxa correspond à l'ensemble

des vérités qui influencent nos discours. Par exemple la doxa qui veut que « tuer des gens c'est mal » va influencer notre comportement indirectement dans la vie de tous les jours.

Mais la doxa est avant tout un système. Une sorte de réseau de points de repères qui va nous aider à mieux situer nos opinions. Ces points de repère doxiques fonctionnent par opposition grotesque : haut/bas, beau/moche, bien/mal, intelligent/gros-con, ... Si je vois un homme bien gaulé dans la rue, l'opposition beau/moche va me servir inconsciemment pour l'évaluer. L'existence de cet axis a aidé mon cerveau à mettre une pensée sur ce type. La doxa ici, c'est tous ces points de repère auxquels on ne pense plus et qui pourtant influencent nos manières de penser et d'agir.

LES AXIS EXPLIQUÉS

Axis **économique**

Egalité : Partage des biens communs (exemple : communisme à l'extrême gauche).

Marché : Privatisation des biens et services.

Axis **culturel**

Progrès : Élargir l'accès à l'information et aider plus de personnes à se cultiver.

Tradition : Enfermer le savoir dans les mains d'une minorité de personnes.

Axis **gouvernemental**

Liberté : Moins de contrôle autour de l'individu (anarchisme à l'extrême gauche par exemple)(*Actuellement Doxa est sous un régime minarchique, très à gauche sur l'axe*).

Sécurité : Plus de contrôle autour de l'individu (totalitarisme à l'extrême droite par exemple).

Axis **évolutif**

Révolution : Changer le système en le redéfinissant de 0.

Réforme : Faire évoluer le système avec de nouvelles lois.

Axis **technologique**

Décélération : Freiner la production en faveur de l'écologie.

Accélération : Rush technologique en faveur du progrès technique.

Axis **métahumain**

Probody : Voir le corps comme sacré et intouchable.

Transbody : Voir le corps comme un handicap qui peut être soigné par la technologie.

Axis de la **street**

Hip-Hop : Préférence pour le sampling et les gangs à boombox.

Metal : Préférence pour les instruments et les gangs à ampli.

PLACER LES IDÉOLOGÈMES SUR LES AXIS

Les doxas sur la feuille de personnage correspondent aux oppositions qui aident à structurer la pensée (comme on l'a vu : haut/bas, ou comme sur la feuille : progressisme/traditionalisme). Mais un individu n'a pas une opinion manichéenne du bien et du mal pour tout ! Il est rare de croiser des personnes totalement progressistes, comme totalement traditionalistes. Les doxas sont des points de repère qui nous guident, mais qui ne nous dictent pas 2 chemins de réflexion limités (soit bien soit mal), c'est donc à nous de nous positionner sur les axes pour créer de la nuance dans nos propos. Nos positionnements sur ces axes sont appelés idéologèmes. Vous pourrez par exemple dire en créant votre personnage : j'ai placé un idéologème assez à droite sur l'axe culturel.

L'ensemble des idéologèmes placés sur les doxas vont former ce qu'on appelle une idéologie.

CRÉER VOTRE IDÉOLOGIE

Une fois les idéologèmes placés, donnez un nom à votre idéologie. Cela peut être un nom déjà existant, comme : anarchisme, accélérationnisme, libéralisme... À n'importe quel moment dans une partie, si vous considérez que l'idéologie de votre personnage a changé, vous pouvez réorganiser ses idéologèmes et même renommer l'idéologie si besoin.

Votre personnage pourra parfois rencontrer des PNJ opposés à son idéologie, cela peut être source de conflit, de débat ou de remise en question pour lui. Faites attention si par exemple il est pour l'accélération de la technologie alors qu'il se situe dans un village qui valorise l'écologie, ou s'il est contre les augmentations corporelles et qu'il est avachi contre le bar d'un night club rempli d'androïdes.

Pour ceux qui veulent inventer une idéologie, vous pouvez utiliser n'importe quel mot finissant avec le suffixe « isme » et commençant avec un de des préfixes suivant pour être cool :

- Anarcho- : Rend l'idéologie anarchiste.
- Crypto- : Entraîne l'idéologie à cacher son pouvoir.
- Proto- : Idéologie plus ancienne ayant influencé l'idéologie en question.
- Neo- : Nouvelle version plus contemporaine de l'idéologie.
- Post- : Remaniement de l'idéologie ou opposition à celle-ci.
- Etc.

Exemple : Néopatatisme industriel, Protocorpisme, Anarchohiphopisme, Cryptoyevonisme à tendance Li-li-liste, ...

Néo-gentil-traditionalisme

PRÉ-TIRÉS

LES BEASTIE GIRLS

Idéal pour le scénario : Rares sont ceux qui voient la pluie

Lurion, 2070, le genre punk est mort depuis au moins 90 ans. Miki D, 18 ans, meuf, s'en bat les ovaires. Elle prend le *mic*. Rejointe par Adèle (basse) - alias MC Adèle ou MCA -, Johana Berry (guitare), et Kate Humberger (batterie), elles forment le groupe Beastie Girls cette même année. Elles auraient pu croire que le punk marcherait bien dans leur quartier, mais ce ne fut pas le cas. Ce qu'aimait le voisinage c'était le hip-hop. Le *hardcore hip-hop* pour être plus précis.

Leur tournée dans les bars dégueux de la Zone Mitoyenne fut colorée de tomates pourries. Johana, en tant que guitariste, était au premier rang pour se prendre des verres de pisse pendant qu'elles jouaient le riff sale de « Fuck you very very much ». En 2073 elle quitta le groupe, suivie de Kate quelques mois après. Le punk était bel et bien crevé...

Pas question par contre pour Miki D et MC Adèle d'abandonner la musique, elles ne savaient rien faire d'autre - à part peut-être se rouler des joints. Lors d'un petit concert, quand les deux autres étaient encore là, elles avaient repéré une chanteuse d'un groupe de hardcore hip-hop local, et se sont dit : « Pourquoi pas nous ? Le hip-hop c'est pas si mal ». Alors, après le départ de Johana et Kate, elles la contactèrent et devinrent très proches. C'était Queen Ad-rock, le membre final des Beastie Girls.

Elles passèrent du punk au hip-hop et le succès fut instantané.

Leur premier album, *Licensed to Kill*, fit beaucoup parler de lui ; pas pour l'album en lui-même, mais pour sa tournée de promotion. Sur

scène elles dégageaient une énergie puissante, car, si Miki D et MC Adèle avaient changé de style, le punk battait toujours fort dans leur coeur. La tournée pour *Licensed to Kill* dut toutefois être annulée, car le dirigeant du quartier dans lequel elles jouaient trouvait que les Beastie Girls encourageaient la foule à l'émeute et à l'anarchie. Mais les gens aimaient ça, c'était *DOPE as fuck* ! Là, Riky Rubin les prit en charge et les invita à changer de quartier, quelque part où elles pourraient provoquer des émeutes en toute impunité.

Ce n'est qu'au début de cette année 2079 que les Beastie Girls atteignirent le rang de superstar de leur quartier avec leur album *Michelle's Boutique*. Les concerts étaient fous, des gens se tabassaient la gueule, d'autres mouraient, c'était génial !

En février MC Adèle se fit tirer dessus sur scène. Rien de grave, la balle n'atteignit que le bras et elle dut le remplacer par du chrome. Néanmoins Riky suggéra, vu que les cristas coulaient à flot, et que les gens voulaient autant leur mort qu'un nouvel album, qu'il fallait trouver un moyen de se défendre. Un permis de port d'arme n'aurait rien changé, et des gardes du corps ne pourraient jamais anticiper les coups de feu en direction de la scène. Il fallait plus...

Qu'elles deviennent des Etherheads.

L'entièreté de leur fortune fit devenir Miki D une **Berserk**, MC Adèle une **Daemon**, Queen Ad-Rock une **Samouraï**, et Riky Rubin une **Médec'**. Personne ne le sait. Personne ne doit le savoir.

Voici qui nous vous proposons des jouer : Les Beastie Girls.

Métatype :

Genre : femme/féminin

Carte mère : Berserk

Type de dommages : physiques

Chirurgien : McMédec'

Bioware D20+0

Cyberware D20+0

PV actuels et max 25

PE actuels et max 25

Initiative 18

Cristas 50

Une carte puce NK©

Exercice 10

Style 10
Métabolisme 8
Surnaturel 6
Nerd 8
A.P. + 2
MIKID

Rapportez ces informations sur la feuille de perso'. Les informations manquantes

peuvent être complétées librement. Pour les capacités de base, allez au chapitre

«choisir sa carte mère » p.34 et dirigez-vous vers l'art de combat correspondant à ce pré-tiré.

61

Métatype :
Genre : femme/masculin
Carte mère : Daemon
Type de dommages : surnaturels
Chirurgien : McMédic'
Bioware D20+0
Cyberware D20+0
PV actuels et max 25
PE actuels et max 25
Initiative 14
Crystas 50
Une carte puce NK©
Exercice 6
Style 10
Métabolisme 8
Surnaturel 11
Nerd 8
MCADÈLE
Métatype :
Genre : femme
Carte mère : Samouraï
Type de dommages : physiques
Chirurgien : McMédic'
Bioware D20+0
Cyberware D20+0

PV actuels et max 25

PE actuels et max 25

Initiative 19

Crystas 50

Une carte puce NK©

Exercice 11

Style 10

Métabolisme 8

Surnaturel 8

Nerd 6

AD-ROCK

Rapportez ces informations sur la feuille de perso'. Les informations manquantes

peuvent être complétées librement. Pour les capacités de base, allez au chapitre

«choisir sa carte mère » p.34 et dirigez-vous vers l'art de combat correspondant à ce pré-tiré.

Rapportez ces informations sur la feuille de perso'. Les informations manquantes

peuvent être complétées librement. Pour les capacités de base, allez au chapitre

«choisir sa carte mère » p.34 et dirigez-vous vers l'art de combat correspondant à ce pré-tiré.

62

Métatype :

Genre : femme/féminin

Carte mère : Médic'

Type de dommages : surnaturels

Chirurgien : McMédic'

Bioware D20+0

Cyberware D20+0

PV actuels et max 25

PE actuels et max 25

Initiative 14

Crystas 50

Une carte puce NK©

Exercice 6
Style 8
Métabolisme 8
Surnaturel 11
Nerd 10
A.S. +1

LE TROUPLE

Idéal pour le scénario : Adieu Klanzar

Trouple : Le couple à trois. « En vrai, pourquoi pas ? » se dirent La-na-o et Hank. Leur relation se passait très bien, il n'était pas question d'introduire une troisième personne pour pimenter une routine ennuyante. Pour preuve : au début ils avaient acheté une plante et 10 ans plus tard elle était toujours en vie. A aucun moment la plante n'avait été jetée à cause d'une séparation temporaire douloureuse, d'une engueulade, ou d'une négligence. Ils s'étaient engagés à s'en occuper et avaient tenu leurs promesses. Leur amour était un peu pareil, comme une racine solide qui se serait blottie autour de leur coeur.

Quand ils avaient rencontré Hiroyuki, cette racine ne s'était pas déchirée : elle s'était étendue pour capturer son âme afin de l'inclure dans l'étreinte. Hank disait en rigolant à La-na-o que si un jour ils devaient se séparer, il irait avec Hiroyuki. Sa femme savait que ce n'était pas un mensonge. Après tout, Hiroyuki était bi et elle savait que *Rapportez ces informations sur la feuille de perso'. Les informations manquantes*

peuvent être complétées librement. Pour les capacités de base, allez au chapitre

«choisir sa carte mère » p.34 et dirigez-vous vers l'art de combat correspondant à ce pré-tiré.



son mari aussi. « Et bien, répondait-elle, si c'est moi qui te quitte, j'irais avec Hiroyuki ». Ca non plus ce n'était pas un mensonge, d'où le « en vrai, pourquoi ne pas se mettre ensemble tous les trois ? »

Ca avait paru un peu bizarre à Hiroyuki, mais il avait fini par s'habituer. Rien de si différent d'un couple au final, excepté qu'ils pouvaient s'allier à deux contre un pour les discordes habituelles du genre « Tu me laisses toujours faire la vaisselle ». Faire des soirées BarioKart était plus fun, boire de l'alcool à trois plus sympa, et le loyer

à diviser était un gros avantage.

Est-ce que ça voulait dire que le trouple avait de l'argent ? Pas vraiment... La-na-o était chercheuse dans le secteur spatial, ce qui lui rapportait un bon paquet, mais La-na-o devait aussi nourrir une famille de 3, et bientôt de 4 avec leur foetus en sac fusionnant les gènes du trouple.

Les huissiers commencèrent par prendre leur beuh, puis leurs consoles. Le canapé partit par la suite, le lit triple, les chaises, ... Quand il ne resta plus que le foetus en sac à prendre, ils le prirent.

Ayant pour volonté de braquer la banque de foetus pour récupérer leur petit Jonathan, le trouple parcourut tous les bazars noirs qu'ils pouvaient afin de trouver 3 cartes mère.

La-na-o devint une **Dealeuse**, Hank un **Cowboy**, et Hiroyuki un **Matérialiste**.

Malheureusement, Jonathan ne fut jamais retrouvé. La-na-o proposa aux autres de fuir avec le seul groupe qu'elle connaissait : les voleurs de matière noire.

Voici qui nous vous proposons de jouer : Le trouple.

64

Métatype :

Genre : femme/masculin

Carte mère : Dealeur

Type de dommages : surnaturels

Chirurgien : CliniqueMan

Bioware D20+0

Cyberware D20+0

PV actuels et max 25

PE actuels et max 25

Initiative 17

Crystas 30

Une carte puce NK©

Exercice 6

Style 9

Métabolisme 11

Surnaturel 8

Nerd 10

LA-NA-O

Métatype :

Genre : homme/féminin
Carte mère : Cowboy
Type de dommages :
physiques et surnaturels
Chirurgien : CliniqueMan
Bioware D20+0
Cyberware D20+0
PV actuels et max 25
PE actuels et max 25
Initiative 18
Crystas 30
Une carte puce NK©
Exercice 8
Style 8
Métabolisme 10
Surnaturel 10
Nerd 6
A.P. -5
HANK

Rapportez ces informations sur la feuille de perso'. Les informations manquantes peuvent être complétées librement. Pour les capacités de base, allez au chapitre «choisir sa carte mère » p.34 et dirigez-vous vers l'art de combat correspondant à ce pré-tiré.

Rapportez ces informations sur la feuille de perso'. Les informations manquantes peuvent être complétées librement. Pour les capacités de base, allez au chapitre «choisir sa carte mère » p.34 et dirigez-vous vers l'art de combat correspondant à ce pré-tiré.

65

Métatype :
Genre : non-binaire
Carte mère : Matérialiste
Type de dommages : surnaturels
Chirurgien : CliniqueMan

Bioware D20+0
Cyberware D20+0
PV actuels et max 25
PE actuels et max 25
Initiative 14
Crystas 30
Une carte puce NK©
Exercice 8
Style 10
Métabolisme 6
Surnaturel 10
Nerd 8
HIROYUKI

LES DÉGLINGOS

Idéal pour le scénario : Le réseau des gouttières

Connaissez-vous la technique qui consiste à se mettre à côté de quelqu'un dans le métro pour lui voler son manteau et le revendre ? PuyaPuya la connaissait bien en tout cas. Jour et nuit dans le métro, faisant semblant de dormir près d'un gars riche déjà endormi, elle se faisait grave de l'oseille.

Un jour, assise sur la banquette, elle flaira quelque chose de bizarre chez le type à côté d'elle. Quand elle tenta de lui arracher le manteau, l'homme se révéla être lui aussi un voleur. Il se tabassèrent jusqu'à ce que l'homme perde l'usage de ses jambes et doive utiliser de son adrénaline pour continuer à marteler la gueule de PuyaPuya avec ses poings.

Un ivrogne qui trainait par là vit cette scène comme l'opportunité de sa vie pour montrer ses talents de combattant. Bim, une droite dans les côtes de PuyaPuya, crac un coup dans les jambes de l'homme.

Les 3 finirent dans une flaque de sang, inconscients, à côté des

passagers qui avaient l'habitude de ce genre de spectacle. Pour eux, c'était un peu la télé réalité du matin avant d'aller au boulot.

Un scientifique fou déguisé en cyberpolice passa dans le coin pour ramasser leur corps et les emmena dans son laboratoire. Il greffa une carte mère de **Créatrice** à PuyaPuya, une de **Tech** à l'homme et une de **Boxeur** à l'ivrogne. Il leur implanta ensuite une puce GPS et les balança en Zone d'Épuration pour savoir combien de temps ils pourraient survivre. Une lettre qui leur était adressée disait à la fin : « *Vous ne survivrez pas tous seuls, vaudrait mieux que vous appreniez à vous solidariser* ».

Voilà qui nous vous proposons de jouer : les déglingos.

Métatype :

Genre : femme/féminin

Carte mère : Créateur

Type de dommages : surnaturels

Chirurgien : Black Jack

Bioware D20+0

Cyberware D20+0

PV actuels et max 25

PE actuels et max 25

Initiative 14

Crystas 10

Une carte puce NK©

Exercice 8

Style 11

Métabolisme 6

Surnaturel 11

Nerd 8

PUYAPUYA

Rapportez ces informations sur la feuille de perso'. Les informations manquantes

peuvent être complétées librement. Pour les capacités de base, allez au chapitre

«choisir sa carte mère » p.34 et dirigez-vous vers l'art de combat correspondant à ce pré-tiré.

67

Métatype :

Genre : homme/masculin

Carte mère : Tech
Type de dommages : surnaturels
Chirurgien : Black Jack
Bioware D20+0
Cyberware D20+0
PV actuels et max 25
PE actuels et max 25
Initiative 14
Crystas 10
Une carte puce NK©
Exercice 6
Style 10
Métabolisme 8
Surnaturel 8
Nerd 10
???

Métatype :
Genre : ivrogne
Carte mère : Boxeur
Type de dommages : physiques
Chirurgien : Black Jack
Bioware D20+0
Cyberware D20+0
PV actuels et max 25
PE actuels et max 25
Initiative 21
Crystas 10
Une carte puce NK©
Exercice 11
Style 8
Métabolisme 10
Surnaturel 8
Nerd 6
???

Rapportez ces informations sur la feuille de perso'. Les informations manquantes peuvent être complétées librement. Pour les capacités de base, allez au chapitre

«choisir sa carte mère » p.34 et dirigez-vous vers l'art de combat correspondant à ce pré-tiré.

Rapportez ces informations sur la feuille de perso'. Les informations manquantes

peuvent être complétées librement. Pour les capacités de base, allez au chapitre

«choisir sa carte mère » p.34 et dirigez-vous vers l'art de combat correspondant à ce pré-tiré.

68

THE WORLD'S DEFAULT STATE IS MISERY

QUANDBALANCER LESDÉS?

BLESSURES GRAVES ET

OPÉRATIONS CHIRURGICALES

TABLEAU DE CRÉATION DE

PNJ HOSTILE

MATRICE ET CYBERESPACE

COÛT DE LA VIE EN MÉGACITÉ

DONNER DES RÉCOMPENSES

ÉCRIRE UN SCÉNARIO DE

DOXA

BESTIAIRE DU MONDE

EXTÉRIEUR

LISTE D'OBJETS

QUANDBALANCER

LESDÉS?

Si vous avez bien compris le chapitre « Rotten to the core » et souhaitez approfondir votre connaissance de l'EtherSystem ou devenir MJ, vous êtes au bon endroit. Cela dit, vous devez savoir qu'il n'y a pas énormément de redite du chapitre « Rotten to the core », si vous êtes là parce que vous avez oublié une règle de base, vous êtes probablement

au mauvais endroit. Ce chapitre est là pour donner des compléments, mais pas réexpliquer ce qui a déjà été dit.

LES SITUATIONS

Veuillez vous éloigner de la bordure du quai vous indique votre spacecard. Est-ce que ça veut dire qu'il faut demander au MJ un jet d'Exercice pour décaler votre personnage de quelques pas ? Faites preuve de bon sens à la place. Ce serait pénible de lancer un dé pour chacun de vos mouvements.

Lorsqu'une situation est calme, on considère que le personnage peut prendre le temps d'exécuter une tâche : pas besoin de faire un jet de compétence Style s'il faut fouiller dans les 10 tiroirs de MARILINE. CORP pour retrouver la copie de votre contrat de travail. Un personnage peut très bien prendre sa journée pour retrouver son bout de papier.

Mais s'il n'avait pas le temps ? Si jamais il avait des bikers au cul et l'alarme du bâtiment lui criant dessus ? À moins d'être un as en Style, il sera difficile pour lui de pouvoir retrouver le contrat en quelques secondes. C'est à ce moment que l'on fait un jet de compétence pour déterminer la réussite. Lancer les dés ne devrait être requis que dans une situation stressante et/ou incertaine : vous savez conduire ? Bien. Vous savez conduire sur un pont en train de s'écrouler ? Probablement pas. Lancez un jet de compétence Métabolisme.

Au risque de devoir me répéter, il faut faire preuve de bon sens. Il y a des actions que — même si vous pouvez prendre tout le temps du

monde pour y réfléchir — vous n'arriverez pas à effectuer si vous n'avez pas appris comment faire. Si un personnage a 2 en Nerd, il n'arrivera probablement pas à démarrer l'iBus qu'il vient de braquer, même s'il considère qu'il est tranquille. Un jet de compétence sera alors demandé pour voir s'il a du cul, que la situation soit stressante ou pas.

En revanche d'autres actions relèveront de l'impossible, et dans ce cas, même pas besoin de lancer un dé. À moins que le personnage ait 18 en Exercice et des jambes bioniques, ne demandez pas un jet pour lui faire faire un saut de 8m alors qu'il est sur le toit d'un monstertruck en marche. Qu'importe le résultat du dé, il n'y arrivera pas.

EN CAS D'ÉCHEC

Une action qui échoue en situation de calme ne peut être retentée. On considère que le personnage a pris tout son temps pour essayer, mais

n'y arrive pas. Si le joueur ne sait pas démarrer ce putain d'iBus, il n'y arrivera pas 4h après. En combat ou en situation de stress, les choses sont différentes : vous pouvez retenter vos jets autant de fois que vous voulez, mais cela coûtera toujours 1 action pendant le tour.

NE PAS BALANCER DE DÉS

N'ayez pas peur de ne pas lancer de dés. Ce n'est pas parce que nous sommes dans un jeu de rôle papier qu'il faut absolument les utiliser. La narration est au coeur de l'EtherSystem. Les règles simples permettent aux MJ et aux PJ de laisser libre cours à leur imagination et de décrire à leur convenance les événements. Par exemple, il se peut que votre MJ adore les scénarios d'investigation. Dans ce cas, la réussite de la partie dépendra du degré d'implication des personnages dans l'enquête, à savoir qui ils vont interroger, s'ils posent les bonnes questions, cherchent au bon endroit... Si votre équipe se démerde bien, il se peut même que vous ne lanciez aucun dé pendant la partie. La satisfaction ne naîtra pas de la force quantitative de vos personnages, mais de votre capacité à bien les faire se comporter lors des situations appropriées.

C'est un choix. Une façon de jouer. Mais si vous préférez vous baser uniquement sur la force de votre personnage et les lancés de dés à tout va, libre à vous. Mais n'oubliez pas qu'un personnage ne se définit pas seulement par ses compétences, mais par ce que le PJ en fait.

COMMENT DÉCRIRE ?

Basez vos descriptions sur les sensations que peuvent ressentir un PJ au moment présent. Au lieu de dire « il y a trois cadavres derrière la porte », dites « vous sentez une odeur qui vous agresse les narines, c'est celle de trois cadavres derrière la porte ». Ne vous lancez pas non plus dans des envolées lyriques, dites le minimum efficacement pour que les joueurs puissent comprendre clairement et ne pas décrocher.

Lorsqu'une personne se fait frapper, le MJ a le soin d'inventer l'action : « Le sabre vient faire une entaille sur ta joue et tu perds 3 PV à cause de la brûlure », « Ton skate s'abat sur l'ennemi, au moment de l'impact il t'a presque échappé des mains tellement t'y es allé fort », etc.

Lorsqu'une personne rate son action cela ne veut pas forcément dire qu'elle frappe à côté, mais on peut dire que le coup a été esquivé : « Le type voulait te donner un coup avec sa rapière, mais il a oublié que le plafond était bas et l'a frappé à la place », « Tu te concentres un maximum pour lancer ce sort, t'as le cerveau en ébullition,

malheureusement le monstre est tellement rapide que tu n'as pas su bien le viser », « Au moment où tu allais donner un coup bien placé, l'ennemi a décalé sa tête et tu vois ses cheveux coupés tomber lentement sur le sol », etc.

Lorsqu'un personnage fait perdre 0 PV à un PNJ, il est très important de faire en sorte que l'ennemi bloque l'attaque pour que le PJ comprenne que la D.M. de l'ennemi l'a empêché d'agir : « Ton coup de genou vient voler en direction de l'ennemi, mais ce dernier te voit venir et dévie ton coup de genou pour que tu frappes dans le vide », « Ton sabre vient heurter le gilet pare-arme de l'ennemi provoquant un bruit sourd, mais il ne semble pas avoir été gêné par le coup », « la balle vient se loger dans un membre Cyberware de l'ennemi qui n'était pas vital pour lui », etc.

Lorsqu'une attaque brise une défense magatama, le MJ peut dire

pour être clair « la défense magatama vient d'être brisée » mais doit enchaîner sur une description du type : « une légère onde de choc se propage dans l'air au moment où ton coup touche l'ennemi », « des reflets d'Ether comme du verre brisé émane de son corps », « ton attaque semble avoir grandement affaibli le monstre », « tu ne sens plus de résistance lorsque que tu le frappes », etc.

Lorsqu'un personnage fait un sacrifice pour réussir un jet qu'il allait rater : « Tu as senti que tu allais glisser en donnant ce coup, mais tu t'es ressaisi », « Quand tu as tiré, la balle allait rater sa cible, mais une couleur verte s'est allumée de ta carte mère sous ton t-shirt et la balle a rectifié sa trajectoire », « Tu pensais que ce coup ne passerait pas, mais tu t'es concentré pour faire en sorte de toucher », etc.

Lorsqu'un personnage prend des dommages qui touchent sa

jauge de PE: « Après ce coup de lance tu ne sens presque plus tes membres et c'est comme si tu pouvais sentir ton énergie s'en aller, tu perds 5 PE », « Ça fait trois fois que tu te manges la guitare de ce mec et tu te sens submergé par une grande fatigue, perds 9 PE », « Les griffes viennent te lacérer le torse, tu en oublies presque la douleur tant elle devient omniprésente, mais la scène te paraît de plus en plus floue et tu te rappelles de toutes les fois où tu étais sur le point de t'évanouir, perds 15 PE », etc.

Il est important que le type de dommages d'un ennemi soit indiqué quand il frappe, sinon les joueurs ne sauront jamais avec quel type de dommages ils devront contrer pour baisser les PM.

Le MJ ne doit pas dire le nombre de dommages que reçoit un PNJ, ainsi que sa valeur de PV, PM ou D.M.. Cependant il peut décrire l'état mental ou physique d'un PNJ selon s'il a plus ou moins de PV :

Tous ses PV : En pleine forme, sans égratignure, ne semble pas afficher de symptôme particulier.

la moitié de ses PV : Mouvements un peu plus lents, une respiration plus saccadée, quelques signes d'adrénaline (« malgré les blessures apparentes, il se relève encore »)

Proche de la mort : Le PNJ n'arrive presque plus à respirer, utilise ses dernières ressources, traîne les pieds, dégouline de sang, devient insensé.

BLESSURES GRAVES ET OPÉRATIONS CHIRURGICALES

LISTES DES BLESSURES GRAVES

Lorsqu'un personnage coche 3 cases de blessure, il obtient une blessure grave et décoche ses cases. Une case doit être cochée s'il perd en un coup la moitié ou plus de ses PV ou PE maximums (Des capacités peuvent aussi donner des blessures graves) ou si une de ses jauges tombe à 0.

Certaines blessures graves donnent des malus tant que la blessure n'est pas soignée. Il est important de noter le nom de la blessure sur une partie du corps sans blessure grave au dos de la feuille, et de noter également le malus, ou l'évolution des malus, pour que le joueur puisse se rappeler de ce qu'il peut se soigner une fois que la blessure grave sera remplacée par un implant.

Voici une liste de 39 blessures graves que le MJ peut sélectionner aléatoirement avec 2D20 ou de façon manuelle lorsqu'un joueur a rempli ses cases. Si vous êtes un MJ et choisissez de le faire de manière aléatoire, et que la blessure grave est peut-être trop importante, vous êtes libre d'en choisir une autre. Vous pouvez également inventer vos propres blessures graves. Les MJ doivent rassurer les joueurs en leur indiquant qu'ils peuvent soigner toutes les blessures graves chez leur chirurgien.

02 Affaissement du crâne

Une zone de votre cerveau est touchée et vous rend hésitant à chacune de vos actions. Enlevez 1D à tous vos jets de dommages.

03 Métabolisme surchargé

À force de prendre des coups votre corps est affaibli de manière générale. Perdez 3 PV max et 3 PE max.

04 Nécrose

-2 PV max et -2 PE max. Une partie de votre corps commence à se nécroser et à devenir noire. À chaque repos long baissez vos PV max ou PE max de 1 au choix.

05 Problème sanguin

-2 PE max. Votre sang ne circule plus aussi bien qu'avant, l'Ether se diffuse alors plus difficilement. Vous ne pouvez plus avoir de puces équipées.

06 PTSD

Votre santé mentale est affectée après ce qui vient de se passer. La dépression est proche, vous n'arrivez plus à utiliser d'armes de la street, illégales et uniques. Les boxeurs taperont d'1D12 qu'importe leur style de combat, et ne posséderont qu'une action.

07 Décablé

-2 PE max et -2 PV max. Votre cerveau ne reconnaît plus les casques à trodes. Vous ne pouvez plus accéder à la matrice.

08 Mutisme

Votre personnage perd la capacité de s'exprimer avec la parole. Le joueur peut s'adresser au MJ, mais pas aux joueurs.

09 Brûlure

Votre peau devient hypersensible, lorsque vous prenez des dommages physiques, multipliez-les par 2.

10 Métabolisme épuisé

À partir de maintenant il vous faut une case de blessure remplie, au lieu de 3, pour gagner une blessure grave et décocher la case.

11 Parano

-2 PV max. Vos puces vous grattent anormalement. Détruisez 3 de vos puces (équipées ou non équipées, de votre art de combat en priorité) et remettez les dans le deck.

12 Ras le bol

-2 PV max et -2 PE max. Dépassé par les événements, vous décidez de dépenser tout votre argent en tickets à gratter en ligne. Supprimez tous vos crystas sauf 5.

13 Défaitiste

Les alliés proches sont démoralisés par votre comportement défaitiste. Tous les alliés dans un rayon de 3m autour de vous ont un malus de -2 à tous leurs seuils de compétence.

14 Bouc émissaire 1

Chaque fois qu'une attaque physique qui vous cible vous atteint, perdez en plus 1 PV max. Le MJ n'a pas le droit de lancer toutes les attaques physiques de ses PNJ sur vous si vous essayez de ne pas être bouc émissaire. Cependant, si vous êtes ouvert à être attaqué, les attaques physiques des

PNJ seront redirigées sur vous en priorité.

15 Bouc émissaire 2

Chaque fois qu'une attaque surnaturelle qui vous cible vous atteint perdez en plus 1 PE max. Le MJ n'a pas le droit de lancer toutes les attaques surnaturelles de ses PNJ sur vous si vous essayez de ne pas être bouc émissaire. Cependant, si vous êtes ouvert à être attaqué, les attaques surnaturelles des PNJ seront redirigées sur vous en priorité.

16 Chacun pour soi

Vous arrivez à esquiver ce coup, mais l'allié le plus proche le prend et perd 3 PV max (sans cocher de case de blessure). C'est lui qui note la blessure grave et devra se faire soigner. S'il n'y a personne à côté de vous, perdez 3 PV max et 3 PE max.

17 Perte de confiance

-2 PV max et -2 PE max. Vos alliés n'ont plus confiance en vos capacités. Chaque fois que vous proposez quelque chose, on vous insulte.

18 Amnésie

-2 PV max et -2 PE max. Qu'avez vous découvert aujourd'hui ? Rien. Vous ne gagnez plus de PX.

19 Switch

Lancez 1D2 : 1 = perdez 2 PV max, 2 = perdez 2 PE max. Une trop grande quantité d'Ether absorbée a entraîné la valeur de vos PV max à devenir vos PE max, et vos PE max à devenir vos PV max.

20 Bug de carte mère

Un bug vous fait perdre votre art de combat et vous reprogramme dans un autre art aléatoire. Vous ne perdez pas vos PV et PE, mais vos capacités de base sont remplacées par celles du nouvel art et les

puces NK qui vous donnaient des bonus changent. Vous pouvez annuler cette blessure grave en infligeant une blessure grave à un allié, celui-ci lance alors 2D20 pour connaître sa blessure.

21 Perte de membre

Toutes vos compétences subissent un malus de -2 à cause d'un déséquilibre.

22 Déchirure

Cette déchirure vous a fait plus mal que ce à quoi vous vous attendiez. Tous vos modificateurs sont baissés de 1 à cause de la douleur.

23 Terrible secret

- 2 PE max, Cette blessure vous a rappelé un terrible secret que vous aviez essayé d'enfouir dans votre mémoire. À partir de maintenant, vous devrez réussir un jet de Métabolisme à chaque début de combat pour ne pas aller vous cacher dans un coin. Si vous ratez, vous devrez relancer un jet chaque tour, jusqu'à réussir. Le combat se poursuit ensuite normalement.

24 Mauvais choix

-2 PE max. La blessure que vous venez de recevoir vous a mis dans un état de stress qui vous a poussé à faire un mauvais choix. Parmi vos puces, désignez la pire pour cette situation. Equipez-la. Elle ne peut pas être déséquipée tant que cette blessure grave n'est pas soignée.

25 Nostalgie, les plus grandes chansons

-2 PV max et -2 PE max. Vous n'arrivez

plus à vous empêcher de parler à vos amis de cette merveilleuse journée sous la pluie

d'il y a 15 ou 10 ans.

26 DDoS

Inconsciemment vous n'avez tellement plus envie de vous battre que les notifications du Hub vous empêchent de vous concentrer, subissez un malus de -5 Métabolisme.

27 Straight-edge

Utiliser la force est un acte de plus en plus barbare à vos yeux. Si vous achevez un ennemi, perdez 2 PE max permanents qui restent après le soin de cette blessure grave.

28 Virus, mais pas informatique celui-là

-1 PV max. Votre personnage se met à tousser à chaque fois qu'il reçoit un soin et doit lancer un jet de Métabolisme. S'il réussit, le personnage se fait soigner normalement. Si le jet de Métabolisme échoue, le personnage ne reçoit pas les effets du soin. Chaque fois qu'il tousse, les joueurs autour de lui doivent réussir un jet de Métabolisme pour ne pas contracter cette blessure grave. Cette blessure est soignée après 2 repos et ne se cumule pas.

29 Hanté

Après cette blessure, vous sentez l'Ether s'agiter autour de vous, une présence serait-elle en train de vous surveiller ? Si vous êtes MJ, ne lisez pas à voix haute ce qui va suivre : choisissez un mot et ne le dites pas aux joueurs. Lorsque le joueur hanté prononce le mot, son personnage perd 1 PV max.

30 Mao

À chaque fois que votre personnage

subit des dégâts physiques et qu'il ne dit pas merci, il perd -1 PV max. Lorsqu'il subit des dégâts surnaturels, s'il ne dit pas s'il vous plaît, il perd -1 PE max.

31 Trouille

-2 PV max et -2 PE max. Il vous reste combien de capacités déjà ? Il ne faudrait pas qu'elles s'épuisent, sinon vous serez désavantagé... Quelqu'un peut vous le dire ? Vous ne vous souvenez vraiment plus ? À chaque fois que vous avez dépensé toutes vos utilisations d'une capacité, vous faites perdre 1 à la limite d'une de vos capacités ou à celle d'un allié.

32 Dépenser sans compter

Vous n'êtes plus à ça près voyons... Tout point dépensé pour un sacrifice est multiplié par 2.

33 Remise en question

-2 PV max et PE max. Pourquoi vous faites ça déjà ? N'est-ce pas une quête futile quand on observe toute la misère du monde ? Et si ce que vous pensiez depuis le début était complètement faux, que vous suiviez le mauvais chemin et les mauvaises personnes ? La remise en question vous fait inverser vos axes doxiques. Si vous étiez pro-métahumains par exemple, vous êtes désormais pro-transhumanisme.

34 Problème de vue

Y'a marqué quoi sur le dé là ? Vous diminuez de 2 le résultat de tous vos jets.

35 Table rase

Le passé doit appartenir au passé. C'est l'opportunité d'un nouveau départ ! Vos PE et PV max deviennent égaux à vos PE et PV actuels ! Chouette ! (Si vous avez

moins de 10 PV et 10 PE actuels, alors vos PV max et PE max deviennent 10 et 10 respectivement).

36 Sinusite persistante

-2 PV max. C'est quoi ce truc qui vous gêne dans la gorge ? Vous le raclez, et raclez, et raclez encore, mais ça ne veut pas partir. Votre raclage de gorge devient une habitude. En société, cela est un énorme désavantage, on vous prend plus difficilement au sérieux. Vous subissez -5 en Style.

37 Nostalgie, une furieuse envie de chanter

-2 PV max et -2 PE max. Pour oublier la douleur vous vous dites que pousser la chansonnette est une bonne idée. Régulièrement, quand vous vous faites frapper, chantez le slogan de la pub que vous détestez le plus (pourquoi est-ce toujours celle-là qui vous vient en tête ?).

38 Mais ça va pas non ?

-2 PV max et -2 PE max. Ce n'est pas cette blessure qui va vous arrêter. Vous vous sentez pousser des ailes et allez poursuivre vos conneries. À partir de maintenant, vous êtes audacieusement stupide. Vous foncez tête baissée dans les ennemis, faites repérer votre groupe et faites échouer les négociations si vous n'êtes pas contrôlé.

39 Poker

-2 PV max et -2 PE max. Vous en avez marre de toujours être un perdant, cette fois les choses vont changer. Vous êtes autorisé à tricher, sauf que chaque fois que le MJ ou un joueur vous dénonce, vous êtes obligé d'avouer le crime, de ne pas le commettre à nouveau, et le MJ note une

croix de son côté. À la fin de la partie, vous perdez cette blessure grave. Chaque croix qui a été notée par le MJ vous fait perdre 2 PV max permanents dès que la blessure disparaît.

40 Picsoûle

-2 PV max et -2 PE max. Vous ne pouvez pas vous empêcher de demander régulièrement de l'argent à des étrangers. S'ils refusent de vous aider, vous êtes blessé au coeur par la bêtise humaine et perdez 2 PV actuels.

LE CHIRURGIEN

Vous pouvez avoir un chirurgien en début de jeu, ou le trouver en jouant. Notez son nom en haut à droite de votre fiche et vous pourrez lui passer un coup de fil quand vous voulez.

Un implant coûte 200 crystas et ne peut pas être acheté si vous n'avez pas de blessure grave, à moins d'avoir trouvé un implant dans la liste d'objet. Un implant ne peut être enlevé, mais il peut être remplacé.

Une fois payé, ajoutez +1 au D20 du chirurgien correspondant au type d'implant, Bio/Cyberware (à côté de son nom sur la feuille). Plus vous irez chez votre chirurgien, plus celui-ci s'améliorera et pourra vous donner des bonus.

Si vous avez un implant de la liste d'objet ou un implant personnalisé à vous faire greffer, vous n'avez pas besoin de vous référer aux listes qui vont suivre. Choisissez un emplacement d'implant au dos de votre feuille de personnage où noter les informations.

Si vous choisissez un implant de Cyberware, lancez le D20 du chirurgien et référez-vous à la liste des implants de Cyberware qui donnent un avantage aux arts de type de dommages physiques. Ajoutez +1 au D20+X de Cyberware. Si vous choisissez du Bioware, référez-vous à la liste des implants de Bioware qui donnent un avantage aux arts de type de dommages surnaturels. Ajoutez +1 au D20+X de Bioware. Choisissez où l'implant s'applique sur votre corps au dos de la feuille de personnage. Nommez ensuite votre nouvel implant pour signaler que ce n'est pas votre partie du corps d'origine (vous pouvez écrire un numéro, comme torse numéro 2). Vous pouvez être original dans les noms et les

descriptions si vous le voulez, même si cela ne vous donnera ni bonus ni malus supplémentaire mais pourra affecter l'apparence physique de votre personnage.

Vous ne pouvez pas avoir plus d'implants que d'emplacements d'implant sur votre feuille de personnage (C'est à dire, pas plus de 7).

01 Votre chirurgien n'arrive pas à soigner la blessure grave, il aura besoin d'être repayé.

02 -2 D.S.

03 - 4 PE max

04 -2 A.S.

05 Le MJ vous donne une puce malus que vous êtes obligé d'équiper.

06 -2 PE max

07 -1 A.S.

08 -2 Surnaturel

09 -1 P.E. max

10 -1 Surnaturel

11 +1 PE max

12 +1 PE max

13 +1 PE max

14 +1 PE max

15 +1 A.S.

16 +1 PE max

17 +1 PE max

18 +1 PE max

19 +1 Surnaturel

20 +1 PE max

21 +1 D.S.

22 +2 PE max

23 +2 A.S.

24 +2 PE max

25 +1 Surnaturel

26 +2 PE max.

27 +1 Métabolisme

28 +2 A.S.

29 +2 D.S.

30 +2 PE +1 A.S. +1 D.S.
01 Votre chirurgien n'arrive pas
à soigner la blessure grave, il
aura besoin d'être repayé.
02 -2 D.P.
03 -4 PV max
04 -2 A.P.
05 Le MJ vous donne une puce
malus que vous êtes obligé
d'équiper.
06 -2 PV max
07 -1 A.P.
08 -2 Exercice
09 -1 PV max
10 -1 Exercice
11 +1 PV max
12 +1 PV max
13 +1 PV max
14 +1 PV max
15 +1 A.P.
16 +1 PV max
17 +1 PV max
18 +1 PV max
19 +1 Exercice
20 +1 PV max
21 +1 D.P.
22 +2 PV max
23 +2 A.P.
24 +2 PV max
25 +2 Exercice
26 +2 PV max
27 +1 Métabolisme
28 +2 A.P.
29 +2 D.P.
30 +2 PV max +1 A.P. +1 D.P.

LISTE DE BIOWARE **LISTE DE CYBERWARE**

TABLEAU DE CRÉATION DE PNJ HOSTILES

Pour créer vos PNJ hostiles, un tableau de création rapide vous aidera à la page précédente, il est également présent au dos de l'écran du MJ.

GÉNÉRALITÉS SUR LES PNJ

Si je ne l'ai pas assez dit jusqu'ici, Doxa est un jeu mortel pour les PJ. Un scénario n'a que peu de PNJ hostiles, mais quand ils font leurs apparitions, c'est toujours un moment de doute et de dépassement de soi du point de vue des PJ. Il est rare qu'un joueur sorte d'un combat comme s'il avait fait une promenade de santé. Dans le meilleur des cas, il aura perdu des capacités et aura sacrifié des PV ou PE utiles pour la suite. Dans le pire des cas, il ressortira du combat sans capacités, avec des blessures graves qui affecteront considérablement sa manière de jouer.

Les Etherheads vivent à visage caché, marchant dans l'ombre des rues, essayant de ne pas se faire remarquer. Malheureusement pour eux, trouver un fugitif n'est pas si compliqué dans une société ultratechnologique, et éventuellement, les joueurs devront se battre pour leur liberté voire leur vie.

La rencontre de PNJ hostiles peut donc avoir lieu, pas à tous les coins de rue non plus mais parfois simplement parce que les PJ sont des Etherheads. Alors qu'au contraire, un métahumain lambda ne croisera que très rarement des PNJ hostiles au cours de sa vie par exemple.

Comment créer un bon PNJ ?

Un PNJ ne va pas attaquer les joueurs parce que c'est amusant de se battre. Il a une vie, et comme tout le monde, il souhaite sûrement la préserver. Si quelque chose menace sa vie, il fera tout pour éviter cela, mais pas forcément avec la force.

Une bande de voyous font du vélo en cercle autour d'une mine anti

personnel en HZE. Ils crachent par terre, parlent fort, ont des flingues mal dissimulés sous leurs t-shirts XXL. Dans ce cas, il est plutôt traditionnel qu'un PJ cherche à les attaquer parce qu'il pense qu'ils représentent une menace, alors que ce n'est que son imagination. Si ça se trouve en allant les voir ils ne seront pas accueillants, mais auront-ils vraiment envie de

se servir de leurs armes sur les joueurs ? Probablement pas, du moment que les joueurs s'occupent de leurs affaires ou restent *chill* à propos de la situation.

Un PNJ cherche avant tout à encourager ou éviter la discussion.

Je peux prendre l'exemple des Yakuzas qui sont reconnus pour leurs méthodes assez dures, mais ils n'emploient la force qu'en situation très critique et la plupart du temps plutôt comme un moyen d'intimidation et de dissuasion que par volonté de tuer. Il faut vraiment que les joueurs leur aient cherché des noises pour qu'ils se les mettent à dos.

Trouver une motivation

Un PNJ doit avoir une raison d'agir, avant même d'avoir une raison de mettre sa vie en jeu. C'est à vous de vous poser la question : qu'est-ce qui motive mes PNJ à se comporter ainsi ? Peut-être que les PNJ

sont actuellement au milieu d'une mission importante ? Peut-être qu'ils sont juste en train de se moquer des piétons parce que ce sont des *thugs*, mais rien de plus ? Peut-être que les joueurs ont découvert un secret qui pourrait compromettre la vie d'un PNJ ? Imaginons qu'un père de famille n'ose pas avouer que son passe-temps d'adolescent était de violer des gamines en vidéo, cela expliquerait peut-être le fait qu'il paye un hacker pour effacer les preuves et qu'il ait une tendance à mentir quand on évoque son passé.

Trouver des options

Une fois que les joueurs ont rencontré des PNJ qui leur posent problème, ils doivent avoir des options pour débloquer la situation. La discussion, la persuasion, l'infiltration, la fuite, l'intimidation, etc. devraient être les premières options qui leur soient disponibles avant qu'on en arrive au combat à mort.

Trouver des déclencheurs

Les déclencheurs sont des actions qui, une fois effectuées, rendront hostiles un PNJ. Par exemple, la motivation du père de famille de tout à l'heure est de vouloir garder son ancienne vie secrète afin de ne pas être envoyé en zone d'Épuration et de ne pas perdre sa femme. Le déclencheur de cette histoire pourrait être un PJ qui viendrait le narguer avec des preuves vidéos.

Pour les jeunes qui font du vélo autour de la mine anti-personnel, ils sont à cet endroit parce que c'est un point de rendez-vous important pour une vente qu'ils doivent réussir au risque de mettre leur vie en

danger (parce qu'ils prévoyaient de ramener des vivres dans leurs foyer, ou parce que les jeunes ont un patron qui utilise le chantage...). Le déclencheur pourrait être un PJ qui mettrait leur vente en péril.

Les PNJ hostiles récurrents

- **Soldat de la cyberpolice et de la CyberArmy©** — Les joueurs sont pourchassés parce qu'ils ont une carte-mère illégale. S'ils ont été violents par le passé, les autorités ont une raison de plus pour ne pas être tendre avec eux.

- **Chasseurs d'Ether** : Un chasseur a une motivation qui l'a poussé à devenir ce qu'il est, c'est souvent une question d'argent, ou parce qu'il veut devenir un Etherhead. Pourquoi a-t-il besoin d'argent ? Ou pourquoi veut-il devenir un Etherhead ? À vous de voir. Mais une chose est sûre, c'est qu'ils sont connus pour vouloir la mort des Etherheads, puisqu'il n'y a que sur un Etherhead mort qu'on peut récupérer une carte mère.

- **Impassibles** : Cette milice secrète a des raisons qui l'animent, inconnues de la population. On en rencontre rarement dans une vie, et, lorsqu'on en rencontre un, les corbeaux décollent des fontaines pour aller se mêler de leurs affaires. La nature même de leur job, même si assez floue, fait qu'ils ont leurs motivations pour chercher le combat à mort.

- **Les robots de sécurité ou contre-mesures** : Ils ont été programmés pour attaquer si un intrus est repéré. Les Etherheads sont souvent des intrus. Il n'y a rien de personnel là-dedans, il ne faut pas leur en vouloir.

- **Monstre HZE** : Un monstre n'est prêt à mettre sa vie en jeu que s'il voit son environnement ou sa meute menacés. D'autres agissent par pulsion prédatrice, par faim, par peur, ou parce qu'ils sont en période de rut.

Les joueurs auront le temps de se faire d'autres ennemis en cours de route.

Faites donc très attention : tuer la secrétaire pour avoir le numéro de l'étage où se cache un malabar est peut-être la plus mauvaise des idées. Les joueurs doivent le savoir, ou ils mourront très vite.

LIRE LE TABLEAU DE CRÉATION DE PNJ

Difficulté

Ce tableau correspond aux difficultés par rapport à une équipe de 3 PJ. Des titres assez généraux ont été attribués aux difficultés afin de vous guider sur le type de rencontre que peuvent faire les joueurs. Vous ne ferez pas jouer forcément que des soldats dans la difficulté Soldat, mais probablement des personnes entraînées à combattre (mafieux, gardes, sécurité, CyberArmy©, fans d'art martiaux, ...). Par contre, vous ne ferez jamais combattre un hélicoptère d'attaque dans une difficulté Soldat, vous le ferez plutôt dans la difficulté Tank.

Il existe deux noms pour chaque difficulté pour ne pas vous encourager à jouer uniquement en mégacité ou en HZE. Concernant la difficulté des GLACE, tout sera expliqué dans le chapitre de la matrice et du cyberspace, cependant l'utilisation du tableau est la même pour les valeurs.

La partie verte du tableau correspond aux difficultés que peuvent rencontrer des joueurs débutants qui ont joué entre 0 et 7 scénarios.

La partie orange du tableau correspond aux difficultés que peuvent rencontrer des joueurs intermédiaires qui ont joué entre 7 et 14 scénarios.

La partie rouge du tableau correspond aux difficultés que peuvent rencontrer des joueurs expert qui ont joué 14 scénarios ou plus.

Attention, l'EtherSystem est très mortel. Il est fortement conseillé de progresser de difficulté en difficulté. Des débutants qui ont déjà quelques scénarios sous la ceinture peuvent essayer un Démon, ou un intermédiaire qui a beaucoup joué peut tenter un Mecha, mais seulement si le Mecha ou le Démon sont les seules rencontres du scénario.

Un Chef de service pour des joueurs qui n'ont jamais joué à Doxa peut être faisable s'il n'y a pas beaucoup de rencontres dans le scénario.

Dés de dommage et type de dommage

L'arme utilisée est choisie par le MJ. Le PNJ peut très bien combattre à mains nues, mais référez-vous bien au tableau de création rapide pour déterminer ses dommages, et non aux armes avec lesquelles combattent les joueurs.

Le type de dommage de l'arme est déterminé au bon vouloir du MJ.

Il peut aussi faire un pile ou face pour savoir si les dommages sont

physiques ou surnaturels parce qu'il est important de varier les types de dommages.

Rappel : Le type de dommage détermine le type de magatama. Si un PJ attaque avec un type de dommage opposé aux type de magatama de l'ennemi, ce dernier perd 1 PM.

Seuil de réussite

La valeur de toutes les compétences d'un PNJ est déterminée par son seuil de réussite. Comme un jet de compétence, le PNJ doit faire en dessous ou autant que la valeur de son seuil de réussite pour réussir une action.

Pour personnaliser des PNJ vous pouvez créer des compétences, dans ce cas, la compétence qu'il utilisera le plus aura comme valeur son seuil de réussite.

Donner une puce à un PNJ

Pour diversifier les combats, vous pouvez donner des capacités à vos PNJ. Cela les rendra plus puissants que la normale. Pour attribuer une capacité, piochez une carte du deck de puce. Si c'est une carte « malus » ou « bonus » remettez-la dans le deck et piochez une autre carte jusqu'à tomber sur une capacité.

Le PNJ possède la capacité indiquée par la carte (avec son nombre d'utilisation s'il s'agit d'une capacité active) mais n'applique pas les dg d'Ether. Certaines cartes ont une rubrique « Si cette carte à été piochée par un PNJ », la plupart du temps parce que les joueurs et les PNJ ne vont pas utiliser les mêmes valeurs. Par exemple, la capacité « soin » soigne un joueur de 2D8 PV, mais un PNJ de 2 PV. Tout sera indiqué dans cette rubrique.

Les PNJ dans les notes d'un MJ

Étant donné que le tableau est là pour aider, simplifiez au maximum les notes :

- 3 bikers de difficulté Soldat.
- 1 Chasseur d'Ether de difficulté Chef de service.

Combien de PNJ hostiles par scénario ?

- **Débutant** : 2 Automates/Prédateurs, 2 Soldat/Mutants, 1 Chef de service/Roi de la jungle.
- **Intermédiaire** : 1 Chef de service/Roi de la jungle, 1 Exosquelette/Démon

- **Expert** : 1 Mecha/Géant.

Interpréter les valeurs pour créer des PNJ

personnalisés

Il est d'abord conseillé de faire combattre un PNJ d'une difficulté telle qu'indiquée avant d'interpréter ses valeurs. Si vous mettez un PNJ un tout petit peu plus fort que prévu pour des joueurs qui n'ont jamais combattu des ennemis d'une difficulté X, vous prenez le risque de menacer de mort toute une équipe.

Pour personnaliser un PNJ, donnez-lui d'abord un nom, une histoire, une apparence...

Ensuite, diminuez ou augmentez d'1 point une valeur et observez comment le combat se déroule. Si ce n'est pas assez, alors augmentez de 2 mais pas plus. Si vous trouvez une difficulté trop facile, passez simplement à la suivante.

Voici les conséquences que les augmentations de valeurs peuvent produire sur un PNJ qui n'est habituellement ni trop dur, ni trop facile pour vos joueurs :

- **Augmenter les dommages** : Les soins des joueurs risquent ne pas pouvoir rattrapper les dommages qu'ils subissent, ce qui les encouragera à passer la majorité du combat à se soigner sans même passer à l'offensive.
- **Augmenter le seuil de réussite** : Le PNJ réussira ses attaques plus souvent, et les capacités de PJ qui font baisser le seuil de réussite seront moins efficaces.
- **Augmenter les PV** : Le combat durera plus longtemps, ce qui peut avoir comme conséquence d'épuiser les capacités des PJ et de les rendre incapables de se battre ou de se soigner.
- **Augmenter les PM** : Les joueurs auront plus de mal à enlever des PV au monstre et passeront plus de temps pour briser la défense magatama. Parfois, si les PM sont trop augmentés, il se peut qu'un combat se fasse sans même que les joueurs arrivent à briser la défense magatama.
- **Augmenter la D.M.** : Les joueurs enlèveront moins de PV et moins de PM. Il se peut même que si la D.M. est trop élevée, l'ennemi devienne impossible à toucher.
- **Augmenter le nombre de tours** : Les joueurs subiront plus de dommages, et leurs capacités qui font perdre des tours seront

moins efficaces.

- **Augmenter le nombre de PNJ** : Considérez que si vous augmentez

le nombre de PNJ d'une même difficulté, qu'importe de combien, la difficulté du combat augmente d'un cran. Exemple : si 4 PNJ de difficulté Mutant combattent en même temps, le combat sera considéré comme difficulté Roi de la jungle. Si vous mettez trop de PNJ, les joueurs n'auront aucune chance. Il est conseillé de faire combattre 4 ou 5 ennemis en même temps qui ne posent habituellement pas trop de problèmes à votre équipe si c'est la seule rencontre du scénario.

- **Augmenter l'initiative du ou des tour(s)** : Cela n'a pas vraiment

de conséquence dramatique, si ce n'est que si un PNJ a trop d'initiative il aura peut-être une chance de jouer tous ses tours d'affilée. Cela pourra paraître frustrant ou être perçu comme de l'anti-jeu par les joueurs, surtout si un monstre a de base 3 tours par round.

- **Augmenter le nombre de puce à piocher** : Si c'est une puce en plus, cela peut aller, mais le combat aura des chances d'être plus difficile car certaines capacités de puce sont vraiment puissantes. Si vous donnez trop de puces, les PNJ auront trop de capacités qui pourront casser la dynamique des joueurs, et peut-être les empêcher de jouer. C'est pour cela qu'un PNJ de difficulté Mecha ne pioche que 3 puces alors que seuls des joueurs experts peuvent la rencontrer.

MATRICE ET

CYBERESPACE

DÉCRIRE L'ESPACE INFORMATIQUE

Le Hub est un espace de rencontre amusant, rien de trop sérieux quand on n'est pas un de ces gars qui financent des logiciels avec un besoin constant de retour sur investissement. Ce que cherchent les joueurs en allant là-bas c'est se faire des contacts plus ou moins légaux, faire des investigations, participer à la teuf de la place centrale, et se détendre. S'ils n'ont pas leur spacecard sur eux, ils pourront quand même se connecter à une des nombreuses bornes d'arcade. Pour comprendre le

Hub, il faut lire ce qui a déjà été présenté dans la partie univers. On ne s'y rend pas pour combattre ou pirater, à l'exception des combats dans les jeux vidéo ou entre avatars, pour rigoler ou dynamiser la place centrale. Vous devriez amener vos joueurs à utiliser le Hub comme un immense annuaire téléphonique en réalité augmentée, ou une zone de détente. Peut-être les PJ pourront-ils s'acheter un QG là-bas ? Ça fait plus pro, c'est sympa. Vous pouvez aussi leur demander à quoi ressemblent leurs avatars, et pouvez même interpréter leurs assistants artificiels en respectant leurs personnalités. L'assistant artificiel sera toujours gentil avec son maître ; à son service pour faire des recherches à sa place quand il est occupé. Il est toutefois limité car, à part être parfaitement à jour sur les promos de PizzaPute ou sur ce qu'on raconte dans les journaux numériques de la place, il ne faut pas lui demander de fouiller le Hub pour vous trouver un pirate informatique. Les joueurs devront bouger leur cul pour ça, ou payer quelqu'un pour le faire. Sous ses airs de ville parfaite, le Hub cache dans ses molécules des lignes de codes qui ont le pouvoir de changer le monde. Dans le nonespace de la machine se trouvent les données du Conseil, les chiffres des entreprises, l'évolution de la pollution mondiale, et quelque part, on peut même vous trouver vous, votre version informatisée, vos mémoires prosthétiques. Tout ce que vous avez payé, mangé, baisé, enfanté... Si on peut trouver ça sur vous, on peut trouver ça sur n'importe qui. Mais

on n'accède pas à ces données comme on rentre dans un concert de jazz. Il faut pirater la matrice. Plus que de la pirater, il ne faut faire plus qu'un avec elle. Abandonner son esprit biologique pour embrasser sa conscience chiffrée. Casque à trodes. Obligé. Salle d'arcade si ça vous branche. **Jet de compétence Nerd réussi par une personne pour tout le groupe.** Si raté, vous n'y accédez pas.

Une fois les joueurs dedans, vous devez être capable de décrire l'environnement. Il s'agit d'un grand espace noir éclairé par des amas de figures géométriques qui, en se reliant entre elle, dessinent la forme des immeubles et des bâtiments à proximité des joueurs. Ces amas sont protégés par des GLACE ; des enveloppes translucides polygonales dont les couleurs plus ou moins pourpres reflètent le niveau de protection.

Les joueurs pourront se déplacer sans enveloppe corporelle ni gravité sur une distance de 5 chunks (50m³ par chunk) autour du

point où ils se sont connectés. Avec un bon PC, la limite peut aller jusqu'à une vingtaine de *chunks*. Ils trouveront de bons PC dans des bâtiments de hauts fonctionnaires, dans des bureaux surveillés, ou dans des salles d'arcades pas très légales et coûteuses. Il est de votre ressort de conseiller aux joueurs de se rapprocher IRL du serveur ou de la source qu'ils cherchent à pirater.

Une GLACE peut en cacher une autre. Admettons qu'un joueur cherche à rentrer dans un bowling pour pirater les caméras de surveillance. Une GLACE appartenant à Electroshock© protège le

bâtiment. Une fois brisée, l'enveloppe informatique du joueur pourra se déplacer à l'intérieur. Il trouvera d'autres GLACE : une qui protège la caisse enregistreuse, une pour les terminaux des employés, une pour les spacecards des visiteurs du bowling, toutes pouvant appartenir à des services autres que ceux d'Electroshock©. Ce qui intéressera surtout le joueur c'est la caméra de surveillance pour voir ce qu'il s'est passé au cours des dernières 24h. Il est face à une GLACE de couleur rose qui n'appartient à aucune mégacorpo'© mais à une mafia locale. Finalement, rien que cette information pourrait lui confirmer qu'il est sur la bonne piste, mais il décide de prendre le risque de pirater quand même...

Toutes les GLACE ont des contre-mesures ; des monstres inhumains qui habitent la surface 2D des enveloppes translucides comme des carpes koï dans un joli bassin. Ce sont des anti-virus. Pour briser la GLACE il faut battre la ou les contre-mesures présentes. Le niveau d'une contremesure,

comme celui des GLACE, est indiqué par sa couleur. Plus elle vire au blanc, moins elle est forte, plus elle vire au rouge sang plus elle est dangereuse. S'il est vital que les joueurs assimilent le système de couleurs, c'est parce que les joueurs n'ont pas de jet de survie dans la matrice. S'ils meurent dans la machine, ils y resteront, crevés à tout jamais. Et un combat contre une contre-mesure sans y être préparé peut être très risqué.

C'est donc à vous de leur communiquer les risques auxquels ils devront faire face lorsqu'ils essayeront de briser la GLACE, c'est pour ça que ce code couleur existe. Si jamais ils sont dans une situation vraiment merdique, il pourront se déconnecter, mais devront réussir un

jet de Nerd pour fuir s'ils ont enclenché un combat contre une contremesure.

Si des joueurs IRL assistent un gars qui se trode, alors pas besoin de jet de Nerd, la personne IRL peut juste attendre un message d'alerte qui lui indique que c'est le moment de débrancher le gus'.

LE COMBAT MATRICIEL

Un combat dans la matrice se passe comme dans la vraie vie, à une exception près : un test de compétence d'un PJ dans la matrice ne pourra pas être réussi que si le résultat du dé est égal ou inférieur au seuil de

réussite, à la fois de la compétence donnée et de la compétence Nerd. Les joueurs risquent d'échouer leurs lancers plus souvent. Une mort est vite arrivée. Dans la mesure où tout le monde n'a pas beaucoup de points dans la compétence Nerd, ils ont intérêt à faire attention. C'est pour cela qu'un combat matriciel doit se préparer à l'avance lorsque la couleur vire au moins au rouge. Il existe des tonnes de virus à récupérer qu'un joueur peut implanter dans son corps ou dans ses trodes pour que l'information vienne infiltrer la machine. Un bon virus peut neutraliser des hordes de contre-mesures. Mais trouver un bon virus est une affaire de talent et d'argent. C'est un investissement, qui pourra néanmoins être une condition *sine qua non* pour la victoire d'une équipe. Vous pourrez distribuer des virus facilement grâce à la liste des objets. Les contre-mesures qui protègent les GLACE peuvent prendre n'importe quelle forme. En général ce sont des animaux marins.

QUE PROTÈGENT LES GLACE ?

Pour voir les statistiques des contre-mesures en fonction de leurs couleurs, référez vous au tableau de création de PNJ.

- **Blanche** : objet connecté du quotidien, vibromasseur wifi, lumière, voiture centralisé, etc.
- **Rose pâle** : petit objet émetteur/logiciel peu protégé, GPS, radio, caméra, alarme, etc.
- **Rose** : banque de données faible/logiciel un peu protégé, contenu d'un ordinateur, informations utilisateur d'un avatar Hub, permet d'utiliser le mail de quelqu'un ou de prendre le contrôle d'un curseur, etc.
- **Rouge** : entreprise, information confidentielle, chiffre d'affaires, ordinateur privé, serveurs de données, etc.
- **Rouge vif** : gouvernement, toutes les infos sur des guerres en

cours, des ressources, des bombes nucléaire, des mines d'Ether, etc.

- **Pourpre** : toute information concernant l'embargo de Naenia, informations sur des membres du Conseil des 14, dossiers politiques top secrets, etc.
- **Noire** : intelligence artificielle

COÛT DE LA VIE EN MÉGACITÉ

Voici une liste des prix et services exercés en Zone Mitoyenne. Vous pouvez quasiment doubler ces chiffres en Zone Luxueuse, ou les diminuer légèrement pour la Zone Industrielle. En HZE, on utilise rarement le crysta : chaque région peut avoir plusieurs monnaies différentes.

Basez-vous simplement sur ces chiffres-là, et voyez s'ils fonctionnent avec la situation présentée :

- **5 crystas** : **iBus**, bière, toilettes, photoàcon, produits Ubik, sandwich triangle, etc.
- **10 crystas** : **Taxi**, cigarettes, produit pharmaceutique délirant, abonnement Crunchysnacks, magazine pour adulte, etc.
- **50 crystas** : **Casque à trodes de poche (7 chunks), utiliser un ascenseur pour changer de Zone**, pute et gigolo, veste en tweed au goût de la vieille époque, etc.
- **100 crystas** : **Hôtel pour 2 personnes**, armes et objets illégaux à petit prix du marché noir, parc d'attractions, avortement, plein d'essence, etc.
- **200 crystas** : **Coût d'un implant chez votre chirurgien**, etc.
- **500 crystas** - Service de renseignement pirate du Hub, **casque à trodes de bureautique (10 chunk)**, etc.
- **1000 crystas** : Équipement basique d'un Etherhead, carte mère endommagée, **loyer mitoyen, voyage en aéronef entre 2 mégacités**, etc.
- **2000 crystas** : **Spacecard**, une semaine de voyage à Sino Da Piramide, très bon scooter débridé, **casque à trode de gamer (20 chunks)**, etc.

- **5000 crystas** : Première voiture, équipement de bonne qualité, bague de fiançailles onéreuse, votre propre cercueil, quelques drogues qui font faire wiiiiizzzzzzzz, etc.

DONNER DES RÉCOMPENSES

FAIRE GAGNER DE L'ARGENT

Tout compte fait, ce chapitre devrait s'appeler : faire perdre de l'argent. Étant donné qu'on est dans un univers post-cyberpunk, les joueurs ne devraient JAMAIS se sentir riches à moins d'être des fils à papa. Ils auront toutes les occasions du monde pour se sentir frais et dispos et de bien le valoir, mais pas de se sentir riches. C'est là où, si vous êtes MJ, vos compétences désagréables brillent avec Doxa. Vous allez faire des listes de dépenses et vous rappeler de chaque petit achat, que vous mettrez volontairement trois fois trop cher. On aura la haine contre vous. Mais ce n'est pas de votre faute et vous le savez ! Ça c'est la faute du Conseil, toujours ce putain de Conseil.

Faites sentir à vos joueurs qu'ils sont pauvres, ou au moins qu'ils sentent pouvoir le (re)devenir à tout moment. C'est très simple, chaque fois que vos joueurs souhaitent prendre le métro, le taxi... pratiquez des prix malhonnêtes. Par contre, lorsqu'on vous demandera les prix d'un service, indiquez le prix moyen, mais faites payer toujours un peu plus, mais jamais assez plus pour qu'ils puissent se plaindre (Par exemple, ne demandez pas 50 crystas l'iBus, mais augmentez le prix de base (5) de 3 ou 4 crystas, et indiquez à vos joueurs la hausse des prix pour qu'ils sentent l'inflation au fond de leurs gorges). Bienvenue dans les stratégies des assurances maladie pour les nuls. Les joueurs n'ont pas acheté Doxa que pour s'amuser quand même !

En réalité, n'abusez pas trop non plus. Si les joueurs se démènent pour trouver moins cher, ils arriveront à trouver. Vous devez les prendre à revers sur un moment d'inattention.

Personnellement je fais tout payer : iBus, bière, cigarettes, hôtel, etc. et je joue le plus de PNJ qui demandent des services, par exemple des belles jeunes femmes qui disent : tu me payes un verre mon chéri ?

Si vous gérez bien la dépense mondaine des joueurs, vous verrez qu'ils adopteront le comportement typique du « je vais me démerder autrement », et c'est ça qu'on veut au fond de nous n'est-ce pas ? Soyons

raisonnables, faisons disparaître le sentiment de sécurité financière. La seule chose que vous pouvez faire pour être sympa, c'est surveiller les cases de blessure de chacun. Une blessure grave est coûteuse à soigner, et c'est peut-être la chose qu'ils payeront le plus souvent dans leur vie d'Etherhead. Si vous voyez que vos joueurs n'arrivent plus à se soigner, c'est qu'il y a un problème, donc soyez plus gentils — temporairement — histoire de ne pas faire d'anti-jeu.

Voici les salaires moyens perçus en fonction de la difficulté d'un scénario one-shot. :

- **facile, 50** crystas chacun
- **normal, 200** crystas chacun
- **difficile, 400** crystas chacun

Tout service est rémunéré. De plus, si les joueurs aident des personnes autour d'eux, ils auront une compensation. Très souvent des chercheurs étudient des Mystères pendant longtemps, et lorsque les PJ en trouveront l'origine, les chercheurs les remercieront comme il se doit.

N'oubliez pas qu'une nuit à l'hôtel coûte 100 crystas. L'argent part vite. Surtout quand on est trois et qu'on doit en plus payer un hackeur 1000 crystas parce tout le monde a oublié que la matrice était un endroit important.

Personnellement, je ne les rémunère qu'entre 200 et 400 crystas, et mes joueurs s'en sortent très bien. Il faut comprendre que ce n'est pas avec l'argent qu'on devient plus fort en tant qu'Etherhead. Pour les campagnes c'est différent. Si les joueurs veulent un QG, se marier, s'acheter leurs propres véhicules légalement, il leur faudra tout de même un peu d'argent de poche, mais dans le cas de quelques scénar', l'objectif d'un joueur ne devrait pas être de faire grimper son compte GW© à 10 000 crystas.

FAIRE GAGNER DES PUCES NK©

Lorsque vos joueurs tuent un ou plusieurs PNJ à puces, ne transmettez à l'équipe qu'une seule carte puce face cachée en suivant les règles vues

dans « Rotten to the core » (Cf. carte mère et puce NK©). Le deck est constitué de 100 cartes. Faites attention à ne pas en donner 10 par partie, trois puce(s) suffisent largement. Gagner une puce devrait être unique, pas quelque chose d'habituel.

Lorsqu'un PNJ à puces meurt, il peut endommager les puces qu'il a sur lui. C'est la raison qui explique que la logique 1 puce NK© = 1 PNJ

à puces à terre, ne fonctionne pas toujours. Faites jouer des PNJ à puces, mais ne donnez pas tout le temps toutes les puces qu'ils ont.

Les puces devraient aussi se trouver dans les lieux de Mystères, comme récompenses. Elles montrent qu'un Etherhead est déjà passé dans les environs et y a laissé sa vie.

Voici le ratio de récompense par partie :

- **0 à 1 puce** gagnée pour un des combats de la partie.
- **1 puce** gagnée pour la victoire contre un ennemi important.
- **1 à 2 puce(s)** gagnée(s) pour la résolution d'un Mystère.

De cette façon, les joueurs ont l'impression que plus ils sont curieux et sortent de leur zone de confort, plus ils gagnent de puces.

Lorsque vous faites jouer un PNJ à puces, vous avez pioché une puce pour prendre connaissance de ses capacités. Si vous souhaitez féliciter vos joueurs, donnez cette puce comme récompense au lieu d'une aléatoire. De plus, à chaque combat contre d'autres PNJ à puces, vos joueurs pourront peut-être voir les sorts et techniques de vos PNJ, et anticiper s'ils ont une chance d'obtenir ces capacités-là. C'est un bon moyen de leur donner un avant goût de ce qu'ils ont la possibilité de gagner.

Néanmoins, privilégiez toujours la curiosité des joueurs et moins les combats. Les joueurs devraient avoir autant, voire plus de récompenses en faisant des découvertes qu'en mongolisant des ennemis.

FAIRE GAGNER DES PX

On suit la même logique que les derniers mots du chapitre précédent ; privilégiez la curiosité de vos joueurs. Si PX veut dire « point d'exploration » et non pas « point d'expérience » c'est qu'il y a une

raison.

Lorsque vos joueurs découvrent, ou du moins arrivent à la limite de ce qu'ils peuvent découvrir d'un Mystère, donnez-leur :

- **2 PX** chacun pour un scénario **facile** et court.
- **4 PX** chacun pour un scénario **normal** et de durée moyenne.
- **6 PX** chacun pour un scénario **difficile** et/ou long.

Les pistes secondaires peuvent donner entre **1 et 2 PX en plus** des gains du scénario.

SCÉNARIO DE DOXA

À ce stade vous avez compris que le Mystère est au coeur des scénarios de Doxa. C'est pour cela que tout ce chapitre va se concentrer sur les techniques d'écriture des Mystères. Bien sûr, vous pouvez jouer un scénario sans Mystère, il est même conseillé de changer de type de scénario de temps en temps pour ne pas donner une sensation de redondance.

Le Mystère est sensé être au coeur de la vie des personnages, mais comment en créer si on ne comprend pas leurs buts ? Qu'est-ce qui motive vraiment les PJ à s'aventurer dans des terres HZE pour trouver des Mystères qu'ils savent mortels ?

Le Mystère n'est pas à confondre avec les types de scénario à mystères qui comprennent souvent un meurtre, un meurtrier et des protagonistes qui parcourent la ville pour trouver des indices qui aideront à rétablir la justice. Classique Dreadlock Holmes.

Le Mystère ici est écrit avec un M majuscule pour évoquer quelque chose de plus général. Comme un appel au merveilleux et au fantastique, mais qui reste relativement obscur et caché. C'est un événement que l'on a du mal à comprendre, à cause de ses origines lointaines, ou de ses propriétés surnaturelles. On aura tendance à dire que le Mystère est né de l'Ether.

Sur Doxa, les Mystères apparaissent là où la technologie a dégénéré en influençant l'environnement proche. Les Mystères naissent d'anomalies, de phénomènes incontrôlés, ou comme évoqué : d'une dégénérescence.

Exemple :

- Une ancienne tour radiophonique fait se crasher tous les aéronefs qui s'en approchent.
- Des haut-parleurs diffusent en boucle un chant religieux aux alentours d'un village de pêcheurs, sans que personne n'arrive à localiser les enceintes.
- Un vieux cadavre de paquebot renaît de sous la mer pour voguer dans les fonds marins.
- Des coordonnées GPS indiquent un endroit que la CyberArmy© a voulu explorer, mais d'où personne n'est jamais revenu.
- Une cité ensevelie par la neige de Snoresson est toujours hantée par ses anciens habitants à cause d'un émetteur étrange qui a été oublié là par des alpinistes.

Les lieux où se manifestent les Mystères intéressent les

mégacorporations© et plus particulièrement la CyberArmy© pour contrôler l'évolution de la technologie. Des fois, une corpo© envoie ses soldats dans des lieux pour essayer de stopper les phénomènes Etherés, d'autres fois pour récupérer des bouts d'appareils électroniques oubliés, ou encore pour faire progresser la science. Chaque corpo© a ses raisons. Si à cause d'un Mystère les portes coulissantes des magasins d'un quartier luxueux de Lurion se ferment brutalement sur les clients qui essayent de rentrer, la motivation pour stopper ce Mystère sera différente que si un hélicoptère prend vie et s'amuse à tirer sur une foule. Dans tous les cas, les Mystères appellent — en mégacité plus qu'en HZE — à être maîtrisés et contrôlés. Le niveau de succès est variable. Parfois, les petites anomalies peuvent être réparées facilement, parfois, cela coûte la vie de centaines d'hommes, voire, la dégénérescence est si forte que les gens n'ont pas d'autre option que d'apprendre à vivre avec.

Ce qui intéresse les Etherheads dans ces histoires, ce sont les puces et objets que lâchent les soldats lors des opérations de contrôle de Mystère. Pour eux, c'est l'un des moyens les plus efficaces de mettre la main sur une technologie qui leur est interdite, et pourtant importante pour leur survie. Si un Etherhead passe sa vie à fuir, il se fera rattraper un jour, et s'il n'est pas préparé pour ce moment, autant qu'il fasse une prière de suite. Les Etherheads connaissent le poids qui pèse sur leurs épaules et ne peuvent l'ignorer. Chaque aspect de la vie sociale leur rappelle leur statut. « Tête à puce ! » crie un type à l'autre bout de la rue pour se moquer d'un joueur s'il se fait remarquer. « Voleur », « fauteur de trouble », « malfrat », « égoïste », « hors la loi »... La justice les rattrape, jour après jour, sans se fatiguer. Si un Etherhead veut avoir une chance de survie, et un autre objectif que fuir indéfiniment, il lui faudra

des puces. Il en trouvera en masse là où se manifestent les Mystères. Risquer sa vie pour risquer sa vie, c'est une réalité un peu dure qu'il faut accepter.

COMMENT CRÉER UN BON MYSTÈRE ?

Commençons par dire ce qu'est un mauvais Mystère lors d'un scénario. Ce serait le genre de cas où les PJ subissent les phénomènes mais ne peuvent pas comprendre ou influencer un minimum ce qui se passe. Par exemple, ce serait le cas d'un scénario qui met en scène des plantes qui deviennent agressives, mais la seule chose que peuvent faire

les joueurs c'est combattre les plantes jusqu'à éventuellement trouver un bout d'engin à casser en deux.

Le problème de cet exemple est que le Mystère est trop prévisible, le scénario un peu trop linéaire, et l'objectif des joueurs n'est pas très clair (si ce n'est faire un Mystère parce qu'ils sont Etherheads, mais pourquoi ont-ils décidé d'aller à cet endroit plutôt qu'un autre ?).

1 : Inventer l'origine du Mystère

La première étape de la création d'un Mystère est de lui inventer une origine. Un scénario a besoin d'un Mystère qui ne s'explique pas juste parce que « l'Ether ». Posez-vous les questions : Pourquoi la technologie a-t-elle dégénéré ? Y a-t-il une raison pour que ce soit à cet endroit précis ? Est-ce l'oeuvre d'un homme ou d'un groupe ? Quelles étaient leurs motivations pour utiliser une technologie pareille, et quelles ont été les conséquences ?

Pour reprendre l'exemple des plantes qui deviennent agressives, on peut facilement imaginer l'histoire de deux village HZE qui se seraient disputé un territoire pendant longtemps, jusqu'à ce qu'un des deux contacte une mégacité pour avoir un appareil capable de transformer la flore de la région et ainsi prendre l'avantage sur l'ennemi. Malheureusement, ne sachant comment bien utiliser l'appareil, les deux villages ont fini par se faire attaquer par les plantes de la région.

2 : Dissimuler les indices

La deuxième étape est de placer dans votre scénario les indices du passé. Il faut que votre histoire soit apparente, mais pas de façon frontale. Un PNJ ne devrait pas soliloquer pendant 3h sur le pourquoi du comment devant les PJ. Une part du fun est de découvrir le Mystère, par soi-même, au fur et à mesure, et de pouvoir l'interpréter à sa façon. Pour cela, dissimulez des indices régulièrement tout au long de votre scénario qui permettront de mettre les PJ sur la piste de la vérité.

Pour notre histoire de plante, les indices du passé pourraient être le champ de bataille sur lequel se sont affrontés les deux villages, mais aussi les ruines des villages et quelque notes sur les événements. Peut-être existe-t-il encore des rescapés qui pourront témoigner ?

3 : Motiver les joueurs à découvrir et comprendre

le Mystère

La troisième étape est de trouver une raison qui pousserait les joueurs à vouloir découvrir, et surtout comprendre le Mystère. Comment ont-

ils entendu parler de ce lieu ? Qu'est-ce que les gens savent de ce Mystère avant même que les joueurs s'y rendent ? Est-ce que le Mystère apparaît au moment où les joueurs passent dans les environs ?

Ces questions permettent de définir l'approche du Mystère. Mais une fois confronté à celui-ci, il faut une raison pour que les joueurs veuillent percer son secret à jour. Le meilleur moyen est de faire en sorte que la progression soit plus difficile si les joueurs n'ont pas compris tel et tel aspect du Mystère, ou de les menacer de mort s'ils agissent en avançant à l'aveugle.

Votre scénario n'a pas besoin d'être de type investigation, et peut aussi n'être qu'une histoire de vilains qui utilisent les phénomènes d'un Mystère pour faire le mal. Toutefois, si les joueurs comprennent une part du Mystère cela peut être gratifiant pour eux s'ils peuvent retourner les phénomènes contre les vilains.

Puisqu'on aime les traditions, reprenons notre histoire de plantes et voyons comment l'améliorer encore une fois. Maintenant, le but est de donner une motivation pour que les joueurs comprennent le Mystère. C'est simple, un ancien rescapé d'un des villages cherche à comprendre ce qui s'est passé et demande aux joueurs de ramener les corps de sa

famille pour qu'il puisse leur rendre hommage. Une fois sur place, les PJ verront que des plantes poussent sur les cadavres et qu'il est très difficile de s'en approcher. Pour pouvoir récupérer les corps intacts, les PJ doivent comprendre qu'un appareil brouille les fréquences radio de la région. En retrouvant la source, ils pourront stopper les phénomènes. Dans ce cas, les joueurs ont une raison de localiser l'appareil autre que celle de retrouver des puces parce qu'ils sont des Etherheads (s'ils ne coupent pas l'appareil, il ne pourront pas ramener la famille à l'ancien du village), et le scénario devient bien plus intéressant qu'une simple collection d'événements paranormaux subis par les joueurs.

4 : Résoudre le Mystère

Tout Mystère a une part d'ombre. Vouloir tout expliquer et tout comprendre peut être gratifiant, mais cela rajoute quelque chose si les joueurs ne peuvent pas tout analyser. Le temps a effacé des traces, et la technologie est toujours un peu plus forte que les joueurs. Une atmosphère se crée lorsqu'ils ont récolté assez d'indices pour comprendre ce qui se passe dans les grandes lignes, mais pas assez pour pouvoir faire un cours d'histoire sur le sujet.

La dernière étape de votre scénario, que ce soit de faire combattre un gros monstre, de retrouver une personne kidnappée, de finir sur une course poursuite épique... doit donner des informations clés à la compréhension du Mystère, tout en mettant un terme à l'objectif des joueurs.

Exemple : les joueurs arrivent à retrouver l'appareil grâce à une géolocalisation, mais une fois devant, ils trouvent quelques notes sur un cadavre qui disent en bref : « L'appareil devrait arriver d'ici une semaine d'après le gars de la mégacité ». Les joueurs pourront alors faire un lien entre la guerre et le fait qu'une personne d'un des villages a voulu commander ce qui finalement s'apparente à une arme. En désactivant cette « arme », ils pourront récupérer la famille de l'ancien, trouver quelque puces en chemin, le vieux leur racontera une histoire de famille touchante, et voilà, fin du scénario.

Maintenant à vous de créer vos Mystères, que ce soit HZE ou en mégacité.

L'histoire « The world's default state is misery » au début du livre 1 comprend 48 lieux uniques de Doxa qui pourront vous servir d'inspiration pour vos scénarios.

BESTIAIRE DU MONDE EXTÉRIEUR

Les capacités des créatures du bestiaire doivent être prises en compte après un jet de compétence réussi qui se base sur les valeurs des seuils de réussite, à moins qu'une capacité indique le contraire.

Attirés par le calme, on trouve des matriciaux dans les environnements silencieux et paisibles. Ils prennent la forme de cubes noirs, glissant sur le sol

très lentement. Attention à ne pas les toucher, car même s'ils ne vous attaqueront

jamais, une main posée sur une face suffira pour que votre corps tout entier soit

aspiré dans le cube. L'intérieur est entièrement noir, donnant l'impression d'être

devenu aveugle, rappelant la sensation de se câbler sur la matrice.

Il y a plusieurs façon de sortir d'un matricial : parfois il faut résoudre des énigmes, parfois le silence est requis, parfois il faut se battre contre quelque

chose... Les moyens de s'échapper représentent les personnalités des matricials.

Type : monstre spécial

Environnement : calme

Difficulté : Mutant

3 PV

1 PM

5 D.M.

Type de magatama : surnaturel

Initiative 14

Seuil de réussite 12

MATRICIAL

inflige **2D8** surnaturels. La sensation que provoque cette attaque pourrait

s'apparenter à celle d'être frappé par une migraine ou d'un début de malaise.

Le matricial fait tourner les parois du cube en une action pour désorienter les PJ une fois par combat, infligeant à ces derniers un **malus de -5** à tous leurs

seuils de compétence pendant leurs 2 prochains tours.

Festif

Les parois intérieures du matricial ressemblent à des tapis de danse disco.

Une ombre danse au centre.

Les joueurs devront individuellement réussir un *battle* de danse contre l'ombre pour sortir. **Jet d'opposition de Style contre le seuil de réussite du**

Matricial. Chaque fois que le jet d'opposition est réussi par l'ombre, il inflige

2D8 surnaturels contre celui qui a échoué.

3 exemples de personnalités :

Agressif

Au centre du matricial se trouve une boule remplie de piques.

La boule au centre du matricial

106

Introverti

Une ombre en position fœtale est assise au milieu du matricial.

L'ombre n'aime pas que l'on parle. Chaque fois que les joueurs ouvriront la

bouche, ils prendront **2D4** surnaturels. Pour sortir, ils devront se taire l'équivalent d'une minute en jeu.

On croise cet oiseau dans quasiment tous les environnements. Il est à l'origine de nombreux folklores à travers Doxa. Facilement repérable avec sa couleur gris métallique et son grand bec allongé, lorsqu'on en aperçoit un il faut redoubler de prudence pour ne pas le déranger. Même si le bec-à-balle n'est pas toujours hostile, lorsqu'il est énervé, il se sert de son long bec pour piquer en direction du sol, coinçant sa tête dans la terre ou le sable pour ensuite déplier son corps et révéler une tourelle mitrailleuse. Il utilise ses pattes pour s'extraire du sol et vérifier que ses cibles sont bien mortes. Si ce n'est pas le cas, le bec-à-balle s'envole à nouveau pour mieux replonger sur la cible et se déplier en tourelle à nouveau.

Type : monstre hostile

Environnement : HZE

Difficulté : Mutant

3 PV

1 PM

5 D.M.

Type de magatama : physique

Initiative 14

Seuil de réussite 12

BEC-À-BALLE

joueurs debout (prend un round de recharge après 2 utilisations).

- Inflige **2D8** physiques quand il plonge avec son bec sur un joueur.

- Inflige **2D6** physiques grâce à sa mitrailleuse sur tous les

Quatre longues aiguilles sur un petit corps rectangulaire. Très répandus dans le monde extérieur, on ne connaît pourtant pas beaucoup de choses sur eux

—
hormis que ce sont des monstres rejetés de DIH8©. Le peu de chercheurs s'étant intéressés aux amnestiques ont dû se confronter aux aiguilles amnésie de ces créatures. Si quelqu'un a déjà eu des informations sur leur fonctionnement, il les a depuis sûrement oubliées.

Type : monstre hostile

Environnements : plaines et forêts

Difficulté : Roi de la jungle

5 PV

2 PM

5 D.M.

Type de magatama : surnaturel

Tour 1 : Initiative 16

Tour 2 : Initiative 11

Seuil de réussite 15

AMNESTIQUE

prochain tour à cause de la confusion due à l'amnésie.

- Lorsqu'il se met debout (prend un tour), il devient **insensible aux dommages de type surnaturels et les renvoie** sur le lanceur. Il peut

toujours attaquer tout en étant debout en infligeant **2D6** surnaturels.

Pour

se remettre à quatre pattes, cela lui prend 1 tour.

- Inflige **2D6** surnaturels

qui ignorent la D.S. grâce

à ses aiguilles. Chaque

fois qu'une attaque est

réussie, la cible fait un jet

de Métabolisme. Si elle

échoue, **elle passe son**

Dans les régions très polluées, les gouttes de pluie peuvent avoir des dépôts

noirs à l'intérieur. Lorsqu'elles se regroupent en une énorme flaque, il arrive que

cette matière noire s'assemble en forme de cerveau, entouré d'une énorme boule

d'eau : c'est ce qu'on appelle les Cerveblacks. S'ils ne représentent pas un grand

danger, ils sont souvent créés par des forces militaires pour servir de barrages

HZE qui ralentissent d'immenses créatures ou engins.

Type : monstre hostile/non-hostile

Environnement : HZE

Difficulté : Mutant

3 PV

1 PM

6 D.M.

Type de magatama : surnaturel

Initiative 14

Seuil de réussite 10 sauf pour la

compétence Surnaturel à 12.

CERVEBLACK

du cerbeblack devra effectuer un jet d'opposition d'Exercice contre Surnaturel pour sortir lors de son tour (elle pourra agir dès qu'elle se sera libérée), **si elle échoue elle perdra 4 PV.**

- Crache un jet d'eau qui inflige **2D8** surnaturels.

- **Incapacite un PJ** en l'enfermant dans sa bulle avec un jet de compétence surnaturel. La cible

Ressemblant à des chevaux dont certaines parties du corps ont été remplacées

par de la technologie, les cavaliers vivent en meute de façon pacifique. Il est

possible de les monter pour se déplacer HZE. Les cavaliers sont très froussards

et ne répondront jamais aux attaques, à moins d'être en meute.

Type : monture (agressif si attaqué/perturbé)

Environnements : plaines et collines

Difficulté : Prédateur

1 PV

1 PM

4 D.M.

Type de magatama : physique

Initiative 12

Seuil de réussite 10

MEUTEDECAVALIERS

- Se rue sur une cible pour infliger **2D10** physiques, mais doit reprendre de la distance pendant 1 tour pour pouvoir refaire cette attaque.

109

Le papillon néon se nourrit de la lumière des mégacités. En période de reproduction, il migre vers le monde extérieur afin d'attirer les femelles (Papillon bougie) avec ses couleurs flashys. Extrêmement hostile et imposant,

il est une cible de choix pour les aventuriers qui se servent de ses ailes comme

couvertures, tentes et habits de voyage un peu moches.

Type : monstre hostile

Environnements : Mégacité et HZE

Difficulté : Prédateur

1 PV

1 PM

3 D.M.

Type de magatama : surnaturel

Initiative 12

Seuil de réussite 10

PAPILLONNÉON

ailes, si la cible ne réussit pas un jet de Métabolisme, elle aura un **malus de -10 à toutes ses compétences au prochain tour.**

- Crée des rafales de vent coupantes qui infligent

2D8 surnaturels.

- Une fois par combat, peut éblouir une cible avec ses

Ce lapin aux dents rouges peut envoûter un voyageur. Si jamais son regard se pose sur le lapinversé, sa vision s'inverse, comme si sa tête se retournait. Ils ne ne sont pas difficiles à chasser, mais à cause du renversement, même les grands aventuriers pourraient être pris au dépourvu. Il est rare de trouver des lapinversés ensemble, car leurs effets fonctionnent aussi sur eux-mêmes. L'accouplement est très compliqué. Une vidéo de deux lapinversés en train de copuler est même devenue un meme du Hub'.

Type : monstre hostile

Environnement : HZE

Difficulté : Mutant

3 PV

1 PM

5 D.M.

Type de magatama : physique

Initiative 14

Seuil de réussite 12

LAPINVERSÉ

Métabolisme, -5 compétences Exercice et Surnaturel,
seulement aux

attaques ou capacités qui cible le lapinversé.

- Inflige **2D6** physiques
avec ses griffes.

- (Passif) Les ennemis
subissent un Malus
de **-10 compétence**

III

Peut-être que certaines ruines HZE sont vivantes ? On n'a relevé qu'un seul

type de structures qui le sont officiellement : les ponts mouvants.

Personne ne peut savoir si un pont est mouvant sans grimper dessus. Les ponts mouvants réagissent à la présence d'individus sur leurs dos en faisant

naître des piliers dans la direction vers laquelle ils comptent se diriger, tout en

faisant disparaître petit à petit les piliers qu'ils laissent derrière eux. On pourrait

comparer leur façon de se mouvoir à celle d'un chenillard de tank, où chaque

pilier serait un cran de la chaîne.

Les ponts mouvants sont très appréciés des piétons HZE qui profitent de leurs déplacements lents pour se reposer. Utile pour dormir et avancer en même

temps. Mais parfois les voyageurs se réveillent déçus d'apercevoir que le pont

mouvant ne se dirigeait pas là où ils avaient envie d'aller.

Type : monture

Environnements : ruines et rivières

PONTMOUVANT

Considérés comme des monstres, les fruits aetheris prennent l'apparence du

fruit que produit l'arbre sur lequel ils se posent. Attirés par l'Ether, ils se servent

de leur camouflage pour drainer l'énergie des arbres et des petits insectes qui

tendent de venir les croquer.

Lors des déforestations massives, les fruits aetheris deviennent de vrais fléaux,

car sans arbre auquel se raccrocher, il ne reste plus que les métahumains à sucer.

Type : monstre hostile

Environnement : forêts

Difficulté : Mutant

3 PV

1 PM

5 D.M.

Type de magatama : surnaturel

Initiative 14

Seuil de réussite 12

FRUITAETHERIS

• Suce **2D8** surnaturels à une cible pour se soigner

d'1 PV.

Les tantatrapes sont de très petits félins avec une vitesse de déplacement comparable à celle d'un jet privé. Pourtant, ils ne bougent que très peu car ils

préfèrent se servir de leurs poils presque invisibles s'étendant sur plusieurs kilomètres, pour sentir leurs proies potentielles pénétrer dans leur territoire. Une

fois qu'une chose est entrée dans la toile de ses poils, il suffit d'une petite minute

au tantatrape pour la rejoindre et évaluer si elle est intéressante à manger.

Les poils de tantatrape sont très prisés, notamment pour fabriquer des fils

nanomoléculaires.

Type : monstre hostile

Environnement : HZE

Difficulté : Roi de la jungle

5 PV

2 PM

5 D.M.

Type de magatama : physique

Tour 1 : Initiative 16

Tour 2 : Initiative 11

Seuil de réussite 15

TANTATRAPE

- Une fois par combat, il peut s'envelopper de poils pour gagner **+2 D.M.** pendant **3 rounds** et peut continuer à attaquer normalement.

- Lorsqu'il a **2 PV** ou moins, il peut envelopper un PJ dans une prison de poils. **La prison possède 1 PV.** Le PJ ne peut pas agir tant que la cage

n'est pas détruite.

- Inflige **2D8** dommages physiques avec ses griffes

- Ses poils lui permettent d'**empêcher un PJ de se déplacer.**

III

III

Suite à des guerres civiles, il arrive que des robots de sécurité soient

endommagés de façon si importante qu'il devient plus coûteux de les réparer que d'en construire des nouveaux. Les modèles dysfonctionnels sont normalement envoyés en Zone d'Épuration. Mais les modèles qui ont été endommagés dans la cornub' ou l'HZE sont trop coûteux à ramener en mégacité, alors on les laisse dehors faire leur vie.

Les dommages qu'ils ont reçus ont altéré leur comportement d'origine. Certains vous parleront et voudront être votre ami pour la vie ! Ce qui n'est pas le cas de ceux qui ont muté et ne bougent pas, et ceux qui attaquent à vue. Par précaution, il vaut mieux s'en tenir éloigné.

Type : machine

Environnement : proche des mégacités

Difficulté : Soldat (lorsque hostile)

3 PV

1 PM

5 D.M.

Type de magatama : surnaturel

Initiative 14

Seuil de réussite 12

ROBOT DE SÉCURITÉ

DYSFONCTIONNEL

- Une fois par combat, il peut créer un drone d'1 **PV** qui peut infliger **2D4**

surnaturels grâce à un petit laser. Si le robot de sécurité est détruit en premier, le drone tentera de s'enfuir pour prévenir la CyberPolice.

- Inflige **2D6** surnaturels à distance avec un laser.

- Inflige **2D6** surnaturels avec une explosion de zone (**2m**). Il pourra refaire une explosion après 2 rounds.

Les camerattaques sont des insectes volants électriques avec une paire d'yeux représentée sur leurs ailes. La corpo'© Electrick Eyes© s'est appropriée

l'icône du camerattaque pour en faire son logo. Ces créatures sont devenues la représentation de la surveillance.

En HZE, elles sont capturées pour être entreposées tels des lampadaires.

Type : monstre hostile

Environnement : HZE

Difficulté : Prédateur

1 PV

1 PM

3 D.M.

Type de magatama : surnaturel

Initiative 12

Seuil de réussite 10

CAMERATTAQUE

à l'assaillant grâce à sa constitution électrique.

- Inflige **2D6** surnaturels avec un choc électrique.

- (Passif) Quand le camerattaque est touché au corps-à-corps, il inflige 4 dommages surnaturels

On trouve des raie-mandraps dans tout type d'environnements, mais il est difficile de les apercevoir à cause de leur propriété de camouflage. Ne présentant

aucune forme de danger, les raie-mandraps aiment aider les aventuriers en difficulté à se cacher. C'est un moyen de récupérer les carcasses que laissent les

aventuriers derrière eux. Il est toujours drôle de marcher sans faire exprès sur

une raie-mandrap, et de la voir s'envoler comme un drap emporté par le vent.

Aujourd'hui, elles sont en voie d'extinction à cause des chercheurs qui les tuent pour étudier leurs propriétés de camouflage. Ils sont presque parvenus au

bout de leurs recherches, mais à ce rythme, il n'y aura bientôt plus de raie-mandraps

pour animer les déserts HZE.

Type : monstre non-hostile

Environnement : HZE

RAIE-MANDRAP

- Donne un bonus de **+2**
au Métabolisme et
Surnaturel des cibles
qu'elle camouffle.

Type : monstre hostile

Environnement : peu de visibilité

Difficulté : Roi de la jungle

5 PV

3 PM

4 D.M.

Type de magatama : surnaturel

Tour 1 : Initiative 16

Tour 2 : Initiative 11

Seuil de réussite 15

il inflige 2D10 surnaturels à tous les PJ grâce aux cris des défunts. Pour le faire sortir de sa carapace, il faut réussir à convaincre les morts avec un jet d'opposition de Style contre lui qui prend toutes les actions d'un tour.

- Une fois par combat, un enregistreur peut utiliser un chœur de voix pour rendre une cible confuse et la pousser à attaquer un de ses alliés aléatoirement durant son prochain tour.

- (Passif) Les cris empêchent les PJ de se concentrer. Ils infligent un malus

de -3 à toutes leurs compétences pendant la durée du combat (Sauf quand l'enregistreur est dans sa carapace).

- Inflige 2D6 surnaturels
avec ses pattes.

- Il peut se mettre dans sa
carapace (automatique) et
obtenir D.M. +4. Au bout
de 3 tours dans la carapace,

L'enregistreur est un monstre tortue qui tient debout sur deux pattes et possède

la capacité de parler avec les voix de ses proies. Lorsqu'on se bat contre lui, on

peut entendre en provenance de sa carapace les cris des victimes. Quand un

enregistreur meurt, les cris des défunts s'apaisent et remercient le bourreau avant

que leurs voix ne disparaissent en fade-out.

ENREGISTREUR

114

Type : monstre spécial

Environnement : venteux

Difficulté : Mutant

3 PV

1 PM

5 D.M.

Type de magatama : surnaturel

Initiative 14

Seuil de réussite 12

une compétence aléatoire d'une des cibles pour toucher.

- Une fois par combat, il peut **invoquer 2 petits esprits élémentaires**. Ils

ont **1 PV, 10 initiative, et infligent 2 dommages surnaturels**. Les petits

esprits élémentaires peuvent commencer à frapper dès le premier tour en combat. Si l'esprit élémentaire qui les a invoqués meurt, les petits esprits ne meurent pas avec lui.

- Il modifie la composition élémentaire de l'air pour infliger **2D6** surnaturels à toutes les cibles aux alentours.

Pour réussir, il doit effectuer un **jet d'opposition contre**

À cause des nanorobots présents dans l'air, des perturbations naissent sporadiquement aux endroits où le vent est particulièrement fort. On les appelle

esprits élémentaires. Ce ne sont pas des monstres que l'on combat de façon traditionnelle, car, pour se débarrasser de leur entrave, la force physique ne sert à

rien. En revanche, seule une grande maîtrise de ses capacités mentales permet

de garder les pieds sur terre.

Les esprits élémentaires sont la hantise des marins et des pilotes d'aéronefs puisqu'ils provoquent à eux seuls 60% des naufrages et des crashes HZE.

Il est vrai qu'on peut ne pas les considérer comme des créatures, mais à cause

de leurs capacités à jouer avec notre cerveau et nos perceptions, on a tendance à les associer à des esprits qui se rient de nous.

ESPRIT ÉLÉMENTAIRE

115

116

Type : monstre hostile

Environnements : déserts et calmes

Difficulté : Mutant

3 PV

1 PM

5 D.M.

Type de magatama : physique

Initiative 14

Seuil de réussite 12

- (Passif) Lorsqu'il reste **1 PV** à un virevoltaon, il passe son tour pour appeler à l'aide. **S'il n'est pas tué avant le tour d'après, deux autres**

virevoltaons arrivent.

- Inflige **2D8** physiques avec ses branchages pointus.

- (Passif) Les attaques d'un virevoltaon se concentrent sur son ennemi qui fait le plus de bruit.

Cette créature se cache dans les petits buissons qui virevoltent dans les allées

poussiéreuses des westerns. Aimant vivre dans les régions arides et isolées, ils

attaquent tout ce qui brise le silence. Grâce à un système d'ultrason, lorsqu'un

virevoltaon est en danger, il fait appel à toute sa horde pour lui prêter main forte.

À cause d'eux, Velidan et Ulfarom ont dû modifier leurs véhicules pour contrer les attaques fréquentes de virevoltaons.

VIREVOLTAON

Type : monstre hostile

Environnements : forêts, jungles et

montagnes

Difficulté : Roi de la jungle

4 PV

2 PM

4 D.M.

Type de magatama : physique

Tour 1 : Initiative 16

Tour 2 : Initiative 11

Tour 3 : Initiative 6

Seuil de réussite 15

- Lorsqu'elle est à **2 PV** ou moins, elle commence à creuser un trou pour s'enfuir avec son butin et aller chercher du renfort. Si les joueurs ne la tuent pas avant ses **3 prochains tours**, elle réussit à s'échapper sous terre

et une nouvelle cleptaupe arrive.

- Inflige **2D6** physiques

avec ses griffes

- Une fois par round,

lorsqu'une cleptaupe

réussit une attaque, elle

peut prendre à la cible **un**

objet, une puce ou 50

crystas au hasard.

Présentes dans les environnements fournis tels que les forêts, les jungles

ou les crevasses, les colonies de cleptaupes créent tout un système de tunnels

complexes pour accumuler les objets Ethérés qu'ils trouvent/volent.

Pour les Etherheads en recherche de puces NK©, une colonie de cleptaupes

est parfaite. Malheureusement une cleptaupe solitaire est difficile à neutraliser,

alors une colonie de cleptaupes...

CLEPTAUPE

III

Type : monstre hostile

Environnement : eau polluée

Difficulté : Prédateur

1 PV

1 PM

3 D.M.

Type de magatama : physique

Initiative 12

Seuil de réussite 10

Si le PJ rate un jet d'opposition d'Exercice contre le seuil de réussite du cuirassé, ce dernier avale l'arme et prend ses propriétés.

- (Passif) En fonction du type de cuirassé, plusieurs de ses capacités sont modifiables (ex : le cuirassé casserole a **1 PV** supplémentaires, le cuirassé

grenade inflige des dommages de zone, le cuirassé puce NK© pioche une carte dans le deck...).

- Inflige **2D6 physiques**

grâce à une morsure.

- Une fois par combat, un cuirassé peut tenter de

manger l'arme d'un PJ.

Poisson présent dans les eaux très polluées se nourrissant exclusivement de métal. Les cuirassés adoptent l'apparence, et même parfois la propriété, de ce

qu'ils mangent. Par exemple les cuirassés grenade, qui, à chaque claquement

de dent, provoquent une légère explosion. D'une façon similaire, un cuirassé

dévorant une épée pourra avoir ses écailles tranchantes. Plus fou encore, les

cuirassés casserole ! Faites donc attention où vous vous baignez !

CUIRASSÉ

118

119

Mante religieuse géante de taille métahumaine, sa tête est semblable à celle d'un corbeau. Bec, grands yeux noirs, le tout posé sur un corps couvert de poils en forme de

plumes. Leur couleur violette indique le niveau de danger du venin qu'elles vomissent

sur leurs cibles pour mieux les dévorer ensuite.

Elles agissent toutes sous les ordres d'une reine mère. Si on ne leur fait pas de mal

et qu'on ne tombe pas pendant leur période de reproduction, tout ira bien.

Dans le cas

contraire, toute la famille se jettera sur ses cibles pour leur trancher la tête (au mieux),

ou leur vomir dessus (au pire).

Difficulté : Prédateur

2 PV

Type de magatama : physique

Initiative 12

Seuil de réussite 10

dommages physiques au début de leurs tours dans la zone.

- Si la mamante-corvus est tuée avant ses enfants, **deux enfants-corvus arrivent.**

ENFANTE-CORVUS RELIGIEUSE

(X3 RECOMMANDÉ)

Difficulté : Démon

10 PV

3 PM

6 D.M.

Type de magatama : surnaturel

Tour 1 : Initiative 18

Tour 2 : Initiative 13

Tour 3 : Initiative 8

Seuil de réussite 15

- Si les enfants-corvus sont tuées avant elle, elle peut se servir du vomi sur le sol pour se soigner d'**1 PV** en une action.

- (Passif) Si les enfants-corvus sont tuées avant elle, elle gagne **un tour supplémentaire avec une initiative de 3.**

MAMANTE-CORVUS RELIGIEUSE

- Inflige **2D4** physiques avec un coup de bec.

- Vomit sur une **zone de**

2m. Toutes les entités
autres que les mantecorvus
subissent 2

- Jette une enfante-corvus
religieuse sur une cible.

Inflige **2D10** physiques à
la cible et **2D8 physiques**
à l'enfante-corvus

- Crache un jet d'acide
à distance, inflige **2D4**
surnaturels.

120

VERD'ACHEMINEMENT

Ver géant s'étant installé dans un
tuyau d'acheminement abandonné
et ayant fait de ce dernier sa
carapace. Ils sont exterminés avec
soin lorsqu'ils sont trop proches

Type : monstre hostile

Environnement : HZE reculé

Difficulté : Monstre ancestral

d'une mégacité, mais dans les endroits les plus reculés de l'HZE, on les
laisse
s'installer.

Leur camouflage et leur immobilité trompent une grande partie des
piétons, et il

faudrait les côtoyer pendant des années pour réellement comprendre leur
comportement

imprévisible. C'est sans surprise qu'on les place dans le panthéon des
créatures les

plus redoutables sur Doxa.

Il est bien connu que la meilleure façon de les abattre est de frapper leurs
dents

externes au niveau de la tête pour pouvoir les diriger et les faire se crasher
quelque

part. Les grandes histoires de Doxa adorent mettre en scène de vaillants
guerriers

contre des vers prêts à se faire exploser la tête sur une montagne, des éclats de carapace volant en slow motion.

Même si l'on se fait une image romantique des vers d'acheminement, il ne faut pas

oublier que ce ne sont pas que des monstres de film.

121

CO

Cette créature est si grande que les joueurs seront obligés de l'affronter dans

plusieurs situations (soit face à sa tête, face à sa carapace, sur la carapace, et/

ou sans sa carapace). En fonction du positionnement des joueurs, le ver ne réagira pas de la même façon, et c'est pourquoi nous avons trouvé utile de vous donner quelques conseils :

- Ne jouez pas par phase. Le combat ne devrait pas être scripté pour se dérouler exactement dans cet ordre : Les joueurs fuient la tête, puis font face au corps avec carapace, grimpent dessus, tombent, regrimpent dessus, pilotent le ver, le font s'échouer contre un rocher, l'attaquent sans sa carapace. Disons que ce schéma pourrait être parfait dans le livre "tuer un ver d'acheminement pour les nuls" mais il ne prendrait pas en compte l'ingéniosité des joueurs. Car, par exemple, s'ils attaquent le ver avec des motos, des harpons, des aéronefs, des bombes A... l'ordre des situations et les réactions du ver pourraient être différents. Il faut que le ver adapte sa stratégie en fonction du positionnement des joueurs dans l'environnement, et pas en fonction de phases prédéterminées.

- Mettez-vous à la place du ver d'acheminement et comprenez sa stratégie. Elle est simple : Faire face au joueur avec sa tête pour les tuer plus rapidement. Les joueurs devraient fuir la tête (à moins qu'ils soient suffisamment forts pour agir autrement). Pour cette raison, le ver ne devrait pas passer tous ses tours à attaquer, il devrait aussi prendre le temps de rapprocher sa tête de ses proies. Cela permettra aux joueurs de pouvoir respirer 30 secondes lorsque le ver d'acheminement se déplace.

- Préparez le combat. Les vers d'acheminement sont très connus du grand public, on les voit dans les films, dans les peintures, dans des pièces de théâtre, bref, partout ! Les joueurs auront des connaissances de base et doivent être au courant de quelques techniques pour briser la carapace. Ils sauront aussi qu'il est très difficile de tuer un ver face à sa tête. Connaître ces informations encouragera les joueurs à s'inspirer

des chasseurs de vers d'acheminement pour créer leur propre stratégie en ayant un objectif clair. Les joueurs pourront aussi se renseigner localement pour avoir des conseils, ou trouver de l'équipement approprié.

- Les attitudes du ver en fonction du positionnement de ses proies ne sont que des exemples. Vous pouvez inventer vos propres situations de positionnement, et même ajouter de nouvelles attaques, car il est certain que les vers d'acheminement des plaines de Jade n'ont pas le même comportement que ceux des terres noires d'Oridan par exemple.

122

15 PV

4 PM

7 D.M.

Type de magatama : physique

Tour 1 : Initiative 20

Tour 2 : Initiative 15

Tour 3 : Initiative 10

Seuil de réussite 15

5 PM

6 D.M.

Initiative 10

Type de magatama : physique

VERS D'ACHEMINEMENT CARAPACE

(TUYAUX D'ACHEMINEMENT)

- Tant que le ver a sa carapace, il ne peut être attaqué qu'au niveau de la tête.

Ses dents externes sont au-dessus de sa tête et hors d'atteinte à ce stade.

- Lorsqu'il attaque avec sa tête, le ver d'acheminement gagne **+1 action pendant ses tours**. Ses coups de tête infligent **2D6** physiques **qui ignorent la D.P.** Cette action est impossible si le ver ne rapproche pas sa tête à 3m de sa cible.

- Le ver d'acheminement est attiré par l'Ether et peut être **distrain**
pendant

3 rounds par un sort qui est lancé à moins de 5m de sa tête. S'il est distrain, il partira dans une autre direction que celle de ses ennemis qui feront alors face à la carapace.

FACE À LA TÊTE

- La tête du ver n'a plus qu'**une action** par tour.

VER SANS CARAPACE

Tous les 2 rounds, une échelle incrustée dans la carapace passe devant les PJ.

- Le ver bouge violemment son corps pour infliger **2D6** physiques et essayer de **faire tomber une cible**. La cible doit réussir un jet d'exercice

pour ne pas tomber. **Cette attaque ne peut pas être utilisé 2 rounds de suite.**

FACE À LA CARAPACE

123

- La queue du ver racle le sol pour projeter des débris sur toutes les cibles à distance. Elles devront réussir un jet de Métabolisme pour faire attention aux débris et ne pas subir **2D6** physiques . **Cette attaque ne peut pas**

être utilisée 2 rounds de suite.

- Le ver passe un tour à bouger pour rapprocher sa tête d'une cible au sol.
- Les ennemis du ver d'acheminement peuvent prendre un round pour se rapprocher de la tête en faisant un **jet d'opposition de Métabolisme contre le seuil de réussite de la créature**. Les personnes qui réussissent

pourront frapper les dents externes du ver d'acheminement pendant un round, ce qui lui fera perdre au moins **1 PV** par attaque (même si les dommages sont en dessous de 10). Attention, au 3ème round du ver d'acheminement, sa tête rentrera dans le sol et **toutes les personnes sur**

la tête subiront 3D8 physiques.

- Le ver d'acheminement ne se rend pas compte que des cibles sont sur son dos **pendant 2 rounds**. Au troisième round, il fait glisser sa tête sur

le sol pour indiquer qu'il va rentrer sous terre. Il est conseillé aux cibles de sauter du ver à ce moment-là, sinon elles prendront **3D8** physiques à cause du choc pendant le 4ème round lorsque le vers plongera dans le sol. Le ver ressort au 5ème round sans attaquer de cible.

SUR LA CARAPACE LA PREMIÈRE FOIS

- Le ver se rend compte de suite que des cibles sont sur son dos. Les

cibles devront réussir un **jet d'opposition d'Exercice contre un seuil de réussite à 10 au début de chacun de leurs tours pour rester sur le**

ver. Au bout de **2 rounds** en utilisant toutes leurs action de mouvement, les cibles peuvent arriver au niveau de la tête. Si ils donnent des coups sur les dents externes, le vers d'acheminement perdra au moins **1 PV** par attaque (même si les dommages sont en dessous de 10). Lorsque le ver n'a plus de PV, il devient possible de le contrôler pour le faire s'écraser contre quelque chose et ainsi briser sa carapace et le tuer.

SUR LA CARAPACE LA DEUXIÈME FOIS OU PLUS

124

LISTED'OBJETS

Lorsque vous voulez donner une récompense à vos joueurs, lancez 2D100 et donnez l'objet qui correspond au numéro dans le tableau cidessous.

Faites attention car la majorité des objets sont improbables à trouver HZE. Lorsque vous êtes dans le monde extérieur, faites des jets de liste d'objets seulement lorsque des gens issus du monde technologique sont présents, ou ont été présents.

Vous pouvez aussi choisir manuellement les objets pour rendre votre scénario plus personnalisé, ou si un de vos joueurs est à la recherche de quelque chose en particulier.

Les objets ont des noms qui baignent dans l'humour noir. Si vous jouez à des scénarios assez sérieux, libre à vous de changer les noms pour que les objets s'adaptent mieux à la situation. Obtenir un « caleçon à coque » quand on vient d'apprendre la mort d'un personnage important peut être au détriment de l'immersion des joueurs.

La limite de l'inventaire s'étend à ce que vous pouvez écrire

dedans. Vous ne pouvez porter que trois armures en même temps,

et trois accessoires.

2 - 21 - Drogues

22 - 41 - Armes unique

42 - 61 - Armures

62 - 111 - Babioles

112 - 161 - Accessoires

162 - 181 - Implants

182 - 200 - **Virus**

(**Rouge = Objets dans le cyberspace**)

*Rappel pour les drogues : (effet à appliquer si échec du jet de **Métabolisme**)(effet à appliquer si réussite du jet de **Métabolisme**)(**effet de la drogue à appliquer dans tous les cas**).*

02

x1 MiaouMiaou Drogue de combat. (**20 dommages physiques**)(**15 dommages physiques**)(-2 aux compétences jusqu'à la fin du combat).

03

x1 Amidopyrine Drogue de combat. (**la cible tape ses alliés ou elle-même pendant 1 round aléatoirement**)(-2 aux compétences jusqu'à la fin du combat)(10 dommages surnaturels).

04

x1 KHAT Drogue de combat. (**La cible passe ses deux prochains tours**)(**La cible passe son prochain tour**)(5 dommages physiques).

05

x1 Datura Drogue de combat. (**10 dommages surnaturels**)(soin d'1 PV)(20 dommages surnaturels).

06

x1 Crack Drogue de combat. (**10 dommages physiques**)(soin d'1 PV)(20 dommages physiques).

07

x1 Calcium concentré Drogue bénéfique. (**6 dommages surnaturels**)(3 dommages surnaturels)(D.P. + 3 pendant 3 rounds).

08

x3 Eau bénite Drogue bénéfique. (**6 dommages physiques**)(3 dommages physiques)(A.S. + 3 pendant 3 rounds).

09

x1 Ether concentré *Droque bénéfique.*
(6 dommages physiques)(3 dommages physiques)(D.S. + 3 pendant 3 rounds).

10

x3 Bétatanatine *Droque bénéfique.* (6 dommages surnaturels)(3 dommages surnaturels)(A.P. + 3 pendant 3 rounds).

11

x2 Testostérone *Droque bénéfique.* (6 dommages surnaturels)(3 dommages surnaturels)(A.P. + 2 et D.P. +1 pendant 3 rounds).

12

x2 Kétamine *Droque bénéfique.* (6 dommages physiques)(3 dommages physiques)(A.S. + 2 et D.S. +1 pendant 3 rounds).

13

x2 GHB *Droque de combat.* (endort la cible pendant 2 rounds)(endort la cible pendant 1 round) (/).

14

x1 Speed *Droque de combat.* (+1 action pendant 1 round)(/)(La cible tape ses alliés aléatoirement pendant 1 round).

15

x1 Morphine *Droque bénéfique.* (soin de 10 PV et 10 PE)(soin de 20 PV et 20 PE)(la cible passe 1 tour).

16

x1 Champignon *Droque de combat.* (-10 aux compétences pendant 3 rounds)(-5 aux compétences pendant 3 rounds)(la cible se met à raconter des âneries, ce qui lui fait perdre 1 round).

17

x3 Opium *Droque bénéfique.* (10 dommages physiques)(5 dommages physiques)(2D8+2 soin de PE).

18

x3 Hachich *Droque bénéfique.* (10 dommages surnaturels)(5 dommages surnaturels)(2D8+2 soin de PV).

19

x2 Opiacé *Droque bénéfique.* (-2 actions pendant 3 rounds)(-1 action pendant 3 rounds)(soin de 2D6 PV et 2D6 PE tous les tours pendant 3 rounds).

20

x1 Ecstasy *Droque bénéfique.* (la cible coche une case de blessure et subit 5 dommages surnaturels)(la cible coche une case de blessure)(La cible gagne +1 action pendant 1 round).

21

x2 LSD *Droque bénéfique.* (+2 aux compétences pendant 3 rounds)(+5 aux compétences pendant 3 rounds)(Les coûts des sacrifices de la cible sont baissés de 1 pendant 3 rounds).

Drogues

Armes unique

22

Skateboard de Kourier. Inflige 2D8 physiques au corps à corps avec un jet d'Exercice.

23

Jazz's LFG-2000. Inflige 2D4+1 physiques à distance avec un jet de Métabolisme. N'est pas affecté par la D.M. de l'ennemi.

24

CyberSprayAntiViol. Inflige 2D4 physiques avec un jet d'Exercice. Un ennemi touché lance une pièce, face = rien, pile = perd une action au prochain tour.

25

Basse flying V chromée auto-amplifiée.

Inflige 2D4 surnaturels à distance avec un jet de Métabolisme et 5 dommages surnaturels aux alliés de la cible à proximité à cause du boucan si le jet est réussi.

02 - 25

26

Lot de 3 pots à lancer de Rillettes

Ethérées des producteurs et commerçants

Monique Vénale©. (Métabolisme) Inflige

2D2 physiques à distance avec un jet de

Métabolisme. Empoisonne la cible de -2

D.M. pendant 3 rounds (non cumulable).

Chaque fois que vous lancez un pot, il

réapparaît dans votre lot après avoir touché ou manqué sa cible.

27

Drone du magasin de jouets. (Peut être

utilisé en même temps qu'une invocation, un

drone). (Nécessite d'être configuré pour être

déployé, réussissez un jet de compétence

Nerd et perdez 4 PE). Il peut attaquer et

infliger 2D4 surnaturels si vous lui donnez

l'ordre et possède 18 PV. Vous pouvez voir

ce que filme votre drone (vision infrarouge)

et lui donner un ordre. Il est possible de lui

donner un seul ordre en plus d'une de vos

actions avec un jet de compétence Nerd,

et ce dès le premier tour où le drone est

configuré. Il est très compétent pour capter

l'attention d'une cible, si vous réussissez à

lui donner l'ordre de distraire les ennemis

le taperont lors de leurs prochains tours. Si

le drone n'a plus de PV et se "casse", il se

répare tout seul quand le joueur se repose.

28

Dolicrâne. Inflige 5 dommages surnaturels

avec un jet de Surnaturel, A.S. +3 quand

équipé.

29

Urameshi's spirit gun. Inflige 2D8 surnaturels à distance en tirant un rayon d'énergie de son doigt avec un jet de Métabolisme ou de Surnaturel au choix.

30

Tatouage du dragon de la flamme noircie.

Le tatouage du dragon de la flamme noircie peut être activé ou désactivé avec une action gratuite.

Désactivé : Des flammes noires peuvent s'échapper du tatouage et infliger 2D6 surnaturels avec un jet de Surnaturel.

Activé : Des flammes noires en forme de dragon peuvent s'échapper du tatouage et infliger 2D6 surnaturels avec un jet de Surnaturel. L'activation du tatouage donne au porteur A.S.+3. Ce dernier perd dès l'activation -5 PV et se soigne de 5 PE.

Il perdra ensuite chaque tour -5 PV et se soignera de 5 PE. S'il ne reste plus de PV au personnage, alors il perd -5 PE par tour.

31

Couteau de cuisine de la dispute

conjugale. Inflige 2D6 physiques avec un jet d'Exercice, et inflige un saignement de -1 D.M. pendant toute la durée du combat si l'attaque réussit (non cumulable).

32 **Arc à trois flèches.** Inflige 3D8-3 surnaturels avec un jet de Métabolisme.

33

Fusil d'assaut de soda. Inflige 2D6 physiques avec un jet de Métabolisme, le soda empêche la cible de bien voir et lui donne un malus de -2 à ses compétence pendant toute la durée du combat (cumulable jusqu'à -6).

34

Dentier goldé lance-dents. Nécessite 2

actions pour infliger 2D20+2 physiques à distance avec un jet de Métabolisme. Utilisable 28 fois.

35

Lance-cigares. Inflige 8D4 surnaturels à distance avec un jet de Métabolisme, et une brûlure de -1 D.M. pendant toute la durée du combat (non cumulable) mais ne peut plus être utilisé à moins d'être rechargé. Recharger le lance-cigare nécessite un jet de Nerd qui prend une action.

36

Clé d'un camion de barbe-à-papa blindé

lance-missiles. Le camion inflige 4D20+10 physiques avec un jet de Métabolisme mais ne peut plus être utilisé à moins d'être rechargé. Recharger le camion nécessite 3 jets de Nerd réussis qui prennent une action chacun, la recharge peut être effectuée par n'importe qui. Vous gagnez +2 dommages si la cible est diabétique. Le véhicule se conduit avec un jet de Métabolisme. Les camions de barbe-à-papa blindés lance-missiles sont souvent utilisés comme camouflage dans les manifestations de civils.

37

Couteaux suisses de lancer. Au choix avec un jet de Métabolisme :

- Inflige 2D6 physiques ou surnaturels.
- Inflige 5 dommages physiques ou surnaturels et -2 aux compétences de la cible pendant toute la durée du combat (cumulable jusqu'à -6),
- Inflige 5 dommages physiques ou surnaturels et -1 à un modificateur (au choix) de la cible pendant toute la durée du combat (non cumulable sur le même modificateur).

26 - 37

38

Corde à sauter nanomoléculaire

officielle©. La première utilisation de cette arme fait perdre $\frac{1}{4}$ des PV max officiels© de la cible puis 2D6 surnaturels au corps à corps officiels© avec un jet d'Exercice. Pour toutes les autres utilisations, la corde à sauter nanomoléculaire officielle© inflige 2D4 surnaturels officiels© avec un jet d'Exercice.

39

G.B.E Émetteur de Rayons

Gravitationnels. Inflige 3D8+2 physiques à distance avec un jet de Métabolisme, et $\frac{1}{4}$ des PV max de la cible lorsqu'utilisée la première fois dans un combat. *Utilisable uniquement dans la matrice.*

40

Brindille d'Ether à machouiller. Inflige 2D6 surnaturels à distance en mordant dedans avec un jet de Surnaturel. Confère 1 action supplémentaire au porteur. *Utilisable uniquement dans la matrice.*

41

Gant requin matriciel. Inflige 4D10 physiques ou surnaturels à courte distance avec un jet de Métabolisme mais ne peut plus être utilisé pendant 1 round. *Utilisable uniquement dans la matrice.*

Armures

42

Fédora à trodes. Lorsqu'un ennemi vous attaque, il s'excuse mais vous tape quand même, et perd un dés de dommages pendant toute la durée du combat (non cumulable). Le casque se casse après avoir affecté 3 ennemis.

43

Gilet pare-arme en écailles de cristal

d'Ether. +1 D.P., -1 PV max. Quel beau gilet, on vous le dira souvent.

44

Chino de sport en carbone. Lorsqu'on vous attaque, vous pouvez faire un jet d'Exercice qui vous fait esquiver si réussi. -1 D.S., -1 D.P..

45

Bottes en écailles de cybercroco.

Exercice +2. Lorsque le sol est instable, gagnez +2 D.P.

46

Coiffe sacrée à plumes. Vos sorts actifs gagnent 1 utilisation supplémentaire entre 2 repos.

47 **Poncho flottant.** +1 D.S., -1 PE max.

48

Robe électro-post-moderniste de la révolution. +1 A.S.. Si vous êtes du côté de la révolution sur votre axis évolutif, cette robe donne +2 A.S. au lieu de +1.

49 **Bondage shoes.** + 1D à vos dommages surnaturels. -2 D.P..

50 **Bearskin à antennes.** Métabolisme -1, A.P. +1.

51 **Gilet cactus.** Inflige 5 dommages physiques à ceux qui vous frappent au corps à corps.

52

Pantalon de Loubno. Si vous êtes une femme (masculine, féminine ou autre) lorsqu'on vous attaque, vous pouvez choisir de sacrifier une action sur votre prochain tour pour bloquer et contre-attaquer immédiatement avec un jet de compétence de votre arme actuelle réussi. +1 D.P, +1 A.P..

53

Tongs à crampons. Style +1. Vous

pouvez sacrifier 1 PV pour augmenter vos dommages de 2 quand vous attaquez mais pas 1 PE.

54 **Triple bonnet duveteux.** +1 A.S..

55

Toge illusoire. Lorsque vous êtes touché à distance, choisissez une cible et soignez-la de 5 PE.

56 **String discret de soutien mental.** PE max +2.

57

GEAXE “la chaussure qui re~~~spire”.

Lorsque vous effectuez un sort de soin, enlevez à la cible un de ses malus causés par un ennemi. Vous ne pouvez pas enlever les malus cumulés en une fois, mais devez réduire une par une les cumulations jusqu’à faire disparaître le malus cumulé.

58 **Casque de boxe.** PV max +1 et PE max +1.

59

Fausse peau en chaussure. PV max +1. *Si les fausses chaussures en peau sont équipées en même temps que cette armure, gagnez 5 PV max au lieu d’1.*

60

Caleçon à coque. Si vous êtes un homme (féminin, masculin ou autre) lorsqu’on vous attaque, vous pouvez choisir de sacrifier une action sur votre prochain tour pour bloquer et contre-attaquer immédiatement avec un jet de compétence de votre arme actuelle réussi. +1 D.S., +1 A.S..

38 - 60

61

Fausse chaussures en peau. Vous gagnez 1 action supplémentaire. -2 D.P., -2 D.S., -2 PV max. *Si la fausse peau en chaussures est équipée en même temps que ces chaussures,*

gagnez 5 PV max au lieu d'1.

Babioles

62 **Chewing-gum repas complet.**

63 **Ticket restaurant.**

64 **Bon de réduction de -5% sur 3 articles d'un supermarché TerrabCorp©.**

65 **Rouleau de gaffeur inépuisable.**

66 **Carte d'entreprise d'une prostituée.**

67 **Coupon pour un aller gratuit en taxi.**

68 **Shamisen.**

69

Écouteurs sans fils transparents pouvant servir de talkie-walkie. Porte un sticker

“Record de l’objet le plus absurde enfoncé dans l’urètre”. Semble utilisé.

70 **Petit ventilateur.**

71 **Fleur non-artificielle à offrir.**

72

Post-it avec écrit dessus “Bathélemy M. -> hacker Hub trop cool” suivi d’un numéro de téléphone.

73 (Objet du Hub) Confettis.

74

(Objet du Hub) Code pour un permis de construire d’une maison sur une route du Hub. Coût de la construction : 2 000 crystas.

75

(Objet du Hub) Code pour un add-on permettant d’éviter de prendre le tram pour se rendre à un logiciel.

76

(Objet du Hub) Code pour un add-on permettant de n’afficher que vos contacts dans le Hub et de faire disparaître les autres avatars.

77 (Objet du Hub) Bon pour un restaurant du Hub.

78

(Objet du Hub) Code de combat d'avatar.
“Si vous battez un autre avatar en duel, NovaCorp© sera heureux de vous offrir un mois de loyer”.

79 (Objet du Hub) Super skin galaxy qui vous fera vous démarquer dans le Hub.

80 (Objet du Hub) Offre d'emploi comme animateur de la place centrale.

81 (Objet du Hub) Offre d'emploi pour un poste de serveur dans un bar du Hub.

82 Casque à trodes du hackeur. Affiche jusqu'à 8 chunks.

83

Console portable du pirate. Affiche jusqu'à 12 chunks et confère un bonus de +1 en Nerd quand utilisé.

84 Lot de 100 Stickers trop cools.

85 Drone miroir. Ne combat pas, se contrôle avec un jet de Nerd.

86 Sifflet de l'esprit aidant à faire revenir les âmes égarées.

87 L'orgasmatron.

88 Place pour un tournoi dans une arène.

89 Place pour un voyage en aéronef.

90 Pass à vie pour prendre un ascenseur de Zone gratuitement.

91

Invitation pour une consultation gratuite chez le célèbre et controversé chirurgien Cerral.

92 Paquet de cartes truquées.

93 Cigarettes Stogie bonnes pour la santé.

94 Échantillon d'ADN étrange.

95

Pilule de mutation d'enzyme. Empêche celui qui en gobe d'accéder au cyberspace avec des trodes. Cette maladie peut être soignée par un chirurgien de Bioware pour

50 crystas.

96

Clé d'une moto. Un jet de compétence Nerd réussi permet de trouver l'emplacement de la moto.

97

Rollers morphiques à propulsion. N'est pas considéré comme une armure. Peuvent être enfilés par dessus les chaussures.

98 **Bombe de peinture pour faire des tags**

99 **Rien. Absolument rien... Oh ! À part peut-être : ... Ah, non Rien.**

100 **Relancez 2 fois un jet de liste d'objets et gagnez les 2 objets indiqués.**

101 **2 crystas.**

102 **5 crystas.**

61 - 102

103 **10 crystas.**

104 **20 crystas.**

105 **40 crystas.**

106 **80 crystas.**

107 **160 crystas.**

108 **320 crystas.**

109 **640 crystas.**

110 **1200 crystas.**

111 **Album de synthwave pénible et redondant.**

Accessoires

112

Une lueur émane de votre objet signe. À partir de maintenant, vous gagnez +1 case de blessure.

113 **Boule anti-stress.** PE max +2.

114 **x3 Barres de Crunchysnack.** PV max +4 pendant 4 heures.

115 **Hologramme d'entraînement.** Compétence Exercice +1 Surnaturel -1.

116 **Fil tendu pour aiguïser.** Compétence

Exercice +1 Métabolisme -1.

117 **Corde de rechange.** Compétence Exercice
+1 Nerd -1.

118 **Boule de cristal.** Compétence Surnaturel
+1 Nerd -1.

119 **Bandage spécial.** Compétence Exercice +1
Style -1.

120 **Notice de fabrication de meuble.**

Compétence Nerd +1 Exercice -1.

121 **Gants de protection.** Compétence Exercice
+1 Style -1.

122 **Dragonne.** Compétence Métabolisme +1
Style -1.

123 **Crosse amortissante.** Compétence
Métabolisme +1 Nerd -1.

124 **Crampons de stabilité supérieure.**

Compétence Exercice+1 Nerd -1.

125 **Viseur laser.** Compétence Métabolisme +1
Exercice -1.

126 **Epaulière.** Compétence Exercice+1 Nerd
-1.

127 **Calmant.** Compétence Surnaturel +1
Exercice -1.

128 **Médaille d'honneur d'une corpo'©.**

Multipliez vos gains de crystas par 2.

129

Loupe en verre de cristal d'Ether. Lorsque
vous gagnez 2 PX ou plus, vous gagnez 1
PX supplémentaire.

130 **Très bon Ebook de développement
personnel.** Initiative +5.

131

**Code pour un logiciel de méditation
avec coaching personnalisé.** 1 Action
supplémentaire en combat. -1 PV et PE max,
-2 D.P., -2 A.S...

132

Code pour un abonnement à vie à la

bibliothèque officielle du Hub. Compétence
Surnaturel +1 Exercice -1.

133

Maquillage subtil mais non moins remarquable. Compétence Style +1 Nerd
-1.

134 **Mégaphone de taille réduite.** Compétence
Style +1 Nerd -1.

135 **Des dents en métal qui donnent le smile.**
Compétence Style +1 Métabolisme -1.

136

**Code pour devenir membre d'honneur
de la place centrale du Hub.** Compétence
Style +1 Surnaturel -1.

137 **Casque de scan en RA.** Compétence
Métabolisme +1 Exercice -1.

138

**138 - Code pour un accès illimité et rapide
à NovaMaps.** Compétence Métabolisme +1
Surnaturel -1.

139 **Oreillette d'espionnage.** Compétence Style
+1 Surnaturel -1.

140 **Kit de soin.** Compétence Surnaturel +1
Nerd -1.

141 **Détecteur de mensonges discret.**
Compétence Style +1 Exercice -1.

142 **Patch de tatouage spirituel permanent.**
Compétence Surnaturel +1 Métabolisme -1.

143 **143 - Collier de perles en bois.** Compétence
Surnaturel +1 Style -1.

144 **Capteur extra-cutané.** Compétence
Nerd+1 Style -1.

145 **Lunettes de touriste triangulaires.**
Compétence Style +1 Nerd -1.

103 - 145

146 **Gant de cuisine vraiment génial.**
Compétence Surnaturel +1 Style -1.

147 **Lunettes connectées à NovaTranslate.**

Compétence Style +1 Métabolisme -1.

148

Ebook illustré du Necronomicon dont vous êtes le héros.

Compétence Surnaturel +1 Exercice -1.

149

Repose-poignets en poils de Berear (illégal).

Compétence Surnaturel +1 Métabolisme -1.

150

Sac à dos de l'aventurier inspiré des MMARPG.

Compétence Métabolisme +1 Nerd -1.

151 **Semelle orthopédique massante.**

Compétence Métabolisme +1 Style -1.

152 **Ciseaux isolants.**

Compétence Nerd +1 Métabolisme -1.

153 **Barbelés Family-Friendly multi-surfaces.**

Compétence Exercice +1 Métabolisme -1.

154

Code pour un logiciel de blueprint facile et rapide.

Compétence Nerd +1 Surnaturel -1.

155

Code pour une simplification des statistiques sur spacecard.

Compétence Nerd +1 Surnaturel -1.

156

Code pour un abonnement au logiciel de conduite en vue à la 3ème personne, fonctionnant grâce à des caméras spécialisées disposées en mégacité (et d'une vue satellite en HZE).

Compétence Métabolisme +1 Surnaturel -1.

157 **Spray d'isolation sonore.**

Compétence Nerd +1 Exercice -1.

158

Anticipateur de mouvements

holographiques. Vous arrivez à prévoir légèrement vos mouvements à l'avance.

Compétence Nerd +1 Métabolisme -1.

159 **Clé à molette boîte à outils (tout en un).**

Compétence Nerd +1 Style -1.

160

Prescription pharmaceutique

hebdomadaire. Compétence Métabolisme +1 Exercice -1.

161

Masque de modification des traits

physiques. Compétence Exercice +1 Style -1.

Implants

162

(Bioware) Mains d'Orlac. Pour vous greffer les mains d'Orlac, vous devez vous rendre chez le chirurgien Cerral (nécessite une invitation, objet numéro 91 de la liste d'objet). Vous savez jouer du synthétiseur mais pas très bien, vous avez l'impression qu'un fantôme vous poursuit et que des pulsions meurtrières vous animent : Métabolisme -1, +1 Surnaturel, +5 dommages quand vous utilisez un couteau.

163

(Bioware) Troisième oeil de jagan. +3

A.S.. Lorsqu'on vous attaque, vous pouvez choisir de sacrifier une action sur votre prochain tour pour bloquer et contre-attaquer immédiatement avec un jet de compétence de votre arme actuelle réussi.

164

(Bioware) Échantillon de renforcement

sanguin. Lorsqu'un ennemi vous inflige un malus, lancez un jet de compétence Métabolisme. Si réussi vous ne prenez pas le malus.

165 **(Bioware) Schéma de réorganisation du**

cerveau. Surnaturel +1, Nerd +1, A.S. +1.

166

(Bioware) Nouvelle peau très fine. A.S.

+6. Lorsque vous prenez des dommages physiques, votre peau se déchire plus facilement, vous subissez 5 dommages physiques supplémentaire. *Si vous avez équipé la fausse peau en chaussure et les fausses chaussures en peau, vous gagnez +2 D.P. et +2 D.S..*

167 **(Bioware) Kit d'Injection de calcium forcée.** D.S. +1, PV max -1.

168

(Bioware) Bout de cerveau utile pour augmentation du cortex frontal. A.S. +1, Surnaturel +2.

169

(Bioware) Botox de très bonne qualité.

Style +1, +1 D.S., -1 A.P.. Lorsque vous êtes en situation stressante, votre sueur se mélange à votre botox, ce qui vous confère une armure provisoire un peu odorante.

170

(Bioware) Nouveau corps. Vous changez d'apparence (possibilité de changer de métatype d'humanité).

146 - 170

virus

171

(Bioware) Corps de l'avatar. Lorsque vous êtes à la moitié ou moins de vos PE max, vous subissez 1 dommage surnaturel par round et choisissez un modificateur (autre que D.P. et D.S.) que vous augmentez de 3 tant que vous êtes à la moitié ou moins de vos PE max. Ne fonctionne pas hors combat.

172 **(Bioware) Tympan de lynx.** Métabolisme

+2. PE max +1

173 (Cyberware) Plaque chromée de la taille d'une main. PV max +2.

174

(Cyberware) Muscle mécanique de marque Rockbell. A.P. +4. Chaque tour en combat votre muscle menace de se casser, faites un jet de Nerd chaque tour en tant qu'action gratuite pour empêcher un désagrément. Si vous échouez un jet de Nerd, vous devrez passer votre prochain tour à réparer votre muscle (automatique).

175

(Cyberware) Surplus sanguin volontaire par vaccination. D.P. +1, PV max +1. Vous pouvez sentir la pression de votre sang, c'est flippant ! De l'Ether s'échappe même des pores de votre peau ! Lorsque vous êtes touché par un ennemi, perdez 3 PE.

176

(Cyberware) Roue du roller ball. -1 action. Vous agissez en premier dans un round et gagnez 1 tour supplémentaire à la fin de chaque round. Si vous avez des objets ou capacités qui vous permettent d'esquiver ou de contre attaquer immédiatement après avoir été touché, vous gagnez un bonus de +2 à votre jet de compétence pour esquiver/contre-attaquer.

177

(Cyberware) Caméra de recul. Vous voyez désormais tout ce qu'il y a autour de vous : vous ne pouvez plus être pris par surprise.

178

(Cyberware) Remplacer les mains par des fausses mains-faux. Vous infligez 2D8 physiques à mains nues.

179

(Cyberware) Mâchoires disproportionnées.

Exercice +2. Si vous criez le nom de vos capacités au moment où vous les utilisez vous gagnez A.P. +1 le temps de cette action.

180

(Cyberware) Torse en fibre de verre

flexible. Tout le monde peut voir vos organes, -3 D.P.. Des poches d'acide nitrique dissimulées cracheront sur l'ennemi 10 dommage physique lorsque vous êtes attaqué au torse. La fibre de verre flexible vous empêche d'être atteint par votre propre acide et vous confère Exercice +1.

Après s'être fait avoir quelques fois par vos poches d'acide, un ennemi peut comprendre ce qui se passe et éviter de vous frapper au torse.

181

(Cyberware) Corps du Berserker.

Lorsque vous êtes à la moitié ou moins de la moitié de vos PV max, vous subissez 1 dommage physique par round et choisissez un modificateur (autre que D.P. et D.S.) que vous augmentez de 3 tant que vous êtes à la moitié ou moins de vos PV max. Ne fonctionne pas hors combat.

182

Virus 1. Face à une contre-mesure, utiliser un virus devient une action gratuite et vous pouvez en utiliser autant que vous le souhaitez en un tour. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

183

Virus 1. Face à une contre-mesure, utiliser un virus devient une action gratuite et vous pouvez en utiliser autant que vous le souhaitez en un tour. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

184

Virus 1. Face à une contre-mesure, utiliser

un virus devient une action gratuite et vous pouvez en utiliser autant que vous le souhaitez en un tour. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

185

Virus 1. Face à une contre-mesure, utiliser un virus devient une action gratuite et vous pouvez en utiliser autant que vous le souhaitez en un tour. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

186

Virus 1. Face à une contre-mesure, utiliser un virus devient une action gratuite et vous pouvez en utiliser autant que vous le souhaitez en un tour. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

171 - 186

187

Virus 2. Face à une contre-mesure, les effets bénéfiques de la troisième parenthèse des drogues sont multipliés par 2. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

188

Virus 3. Face à une contre-mesure, enlevez lui autant de puces que de PJ présents dans la matrice avec vous. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

189

Virus 4. Face à une contre-mesure, vous bénéficiez de la possibilité d'être réanimé avec un jet de Surnaturel réussi d'un allié. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

190

Virus 5. Face à des contre-mesures, vos virus affectent toutes les contre-mesures présentes. (durée d'un combat, n'est utilisable qu'une fois).

191

Virus 6. Face à des contre-mesures, divisez le nombre de contre-mesures par 2, arrondi au supérieur. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

192

Virus 7. Face à une contre-mesure, ne basez plus votre seuil de réussite sur votre compétence Nerd, utilisez vos compétences librement. (Durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

193

Virus 8. Face à une contre-mesure, sacrifiez 1 PV ou 1 PE pour bénéficier d'un bonus de +2 pour un jet de compétence. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

194

Virus 9. Face à une contre-mesure, fouillez dans le deck de puces, équipez la carte que vous voulez. Vous ne subissez pas les dg d'Ether de la puce. À la fin du combat, remettez la puce dans le deck. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois)

195

Virus 10. Face à une contre-mesure, vos capacités actives deviennent illimitées. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

196

Virus 11. Face à une contre-mesure, réduisez ses PV max de moitié. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

197

Virus 12. Face à une contre-mesure, divisez les dommages reçus par 2, arrondis au supérieur. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

198

Virus 13. Face à une contre-mesure, vous

doublez le nombre de dés de vos dommages et vos soins. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

199

Virus 14. Face à une contre mesure, vos PV max et PE max sont multipliés par deux (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

200

Virus 15. Face à une contre-mesure, vous gagnez 2 actions supplémentaires et la contre-mesure en perd 2 si elle en a 4 ou plus. (durée d'un combat, et n'est utilisable qu'une fois).

187 - 200

THE WORLD'S DEFAULT STATE IS MISERY

ÊTRE UN MJ

LE JEU DE RÔLE SEMI-NARRATIF

CONCEVOIR DES SCÉNARIOS ATTIRANTS

QU'EST CE QUE LE POST-CYBERPUNK ? NOTRE VOLONTÉ

D'AUTEUR DOIT-ELLE ÊTRE VOTRE VOLONTÉ DE MJ ?

JOUER LA SEXUALITÉ

L'HUMOUR NOIR ET LA SÉCURITÉ AFFECTIVE DES JOUEURS

MAÎTRE CORPO ©

SUR SON ARBRE

PERCHÉ...

(CONSEILS AUMJ)

« Arrête d'essayer d'être normal. Suis ton groupe de geek. Accepte ton côté nerdy. Peut-être que ton look crie « geek » partout sur toi. Tu devrais chercher à être le geek que l'on n'oubliera jamais. N'essaie pas d'être civilisé. N'espère pas que les gens normaux te garderont

comme une sorte d'animal de compagnie. Qu'ils aillent se faire foutre. Tu devrais réaliser ce que la société a fait de toi et prendre ta revanche. Sois bizarre. Sois bien plus bizarre. Sois dangereusement bizarre. Sois de façon sophistiquée, et sans commune mesure bizarre, et ne fais pas les choses à moitié. Investis toute la force que tu as dedans. Ne deviens pas une belle petite personne. Les belles petites personnes sont douces et sans vie. Deviens complètement piquant. Fais grandir des piques sur tous les angles de ta peau. Colle dans leurs gorges comme un poisson-globe. »

Bruce Sterling

Pour cette dernière partie je ne vous parlerai plus au travers de la fiction. Vous êtes au même rang que moi, vous voulez comprendre les rouages de Doxa pour les combiner pour vos joueurs.

Votre but est d'être un MJ de Doxa, mais surtout d'être un bon MJ en général. Pour les lecteurs assidus de livres de jeu de rôle, peut-être que vous pouvez passer les deux premiers sous-chapitres, mais si vous n'avez jamais été MJ ou souhaitez revoir les bases, suivez-moi :

ÊTRE UN MJ

Être MJ c'est vouloir raconter une histoire. C'est essayer de présenter

quelque chose d'agréable, puisque si dans « jeu de rôle » on y trouve le terme « jeu » ce n'est pas pour passer un sale quart d'heure.

Les règles de l'EtherSystem doivent vous servir de base pour vous aider à développer des scénarios, elles devraient être là pour sublimer vos idées. En tant que MJ, vous avez la responsabilité de faire en sorte qu'une partie soit la plus fun possible. Si à la fin d'un scénario, vos joueurs viennent vous parler de l'univers, de l'histoire, de leurs personnages... c'est que vous avez réussi votre job.

Pour arriver à ce stade, vous pouvez modifier ce que vous avez envie du moment que ça participe à créer quelque chose de meilleur, y compris les règles, s'il y a des choses qui déplaisent à vos joueurs.

On reviendra sur ce sujet plus tard, car si vous n'avez jamais été MJ, vous vous demandez sûrement comment se déroule une partie de jeu de rôle.

Vous êtes le narrateur, le Maître de Jeu, vous pouvez vous placer derrière un écran de jeu qui vous permettra de modifier les résultats de vos jets, consulter vos notes et le livre de règles, sans que les joueurs ne puissent voir ce que vous manigancez. Certains MJ préfèrent jouer sans

écran. C'est à vous de voir si vous avez envie de modifier les résultats des dés pour créer une tension plus maîtrisée, ou si vous voulez laisser au hasard toutes les responsabilités, quitte à créer des situations un peu trop punitives.

Les joueurs, qui n'attendent que de vous écouter, ont devant eux leurs fiches de personnages. Ils peuvent les avoir créées avant la partie, ou carrément le jour même, 30 minutes avant que vous ne commenciez. Plus vos joueurs créeront leurs personnages à l'avance, plus il sera facile pour vous d'imaginer une histoire qui prend en compte leur backstory (Et pour un joueur, il n'y a rien de mieux que de croire qu'un MJ a construit toute une histoire autour de son personnage). Doxa est prévu pour une partie avec 3 ou 4 joueurs idéalement. Mais si Jean-Michou, toujours en retard, souhaite absolument vous rejoindre alors que vous êtes déjà 4, vous pouvez très bien lui dire oui. Sachez que plus vous aurez de joueurs, moins les combats seront agréables à décrire (car plus longs, et tout le monde attendra son tour). Certaines situations hors combats pourront prendre des heures à être résolues alors qu'une équipe de 3 aurait réfléchi à une solution en 15 minutes. Etre MJ, c'est avoir le pouvoir de dire non (formidable !). Ne dites pas oui pour faire plaisir à Jean-Michou, car vous vous amputerez tout seul. Si vous avez

trop de joueurs mais souhaitez quand même jouer avec tout le monde, faites plusieurs groupes et plusieurs sections.

Maintenant que tout le monde est là et que Jean-Michou est bien arrivé, en retard, vous pouvez commencer à jouer.

Derrière votre écran, tel un grand manitou, vous commencerez par décrire la situation d'énonciation — ou l'introduction —, en expliquant où se situent les joueurs, pourquoi ils se connaissent (s'ils se connaissent), et les problématiques de votre scénario. Si vous le souhaitez, laissez vos joueurs se présenter eux-même.

Ensuite vous allez présenter une série de péripéties que vos joueurs essayeront de résoudre de différentes manières jusqu'à la fin de la partie. Ce seront les rebondissements de votre scénario et les situations particulières qui vont créer chez le joueur un sentiment de participer à un jeu ayant des événements à résoudre. Exemples d'une suite de problèmes :

- Une fille s'est faite kidnapper, comment la retrouver ?
- Sur les traces de la petite, les joueurs remarquent qu'ils sont suivis par des hommes cagoulés, qui sont-ils ? Ont-ils un lien avec elle ?

- Après leur avoir fait avouer la vérité avec la force de leurs poings, les PJ apprennent que la fille est enfermée dans un aéronef qui va décoller dans 10 min, comment faire pour y arriver à temps ?
- Etc, etc.

Attention, les PJ doivent participer à la création de l'histoire également. Vous pourrez détailler le plus possible votre scénario, avoir un déroulement précis de toutes les situations pénibles et comment les résoudre, vous ne serez jamais dans la tête de vos joueurs, et ne pourrez jamais prévoir ce qu'ils vont faire. Mettez-vous à leur place et comprenez qu'il n'y a rien de pire que d'être enfermé. Laissez les joueurs vous surprendre, ils prendront les chemins qu'ils auront envie de prendre, et c'est ça qui fait la force du jeu de rôle ; c'est une histoire qui se raconte à plusieurs. Si vous êtes MJ pour raconter une histoire en solo, prenez un roman dans votre bibliothèque et lisez-le à vos joueurs, ce sera certainement plus agréable pour eux.

Créez des problèmes à fins ouvertes ; ne dites pas « non » à vos joueurs à tout bout de champ parce qu'ils « niquent votre scénario ».

Si les joueurs sont allés plus vite que prévu, bien joué à eux, à vous maintenant d'improviser quelque chose d'encore plus grandiose que ce que vous n'auriez jamais pu anticiper. Les joueurs ne devraient pas être punis pour avoir de la suite dans les idées.

Comment les PJ répondent à vos problèmes ? Dans un premier temps, ils vont incarner leurs personnages et s'imaginer à leur place. Ils parleront de leurs créations à la première personne et feront comme si ils étaient réellement dans les endroits que vous leur décrierez. Ils ne pourront voir ce que vous ne leur décrivez pas. Si vous devez leur expliquer ce principe, dites-leur simplement qu'ils n'ont pas le droit de dire « J'ouvre la porte et je vois un coffre derrière », vous seul savez s'il y a un coffre derrière cette fichue porte. Dès que les personnages doivent effectuer une action incertaine, suivez les règles du jeu.

Comme souvent expliqué dans ce livre, vous pourrez faire jouer des parties sans jets de dés, si l'histoire que vous avez créée ne se résout qu'avec le bon sens de vos joueurs. S'ils jouent bien, et qu'ils arrivent à se mettre dans des situations où il n'y a pas besoin de lancer de dés, tant mieux pour eux. Ne forcez pas les dés juste pour le plaisir de lancer des dés, il y a le Yahtzee pour ça.

Une fois que les joueurs ont résolu vos problèmes (ou non), l'histoire

arrive à sa fin ; il est temps de remballer et de rigoler avec vos joueurs de ce qui s'est passé (et surtout de râler parce toutes les chips ont été mangées et que personne n'a pensé à vous en proposer).

Sachez qu'il n'y a pas de MJ parfait, vous serez un bon MJ si vous posez des questions à vos joueurs, si vous les autorisez à en faire de même, que vous prenez leurs avis et leurs personnages en compte, et surtout si vous racontez une bonne histoire. Chacun a sa façon de maîtriser une partie. N'essayez pas d'être le meilleur, mais simplement d'être à l'écoute des besoins de vos joueurs.

Pour vous aider à comprendre le déroulement d'une partie, essayez d'abord d'être joueur ou d'aller voir sur internet des parties de jeux de rôles. Vous trouverez des mines d'exemples qui pourront vous inspirer dans vos parties futures.

LE JEU DE RÔLE SEMI-NARRATIF

Trois forces s'opposent dans chaque jeu de rôle : Les règles, le réalisme et la narration. Par définition, un jeu de rôle narratif va donner moins d'importance aux règles et à la réalité. Chaque JDR doit trouver sa propre balance. Doxa a beaucoup de narration, quelques règles, et très peu de place pour la réalité.

Nous pensons — en sachant que ce n'est pas une opinion partagée dans le monde du JDR — que les dés sont là pour apporter une tension scénaristique plus qu'une représentation de la réalité.

Quand vous lancez un dé 20 alors qu'un personnage est sur le point de mourir, le D20 est là pour créer une incertitude qui mettra vos joueurs en stress. Mais si vos joueurs meurent en deux rounds suite à 5 réussites critiques des ennemis, ce sera frustrant pour eux... Dans cette situation, c'est à vous de voir comment rendre ça plus amusant.

Voilà pourquoi Doxa n'est pas réaliste, parce que c'est un jeu dans un monde fictif. Ce livre n'est justement pas bourré de règles pour vous éviter de vous retrouver dans la situation suivante : « Selon la force du vent, et l'énergie cinétique de ta flèche, sachant que nous sommes sur une voiture en mouvement, et que la fatigue te fait fermer les yeux, ton jet a un malus de -2 pour le vent, un bonus de +1 pour l'énergie, blablabla ». Les règles doivent aider à bâtir un scénario, mais le scénario ne devrait pas s'effondrer sans les règles. En tant que MJ, nous vous encourageons donc à modifier raisonnablement les résultats des dés derrière votre écran pour aider votre histoire à avoir plus d'impact. Après, si vos joueurs ont mal joué en se mettant dans une situation désastreuse, alors laissez les

mourir. N'ayez pas peur de tuer vos joueurs. Mais tuez-les parce qu'ils ont mal joué, pas parce qu'ils ont fait 2 échecs critiques à la suite. On dit qu'un bon jeu a toujours un peu d'aléatoire et un peu de prise de décisions. Laissez donc l'aléatoire vous porter, mais n'empêchez pas vos joueurs de réussir juste parce que les dés l'ont dit. À vous de voir dans quels cas truquer vos dés peut aider à construire une tension et créer des situations plus agréables, mais apprenez aussi à vous laisser surprendre par les résultats.

Beaucoup de choses sur Doxa sont laissées à interprétation, pour vous pousser à imaginer, et vous laisser la liberté d'inventer vos propres situations. Si un de vos joueurs réussit à taper un ennemi avec un sabre,

ne vous contentez pas de dire « Tu tapes l'ennemi avec ton sabre et fais X de dommages », dites plutôt : « Ton sabre vient dessiner une plaie sur le bras de ton ennemi. Lorsque la lame a glissé sur sa peau, tu t'es imaginé chef cuisto chez BuffaloSteak ». Le jeu de rôle narratif vous donne la possibilité de raconter ce que vous avez envie. La seule chose que je peux vous conseiller, à part d'être créatif, ce serait de faire attention à ne pas faire des descriptions trop longues. Créez un espace sensitif, palpable, mais ne soyez pas fainéant ou trop gourmand de descriptions. Seuls le temps et l'expérience vous aideront à trouver votre balance. Ce ne sera pas grave si vous ne l'avez pas du premier coup, vos joueurs ne le remarqueront peut-être pas. Laissez-vous simplement le temps et l'envie d'apprendre à décrire de façon agréable comment se déroulent les événements.

Le problème en disant que Doxa est un jeu de rôle semi-narratif, c'est que c'est un terme très confus que chacun interprète à sa manière et qui peut même être péjoratif. Ce que nous cherchons à expliquer c'est que Doxa est un jeu qui se passionne pour les mécanismes de la narration. Nous voulons que les joueurs puissent avoir une part très importante dans l'histoire sans même que des dés soient lancés. Une situation typique serait que les PJ soient amenés à négocier avec un yakuza, et que le MJ leur explique qu'un jet de compétence Style est impossible car la situation est calme. Les joueurs devront alors dialoguer avec le yak', et l'issue de la situation n'est en aucun cas déterminée par les dés, mais par comment les joueurs et le MJ ont participé ensemble à trouver un terrain d'entente.

Mais attention, si vos joueurs ne sont pas à l'aise avec l'art du discours

et qu'ils ne souhaitent pas faire du roleplay, lancez un dé. Personnellement, quand j'écris un scénario de Doxa, j'ai énormément d'informations sur les lieux, les personnages, etc., mais concernant les moyens de résolution des problèmes, je n'ai presque rien à part un bon synopsis. Je laisse les joueurs trouver eux-même les réponses. Ainsi, ils participent avec moi à la découverte de leur façon d'aborder un Mystère. Idem pour les oppositions ; je tire des cartes puces qui déterminent à ma place qui sont contre les joueurs (sauf pour les ennemis que je personnalise parce que ce sont des PNJ importants). Les règles et les PJ me portent pour que je puisse découvrir le scénario en le faisant jouer, malgré une direction générale et une fin d'histoire en tête, mais que je n'ai pas peur de modifier pour un intérêt ludique.

CONCEVOIR DES SCÉNARIOS ATTIRANTS

Une histoire se crée de tellement de façons différentes qu'il ne serait pas très intelligent de ma part de faire un chapitre de 150 pages sur l'écriture créative. Il n'existe pas de recette miracle pour inventer des scénarios, mais certaines bases peuvent être bonnes à avoir :

La première, et la plus importante de toute, c'est de consommer de *l'Art* ; lisez, regardez des films, intéressez-vous à d'autres médiums que celui du jeu de rôle et entraînez-vous à écrire. Une histoire mise à plat n'est pas différente, qu'elle soit dans un manga ou un comics, seule la manière de la raconter change. Si je vous dis « Nous sommes à Néo-Tokyo et suivons une jeune bande de punks drogués », vous reconnaissez sûrement Akira, mais est-ce que je parle du manga, du film, de la bandeson ? Qu'est-ce qui m'empêcherait de faire un scénario d'Akira dans un jeu de rôle ? Ce que je veux dire, c'est que, finalement, un scénario de JDR n'est différent que par sa présentation, mais lorsque vous allez créer votre histoire, vous allez rencontrer des difficultés que partagent les réalisateurs de films, les écrivains, etc. Il est donc important pour vous de créer des points de repères artistiques qui vous guideront sur les bases de l'écriture de scénarios. Vous deviendrez difficilement écrivain si vous ne lisez pas de livres par exemple. Avec le JDR, c'est pareil, si vous n'aimez pas écouter des histoires, ne vous aventurez pas à essayer d'en raconter.

La deuxième sera de soigner votre introduction. Dans une histoire l'introduction fait tout. Si vous êtes capable de captiver vos joueurs en une minute, ils le resteront sûrement pendant le reste de la partie. Pour ça il faut le plus vite possible que les joueurs puissent répondre à la

question : « Pourquoi mon personnage veut-il suivre ce scénario ? ». Si les joueurs n'ont pas de raison de jouer, ils ne joueront pas. Ils iront faire les magasins, flâner en ville, draguer des minettes... tout, sauf suivre votre histoire. Donnez-leur une motivation, mais ne la donnez pas après une heure de jeu. Une introduction doit poser une série de questions auxquelles les joueurs auront envie de répondre. Par exemple, un jour, j'ai commencé une partie au tribunal en accusant une joueuse d'avoir utilisé son entreprise pour cacher des cadavres. Je vous passe les détails... Dès les premières minutes de jeu, les joueurs étaient donc

faussement accusés, mis sur la piste d'une série de meurtres, menacés de tout perdre. La question principale était : Qui les a menés en bateau ? Je n'ai pas laissé à mes joueurs le temps de se demander « qu'est-ce que je fous là ? » ou de penser « ça ne m'intéresse pas ».

Il arrive de croiser des joueurs qui ont peur de faire quoi que ce soit, voulant fuir tout ce que vous leur présentez, malgré vos talents de narration. Dans ce cas, rappelez-leur que : 1) Ce sont des Etherheads et pas des runners. Un runner craint les missions qui le mettent en danger, les Etherheads *sont* en danger, s'en rapprocher ne constitue qu'une partie de leur vie. 2) Que s'ils jouent à un jeu de rôle pour rester chez eux, ils peuvent le rester IRL.

Et 3) Qu'une histoire n'est rien si les personnages ne sont pas intéressants. Est-ce que vous regardez Breaking Bad juste parce que c'est une histoire de cartels, ou parce que vous êtes hypnotisé par la dynamique Walter/Jessie ? Est-ce que vous regardez Star Wars pour ses histoires de guerres dans l'espace, ou pour la dynamique Luke/Anakin ? Sûrement un peu des deux, mais la majorité vous répondront pour les personnages. Si The Dark Knight de Nolan est considéré comme incroyable, c'est très probablement parce que le Joker est terrifiant. Vous pouvez réécrire cette même histoire ; en changeant le charisme des personnages vous constaterez finalement que tout tombe à plat. Des bonnes idées, tout le monde en a, mais savoir les faire vivre au travers de bons personnages, là c'est une toute autre question. Dans un jeu de rôle, si tous les PNJ que vous créez sont aussi cons que la vieille du marché qui radote, vous n'arriverez jamais à attacher vos joueurs émotionnellement à ce que vous leur présentez, et ils vous riront au nez dans le pire des cas. Prenez donc le temps lorsque vous créez une histoire de mettre des PNJ avec de vraies motivations, autres

que celles de faire le bien ou le mal. Un raisonnement logique peut se cacher derrière les pires actes, et si vous arrivez à faire naître un peu d'empathie pour quelqu'un qui commet des choses atroces, alors vos joueurs seront investis dans vos personnages.

Enfin, demandez-vous « Pourquoi ? » pour tout. Pourquoi mon antagoniste fait-il ce qu'il fait ? Pourquoi mes joueurs sont-ils là ? Pourquoi se passera-t-il ça au milieu du scénario ? Pourquoi la femme de l'antagoniste l'a t-elle quitté ? etc. En donnant une chance à vos PJ de saisir les motivations de vos personnages, sans les juger, vous verrez que vous créerez des histoires très attachantes quand bien même le synopsis de base peut s'avérer simple.

QU'EST CE QUE LE POST-CYBERPUNK ?

NOTRE VOLONTÉ D'AUTEUR DOIT-ELLE

ÊTRE VOTRE VOLONTÉ DE MJ ?

« La science-fiction ne concerne pas la liberté d'imagination. Il s'agit d'une imagination libre pincée et hurlante dans un étau que d'autres appellent la vraie vie. »

Bruce Sterling

Comme l'ont souvent évoqué les auteurs de Cyberpunk, ce genre ne met pas en scène un monde dystopique : il met en scène une utopie capitalisée vécue par ceux qui ne peuvent y accéder. Par des humains dans l'incapacité de s'intégrer, mais qui ne se reconnaîtraient pas non plus dans une société idéale. Comme disait Neal Stephenson dans *Snow Crash* « *Tu vois, le monde est rempli de trucs qui nous dépassent, mais pour celui qui sait profiter de la vague, il est possible d'aller facilement d'un endroit à un autre.* Sauf que le Cyberpunk n'a pas d'anti-héros arrivant à surfer confortablement sur cette fameuse vague. Voilà la vraie origine des Etherheads ».

Comprendre les codes du genre avec lesquels vous allez écrire votre histoire est important. Vous maîtriserez les enjeux, mais aussi ce qui a déjà été fait et ce qui ne l'a jamais été, pour potentiellement surprendre votre table. Si le Cyberpunk a perdu de sa popularité après les années 2000, c'est parce que les auteurs influencés par l'âge d'or ont eu du mal à comprendre que le Cyberpunk n'était pas un monde de violence pour de la violence qui peut être tourné facilement comme un film d'action. Il est moins important dans *Blade Runner* de savoir si Deckard va réussir à tuer les Replicants que de reconnaître toutes les questions

existentielles que propose le film. La violence est un décor, mais pas le centre de l'histoire. Pour ceux qui me diront, avec justesse : « Oui, mais Matrix marche très bien », je leur répondrai que l'apprentissage des techniques de combat de Matrix fait partie intégrante de l'intrigue, ainsi que d'une thématique bien plus grande que le simple fait de maîtriser le kung-fu en bullet-time.

Ce que nous voulons avec Doxa, c'est que vous testiez le sens moral de vos joueurs, que vous les mettiez dans des situations où le chemin de droite est aussi immoral que le chemin de gauche. Si la partie « vivre sur Doxa » est écrite sous la forme d'un axiome qui régit la société, plutôt que comme une description purement objective de son organisation, c'est pour vous présenter des pistes de réflexions pour vos prochains scénarios. Si nous avions voulu que Doxa ne soit qu'une grosse arène de gladiateurs, alors nous n'aurions pas fonctionné avec des axiomes et l'EtherSystem aurait été bien plus touffu. C'est à vous d'interpréter les chapitres de ce livre et de vous faire plaisir à les mettre en scène pour mettre à l'épreuve vos joueurs.

Voici une citation de « Notes Toward a Post-cyberpunk Manifesto » :

« Le Post-Cyberpunk fait apparaître des personnages et des cadres différents du Cyberpunk, et, surtout, fait des hypothèses fondamentalement autres sur le futur. Loin d'être des marginaux solitaires, les personnages de Post-Cyberpunk font bien souvent partie intégrante de la société (autrement dit, ils ont un emploi). Ils évoluent dans un futur qui n'est pas nécessairement anti-utopique (en fait, ils baignent souvent dans un optimisme qui va de la prudence à l'exubérance), mais leur vie quotidienne reste marquée par le renouvellement technologique rapide et une infrastructure informatisée omniprésente. »

Les oeuvres de Post-Cyberpunk qui ont le plus influencé Doxa sont *Snowcrash* de Neal Stephenson, *Metropolis* de Rintaro, et *Macross Plus*. Vous verrez que la dystopie n'y est pas aussi sombre que dans le Cyberpunk classique : il peut faire beau, les gens peuvent s'amuser, et la critique technologique n'est pas toujours négative. Comme *Serial Experiment Lain* ou *La Fille Automate* de Paolo Bucigalupi qui ont très bien su nous le montrer. Il ne faut pas s'enfermer dans le monde que nous avons interprété comme un possible futur dans les années 1980, car les enjeux ont changé depuis. Notamment par rapport au climat, à la

censure démocratique et à ce qu'est réellement devenu le cyberspace. Comprendre Doxa, c'est comprendre qu'il s'agit d'un univers rempli de dualité. Le monde extérieur et le monde intérieur par exemple, un schéma bizarre entre utopie et dystopie, des Etherheads partagés entre le fait de devoir fuir mais aussi de s'installer, des patrons et des joueurs qui ne seront ni gentils ni méchants. Mais si Doxa se présente comme

noir et blanc, quand on l'explore, tout est en nuance de gris.

Néanmoins notre volonté d'auteur doit-elle être la même que votre volonté de MJ ? Pas totalement. Nous, c'est comme ça que nous interprétons Doxa, mais peut-être que vous ce qui vous plaira dans cet univers est l'aspect « plus on avance, plus on recule » (« *plus ça change, plus c'est la même chose* » comme chantait Geddy Lee), ou quelque chose que nous-même n'imaginons pas. Ce livre de jeu de rôle n'est pas là pour vous dire quoi faire, mais pour vous laisser interpréter. Si finalement ni le Post-Cyberpunk ni l'aspect fantasy ne vous plaît, et que vous jouez avec l'EtherSystem dans un autre univers, autant fermer ce livre. Nous ne voulons pas que vous jouiez exactement comme on le voudrait, mais que vous compreniez l'aspect narratif, le Post-Cyberpunk, les manières de vivre sur Doxa, l'immoralité...

J'ai croisé bien trop de MJ qui achètent des livres de jeux de rôles pour jouer avec les règles, mais dans un autre univers. Ce serait mentir de dire que je ne l'ai jamais fait étant plus jeune. Après, je n'ai pas de problème si vous n'utilisez pas ce monde exactement comme on l'a décrit, avec ses mégacités et ses mégacorpos©. Une part du fun d'être MJ naît de la possibilité de pouvoir inventer de 0. Faites-le, mais seulement si vous maîtrisez les thématiques de Doxa, et pourquoi pas légèrement celles du genre ; créez vos Mégacités, votre monde extérieur, mais ne supprimez pas les Mégacités ou les Mystères car ce serait ne pas comprendre ce qui fait de Doxa Doxa. Pour éviter d'arriver au stade de jouer à Donjon avec l'EtherSystem, voici un conseil tout simple : lisez le livre 1 . C'est quelque chose qui peut paraître bête à dire, mais je suis sûr qu'il y aura beaucoup de monde qui liront ce chapitre sans avoir essayé de comprendre l'univers avant ou en sautant des parties. Nous vous avons donné les matières premières pour construire, alors créez, mais ne bricolez pas sans nos matériaux.

JOUER LA SEXUALITÉ

Toutes les plus grandes histoires mettent en scène des personnages motivés par l'amour et le sexe. Ce n'est pas toujours la motivation

principale des protagonistes, mais le sentiment amoureux a un rôle si présent dans les histoires qu'il est impossible de l'ignorer. Souvenez-vous de Blade Runner avec Deckard et Rachel ou Sarah et Kyle dans

Terminator. Le meilleur exemple auquel je peux penser pour vous, les fans de cybertruc, c'est le livre Neuromancien avec Case et Molly ; leur dynamique (*no spoil*) n'est pas celle qui fait avancer le récit, mais Molly est suffisamment importante pour Case pour qu'il se motive à vouloir rester auprès d'elle. Parlons aussi de ses tourments face à Linda Lee. Il y a pleins d'autres exemples, mais vous commencez à comprendre où je veux en venir.

Les humains ont des rapports sexuels depuis la nuit des temps (heureux de vous l'apprendre). Doxa est une société où le sexe et l'amour ne sont plus des tabous, et comme évoqué, on baise comme on pourrait se serrer la main.

La question se pose : n'est-il pas gênant d'évoquer avoir des rapports sexuels avec un joueur à la table ? Ou, n'est-il pas gênant de décrire un acte qui se passe en privé, dans un groupe social ?

Jouer le rôle d'un travailleur du sexe est très fréquent dans ce type d'univers, et vos joueurs le savent sûrement. Mais parfois, certaines personnes ne seront pas prêtes, et même si sur Doxa on peut afficher sa bite et sa vulve en pleine rue, dans le monde IRL il y en a qui n'aimeraient pas parler de ce genre de choses.

Si vous souhaitez jouer à Doxa comme on est censé y jouer (de façon malpolie), vous pouvez aussi le faire prudemment avec pour objectif de voir si cela met vos PJ dans une position inconfortable. Par exemple, si vous devez décrire une scène de sexe en détails, faites-le parce que c'est *important* d'un point de vue scénaristique. Sinon pas besoin de décrire

l'état des veines saillantes du pénis de Jean-Michou. Si vous voyez que ça dérange un de vos joueurs, ne le forcez pas à participer aux harems, laissez le respirer et voyez si les autres sont plus consentants. Également, si votre groupe est réticent, les scènes de sexe peuvent très bien être

décrites de cette façon : « Vous rentrez dans la chambre, et commencez à faire l'amour pour vous détendre après les événements difficiles que vous venez de vivre ». Rien de fondamentalement impossible à tenir. Mais au-delà du sexe, la romance et le flirt peuvent être une étape importante dans le voyage d'un joueur. Cela lui permettra d'en apprendre plus sur son personnage et de développer ses relations.

L'HUMOUR NOIR ET LA SÉCURITÉ AFFECTIVE DES JOUEURS

Une question dans la lignée du chapitre précédent, comment allez-vous gérer l'humour noir ? Doxa peut sembler raciste, grossophobe, misogyne, et tous les noms que vous voulez. Suite au conseil d'un ami, je vais vous copier une définition : « L'humour noir est une forme d'humour qui souligne avec cruauté, amertume et parfois désespoir l'absurdité du monde, face à laquelle il constitue quelquefois une forme de défense. »

Si vous êtes arrivés jusque-là, vous l'aviez sûrement compris par vous-même. Le problème que pose un monde aussi violent, c'est comment on doit le jouer.

Pensez à la sécurité affective de vos joueurs. Vous ne savez pas comment ils peuvent gérer psychologiquement leur couleur de peau, leur poids, leur taille, leurs handicaps, etc.

Même si Doxa vous amène à vous remettre en question à cause de la nature de l'univers, des Mystères et du sens moral des joueurs, c'est avant tout un jeu et pas un défouloir. Merci de ne pas faire de blagues sur les personnes en surpoids si vous avez quelqu'un qui vit mal ses rondeurs à votre table. C'est du bon sens, mais des fois je sais que l'immersion peut nous faire oublier que l'on est dans un jeu.

Ce qu'écrit un auteur ne reflète pas ce qu'il pense. Nous n'avons rien contre personne et encourageons ceux en difficulté à chercher de l'aide auprès de personnes qualifiées.

*

Cela étant dit, bonne partie, pensez à vos joueurs, amusez-vous et racontez des histoires incroyables.

THE WORLD'S DEFAULT STATE IS MISERY

1 - LES VACANCES, ÇA TOURNE
MAL !

2 - RARE SONT CEUX QUI VOIENT
LA PLUIE

3 - LE RÉSEAU DES GOUTTIÈRES

4 - ADIEU KLANZAR

Cette partie s'adresse aux MJ ; si vous êtes un joueur, vous serez prié de retourner chez votre mère. Merci.

Bon, maintenant qu'on se retrouve entre « gens de la haute », voici quelques explications sur le fonctionnement des scénarios.

Doxa vous propose quatre histoires avec des enjeux propres et des ambiances distinctes. L'une est loufoque, l'autre mélancolique. Leur objectif est de faire découvrir le monde de Doxa aux nouveaux joueurs. Étant donné que l'univers est vaste, quatre histoires ne pourront pas présenter tous les endroits importants de Doxa. Vos joueurs exploreront avec ces scénarios : la Zone d'Épuration, la Zone Mitoyenne, la cornub' et l'embargo naénien (dans l'espace). La difficulté sera simple pour eux. Mais pour vous, la difficulté de narration pourra varier. Par exemple, le scénario « Rares sont ceux qui voient la pluie » est plutôt basique parce qu'il n'y a que peu de personnages à mettre en scène. Alors que le scénario « Adieu Klanzar » n'a aucun lancer de dés, aucune opposition, mais beaucoup d'interaction avec pas mal de personnages.

La difficulté de narration sera indiquée en en-tête de chacun des scénarios. Plus la difficulté est élevée, plus il vous est conseillé de bien lire le scénario, et en jeu, de prendre votre temps pour faire vivre les personnages. Moins la difficulté est élevée, plus vous pourrez faire jouer rapidement sans vous poser trop de questions d'interprétations.

Ces scénarios ne sont pas exhaustifs de tous les éléments qui constituent leur histoire. Seuls les lieux importants et les personnages importants sont présentés, et pour autant, pas dans les détails.

Nous avons volontairement laissé de l'espace pour laisser libre cours à l'imagination, à la narration, et à l'improvisation ; interprétez les

personnages comme vous avez envie, faites leur dire ce que vous voulez. Dans le scénario « Les vacances, ça tourne mal ! » il est dit dans le déroulement : « Les joueurs sont aidés par une des victimes de SmileZ qui les invite à entrer dans les égouts [...] ». Ici par exemple, c'est à vous de voir ce que dira la victime de SmileZ (ce sera peut être : « Venez vite ! J'ai pas le temps de vous expliquer tout, mais venez ! » ou « Hey ! Vous, suivez moi ! », ou « N'ayez pas peur, je suis de votre côté, entrez donc dans cette bouche d'égout, je vous promets que ce n'est pas un piège ! », ou plein d'autres choses). Vos joueurs lui poseront sûrement des questions, et ce sera encore à vous d'interpréter. Surtout : prenez votre temps lorsqu'il y a un dialogue. Pensez à la

vraie vie ; c'est rare que l'on commence une conversation en disant directement ce dont on a envie et en finissant la discussion aussitôt. Souvent, on tourne autour du pot (avec du *small talk*), ou on répond à tout un tas de questions.

Soyez naturel. Ce n'est pas parce qu'une personne doit dire telle information, qu'il faut absolument le dire rapidement.

Les scénarios seront toujours présentés de cette façon :

Contexte - Qui explique le Mystère.

Synopsis - Résumé de ce que vont vivre vos joueurs du début à la fin du scénario.

Introduction à lire - Lorsque vous commencerez la partie, lisez à voix haute ce chapitre.

Quelques chapitres - Présentation des éléments importants.

À dire aux joueurs de commencer le scénario - Phrase à lire à voix haute avant de commencer à jouer. Aide les joueurs à avoir des informations pour adapter leurs personnages à l'histoire.

Déroulement du scénario - Toutes les scènes importantes dans l'ordre. Ce sera votre guide.

Conclusion - Conclusion du scénario et distribution des PX.

Les joueurs ont compris le Mystère lorsqu'ils arrivent à l'expliquer à la fin du scénario. Plus ils sont proches de ce que dit le chapitre « contexte », plus ils gagnent de PX.

Lorsqu'il y a marqué : Monstre de difficulté simple, ou quelque autre degré de difficulté, référez-vous au chapitre « Les PNJ hostiles et les créatures ».

N'oubliez pas que les joueurs de Doxa incarnent des Etherheads.

Rappelez-leur les enjeux que cela représente en début de partie si

nécessaire.

1 - LES VACANCES, ÇA TOURNE MAL !

Mégacité de Sino Da Piramide - Zone Mitoyenne

Type : Infiltration

Difficulté narrative : Moyenne

Temps de jeu : ~ 2h

Contexte

Finir le mois quand on est flic n'est pas un travail que l'on pourrait qualifier de « propre ». Il faut bien remplir son quota d'arrestations, mais des fois, et il faut être franc, ce n'est pas facile facile.

Dans le Quartier 46 en Zone Mitoyenne de Sino Da Piramide, les flics ont leurs techniques : ils font appel à S-H-A-R-K — patron du plus riche casino du coin. Ce n'est pas un type si spécial, si ce n'est qu'il emploie un hacker nommé « SmileZ » pour pirater les spacecards des vacanciers. Ce qui intéresse les flics, c'est le marché qu'ils ont passé avec lui. Ils laissent S-H-A-R-K continuer de voler les avatars Hub des vacanciers. En échange, SmileZ doit dégrader la citoyenneté des victimes et donner leur localisation. De cette manière, les flics peuvent aller trouver les nouveaux sans-papiers à envoyer en Zone du dessous, et ainsi remplir leurs quotas.

Ce que la CyberPolice ne sait pas, c'est pourquoi S-H-A-R-K s'intéresse au trafic d'avatars. Les quotas ont toujours été la priorité, et resteront toujours la priorité.

Synopsis

Les joueurs croyaient enfin pouvoir être tranquilles en se payant des vacances. Pas de bol ! Un soir où ils étaient en train de manger à BelleTaco, un resto' du Hub, ils se sont fait *kicker* de la simulation par une fenêtre de notification affichant « Merci d'avoir été citoyen de Doxa, veuillez préciser les raisons de votre départ » suivi d'un emoji :smile:.

Jamais ils n'auraient dû mettre les pieds dans ce resto, ils le savaient pourtant ! L'un d'eux avait même suggéré d'aller au KebHub d'en face qui semblait — selon ses mots — moins « craignos ». Le fait était que

LES VACANCES, ÇA TOURNE MAL !

les frites de BelleTaco étaient gratuites. Ils y sont entrés pour ça... Et

aussi parce qu'ils avaient rendez-vous avec un certain SmileZ pour acheter de la came.

En prenant place sur les sièges du resto, ils étaient tombés dans le piège de SmileZ, hackeur du Hub, trafiquant d'avatars. Et maintenant, voilà que les joueurs se retrouvent à la rue, sans citoyenneté, et même pas une seule frite dans le bidounet — c'était ça le pire.

Quelques minutes plus tard, des sirènes retentissent au fond de la rue. Cette fois c'est pour leurs fesses ! Une fois la CyberPolice hors de portée, un inconnu leur demande de le suivre avant que d'autres flics n'arrivent. Bien que cela semble être une très mauvaise idée, mais n'ayant pas vraiment d'autre solution sur le moment, ils acceptent. L'homme les fait rentrer dans des égouts où il leur présente son village peuplé des victimes réfugiées de SmileZ.

Après avoir appris que SmileZ n'est en fait qu'un employé de S-H- A-R-K, le patron du casino d'à côté, ils décident de trouver un moyen de s'y rendre et, espérons-le, de récupérer leurs avatars pour pouvoir aller bouffer. Mais pas des frites gratuites, faut pas déconner ; ils ont retenu la leçon.

Plusieurs manières d'entrer dans le Casino sont possibles. Ce qui est sûr, c'est qu'une fois que les joueurs ont réussi à y mettre les pieds, S-H-A-R-K se montre un peu distant.

Avec un peu de recherche et de persuasion, les joueurs apprennent que S-H-A-R-K fait vivre leurs avatars dans un monde utopique. Soit les joueurs devront tuer leurs avatars dans l'Utopie pour les récupérer, au risque de détruire le rêve du patron du Casino, soit ils devront négocier un autre moyen pour retrouver leur citoyenneté et enfin pouvoir passer de bonnes vacances.

Introduction à lire

« Vous enlevez votre casque de VR et regardez votre spacecard... Ouai, on dirait bien que vous vous êtes fait hacker « Merci d'avoir été citoyen de Doxa, veuillez préciser les raisons de votre départ ». Désormais, vous êtes uniquement acceptés HZE. C'est-à-dire nulle part. En observant les mouettes slalomer entre les gratte-ciels de Sino vous vous dites que « Quand même c'est vraiment d'la merde les vacances à la plage ». Vous étiez partis vous reposer quelques semaines à Sino sous les conseils de votre fournisseur de drogue Ari-La-Truite. Après une

bonne soirée à la chicha et au LSD, vous vous étiez dit « on s'en bat les

steaks, nous aussi on mérite bien un peu de vacances. Mais en plus de payer le billet d'aéronef, sur place vous aviez tellement *spring breaké* que vous n'aviez plus assez d'argent pour repartir. Paniqués, vous avez contacté un certain SmileZ qui promettait des billets contre de la poudre qui fait WZZZZ.

Après l'avoir rencontré sur le Hub dans un resto qui vendait supposément des frites gratuites — chose rare et louche — il s'est volatilisé avec vos informations personnelles et vous a laissé SCF. Vous n'aviez même pas pu lui proposer un p'tit oinj. Putain mais qu'est-ce qu'il vous voulait ?! C'est pas comme si vous faisiez partie du Conseil, qu'est-ce qu'il peut en avoir à foutre de vous ?

Vous entendez déjà des sirènes. Le gars a dû vous balancer.

Heureusement, les hackers ça pique pas les motos. »

What is le Long John Casino ?

On s'habille bien à Sino. Quand on traîne dans la mégacité contrôlée par Budgie© et Electroshock© : on s'habille bien.

Imaginez ce que c'est que d'entrer dans un casino là-bas. Certains touristes pensent pouvoir y entrer en claquettes chaussettes, et ils se mettent le doigt dans l'oeil. Il faut au moins une robe de couturier ou un costume trois pièces pour être certifié — espérons seulement que les chaussures soient bien cirées.

Le Long John, tenu par M. S-H-A-R-K, est peut-être un peu moins exigeant que les autres casinos du quartier, mais il n'échappe pas à la règle.

Rentrer dedans, c'est s'aventurer dans un océan de collants pleins d'huiles de massage et de transpiration reflétant le bleu marine de la lumière tamisée. Des rais illuminent les chapeaux à antennes des monsieurs avachis sur le devant des machines à sous, plongés dans l'addiction du jeu, en manque de jingle criard et d'holoGogoDanseuse.

« Bravo mon chou, t'as vu le 777 qui vient de s'afficher ! TROP BEAU !!! »

Y'a des maquereaux et des sirènes partout.

Le rez-de-chaussé, réservé aux machines, aux putes et au bar, est protégé par la CyberArmy© que paye le Long John Casino. Il ne faudrait pas faire entrer n'importe qui bien sûr.

Au premier étage, on peut observer les salons d'en bas. C'est là que

LES VACANCES, ÇA TOURNE MAL !

se trouve le bureau de S-H-A-R-K, toujours un oeil sur ce qui est en

train de se passer.

Ce qu'il cache au Casino, c'est le sous-sol qu'il a créé, accessible uniquement grâce à un code spécial à saisir dans l'ascenseur.

Le mystère de S-H-A-R-K — sous-sol du casino

L'argent n'intéresse pas vraiment S-H-A-R-K ; étrange pour un patron de casino. Il a simplement des rêves. Et les rêves ne se réalisent pas sans argent.

Depuis qu'il est petit, il a toujours trouvé que le Hub n'était pas le monde aussi idéal qu'on le dit. C'était la désillusion ! Pour lui, les gens ne se connectent que pour oublier un instant la vraie vie, mais sans jamais la mettre de côté. Oui, les avatars avaient tous une famille en dehors du Hub, un job, des responsabilités sur lesquelles on ne pouvait pas fermer les yeux.

Ce que voulait S-H-A-R-K, c'était construire un monde virtuel qui fonctionne autrement que comme un pansement sur une plaie. Il cherchait un espace où l'on oublierait vraiment, à 100%, l'IRL. On s'y plonge, on oublie. Comme une drogue en fait ! Une drogue que tu prends et qui, l'espace d'un instant, brise toutes les barrières sociales à l'intérieur de toi et te fait vivre un moment inoubliable.

Mais c'était trop ambitieux, S-H-A-R-K n'avait jamais été doué en informatique pour faire quoi que ce soit. Ça aurait dû rester un rêve d'enfant. Sauf qu'il s'y connaissait en business, et s'il était incapable de créer son monde virtuel, il décida qu'il payerait d'autres gens pour réaliser son rêve.

En cohérence avec son projet, S.H.A.R.K. créa le Long John Casino, originellement un cybercafé. Les affaires ne marchaient pas très bien. Au moins ça lui avait permis de se construire une équipe d'informaticiens de confiance. C'était là que SmileZ s'était pointé pour bosser ; ce n'était qu'un teigneux arrogant que personne n'aimait.

Un soir, la CyberArmy© avait frappé pour embarquer SmileZ :

« Monsieur, votre employé vient de hacker les services de l'entreprise que nous représentons. À moins de payer une amende, nous serons obligés de l'envoyer en Zone d'Épuration.

— Qu'est ce qu'il a fait ? C'est si grave que ça ? demanda S-H-A-R-K.

— Ouais plutôt, fit l'officier, il a volé les avatars de nos clients pour

les utiliser à des fins discutables ».

Au lieu d'engueuler SmileZ, il paya sa caution :

« Arrête de hacker dans mon dos, si tu veux le faire, alors fais-le au moins à mon service ».

Voilà comment débuta un bon partenariat dans le trafic d'avatars.

S-H-A-R-K, qui, depuis des mois, bossait jour et nuit pour créer son monde virtuel, avait maintenant la possibilité de le faire habiter par des IA conçues à partir des profils des avatars que SmileZ récupérait.

Finalement, la CyberArmy© revint un jour en menaçant de prendre tous les ordi' et de foutre tout le monde dehors. Menace dans le vent, car S-H-A-R-K savait que ce moment arriverait et leur proposa une offre qu'ils ne pourraient pas refuser.

Ça paraissait être une bonne idée pour les flics : ils s'associaient à S-H-A-R-K et récupéreraient les personnes sans avatar pour les mettre au trou et ainsi remplir les quotas. Il y avait juste une faille pour eux : être un cybercafé de hackers c'est un peu trop flag' quand on fait du trafic d'avatars. La CyberArmy© lui suggéra de transformer l'endroit en casino tout en gardant un pôle hacking dans les sous-sols. Traîner autour d'un casino quand on est flic, c'est déjà moins louche que de protéger un petit cybercafé quelconque.

Depuis, dans les sous-sols du Long John Casino, est construit une espèce de labo' bourré de geeks qui s'occupent de la terraformation, de l'algorithme des IA, du vol d'avatar, et de bien d'autres choses pour le monde de S-H-A-R-K.

Au fond de la pièce souterraine a été construit une salle de VR, protégée par une porte blindée. Ce n'est qu'à partir de là-bas que l'on peut accéder au monde du Long John Casino et à ses paramètres les plus importants comme l'auto-destruction du monde virtuel, contrôler les avatars, etc.

Ayant une flopée d'IA sous la main, certaines IA d'avatars volés sont utilisées comme HoloGogoDanseurs dans le rez-de-chaussé du casino. Qui sait ? Peut-être que les joueurs pourront croiser leur avatar faire du pole dance ?

Ce qu'il faut comprendre par rapport à S-H-A-R-K, c'est qu'il n'est

LES VACANCES, ÇA TOURNE MAL !

pas violent. Il cherche à protéger son monde. C'est tout. En négociant bien avec lui, peut-être qu'il pourra trouver un arrangement avec les joueurs afin de leur rendre leurs avatars. Il devra accepter de tuer quelqu'un dans son monde, et ça le rendra certainement triste. Peut-être qu'il fera appel à ses soldats pour se protéger, mais ce qu'il protégera

avant tout c'est son casino, ou plutôt : son sous-sol.

Les victimes de SmileZ

Quand on habite dans le quartier 46 de Sino Da Piramide, on est au courant du trafic d'avatars. Les vacanciers se font si souvent enculer, depuis si longtemps, qu'on ne peut pas ne pas au moins suspecter quelque chose.

À force, certaines victimes se sont planquées dans les égouts du quartier pour échapper à la CyberArmy© en attendant un moyen de se venger du Long John Casino et de récupérer leurs avatars.

Quelques unes de ces victimes sont devenues des sentinelles qui repèrent les nouveaux sans-papiers en fuite. À chaque fois qu'elles en trouvent un, elles sortent des égouts pour aller aider les nouvelles victimes et les rallier à leur cause.

Récemment, elles ont déniché un plan des égouts qui indique un chemin pour accéder aux toilettes du Long John Casino.

Vu que les joueurs sont des Etherheads, les victimes de SmileZ ont peut-être enfin trouvé la force nécessaire pour mener une opération.

À dire aux joueurs avant de commencer le scénario

« Trouvez une raison de votre visite à Sino Da Piramide ensemble pour prendre des vacances. »

Déroulement du scénario

- 1 - Lire l'introduction à voix haute.
- 2 - Une course poursuite s'engage entre les joueurs (en moto) et la CyberArmy© (en moto). **(2 Soldats de la CyberArmy© (Etherheads) de difficulté Soldat).**
- 3 - Les joueurs sont aidés par une des victimes de SmileZ qui les invitent à entrer dans les égouts, histoire d'éviter que la

CyberArmy© ne revienne les pourchasser. La victime n'a pas le temps de leur expliquer quoi que ce soit et leur demande de lui faire confiance.

- 4 - Dans les égouts, après une description des habitations de fortune et de l'odeur des victimes de SmileZ, ces derniers expliquent qui ils sont. La seule chose que savent les victimes sur SmileZ c'est que c'est un hacker dans un casino appelé « Long John Casino ». Après un peu de *small talk* pour voir s'ils peuvent faire confiance aux joueurs, les victimes parleront du plan des égouts qu'ils ont

récupéré pour se rapprocher du Long John Casino.

- 5 - Aux joueurs d'établir une stratégie pour rentrer dans le Long John Casino.
- 6 - Peut varier en fonction de la décision des joueurs :

— S'ils sont en infiltration à partir des toilettes, l'odeur qu'ils auront gênera les gens du casino et pourra les rendre suspects s'ils font trop de choses absurdes/bruyantes.

— Ils seront refusés à l'entrée s'ils n'ont pas un style vestimentaire adéquat, et devront trouver un autre accès.

— Ils pourront rentrer par la force, mais dans ce cas-là, S-H-A-R-K ira s'enfermer dans l'espace bunker du sous-sol caché, et, à moins que les joueurs fassent une investigation minutieuse, ne trouveront rien. Ils devront alors attendre que S-H-A-R-K remonte dans son casino.

— **3 gardes de la CyberArmy© ((Etherheads) de difficulté Soldat)**

entourent le Long John Casino. Ils ont tous les trois des puces lors du combat, mais n'en donnez qu'une aux joueurs même s'ils les battent tous les trois.

— Dans tous les cas, une fois les joueurs dans le casino : décrire le casino, et dire que les joueurs voient leur avatar en mode HoloGogoDanseurs au-dessus des machines à sous.

- 7 - Rencontre avec S-H-A-R-K : ce dernier peut vite prendre peur et appeler des soldats de la CyberArmy© pour l'aider. Cependant, il n'est pas violent et sera toujours prêt à discuter (S-H-A-R-K ne sait pas se battre). Au début, il fera mine de ne pas voir de quoi les joueurs parlent, mais finira par reconnaître les faits assez rapidement et expliquer que SmileZ n'est qu'un de ses employés, et que celui-ci ne pourra rien pour eux. Seul

LES VACANCES, ÇA TOURNE MAL !

S-H-A-R-K pourra leur rendre leur avatar. Cependant, il ne dira rien sur son monde virtuel. Il proposera (si tout est fait de façon diplomatique) d'amener les joueurs dans le sous-sol, là où il y a les informaticiens, afin de leur rendre leurs avatars.

- 8 - Dans le sous-sol, S-H-A-R-K dira aux joueurs qu'il faut qu'il aille dans la salle blindée seul pour toucher aux paramètres de son monde. Il refusera totalement qu'un joueur l'accompagne, car il cherche à leur tendre un piège. Une fois dans la salle blindée,

seul, il s'enfermera et déclenchera une alarme. 2 soldats de la CyberArmy© de difficulté Soldat se pointeront pour faire face aux joueurs.

- 9 - Les joueurs devront trouver un moyen de déloger S-H-AR-K de sa salle. Une fois réussi, c'est à ce moment qu'il leur expliquera pourquoi il ne veut pas leur rendre leurs avatars (parce que ce serait tuer un des habitants de son monde). Aux joueurs et à S-H-A-R-K de négocier pour trouver un terrain d'entente.

Conclusion

Afin de s'excuser auprès des joueurs, S-H-A-R-K leur redonne leurs avatars et leur citoyenneté avec un dédommagement de 100 crystas chacun. Maintenant ils peuvent continuer leur vie de débauche tranquillement, et se souviendront que les resto' avec des frites gratuites, bah, c'est pas cool.

« Quel était le mystère de ce scénario ? »

Si les joueurs arrivent à répondre qu'il s'agissait des agissement de SmileZ pour aider le monde Utopique de S-H-A-R-K, ils gagnent 2 PX chacun.

S'ils étaient sur une bonne piste, ils gagnent 1 PX chacun.

S'ils n'ont pas essayé de comprendre, ils ne se sont pas comporté comme des Etherheads : 0PX chacun.

2 - RARES SONT CEUX QUI VOIENT LA

PLUIE

Cornub' de Baron - ZUP

Type : Étrange, évasion

Difficulté narrative : Simple

Temps de jeu : ~ 2h30

Pré-tiré recommandé : Les Beastie Girls

Contexte

Il y en a marre que Baron continue d'exploiter les géants mammifères des plaines de Jade : il y en a marre, il y en a marre, il y en a marre ! Les rebelles aussi ont leur mot à dire. Au lieu de parler avec des mots, aujourd'hui ils vont parler avec des bombes. Leur plan est simple : attaquer un quartier cornub' de Baron avec une de leurs nouvelles armes : « La pluie à Cerveblacks ». Étant donné que les Cerveblacks sont des créatures utiles pour freiner des véhicules, leur but est de

remplir les rues de Cerveblacks près des portes de Baron pour empêcher la CyberArmy© de se mouvoir comme ils le souhaitent.

À cause d'une station d'Ether explosée par des junkies — toujours eux — la pluie de Cerveblacks va se déverser sur un sol rempli d'Ether. Ça ne va pas être joli. L'Ether va influencer la constitution des Cerveblacks en leur donnant des propriétés mystérieuses. Entre autres, et c'est ça qui posera problème, les Cerveblacks vont adopter l'apparence des morts que les métahumains ont connus autrefois. Quand les rebelles souhaiteront se rendre sur place pour trouver la CyberArmy© embêtée par les créatures, ils tomberont dans leurs propres pièges, attirés par les Cerveblacks, remplis d'espoir de pouvoir reparler aux morts.

Synopsis

Ne disposant pas de tout l'argent du monde, mais voulant quand même partir à Baron, les joueurs ont opté pour le covoiturage HZE. Beaucoup moins cher qu'un vol d'aéronef.

RARES SONT CEUX QUI VOIENT LA PLUIE

Sur le point d'arriver, ils doivent changer de covoitureur et embarquent dans la caravane de Chien. En faisant connaissance, ils apprennent qu'il a pour objectif d'aller récupérer des outils dans la cornub' de Baron pour réparer un bâtiment, mais avant ça, il veut se rendre à une station d'Ether car il ne lui reste plus grand chose dans le réservoir.

C'est volontiers que les joueurs lui filent un coup de main en cherchant la station la plus proche sur NovaMaps. Ce qui est con, c'est qu'à quelques minutes de l'arrivée, la station disparaît de la carte.

En se rendant sur place : plus de station, tout est explosé. Les habitants un peu drogués disent « c'est les junkies qu'ont fait ça... », les habitants moins drogués disent « c'est les junkies qu'ont fait ça ! ».

Pour Chien, ce n'est pas dramatique, il demande aux joueurs de l'aider à trouver quelqu'un qui pourrait vendre un bidon d'Ether. Devrait forcément y avoir quelqu'un.

BAM ! Les joueurs, en pleine recherche, entendent une explosion dans le ciel. Une pluie torrentielle commence à s'abattre sur la cornub'. Des Cerveblacks se forment dans la rue. D'abord un peu gênants, les joueurs tentent de les ignorer, mais quand les créatures prennent la forme des proches que les PJ ont perdus, ils n'arrivent plus à faire comme si de rien n'était.

Il faut partir d'ici. Le plus vite possible, comme on dit dans les films.

La CyberArmy© arrive d'un côté, et de l'autre les rebelles font tout péter. Pourquoi sont-ils là ? « Allons chercher Chien, il faut se casser », mais ils ne le trouvent plus. Il a disparu ! Pourtant c'est le seul à pouvoir conduire au milieu des Cerveblacks.

Les PJ le retrouveront hypnotisé par une créature qui a pris la forme de sa défunte femme et cherchent à le faire revenir à ses esprits.

Direction la caravane, courant entre les gens en pleurs faces à des Cerveblacks et les deux armées qui se tirent dessus, il serait peut être temps de partir.

Introduction à lire

« Ça fait maintenant 2 semaines que vous voyagez. Vous avez rencontré des gangs de motards en road trip, des gens de la CyberArmy©, des villages étranges, et aujourd'hui vous vous êtes fait déposer à un point de rendez-vous par un couple gay en voiture électrique 100 % écolo d'après eux.

Un homme de la quarantaine est venu vous chercher au point de

rendez-vous avec sa caravane il y a quelques minutes. Normalement, c'est votre dernier véhicule. Le conducteur a prévu de vous déposer directement aux portes de la douane de Baron et après ça, vous serez enfin arrivés.

Prenant un peu vos aises sur les bancs peu confortables de la caravane, c'est l'heure. L'heure des discussions gênantes et des présentations entre covoitureur et conducteur. Je vous laisse faire. »

L'arrivée dans la cornub' à lire

« La caravane s'engouffre dans les bidonvilles de Baron. Les yeux rivés sur une spacecard affichant NovaMaps, vous tentez de guider tant bien que mal Chien au milieu des rues remplies d'enfants jouant au foot, d'impasses, de sens interdits, et d'absurdités routières. Celui qui a construit ses routes devait être bourré, c'est la sixième impasse sur laquelle vous tombez. Vous ne tournez quand même pas en rond, mais putain vous ne pensiez pas jouer à une partie de Labyrinthe aussitôt dans la journée !

Néanmoins, à force de rouler, vous finissez par comprendre un peu mieux où aller. Le trajet devient plus facile.

Au loin, vous apercevez des mammifères géants contrôlés par des petits hommes avec de longues cordes. Sur votre droite, un chat de la taille de la tour Monporn-ass. Il envoie valser avec sa queue des petits

bonhommes qui s'accrochent à lui. À gauche, un éléphant docile est entouré d'une brume de débris de maisons de cartons qu'il écrase. Distracts par le paysage, vous reposez les yeux sur NovaMaps. Plus rien, plus de station d'Ether. Elle était pourtant à quelques kilomètres, la plus proche se situe à plusieurs jours d'ici maintenant. Jamais vous n'aurez assez d'Ether pour faire le voyage. Vous retapez le numéro de la station au cas où ; erreur de frappe, ça arrive. Rien. En vous engouffrant dans les rues encadrées de HLM qui indiquent que vous venez de quitter les bidonvilles pour entrer dans la ZUP, que faites-vous ? »

Le quartier

Cette partie du versant de Baron est construit sur des collines qui permettent d'apercevoir à l'horizon une flopée de HLM en béton qui donnent le vertige. Des bikers y font la loi. Pas mal de camés arpentent

RARES SONT CEUX QUI VOIENT LA PLUIE

les rues.

Quelques heures avant l'arrivée des joueurs, des cons ont fait péter la station ShareCorp© du coin, très peu de gens sont au courant de qui sont les coupables. En explosant, les vapeurs d'Ether ont créé un dépôt sur le sol. Odeur de barbecue. Comme c'est habituel dans ce coin de faire exploser des trucs, les habitants n'y ont presque pas fait attention.

Bras Droit

Bras Droit est l'icône du quartier. Ce n'est pas un baron de la drogue, ni un grand PDG, il en a simplement l'allure. Il aime s'immiscer dans les projets de tout le monde pour avoir un peu d'argent. Vu qu'il bosse bien, il a gagné une bonne notoriété dans le quartier. Son surnom lui vient de ses spasmes au bras droit, ou de ses tics comme s'essuyer le dos de la main droite sur son t-shirt, frénétiquement.

Chien

Après que sa femme eut contracté une maladie à Velidan, Chien partit avec sa famille HZE pour s'occuper de sa fille Ivy et laisser sa femme mourir en dehors d'une mégacité. Suite à la mort d'Emma, et à la fugue d'Ivy, Chien tomba dans une grosse dépression. Toujours à la recherche de sa fille, il s'occupe d'un travail de cartographe pour une entreprise qui le menace de mort s'il n'accomplit pas la tâche exigée.

Ce scénario prend place à une partie de sa vie où il commence à vivre

mieux la solitude et se concentre quasi exclusivement sur son travail de cartographe du monde HZE.

Ayant récemment découvert un moulin abandonné, Chien fait un aller-retour en cornub' pour aller acheter des matériaux pour réparer le bâtiment. Sur la route il prend en covoiturage les joueurs afin que l'Ether de sa caravane lui revienne moins chère.

À dire aux joueurs avant de commencer le scénario :

« Vous vous déplacez à Baron pour des raisons qui vous sont propres. Trouvez ces raisons et gardez-les pour vous. Le scénario commencera par une scène de covoiturage, vous pourrez partager les raisons de votre

voyage avec les autres à ce moment-là »

Déroulement du scénario

- 1 - Lire l'introduction à voix haute
- 2 - Les joueurs dialoguent avec Chien pour apprendre à le connaître. Chien demandera aux joueurs assis devant d'afficher NovaMaps sur sa spacecard et de chercher la station d'Ether la plus proche. Un point s'affiche à 1h de distance et les autres stations sont à plusieurs jours de route. En prenant la spacecard, les joueurs pourront voir le fond d'écran de Chien qui affiche une photo de sa fille androïde, Ivy, et de sa femme décédée, Emma. En lui posant des questions sur le fond d'écran, les joueurs remarqueront que Chien n'a pas très envie d'en parler et essaye d'éviter le sujet.
- 3 - La caravane subit des secousses anormales. Comme s'il y avait plein de nids de poule sur la route. En regardant par la vitre les joueurs observent une colonie de cailloux mouvants que Chien est en train d'écraser. Pour ne pas perdre le contrôle de la caravane, Chien demande aux joueurs de l'aider à tenir le volant parce qu'il est surpris : Si l'aide est réussie, les joueurs ne seront pas trop secoués dans la caravane et ne seront pas blessés. Si l'aide échoue, tous les joueurs perdent 2D4 PV pour s'être cognés dans la caravane. Quoi qu'il en soit, Chien décide de reprendre le contrôle du volant seul, ce qui a pour don d'impressionner les joueurs ! (Cette partie permettra de montrer que Chien est un as de la conduite, et pourra faire comprendre aux joueurs plus

tard dans le scénario qu'ils auront besoin de lui pour conduire au milieu des Cerveblacks)

- 4 - Lire à voix haute l'arrivée dans la cornub'
- 5.1 - Chien demande aux joueurs d'aller l'aider à trouver quelqu'un qui vend un bidon d'Ether. Les joueurs peuvent aller dans les bars du coin, ou toquer à des portes pour poser des questions. Les gens sont drogués et ont du mal à répondre aux questions. Cependant, tout le monde semble parler d'un certain « Bras Droit » qui habiterait dans un HLM rouge pas très loin. Si les joueurs posent des questions sur la station d'Ether, les réponses tendent à indiquer

RARES SONT CEUX QUI VOIENT LA PLUIE

que c'est la faute de junkies et que c'est arrivé il y a 1h à peu près. À cause de qui exactement ? Personne ne le sait. S'ils se rendent à la station, ils tombent sur des ruines, sentent une odeur de brûlé, et voient de l'Ether en grande quantité s'écouler sur le sol. En faisant attention, les joueurs pourront remarquer qu'il y a des drones qui survolent la zone. Des drones rebelles. Chien s'éclipse pendant cette partie. À ce moment, si les joueurs souhaitent le rejoindre, ils tombent sur son répondeur. Il est parti acheter du matos pour réparer son moulin. Il se rendra chez Bras Droit plus tard.

- 5.2 - Au milieu de la phase 5.1 une explosion retentit dans le ciel. Le ciel bleu s'assombrit et une pluie battante, sans vent, commence à frapper. Au bout de quelques minutes, la couleur de la pluie est anormalement foncée, comme s'il y avait un dépôt noir dans les gouttes d'eau.
- 6 - En voulant se rendre chez Bras Droit, **un Cerveblack** d'apparence normale se forme devant les personnages. Ils devront l'affronter ou le fuir.
- Ils pourront voir quelques Cerveblacks se former dans le quartier et voir les habitants paniquer.
- 7 - Devant l'HLM de Bras Droit, les joueurs sonnent à l'interphone, Bras Droit répond et dit « Bonjour, c'est pour des affaires ? ». Si la réponse est positive, il ouvre la porte. Au premier étage, Bras Droit les accueille. Son appart' est rempli de cartons et d'objets en tout genre, c'est une échoppe de fortune. Les joueurs aperçoivent un bidon d'Ether. Bras Droit demandera aux joueurs x1 dose de Morphine contre un bidon d'Ether. La dose pourra être piquée ou négociée à l'un des nombreux junkies qui trainent dans le

quartier. Voler le bidon à Bras droit entrainera 1 biker en colère à venir attaquer les joueurs à l'étape 9.

- 8 - En sortant, les joueurs croiseront **un Cerveblack**, cette fois-ci à forme humaine. Un des joueurs reconnaît à la place de la créature un ami d'enfance décédé et ne voudra pas prendre part au combat. Ce PJ cherchera à convaincre ses coéquipiers de ne pas taper le Cerveblack. Tuer la créature rendra triste le joueur envoûté tout en le faisant revenir à ses esprits. Pendant cette rencontre, les joueurs pourront observer au loin des soldats de la CyberArmy© s'opposer à des Cerveblacks. Certains sont en pleurs et tentent

d'enlacer les créatures à forme humaine. De nombreux drones, sous la pluie devenue plus violente, arrivent à se déplacer et à attaquer des officiers de la CyberArmy©.

- 9 - Phase de recherche de la Morphine, ou combat contre **un biker de difficulté Soldat** si les joueurs ont volé le bidon d'Ether à Bras Droit. Si battu, il fait tomber 100 cristas. Pendant cette étape, Chien se rendra chez Bras Droit, il trouvera un Cerveblack prenant la forme d'Emma, son épouse décédée. Bras droit sera envoûté également par un Cerveblack. Il mourra étouffé dans ses escaliers.

- 10 - Des rebelles arrivent dans le quartier. Une guerre éclate entre eux et la CA©. Ils semblent être tout aussi surpris et envoûtés que les soldats par la forme des Cerveblacks. Des phrases comme « Ça ne devait pas se passer comme ça », « Pourquoi nos Cerveblacks font-ils ça », « Rien ne se passe comme prévu », sont lâchées par les rebelles. En leur posant des questions, les joueurs pourront apprendre que les rebelles avaient prévu de faire pleuvoir des Cerveblacks avec une bombe pour empêcher la CyberArmy© de sortir des véhicules. Si les joueurs restent trop longtemps dehors, ils devront faire face à de nouveaux **Cerveblacks**.

- 11 - Ils retrouveront Chien chez Bras Droit, envoûté par un Cerveblack. Ils le voient assis sur un lit en train de s'injecter de la drogue avec la forme d'Emma à ses côtés qui lui caresse la main. Si les joueurs combattent **le Cerveblack**, il essaiera d'empêcher les joueurs de se battre (simplement en les retenant, sans donner de coups). Tuer le Cerveblack devant lui le fera crier de toutes ses forces. Une fois éloigné du Cerveblack, ou le Cerveblack mort, il

reprendra ses esprits et tout le monde peut retourner à la caravane. Si l'équipe le souhaite, elle peut faire 3 jets de liste d'objet pour fouiller l'appart' de Bras Droit.

- 12 - Chien, en pleurs, slalome entre les Cerveblacks à toute vitesse. En cherchant à fuir le quartier, la caravane entrera dans une rue sans aucun Cerveblack — anormal vu la situation. Si les joueurs et Chien souhaitent poursuivre sur ce chemin ils tomberont sur un Tank antiCerveblack barrant toute la voie. Si les joueurs se retrouvent dans une situation où Chien n'est pas avec eux, mais où ils arrivent à partir avec un véhicule, conduire au milieu des cerveblacks sera difficile. Ils devront effectuer des

RARES SONT CEUX QUI VOIENT LA PLUIE

jets de Métabolisme d'opposition contre une difficulté de 15 qui représente le nombre des Cerveblacks sur la route. S'ils ratent, le ou les véhicules sont stoppés et ne marchent plus. Ils devront en trouver d'autres jusqu'à réussir à s'enfuir. Une fois la fuite réussie, ils tomberont sur le tank antiCerveblack. Le tank ne peut pas tirer sur les joueurs, sa fonction est d'écraser les Cerveblacks pour laisser passer des véhicules derrière lui. Cependant, les deux Etherheads de la CA© dans le tank pensent que la caravane est une caravane rebelle. (**Deux soldats de la CyberArmy© en roller et skate de difficulté Soldat avec une puce en plus chacun**).

L'un d'entre-eux fait tomber 1 Puce et 100 cristas. Ils décident de sortir de leur véhicule blindé, de s'équiper de leurs rollers et skates, et harponnent à distance la caravane. Les deux Etherheads tenteront de se rapprocher des joueurs et de se débarrasser d'eux.

Information utile

Dans les régions très polluées, les gouttes de pluie peuvent avoir des dépôts

noirs à l'intérieur. Lorsqu'elles se regroupent en une énorme flaque, il arrive que

cette matière noire s'assemble en forme de cervelet, entouré d'une énorme boule

d'eau : c'est ce qu'on appelle les Cerveblacks. S'ils ne représentent pas un grand

danger, ils sont souvent créés par des forces militaires pour servir de barrages

HZE qui ralentissent d'immenses créatures ou engins.

Type : monstre hostile/non-hostile

Environnement : HZE

Difficulté : Mutant

3 PV

1 PM

6 D.M.

Type de magatama : surnaturel

Initiative 14

Seuil de réussite 10 sauf pour la compétence Surnaturel à 12.

CERVEBLACK

du cerveblack devra effectuer un jet d'opposition d'Exercice contre Surnaturel pour sortir lors de son tour (elle pourra agir dès qu'elle se sera libérée), **si elle échoue elle perdra 4 PV.**

- Crache un jet d'eau qui inflige **2D8** surnaturels.

- **Incapacité un PJ** en l'enfermant dans sa bulle avec un jet de compétence surnaturel. La cible

167

VOIENT LA PLUIE

Conclusion

Le tank désormais loin derrière, les Cerveblacks n'auront que l'occasion de devenir un mauvais souvenir. Chien remet sa musique dans la caravane, roulant à travers les HLM, ça y est, c'est bientôt l'heure pour les joueurs d'arriver à leur destination.

« Quel était le mystère de ce scénario ? »

Si les joueurs avaient compris que les rebelles voulaient attaquer la CA© avec des Cerveblacks, mais qu'à cause de l'explosion de la station d'Ether ces créatures ont eu une réaction anormale à l'Ether présent sur le sol, ils gagnent 3PX chacun.

S'ils étaient sur la bonne piste, ils gagnent 2PX chacun.

S'ils n'ont pas essayé de comprendre, il ne se sont pas comporté comme des Etherheads : 0PX chacun.

3 - LE RÉSEAU DES GOUTTIÈRES

Mégacité de Velidan - Zone d'Épuration

Type : Investigation

Difficulté narrative : Moyenne

Temps de jeu : ~ 3h

Pré-tiré recommandé : Les déglingos

Contexte

Puisque ShareCorp© est la mégacorporation© la plus influente de la Zone Industrielle de Velidan, les déchets qu'elle rejette en épuration sont liés à l'utilisation de l'Ether.

Si suffisamment de survivants à l'épuration se regroupent, leur objectif est souvent de trouver des sources d'Ether pour alimenter des villages en électricité, ou augmenter le niveau de vie.

C'est ce qu'a cherché à faire Laslon, village proche de la bordure de la Zone d'Épuration de Velidan. Grâce à la technologie qu'ils ont déniché, d'autres villages ont commencé à s'installer au milieu des dunes de tuyaux autour de Laslon pour profiter de sa distribution d'Ether.

Habiter dans cette Zone n'a rien d'une promenade de santé. On n'y voit rien, on doit fouiller des poubelles, dormir dans des poubelles, et bouffer des poubelles ! Quand un malade mental ne court pas vers toi pour te piquer toutes tes poubelles !

Que d'autres villages s'installent autour de Laslon, cela ne pouvait être que bénéfique pour eux. Plus on est nombreux et organisés, plus nos chances de survie augmentent dans cet environnement. Peut-être de deux ou trois mois, c'est pas mal ! Laslon décida d'appeler ce regroupement de village : le réseau des gouttières.

Récemment, Laslon s'est fait attaquer et est tombé en ruine, privant le réseau de son énergie. « Qui a fait ça ? » est la question sur toutes les lèvres. Ça a foutu la merde, le dawa, et même : le zbeul. Les villages s'accusent les uns les autres d'avoir volé la source d'Ether de Laslon à

des fins personnelles. Et voilà, ça y est, putain, une guerre civile est sur le point d'éclater. Fallait s'y attendre !

Il sont loin de la vérité, car si certains villages convoitaient en effet la source, il ne sont en aucun cas responsables des ruines de Laslon. Les ingénieurs de Velidan avait construit plusieurs condensateurs qui avaient pour principe d'extraire l'Ether d'un échantillon d'hémoglobine. Les habitants de Laslon mirent les mains sur un modèle défaillant ; au début ça marchait bien. Ils avaient installé un culte autour du don de sang fait à la machine pour qu'elle puisse le transformer en énergie. Et Paf !

Prévisible ! Une anomalie a provoqué le développement d'une forme humaine consciente à partir du sang et de l'Ether des habitants. Cette forme avait pour volonté de tuer les Laslonien afin de créer d'autres êtres à partir de leurs cadavres.

Voilà la véritable raison des ruines de Laslon. Mais le réseau des gouttières est en train de se crêper le chignon alors qu'un Mystère dangereux se développe à deux pas de chez eux. De l'ordre a besoin d'être remis.

Synopsis

Il y a deux mois les joueurs se sont fait envoyer en Zone d'Épuration à cause de leur comportement IRRESPONSABLE. Ensemble ils ont su connecter leurs trois ou quatre neurones pour bâtir un village de fortune. Au début, les quelques maisons n'étaient que des grosses carcasses de tuyaux servant d'abris. Plus ils ont accueilli de junkies, plus le village a évolué en quelque chose qui ressemble vraiment à un village.

Une communauté de villages du coin, « le réseau des gouttières », a accueilli les joueurs en leur sein.

Lors de la réunion mensuelle barbante du réseau des gouttières à Rutil, la lumière s'éteint. Pas pour un effet dramatique, non, parce que Laslon, le village qui fournit l'énergie au réseau, vient de se faire attaquer.

Le maire de Rutil informe au même moment les joueurs que le village de Ménor vient de déclarer la guerre à Bastardo.

Après quelques échanges énervés avec Ménor ou Bastardo, les joueurs commencent à comprendre les accusations.

Pour Ménor, Bastardo a volé la source d'Ether de Laslon pour la vendre à des passeurs qui aideraient le village à quitter la Zone d'Épuration.

Alors que pour Bastardo « C'EST CELUI QUI LE DIT QUI

LE RÉSEAU DES GOUTTIÈRES

L'EST ! ». Ils clament haut et fort que c'est Ménor qui a volé la source pour son usage personnel.

Après une investigation aux ruines de Laslon, les joueurs apprennent comment fonctionnait la source d'Ether : avec le sang des habitants.

Pendant l'investigation, un autre village tombe : Rutil.

En fonction des recherches que les joueurs font, il sont amenés, soit à se rendre à Rutil et faire face à une abomination humaine créée à cause de la source, soit à apprendre l'existence de cette chose à vomir via une vidéo qu'a enregistrée Bastardo.

Il n'y a qu'une chose à faire :

Tuer cet homme nu gorgé de sang qui s’amuse à raser les villages du réseau des gouttières de la carte.

Introduction à lire

« Ça fait à peine deux mois que votre village a été assimilé au réseau des gouttières, et ça vous casse déjà les couilles d’aller aux réunions de la communauté. Tout à l’heure vous avez traîné le pas dans le village de Rutil pour retarder l’échéance. Vous faisiez des spéculations à ce moment-là en disant : « Je suis sur que le maire de Bastardo va en-core arriver en retard... » ou bien « Non ! Ce sont ces gros débiles de Ménor qui vont être en retard. Ou peut-être Laslon ? »

Vous n’êtes pas très familiers avec ces villages, vous avez simplement catégorisé les maires comme étant des attardés mentaux. Peut-être à cause de leur tronche ?

Voici le peu d’information que vous avez sur le réseau des gouttières : Bastardo est un village composé de vieilles prostituées rejetées et de pédophiles. Ménor, lui est un peu plus classe, mais ça reste quand même des voleurs et des membres de la pègre. Rutil quant à lui est composé de personne HZE ayant vécu la désillusion de la mégacité et envoyés en Zone d’Épuration pour faire de la place au gens valables. Ce village est anti-technologie. Ce sont des hippies quoi.

Tout ce beau monde est alimenté en Ether grâce à Laslon, petit village religieux ayant trouvé une source d’Ether au milieu des déchets. Puis il y a vous, mais vaut mieux ne pas en parler, parce que vous n’êtes pas très fiers du village que vous essayez de diriger. Si les habitants étaient moins cons en même temps, ça aurait été plus simple pour vous.

Dans tous les cas, personne n’avait raison sur les spéculations de la réunion. Dans cette salle ronde, remplie de chaises vides, le maire de Bastardo n’est pas seulement en retard, il n’est tout simplement pas venu. Ni le maire de Laslon, ni celui de Ménor d’ailleurs.

Vous vous regardez dans le blanc des yeux, seuls avec vos bloc-notes remplis de jolis dessins phalliques, attendant que quelqu’un arrive. Le maire de Rutil, lui, est ici. Il s’excuse et se repositionne encore et encore sur sa chaise pour vérifier si personne n’est arrivé.

Au moment où vous commencez à vous lever pour rentrer chez vous, blasé d’avoir fait le trajet pour rien, les lumières de la salle s’éteignent. Plongés dans l’obscurité, pas seulement ce bâtiment, mais également tout Rutil, une femme vient voir le maire essoufflée en s’exclamant :

« Monsieur le maire ! Monsieur le maire ! Laslon s'est fait attaquer ! Tout le monde est mort ! Ménor accuse Bastardo et Bastardo accuse Ménor ! Ils veulent se faire la guerre ! »

Finalement, on dirait bien que vous ne vous êtes pas levés pour rien ce matin. »

Le réseau des gouttières

Le réseau des gouttières est composé de cinq villages, tous séparés par 5 ou 6 kilomètres :

- **Village des joueurs.**
- **Rutil** - Anti-technologique, les habitants essaient toujours de faire en sorte que tout le monde s'entende bien entre eux.
- **Laslon** - Village religieux qui alimente le réseau grâce à une source d'Ether se servant de sang pour fonctionner. À cause d'une anomalie, une forme humaine a été créée, rasant des villages dans l'objectif de faire naître de nouveaux êtres à travers les cadavres de ses victimes.
- **Ménor** - Composé de voleurs et de membres de la pègre, ce village a toujours été en tension avec Bastardo. Principalement parce que leurs maires sont des têtes brûlées qui ne peuvent pas se voir en peinture.
- Ménor suspecte Bastardo d'avoir volé la source d'Ether de Laslon parce qu'un de leurs éclaireurs a vu une armée entre le chemin de

LE RÉSEAU DES GOUTTIÈRES

Bastardo et Laslon.

- **Bastardo** - Les habitations de ce village ne sont que des bars à pute et des bars à drogués pédophiles. Il n'y a pas longtemps le maire a réussi à rentrer en contact avec un passeur qui pourrait l'aider à le faire monter, lui et des gens de Bastardo, à la Zone du dessus. Pour payer le passeur, Il lui aurait donné la localisation de Laslon en lui disant qu'il pouvait envoyer ses hommes récupérer la source.
- Le maire n'a donné cette information à personne, et essaiera de ne la donner à personne.

Les ruines de Laslon

La forme humaine n'est pas apparue d'un coup, ça a été un processus progressif. Ceux qui se chargeaient de surveiller l'appareil source avaient remarqué qu'un amas d'Ether important se concentrait dans la

machine, comme du sang coagulé dans une veine. Plus les échantillons des habitants étaient apportés à la source, plus cette coagulation grandissait et prenait forme humaine. Pour les Laslonien, c'était la représentation de leurs dieux, alors ils ne pensaient pas qu'il y avait des raisons de s'inquiéter.

Plusieurs carnets de notes ont été écrits, retraçant l'évolution de la forme humaine.

Quand l'armée du passeur — envoyé par Bastardo — est entrée dans le village, ils ont vu les habitants morts tapisser le paysage, avec la forme humaine, nue, au milieu du village.

Alors qu'elle allait être interpellée, la forme humaine s'est retournée et s'est téléportée sur les soldats pour leur trancher la gorge avec une rapidité que seul un Etherhead pourrait réussir à comprendre. En cherchant à se débattre, les soldats ont mis le feu à certains tuyauxbâtiment, tout en tirant où ils pouvaient, espérant qu'une balle fasse mouche.

Ce qu'il reste de Laslon sont des tuyaux noirs écrasés sur eux-même par les flammes. Néanmoins, certaines structures tiennent toujours debout et tout n'a pas cramé. En fouillant bien, les joueurs seront capables de retrouver les notes au sujet de la forme humaine.

La vidéo du maire de Bastardo à lire

« Le maire appuie sur sa spacecard pour vous partager une vidéo. En appuyant sur l'écran tactile pour choisir l'option Hologramme, vous voyez au centre de la pièce une scène commencer à se matérialiser. Des soldats font des blagues. Il se suivent, et se suivent, jusqu'à ce qu'un homme assez jeune à la barbe coloré indique Laslon : « On arrive chef ! ». *Fast forward*. Des soldats sont accroupis pour essayer de ne pas se faire remarquer. D'autre font des signes pour indiquer que la voie est libre. La rue est jonchée de cadavres. Rouge sang, sur du noir d'épuration.

Cut.

Un homme nu sur la place du village, de grands cheveux blancs, immobile.

Lorsqu'un soldat dit « Hey toi ! », disparition de l'homme aux cheveux blancs. Des cris se font entendre, des tirs retentissent, la caméra tremble. Flou. Flou. Flou. Fin de la bande. »

À dire aux joueurs avant de commencer le scénario :

« Le scénario que vous allez jouer se déroulera en Zone d'Épuration. Trouvez pourquoi vous avez été envoyé là-bas. Vous y êtes depuis deux mois et avez entrepris de créer un village. Donnez un nom à votre village et dites-le moi. Attribuez vous des rôles dans le village. L'un d'entre vous doit être le maire.

Vous pouvez également spécifier si votre village a une spécialité, comme par exemple n'accepter que les gens qui fument, ou que les gens avec une certaine idéologie ».

Laissez les joueurs imaginer ce qu'ils souhaitent dans la limite du possible.

Déroulement du scénario

- 1 - Lire l'introduction à voix haute

LE RÉSEAU DES GOUTTIÈRES

- 2 - Les joueurs se posent des questions sur l'entente entre Ménor et Bastardo et leurs liens avec Laslon, mais le maire de Rutil ne connaît pas grand chose, si ce n'est que Bastardo et Ménor se sont toujours engueulés. Il leur conseillera d'aller parler directement au maire de Ménor et celui de Bastardo pour recouper les informations, ou alors de se rendre directement à Laslon pour aller voir ce qui se passe. En sortant du bâtiment, les joueurs observent des fusées de détresses orange au loin. Le maire leur indique que la couleur orange symbolise un danger, et que le rouge symbolise un danger qui menace la destruction d'un village. Il donnera au joueur une fusée orange et leur demandera de la tirer immédiatement pour informer les villages alentours que Rutil a aussi un problème.

- 3.1 - Aux ruines de Laslon, les joueurs observent le paysage et remarquent la quantité de sang sur le sol, mais aucun cadavre. En faisant des recherches ils tomberont sur beaucoup d'appareils médicaux, notamment des poches de perfusion, ou des flacons remplis de sang. S'ils décident de passer la ville au peigne fin, ils trouveront des notes au sujet de la forme humaine qui s'est matérialisée petit à petit après les dons de sang à l'appareil source. En partant de Laslon, les PJ rencontrent **un mutant de difficulté Mutant**. Si les joueurs se sont rendus aux ruines de Laslon en

premier : en ressortant du lieu ils verront une fusée de détresse orange tirée en direction de Bastardo. En s'y rendant, ils verront les habitants de Ménor aux portes de Bastardo qui quémangent une audience au maire de Bastardo, mais ce dernier refuse de les laisser rentrer.

- 3.2 - Devant Bastardo, ou Ménor, les joueurs se font reconnaître comme les maires du village des PJ. Les portes sont fermées, et il faudra persuader les gardes que les joueurs ne viennent pas de la part ni de Ménor, ni de Bastardo. Une fois dans les villages, les maires diront ce qu'ils pensent être la solution de l'histoire : pour Ménor c'est qu'il a aperçu une armée entre Bastardo et Laslon, cette information peut être utile pour faire pression au maire de Bastardo. Pour Bastardo, il accuse faussement Ménor en disant qu'ils avaient toujours voulu récupérer la source d'Ether pour des raisons pécuniaires.

- 3.3 Le maire de Bastardo essaye de cacher la vérité. Si les joueurs

lui donnent l'information qu'ils ont récupérée à Ménor concernant l'armée de Bastardo en direction de Laslon, le maire deviendra stressé et sera plus facile à convaincre. Si les joueurs arrivent à extorquer des informations au maire de Bastardo, il leur montrera une vidéo. Dans ce cas : lire à voix haute le chapitre « La vidéo du maire de Bastardo ».

- 3.4 - Pendant 3.1, 3.2, et 3.3 la forme humaine sera en train de ravager Rutil. Les PJ ne le savent pas encore (à moins qu'un PJ soit sur place).

- 4 - Les joueurs recoupent les informations pour comprendre que ni Bastardo, ni Ménor n'ont fait quoi que ce soit. S'ils ne le comprennent pas ce n'est pas grave, mais ils devraient avoir suffisamment d'informations pour au moins comprendre que c'est la forme humaine qui a ravagé le village de Laslon notamment grâce à la vidéo du maire de Bastardo.

- 5 - Les joueurs observent dans le ciel une fusée de détresse rouge tirée en direction de Rutil. Paniqués, plein d'habitants laissent entendre que ce sera peut-être la fin du réseau des gouttières si les choses continuent comme ça.

- 6 - Etablir un plan pour aller tuer la forme humaine. On peut la trouver à Rutil, entourée de mutants (nés des cadavres) de

difficulté Chef de service. Les joueurs pourront reconnaître des visages familiers de lasloniens dans les mutants. Ils pourront aussi attendre dans un village pour que **la forme humaine arrive avec ses mutants**. Ou trouver un autre moyen logique. La forme humaine se déplace en se téléportant (sur une longue comme sur une courte distance) tout comme ses mutants, peut-être que les joueurs trouveront un moyen de l'attraper en dehors d'un village avec un appât afin d'éviter les dégâts ?

- 7 - Tuer ou neutraliser la forme humaine. Les joueurs pourront demander de l'aide aux différents villages pour le combat.

LE RÉSEAU DES GOUTTIÈRES

Statistiques de la forme humaine

Forme humaine : Un homme nu à la peau pâle, de longs cheveux blancs, le regard vide.

Difficulté : Chef de service

4 PV

2 PM

6 D.M.

Type de magatama : **surnaturel**

Tour 1 : Initiative 16

Tour 2 : Initiative 11

Seuil de réussite 12

- Inflige **2D8** **surnaturels** avec un jet de sang qui sort de sa main.
- Draine le sang d'une cible à distance pour se soigner. Inflige **2D6** **surnaturels** et se soigne d'1 **PV**.
- Si un mutant est à côté de lui, il peut le tuer pour faire pleuvoir une pluie de sang dont les gouttes se transforment en aiguilles tranchantes qui infligent **2D6** **surnaturels** de zone.
- Si un mutant est à côté de lui, il peut le tuer pour absorber son sang et se soigner de 2 **PV**.
- Possède la capacité de se téléporter et d'attaquer en 1 tour.

Conclusion

Le réseau des gouttières n'est plus menacé par la forme humaine. Les joueurs pourront garder leur village et la paix revient entre Bastardo et Ménor (même si on sait qu'à la moindre occasion, ils se mettront sur la gueule). Pour remercier les joueurs de s'être battus contre la forme humaine, les maires de Bastardo et Ménor décident d'offrir des

cadeaux : les joueurs ont le droit de faire 1 jet de liste d'objet chacun.

« Quel était le mystère de ce scénario ? »

Si les joueurs ont compris que la forme humaine est née à partir des échantillons du sang des habitants de Laslon à cause d'une anomalie de la source d'Ether, ils gagnent 2 PX chacun

S'ils étaient sur la bonne piste, ils gagnent 1 PX chacun

S'ils n'ont pas essayé de comprendre, ils ne se sont pas comportés

comme des Etherheads : 0 PX chacun.

LE RÉSEAU DES GOUTTIÈRES

4 - ADIEU KLANZAR

Espace - Embargo Naenien

Type : Escorte, investigation

Difficulté narrative : Difficile

Temps de jeu : ~ 1h30

Pré-tiré recommandé : Le trouple

Conseils

Dans ce scénario les joueurs mourront obligatoirement. Ne faites donc pas jouer cette partie avec leurs personnages principaux, prenez des prétirés de ce livre (de préférence « Le trouple »).

Dans « Adieu Klanzar » les interactions entre PNJ et PJ vont être très importantes. Prenez votre temps pour faire des dialogues attachants. Essayez également de jouer sans faire un seul lancer de dés. Normalement, il n'y en aura pas besoin (mais on ne sait jamais !).

Contexte

Un groupe de voleurs de matière noire se faisant connaître sous le nom d'Eliana a réussi à intercepter un camion qui possédait les parties d'une station spatiale.

Comme ils voyaient les choses en grand, il se rendirent à toutes les plus grandes réunions des guildes de voleurs de matière noire afin de réunir assez de travailleurs pour construire la station.

Des années plus tard, une fois construite, cachée et sécurisée, Eliana passa une annonce dans ses réunions en vue de recruter des navettes d'escorte qui les aideraient à pénétrer dans l'embargo de Naenia.

Après avoir réussi à pirater les coordonnées des vaisseaux de

l'embargo, Eliana put estimer le chemin optimal pour l'opération et a sélectionné 10 navettes qui ont répondu présentes à l'appel.

Le Klanzar est l'une de ces navettes. Elle a pour mission d'escorter la station Eliana. Une fois que le Klanzar arrivera au niveau de l'embargo avec les autres navettes, leur objectif sera de se sacrifier en prenant les tirs en provenance des vaisseaux de l'embargo à la place d'Eliana. De cette manière, la station pourra survivre plus longtemps, et donc par extension, se rapprocher plus de Naenia pour y envoyer ses hommes par capsule. L'équipage du Klanzar se prépare déjà à mourir.

Synopsis

Il ne reste que quelques heures avant que le Klanzar arrive à l'embargo naénien. Son but ? Se sacrifier pour aider la station Eliana à envoyer ses hommes par capsule sur Naenia. Aucune autre solution que la mort n'est envisageable. L'équipage se sert dans les bras et se met au travail pour les dernières heures de sa vie.

La mort est trop inacceptable pour certaines personnes à bord. Le sabotage et le suicide feront leur place dans les esprits pendant qu'une mystérieuse rose créée par l'Ether des réacteurs provoquera de la confusion.

Désormais il ne s'agit plus de mourir pour réussir, mais de savoir comment mourir pour aider Eliana. Les joueurs n'accepteront pas de se sacrifier pour rien, le Klanzar doit arriver à remplir son premier objectif. Si la confusion empêche le Klanzar d'escorter Eliana, alors le voyage n'aura servi à rien.

ADIEU KLANZAR

Introduction à lire

« Vous vous êtes réveillé un matin pensant que votre monde était inébranlable. Vous aviez une femme ou un mari, vos enfants allaient à l'école le matin ; l'impression que rien ne pourrait plus jamais changer. Le cerveau fonctionne bizarrement n'est-ce-pas ? Pourquoi a-t-il fallu qu'il vous souffle l'idée de partir conquérir l'espace ? Tout aurait pu vous pousser à rester sur Doxa, et vous voilà maintenant, Naenia sur votre radar, Doxa dans votre dos, ayant depuis longtemps abandonné vos proches pour reconstruire une nouvelle vie en orbite.

Cette nuit est chargée en émotions. Assis dans le module jardin de la navette spatiale Klanzar avec les autres astronautes, l'heure est à la fête. Pas pour célébrer les réussites, mais pour célébrer la vie que

vous avez menée, celle que vous avez tous laissée derrière vous, car ce soir vous allez tous mourir. Des voleurs de matière noire du monde entier ont répondu à l'appel, dix navettes illégales comme la vôtre vont se réunir pour escorter la Station Eliana à travers les vaisseaux de l'embargo naenien. D'après les calculs, aucune navette d'escorte ne survivra, seule la station aura ses chances de pouvoir envoyer des capsules dans l'atmosphère de Naenia. Ce qui est ironique c'est que lorsque vous mourrez, vous ne pourrez pas savoir si la mission aura été une réussite ou un échec. Mais pour vous, cela va bien au-delà de ça, vous avez toujours pensé que les personnes qui croyaient en une cause sans être capables de se battre pour cette dernière n'étaient pas de vrais défenseurs de leurs croyances. Vous, vous vous battez pour une cause importante : rétablir la vérité. Montrer au monde ce qui se passe vraiment sur Naénia ! Placer enfin la propagande de la planète blanche sous le nez de ceux qui ont toujours utilisé Naenia comme moyen d'asservissement de vos familles. Même si aucune capsule de l'Eliana ne touche Naénia, vous savez que votre mort servira de symbole pour les générations futures, et c'est pour ça qu'il est temps de fêter ça. Ce n'est pas encore le temps des aurevoirs, vous partagez ensemble votre vie passée sur Doxa, faites l'amour une dernière fois, faites couler l'alcool et vous vous préparez pour le dernier briefing de la mission. Après quelques heures à contempler Naenia à travers les hublots, à parler, à pleurer et à vous reconforter, la capitaine Li-lo-na vous appelle dans le module réunion :

« D'abord, bravo à tous d'avoir tenu vos convictions jusqu'au bout. Merci à vous d'avoir volé cette navette et d'avoir risqué votre

vie. Merci à Tim d'avoir détourné un cargo d'Ether. Merci à vous Morrison, Lyliade, et Hanabi d'avoir quitté votre poste d'astronaute de la station spatiale internationale afin de nous aider à piloter cet engin. Merci à Pauline d'avoir rendu ce voyage possible. Sans oublier de mentionner les plus beaux réparateurs : Hercule et Ganocho. Sans tous vos efforts, nous n'en serions probablement pas à ce stade. J'espère que vous avez tous eu le temps de faire la fête. Ne t'inquiète pas Hanabi, je vois que tu pleures, mais tout n'est pas encore fini ! Une des autres navettes nous a envoyé les coordonnées des vaisseaux de l'embargo, nous savons maintenant précisément le point que nous avons besoin de frapper pour avoir le plus de chances de réussite. Nous

allons mourir oui, mais la façon dont nous allons mourir et ce que nous allons accomplir grâce à notre sacrifice est encore indéterminé, alors reprenez-vous ! Et aidons-nous tous ensemble à aller le plus loin possible.

Tout d'abord : il faut qu'une personne aille aider

Hercule et Ganocho pendant leurs EVA1 pour aller réparer quelques parties du vaisseau endommagées par des débris.

J'ai besoin d'une personne pour aider Pauline à détacher le module jardin qui ne nous servira plus à rien, ça permettra d'alléger le vaisseau.

Pendant ce temps-là, les autres rangeront toutes les affaires que nous n'utilisons plus dans le module jardin avant qu'il soit laissé dans l'espace par Pauline et son assistant.

Quand tout ça aura été effectué, nous pourrons tous nous réunir pour vider l'eau du module citerne et attendrons ensuite les ordres de la station Eliana.

Je m'occuperai personnellement de la communication avec les autres navettes tout à l'heure ainsi que d'enclencher la manoeuvre pour suivre la station, ce que je vais faire de suite.

Est-ce que vous avez des questions ? Qui d'entre vous veut aider Pauline avec le module jardin ? Et qui veut aider Hercule et Ganocho aux réparations ? »

Membres de l'équipage

Li-lo-na - *Chef de la navette Klanzar*

Rescapée d'une mission de vol de matière noire ayant mal tournée, Li-lo-na y a néanmoins perdu toute sa famille. Elle n'a pas baissé les 1 Acronyme d'origine anglaise signifiant : sortie extravéhiculaire

ADIEU KLANZAR

bras et a su se relever, toujours défenseuse de ses convictions. Femme forte, c'est elle qui a pris l'initiative de contacter la station Eliana pour leur proposer de l'aide.

Morrisson - *Scientifique, amant de Hanabi*

Morrisson était un père de famille juste et aimant. Ayant perdu sa fille à cause de la CyberArmy© lorsque ces derniers ont fait péter un bâtiment pour tuer deux junkies, Morisson a quitté son entreprise de recherche spatiale en volant des documents importants. Fuyant HZE, il a rencontré Li-lo-na qui l'a embauché à bord du Klanzar.

Lyliade - *Scientifique*

Lyliade était encore une ado quand elle a embarqué à bord du Klanzar.

Elle habitait juste à côté du village HZE où Li-lo-na avait décidé de planquer la navette. Ses parents ne voulaient pas qu'elle connaisse la technologie, ça ne l'avait pas affectée car elle avait fini par fuir, suppliant Morrison de lui apprendre tout ce qu'il savait sur l'espace.

Hanabi - *Scientifique, amante de Morrison*

Faisant partie des rebelles, mais n'aimant pas du tout leurs manières de faire les choses, Hanabi décida de les laisser tomber en rejoignant les voleurs de matière noire. Elle s'intéressa à un petit rassemblement de guilde HZE où les plus grands voleurs de matière noire lancent des appels à l'aide. Après avoir examiné les propositions, elle accepta de venir prêter mains fortes à Li-lo-na qui était présente lors de la réunion.

Tim - *Manutentionnaire, cuisinier*

Tim était un vigneron HZE qui avait grandi en mégacité. Un de ses employés s'était tué en tombant dans une cuve. Tim fut obligé de fermer boutique et eut plusieurs procès sur le dos. Fuyant les autorités, il a laissé son fils derrière lui et a commencé à voler plusieurs camions de marchandises pour pouvoir survivre HZE. Il rejoignit plus tard les voleurs de matière noire à bord du Klanzar pour remercier Li-lo-na de l'avoir sauvé à la suite d'un vol qui ne s'était pas passé comme prévu.

Pauline - *Jardinière, chargée de communication*

Pauline était une ancienne amie de Li-lo-na, elle était chargée de communication dans une grosse entreprise agroalimentaire de Terrab©. Cherchant à refaire sa vie, Li-lo-na a proposé à Pauline de la rejoindre.

Hercule - *Réparateur*

Les frères Hercule et Ganocho bossaient dans la réparation d'aéronef pour Icar©. Ayant entendu parler à la TV des voleurs de matière noire, l'idée d'abandonner leur taf a tourné un peu trop dans leur tête, à tel point où ils ont décidé de rejoindre le mouvement.

Ganocho - *Réparateur*

Les frères Hercule et Ganocho bossaient dans la réparation d'aéronef pour Icar©. Ayant entendu parler à la TV des voleurs de matière noire, l'idée d'abandonner leur taf a tourné un peu trop dans leur tête, à tel point où ils ont décidé de rejoindre le mouvement.

Plan du Klanzar

De gauche à droite -> Réacteur, module citerne Ether 1, module citerne Ether 2, module citerne d'eau, module de stockage, module jardin, module cuisine, module chambre, module réunion, module

d'EVA, module scientifique, module de pilotage/tête.

Trois missiles.

Pour dédocking un module, il faut baisser quatre leviers à l'avant et à l'arrière du module.

Déroulement du scénario

Partie 1 - alléger le vaisseau

- 1 - Lire l'introduction à voix haute

- 2 - Les joueurs choisissent quelle(s) personne(s) ils vont aider.

Li-lo-na demande à chacun d'aller à son poste, sauf aux joueurs à qui elle veut poser des questions, vu qu'ils sont nouveaux.

Voici les questions : « Est-ce que tout se passe bien pour vous ? »

« Vous avez eu le temps de faire un peu connaissance ? »

« Faites attention à la petite Hanabi, elle est un peu fragile. Elle est trop mignonne, je pense qu'elle regrette d'être venue. Après tout, la mort est un fardeau que tout le monde ne peut pas porter »

Pendant ce temps, Tim utilisera un pistolet à colle sur les leviers

ADIEU KLANZAR

de dédocking du module citerne d'eau. Lyliade fera la même chose sur le module jardin.

- 3.1 - Les joueurs qui iront dehors verront des particules ressemblant à des pétales flotter dans l'espace. S'ils touchent un pétale, ils pourront sentir un mal de crâne.

Analyser un pétale permet de voir qu'il est fait d'Ether.

Ce phénomène n'empêchera pas les joueurs d'aider

Hercule et Ganocho. Ces derniers leurs taperont la

causette pendant qu'ils leurs demanderont de les

aider à tenir une plaque qu'ils ont besoin de souder.

Si les joueurs le veulent, un radar ou un télescope pourra leur

permettre de voir que quelque chose se forme au milieu des

pétales. (Une rose est train de se former à cause des réservoirs d'Ether)

- 3.2 - Les joueurs qui souhaitent dédocking le module jardin devront abaisser les leviers avant et arrière du module. S'ils abaissent les leviers eux-même, ils verront que l'un d'entre eux a été saboté au pistolet à colle de manière à ce qu'on ne puisse plus l'actionner. Si une manoeuvre est enclenchée avec un levier abaissé, cela risque d'endommager le module et de lui faire perdre son oxygène.

Une fois le problème du levier réglé, il faudra activer les RCS1 du de l'avant de la navette pour le rattacher à l'arrière, et ainsi éjecter le module jardin dans l'espace.

- 4.1 - Investigation pour les problèmes des leviers, et les pétales dans l'espace. Lyliade et Tim essaieront de jeter le pistolet à colle dans l'espace, mais ils ont oublié que ça ne servait à rien car il y a des caméras de surveillance. S'ils sont interrogés par les joueurs, ils se rendront compte de leurs motivations : ils ne veulent plus mourir en laissant tout derrière eux. En même temps, ils s'en veulent d'avoir essayé de tout saboter.

- 4.2 - Pendant que Tim et Lyliade sont interrogés, Hanabi en profitera pour se jeter dans le vide. Tout le monde entend le son d'une EVA. Dès que l'équipage aura compris pour Hanabi, cela créera la discorde et affectera grandement Morrisson qui va péter un câble. Il voudra tout laisser tomber. Aux joueurs de le convaincre de continuer.

1 Acronyme d'origine anglaise signifiant : système de contrôle par réaction

Partie 2 - La fleur

- 5 - Une fleur de la taille de la navette se forme grâce aux pétales présents à l'extérieur du vaisseau. Les joueurs pourront la contempler à travers les hublots s'ils ne sont pas en EVA. Dès que la fleur est formée, les personnalités de chacun changent progressivement et tout devient confu (vous pouvez, pour faire naître de la confusion, faire parler les personnages féminins avec la voix d'un homme (exemple Li-lo-na prend la voix de Morrison et inversement)). Les joueurs ne sont pas affectés car ils sont des Etherheads et sont habitués aux surcharges d'Ether. Il faut donc trouver un moyen de se débarrasser de la fleur qui est la cause de ces maux. Li-lo-na se portera volontaire pour aller découper elle-même la fleur en EVA. Si les joueurs refusent, elle forcera quand même et finira par se faire envelopper par tous les pétales et mourir (à moins que les joueurs l'en empêchent). On peut lancer un missile dessus, mais ce sera dangereux par rapport aux débris qui risquent d'abîmer le module le plus proche de la fleur. Il faudra aussi utiliser un peu d'essence pour redresser le vaisseau avec les RCS. Lancer le missile alertera un vaisseau de l'embargo de Naenia (allez à l'étape 6

immédiatement pour faire jouer l'étape 5 et 6 simultanément).

Sinon les joueurs peuvent trouver d'autres moyens, comme s'éloigner de la fleur en augmentant la puissance, essayer de faire entrer le Klanzar en collision avec la fleur, lancer un module sur la fleur, etc.

- 6 - Au bout d'un certain temps, toute la Navette s'éteint. Le Klanzar se fait attaquer par une arme EMP¹ provenant de l'embargo naenien, et tout le vaisseau perd partiellement son « énergie » pendant quelques minutes. L'arme EMP sera ensuite utilisée sur d'autres navettes de la station Elenia, purement comme moyen de dissuasion (ce qui redonnera son énergie au Klanzar).

- 7 - Si des dommages ont été causés au vaisseau en détruisant la rose, les joueurs devront réparer les dégâts.

- 8 - Une fois le courant rétabli, les autres navettes signalent qu'ils se font attaquer et que le Klanzar est en retard et ne sert à rien, il

¹ Acronyme d'origine anglaise signifiant : impulsion électromagnétique.

ADIEU KLANZAR

faut mettre les gaz.

Partie 3 - L'attaque

- 9 - Arrivés à l'embargo, les joueurs observent un vaisseau immense en face d'eux. Pendant cette étape, toutes les deux minutes, le commandant de la station Eliana énumère le nombre de navettes neutralisées. Le Klanzar se fait attaquer par un missile qui détruit le module scientifique là où se trouvaient trois personnes. Aux joueurs de rattacher la tête au corps du vaisseau, ou de trouver comment éviter le missile.

S'ils évitent ce premier tir, les joueurs se feront re-tirer dessus jusqu'à ce que le Klanzar soit mis hors service. Aux joueurs de trouver une stratégie pour défendre la station Eliana. (Exemple, se suicider en lançant le Klanzar sur le vaisseau ennemi, tirer des missiles de manière stratégique, prendre les missiles de l'ennemi à la place d'Eliana, etc.)

Conclusion

- 10 - Lorsque le Klanzar est détruit, (tout dépend de la manière) les personnages aperçoivent les capsules de l'Eliana partir sur Naenia.
- Si le Klanzar est trop en retard, l'Eliana est trop endommagée, et on ne sait pas si les capsules ont été lancées.

- Si le Klanzar ne défend pas assez l'Eliaana, alors l'Eliaana ne pourra pas envoyer ses capsules et la partie est perdue.
- Si le Klanzar a suffisamment défendu, alors l'Eliaana est en bon état et les joueurs sont félicités pour avoir sauvé les capsules d'Eliaana.
- 11 - Faite une description de la mort de l'équipage du Klanzar et de la réussite (ou de l'échec) de la mission.