

Lady BLACKBIRD

fuit un mariage arrangé avec le comte Carlowe. Elle a engagé un navire-céleste, La Chouette, pour l'emmener loin de son palais et de la terre impériale d'Ilysium, vers les cieux lointains des Vestiges. Ainsi, elle pourra rejoindre celui qui fut son amant secret, le Roi-pirate Uriah Flint.

TEXTES, MAQUETTE ET ILLUSTRATIONS
John Harper

INSPIRATIONS
Clinton R. Nixon, James V. West, Luke Crane, Vincent Baker, Jonathan Walton, Judd Karlman, Jason Morningstar, Fred Hicks, Rob Donoghue, Leonard Balsera, Ben Lehman, Mark Causey, Brandon Amancio, Joss Whedon, Hayao Miyazaki, Reiko Kodama.

PLAYTESTEURS
Adam Chevrier, Shannon East, Naydanka Huamani, Sage LaTorra, Paul Riddle.

CONTACT
oneseven@gmail.com
www.onesevendesign.com

TRADUCTION FRANÇAISE
Yragaël Malbos

RELECTURE
Yann Lefebvre, J. Jemrys Rueff

MAQUETTE
J. Jemrys Rueff

CONTACT
contact@ecuries-augias.com
www.ecuries-augias.com

Ce document est sous licence **Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0**.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/ft/>

VERSION ORIGINALE 03.14.10
VERSION FRANÇAISE 05.02.12

CEPENDANT, juste avant d'atteindre Havreport, à mi-chemin, La Chouette s'est faite prendre en chasse par le croiseur impérial La Main Chagrine pour avoir commis le crime de voler sous un faux pavillon.

EN CE MOMENT MÊME, Lady Blackbird, son garde du corps et l'équipage de La Chouette sont placés en détention à fond de cale alors que le capitaine du croiseur, Hollas, vérifie sur les ondes l'immatriculation du navire contrebandier. Ce n'est qu'une question de minutes avant qu'il ne découvre les mandats d'arrêt inattendus qui lui apprendront que La Chouette n'appartient à personne d'autre qu'au tristement célèbre paria Cyrus Vance...

COMMENT LADY BLACKBIRD ET SES COMPAGNONS
ÉCHAPPERONT-ILS À LA MAIN CHAGRINE ?

QUELS DANGERS LES ATTENDENT SUR LEUR CHEMIN ?

TROUVERONT-ILS LE REPAIRE SECRET DU ROI-PIRATE ?

S'ILS Y ARRIVENT, URIAH FLINT ACCEPTERA-T-IL DE
PRENDRE LADY BLACKBIRD POUR ÉPOUSE ?

ET LE CAS ÉCHÉANT, VOUDRA-T-ELLE TOUJOURS DE LUI ?



✠ L'INDOMPTABLE BLEU ✠

Terres fragmentées en gravitation autour d'une étoile moribonde

EXPANSION IMPÉRIALE

LES VESTIGES

TERRES IMPÉRIALES

TERRES LIBRES

OLYMPIA

SOMBREPORT

HAVREPORT

ILYSIUM

A LA DÉRIVE DANS LE FIRMAMENT

Les terres de l'Indomptable Bleu flottent dans un ciel de gaz respirables en tournant autour d'une petite étoile froide. Les érudits pensent que l'étoile est faite d'Essence pure, l'étrange énergie que les sorciers canalisent pour faire leur magie. Ce « système stellaire » est bien plus petit que ce que l'on pourrait croire. Il ne faut que six semaines pour le traverser d'un bout à l'autre à bord d'un navire-céleste standard. La plupart des terres de l'Empire sont si proches qu'il ne faut qu'un jour ou deux pour voyager de l'une à l'autre.

LES TRÉFONDS INFÉRIEURS

Sous le « ciel » de l'Indomptable Bleu, les gaz les plus lourds constituent une épaisse couche de brouillard dense et corrosif. Il est impératif de porter un masque à gaz pour y respirer et la coque de la plupart des navires-célestes commencera à se désagréger après n'y avoir été exposé qu'une seule et unique fois. Les pirates et autres criminels utilisent parfois les tréfonds inférieurs pour échapper aux patrouilles impériales ou pour s'y dissimuler avant une attaque. Malheureusement, les tréfonds abritent aussi les poulpes célestes et bien d'autres créatures monstrueuses...

NOMS

MASCULINS : Abel, Artemis, August, Eli, Giovanni, Ivan, Jack, Jefferson, Jonas, Leo, Logan, Malachi, Mario, Micah, Nahum, Noah, Orleance, Oscar, Samuel, Silas, Victor, Vlad, Wester.

FÉMININS : Alice, Ardent, Ashlyn, Caess, Clare, Elena, Eveline, Fiona, Grace, Hannah, Hazel, Hester, Isabel, Krista, Jezebel, Leah, Lucile, Lydia, Seraphina, Sonya, Sophie, Veronica, Violet.

NOMS : Bell, Bowen, Canter, Carson, Cross, Harwood, Hollas, Hunter, Kalra, Keel, Moreau, Morgan, Porter, Pickett, Quinn, Sidhu, Soto, Torrez, Vakharia, Walker, Winter, Wright.

MAISONS NOBLES : Ash, Blackbird, Firefly, Mooncloud, Nightsong, Snow, Twilight, Whitethorn.

ILYSIUM

La terre-capitale de l'Empire, demeure des grandes maisons nobles. Ilysium est riche et décadente. A son service, on trouve esclaves, serviteurs, ainsi que l'élite des gardes personnels de la noblesse.

OLYMPIA

Le port d'attache de la Flotte Impériale. A partir de là, des expéditions sont envoyées dans les étendues coloniales et à travers tout l'Indomptable Bleu. Olympia est aussi la demeure des meilleures brasseries et distilleries de l'Empire.

HAVREPORT

La plus importante cité des Terres Libres. Dans les centres urbains de cette ville tentaculaire, le Syndicat du Commerce essaye de faire régner l'ordre entre les différents clans et factions de Peuples Libres qui se chamaillent continuellement. L'esclavage y est interdit et beaucoup d'anciens esclaves font de Havreport leur demeure.

SOMBREPORT

Au contraire des autres terres, Sombreport ne tourne pas autour de l'étoile, ce qui implique qu'une de ses faces est continuellement plongée dans les ténèbres. C'est là que pirates et contrebandiers ont dissimulé un port dans lequel ils peuvent s'adonner à leurs affaires malfaisantes. Cet amoncellement de pourriture et d'infamie est un endroit dangereux, mais presque tout peut y être acheté ou vendu, même les secrets les mieux gardés.

LES VESTIGES

Un maelström désordonné d'éclats de terres tourbillonnants. Il est quasiment impossible de naviguer dans les Vestiges, même pour les pilotes les plus aguerris. On raconte pourtant que le Roi-pirate, Uriah Flint, garde sa forteresse cachée quelque part au plus profond des Vestiges, et seuls ceux qui connaissent le secret du chemin à suivre peuvent espérer l'atteindre un jour.

NATASHA SYRI, LADY BLACKBIRD

RÉSERVE

XP

Clé du Parangon

Clé de la Mission

Clé de l'Imposteur

Clé

Clé

Secret du Sang-orage

Secret de la Force Intérieure

Secret

Secret

Notes

BLESSÉ MORT FATIGUÉ ÉNERVÉ PERDU CHASSÉ PRISONNIER

Noble impériale, sous couverture, elle fuit un mariage arrangé pour retrouver son amant

TRAITS

Noblesse Impériale

Etiquette, Danse, Raffiné, Histoire, Science, Fortune, Connections, Maison Blackbird

Maître Sorcier

Lanceur de sorts, Canaliser, Sang-Orage, Vent, Eclair, [Vol], [Explosion], [Sens]

Athlétique

Courir, Escrime, Rapière, Duels, Tirer, [Pistolet], [Acrobaties]

Charme

Charisme, Présence, Commandement, Noblesse, Servants, [Soldats]

Ruse

Supercherie, Distraire, Déguisement, Codes, [Furtivité], [Cacher]

Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe « clés ».

Clé du Parangon

En tant que noble, vous êtes bien au-dessus des gens du commun peuple. Enclenchez votre clé quand vous faites montre de votre supériorité ou quand vos traits de noblesse vous permettent de surmonter un problème.

RACHAT : Déshonorez votre héritage de noblesse.

Clé de la Mission

Vous devez échapper à l'Empire et retrouver celui qui fut votre amant secret, le Roi-pirate Uriah Flint, que vous n'avez pas revu depuis six ans. Enclenchez votre clé quand vous faites une action pour atteindre le but de votre mission.

Rachat : Abandonnez votre mission.

Clé de l'Imposteur

Vous avez une couverture. Vous vous faites passer pour une roturière. Enclenchez votre clé quand vous réussissez à duper quelqu'un avec votre déguisement.

RACHAT : Révélez votre véritable identité à une personne que vous avez dupée.

Secret du Sang-orage

Du moment que vous pouvez parler, vous pouvez canaliser la puissance magique pour faire de la sorcellerie. Vous avez le trait Maître Sorcier et l'étiquette Sang-orage.

Secret de la Force Intérieure

Une fois par session, vous pouvez retenter un test après un échec en sorcellerie.

NAOMI BISHOP

RÉSERVE

XP

Clé du Gardien

Clé de la Vengeance

Clé du Guerrier

Clé

Clé

Secret de Destruction

Secret du Garde du Corps

Secret

Secret

Notes

BLESSÉ

MORT

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER

Ancienne gladiatrice, elle est le garde du corps de Lady Blackbird

TRAITS

Gladiateur

Eprouvé au combat, Brutal, Mon Corps est une Arme, Rapide, Dur à cuire, [Fort], [Briseur d'Os], [Effrayant]

Garde du Corps

Vigilance, Menaces, Défendre, Désarmer, Restreindre, Porter, Retarder, [Sécurité], [Premiers Soins]

Ancien Esclave

Furtivité, Se Cacher, Courir, Solide, Endurant, Quémander, [Haine], [Volonté de Fer]

Affuté

Perspicace, Sur le Qui-vive, Tendu, menteur, Pièges, [Danger], [Détecter les Motivations]

Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe « clés ».

Clé du Gardien

Vous êtes le protecteur loyal de Lady Blackbird. Enclenchez votre clé quand vous prenez une décision influencée par Lady Blackbird ou quand vous la protégez contre une attaque physique.

RACHAT : Mettez un terme à votre relation avec la Lady.

Clé de la Vengeance

L'Empire vous a réduit à l'esclavage et vous a fait tuer pour son divertissement. Vous vous vengerez et vous regarderez les villes de l'Empire brûler. Enclenchez votre clé quand vous frappez l'Empire (surtout en tuant un Impérial).

RACHAT : Pardonnez l'Empire pour ce qu'il vous a fait.

Clé du Guerrier

Vous aimez la fureur et le rugissement du combat, plus c'est violent mieux c'est. Enclenchez votre clé quand vous vous battez contre des adversaires de valeur ou plus forts que vous.

RACHAT : Ignorez une occasion de bon combat.

Secret de Destruction

Vous pouvez détruire des objets à mains nues, comme si vous brandissiez une masse. C'est impressionnant.

Secret du Garde du Corps

Une fois par session, vous pouvez retenter un test échoué pour protéger quelqu'un.

CYRUS VANCE

RÉSERVE

XP

Clé du Commandant

Clé de l'Amour Caché

Clé du Paria

Clé

Clé

Secret de Commandement

Secret du Sang-vortex

Secret

Secret

Notes

BLESSÉ MORT FATIGUÉ ÉNERVÉ PERDU CHASSÉ PRISONNIER

Ancien soldat impérial devenu contrebandier et mercenaire, il est le capitaine de La Chouette

TRAITS

Ancien soldat impérial

Tactique, Commandement, Soldats, Rang, Connections, Cartes, Navires de Guerre Impérial

Contrebandier

Négociation, Entourlouper, Furtif, Cacher, Camoufler, Falsifier, Pilotage, Navigation, [Réparer], [Artillerie]

Survivant

Solide, Courir, Quémander, Endurer, Regard d'Outre-Tombe, Intimider, [Soigner]

Guerrier

Endurci au Combat, Tirer, Un Flingue dans chaque main, Pistolet, Escrime, Epée, [Bagarre], [Cri de ralliement]

Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe « clés ».

Clé du Commandant

Vous avez l'habitude de donner des ordres et d'être obéi. Enclenchez votre clé quand vous mettez au point un plan et que vous donnez des ordres pour son bon développement.

RACHAT : Acceptez que quelqu'un d'autre prenne le commandement.

Clé de l'Amour Caché

Vous craquez complètement sur Lady Blackbird, mais vous ne voulez pas qu'elle le sache. Enclenchez votre clé quand vous prenez une décision basée sur ce sentiment secret ou quand vous le montrez de manière indirecte.

RACHAT : Abandonnez votre désir secret ou rendez le public.

Clé du Paria

Vous avez été exilé par l'Empire. Enclenchez votre clé quand votre statut de paria vous met dans le pétrin ou quand il est important dans une scène.

RACHAT : Retrouvez votre place d'antan ou rejoignez un nouveau groupe.

Secret de Commandement

Une fois par session, vous pouvez donner l'occasion à quelqu'un d'autre de rejouer un test échoué en lui donnant des ordres, des conseils ou en montrant le bon exemple.

Secret du Sang-vortex

Une fois par session, vous pouvez vous téléporter, ou téléporter quelqu'un que vous touchez.

KALE ARKAM

RÉSERVE

XP

Clé de l'Avaricieux

Clé de la Mission

Clé de la Fraternité

Clé

Clé

Secret de Dissimulation

Secret des Réflexes

Secret

Secret

Notes

BLESSÉ

MORT

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER

Cambrioleur et sorcier de bas étages, il est le second et le mécanicien de La Chouette

TRAITS

Cambrioleur

Silencieux, Furtivité, Cacher, Agile, Serrures, Perceptif, Pièges, Ténèbres, [Alarmes], [Distraire]

Malicieux

Rapide, Combattant Mesquin, Culbuter, S'Echapper, Contorsionniste, [Mains Agiles], [Acrobate], [Dague]

Sorcier de Bas Etages

(n'utilisez qu'une étiquette de sort à la fois)

Sort de Lumière, Sort de Ténèbres, Sort de Saut, Sort de Démolition, [Canaliser], [Lanceur de Sort]

Mécanicien

Réparer, Moteurs, Efficience, Pièces de Rechange, Sabotage, [Amélioration], [Armement de Navires]

Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe « clés ».

Clé de l'Avaricieux

Vous aimez tout ce qui brille. Enclenchez votre clé quand vous volez quelque chose de cool ou que vous obtenez un gros paiement.

RACHAT : Jurez de ne plus jamais voler.

Clé de la Mission

Vous devez ramener Lady Blackbird au Roi-pirate Uriah Flint pour qu'elle puisse l'épouser. Enclenchez votre clé quand vous faites une action pour atteindre le but de votre mission.

RACHAT : Abandonnez votre mission.

Clé de la Fraternité

Vous êtes lié au Capitaine Vance par un lien de fraternité. Enclenchez votre clé quand votre personnage est influencé par Vance ou quand vous faites la preuve de la solidité du lien qui vous unit.

RACHAT : Brisez votre relation.

Secret de Dissimulation

Vous aurez beau avoir été minutieusement fouillé, vous aurez toujours quelques objets-clé sur vous. Vous pouvez faire apparaître quelconque petit objet simple et commun, et ce en un clin d'œil.

Secret des Réflexes

Une fois par session, vous pouvez rejouer un test échoué en rapport avec l'agilité, la dextérité ou les réflexes.

SNARGLE

RÉSERVE

XP

Clé du Casse-cou

Clé de la Conscience

Clé du Plaisantin

Clé

Clé

Secret de la Forme-vortex

Secret du Gros Coup de Chance

Secret

Secret

Notes

BLESSÉ

MORT

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER

Marin-céleste gobelin, il est le pilote de La Chouette

TRAITS

Pilote

Impétueux, Sang Froid, Manœuvrer, Evasion, Vol Délicat, Navigation, Cartes, Atmosphères, [La Chouette], [Combat], [Percuter]

Marin-Céleste

Artillerie, Viser, Maintenance, Observer, Signaux, Empire, Pirates, Terres Libres, Havreport, [Réparer], [Connections]

Gobelin

Forme-plier, Planer, Vision Nocturne, Agile, Rapide, Culbuter, Dents & Griffes, [Mimétisme], [Imprudent], [Connections]

Sournois

Astucieux, Furtif, Distraire, Bluff, Langues, Langage du Commerce, [Malin], [Déguisement]

Les étiquettes entre [crochets] ne sont pas encore acquises. Vous pouvez les acheter avec des augmentations. Référez-vous au résumé des règles, au paragraphe « clés ».

Clé du Casse-cou

Vous vous éclatez dans les situations dangereuses. Enclenchez votre clé quand vous faites quelque chose de cool qui soit risqué ou imprudent (surtout des galipettes en pilotage).

RACHAT : Soyez très très prudent.

Clé de la Conscience

Vous n'aimez pas voir les gens souffrir, pas même vos ennemis. Enclenchez votre clé quand vous aidez quelqu'un qui a des ennuis ou quand vous changez pour le mieux la vie de quelqu'un.

RACHAT : Ignorez une demande d'aide.

Clé du Plaisantin

Vous avez un don pour les petites remarques bien vues. Enclenchez votre clé quand Snargle dit quelque chose qui fait rire les autres joueurs ou quand vous expliquez quelque chose en jargon technique de pilote.

RACHAT : Tout le monde vous regarde de travers après votre remarque.

Secret de la Forme-vortex

En tant que goblin, vous pouvez changer votre forme en grandissant, rapetissant, devenant plus gros ou plus fin, en changeant la couleur de votre peau et ce à volonté.

Secret du Gros Coup de Chance

Une fois par session, vous pouvez garder tous les dés de votre réserve quand vous obtenez un succès (allez-y, utilisez les tous).

✠ LA CHOUETTE ✠

Navire-céleste, vieux mais fiable, équipé pour faire de la contrebande



COMPARAISON DE TAILLES

LA CHOUETTE 48M PULPE CÉLESTE 139M

LA MAIN CHAGRINE 550M

CARGO CÉLESTE C9 RÉÉQUIPÉ

Il y eut un temps où La Chouette était un Cargo Céleste C9 dédié au transport de marchandises, mais il a depuis été intensément personnalisé par Cyrus et Kale. Il contient une plus petite zone pour le fret et quatre couchettes passagers dans l'espace ainsi récupéré. Des compartiments secrets sont cachés dans tout le vaisseau pour la contrebande.

La Chouette est un vieux navire, mais il tiendra le coup face à des vaisseaux plus moderne grâce aux modifications effectués sur les moteurs et à une propulsion à vapeur surchargée. Snargle a également effectué quelques ajustements personnels au poste de contrôle pour permettre au navire d'être manœuvré comme une navette bien plus petite.

Malheureusement, toutes ces modifications mettent la vieille dame à rude épreuve. Kale bichonne le navire au jour le jour, mais quand il subit de gros efforts (comme c'est souvent le cas) les choses peuvent mal tourner : défaut de distribution, échappement de vapeur, fuite de liquides, ou pire encore.

Pourtant, La Chouette est bien plus qu'un navire-céleste, c'est une maison pour son équipage. Il se retrouve tous les soirs autour de la vieille table à manger en bois, dans le carré de vie commune, et il remercie les quatre vents que le destin ait bien voulu les doter d'un si merveilleux navire.

[M] : vous pouvez donner des conditions à La Chouette comme le demande les événements. Elle commence le jeu avec la condition **Besoin de Fuel**

STATISTIQUES

LONGUEUR : 48 mètres

ÉQUIPAGE : 2-3

COUCHETTES : 6 (2 équipage, 4 passagers)

CAPACITÉ DE FRET : 14 tonnes (6 caisses de fret standard)

PROPULSION

❖ Propulsion à Vapeur Réciproque Tri-Valves

❖ (2) Bobines Jumelles d'Inducteur à Impulsion

VITESSE DE CROISIÈRE : 160 nœuds (300 km/h)

VITESSE MAXIMUM : 310 nœuds (575 km/h)

ÉQUIPEMENT

ARMEMENT : tourelle extérieure montée sur le pont supérieur

ONDULEUR : bandes multiples à moyenne portée avec masqueur de signaux

SENSEURS :

❖ sonar à courte portée

❖ analyseur atmosphérique

COQUE : traitée pour résister à la corrosion des Tréfonds pendant 4 heures.

BESOIN DE FUEL

BESOIN DE VIVRES

ENDOMMAGÉ

RALENTI

HORS-SERVICE

✠ RÉSUMÉ DES RÈGLES ✠

FAIRE UN TEST

Quand vous tentez de surmonter un obstacle, vous devez jeter des dés à 6 faces (D6). De base, vous disposez d'un dé. Ajoutez en un si vous avez un trait qui peut vous aider. Si ce trait a des étiquettes qui s'appliquent à l'action tentée, ajoutez un dé de plus par étiquette. Pour finir, ajoutez autant de dés de votre réserve personnelle que vous le désirez (votre réserve commence à 7 dés).

Jetez tous les dés que vous avez réunis. Chaque résultat de 4 ou plus est un succès. Vous devez obtenir autant de succès que le demande le niveau de difficulté (généralement 3) pour surmonter l'obstacle.

NIVEAUX : 2 FACILE - 3 NORMAL - 4 AMBITIEUX - 5 EXTRÊME

Si vous réussissez, défaussez les dés que vous avez jetés (en incluant les dés de réserve que vous avez utilisés). Ne vous inquiétez pas, vous pourrez récupérer des dés de réserve plus tard.

Si vous ne réussissez pas, vous n'atteignez pas encore votre objectif, mais vous pouvez garder les dés de réserve que vous avez utilisés et vous en ajoutez un nouveau à votre réserve. Le MJ pourra faire évoluer la situation d'une manière ou d'une autre, et il se peut que vous puissiez retenter votre action.

LES CONDITIONS

Quand les événements le demandent ou surtout quand vous ratez un test, le MJ peut infliger une condition à votre personnage : Blessé, Mort, Fatigué, Enervé, Perdu, Chassé ou Prisonnier. Quand vous subissez une condition, cochez la case correspondante et décrivez comment c'est arrivé. [Note : la condition « mort » signifie « présumé mort », sauf si vous en décidez autrement.]

AIDER

Si votre personnage a la possibilité d'en aider un autre, vous pouvez lui octroyer un dé de votre réserve. Dites ce que votre personnage fait pour lui venir en aide. Si le jet échoue, vous récupérez votre dé. En revanche, si c'est un succès, votre dé est perdu.

LES CLÉS

Quand vous enclenchez une clé, deux options s'offrent à vous :

- ❖ Recevoir un point d'expérience (XP)
- ❖ Ajouter un dé à votre réserve (avec un maximum de 10 dés)

Si vous vous mettez en danger à cause de votre clé, vous recevez 2 XP ou 2 dés de réserve (ou 1 XP et 1 dé de réserve). Quand vous avez accumulé 5 XP, vous obtenez une augmentation. Vous pouvez utiliser une augmentation pour l'une des options suivantes :

- ❖ Choisir un nouveau Trait (basé sur ce que vous avez appris en jeu ou sur une expérience passée qui a été mise sur le devant de la scène)
- ❖ Choisir une Etiquette dans un trait que vous possédez déjà
- ❖ Choisir une nouvelle Clé (vous ne pouvez pas avoir deux fois la même clé)
- ❖ Apprendre un nouveau Secret (si vous en avez les moyens)

Vous pouvez garder vos augmentations si vous le désirez pour les dépasser quand bon vous semblera, même en plein milieu d'un combat !

Chaque clé dispose également d'un rachat. Si les conditions du rachat se présentent, vous avez la possibilité d'effacer la clé et d'obtenir deux augmentations.

REPLISSAGE DE LA RÉSERVE

Vous pouvez remplir votre réserve jusqu'à 7 dés en effectuant une scène de remplissage avec un autre personnage. Selon la scène jouée, vous pouvez également vous enlever une condition ou récupérer l'utilisation d'un secret. Une scène de remplissage représente une bonne occasion pour poser des questions (en jouant son personnage) de façon à ce que les autres joueurs puissent décrire les aspects de leurs personnages : « Pourquoi as-tu choisi cette vie ? », « Que penses-tu de la Lady ? », « Pourquoi as-tu accepté ce boulot ? », etc. Les scènes de remplissage peuvent aussi être des flashbacks.

✠ RÉSUMÉ DES RÈGLES ✠

FAIRE UN TEST

Quand vous tentez de surmonter un obstacle, vous devez jeter des dés à 6 faces (D6). De base, vous disposez d'un dé. Ajoutez en un si vous avez un trait qui peut vous aider. Si ce trait a des étiquettes qui s'appliquent à l'action tentée, ajoutez un dé de plus par étiquette. Pour finir, ajoutez autant de dés de votre réserve personnelle que vous le désirez (votre réserve commence à 7 dés).

Jetez tous les dés que vous avez réunis. Chaque résultat de 4 ou plus est un succès. Vous devez obtenir autant de succès que le demande le niveau de difficulté (généralement 3) pour surmonter l'obstacle.

NIVEAUX : 2 FACILE - 3 NORMAL - 4 AMBITIEUX - 5 EXTRÊME

Si vous réussissez, défaussez les dés que vous avez jetés (en incluant les dés de réserve que vous avez utilisés). Ne vous inquiétez pas, vous pourrez récupérer des dés de réserve plus tard.

Si vous ne réussissez pas, vous n'atteignez pas encore votre objectif, mais vous pouvez garder les dés de réserve que vous avez utilisés et vous en ajoutez un nouveau à votre réserve. Le MJ pourra faire évoluer la situation d'une manière ou d'une autre, et il se peut que vous puissiez retenter votre action.

LES CONDITIONS

Quand les événements le demandent ou surtout quand vous ratez un test, le MJ peut infliger une condition à votre personnage : Blessé, Mort, Fatigué, Enervé, Perdu, Chassé ou Prisonnier. Quand vous subissez une condition, cochez la case correspondante et décrivez comment c'est arrivé. [Note : la condition « mort » signifie « présumé mort », sauf si vous en décidez autrement.]

AIDER

Si votre personnage a la possibilité d'en aider un autre, vous pouvez lui octroyer un dé de votre réserve. Dites ce que votre personnage fait pour lui venir en aide. Si le jet échoue, vous récupérez votre dé. En revanche, si c'est un succès, votre dé est perdu.

LES CLÉS

Quand vous enclenchez une clé, deux options s'offrent à vous :

- ❖ Recevoir un point d'expérience (XP)
- ❖ Ajouter un dé à votre réserve (avec un maximum de 10 dés)

Si vous vous mettez en danger à cause de votre clé, vous recevez 2 XP ou 2 dés de réserve (ou 1 XP et 1 dé de réserve). Quand vous avez accumulé 5 XP, vous obtenez une augmentation. Vous pouvez utiliser une augmentation pour l'une des options suivantes :

- ❖ Choisir un nouveau Trait (basé sur ce que vous avez appris en jeu ou sur une expérience passée qui a été mise sur le devant de la scène)
- ❖ Choisir une Etiquette dans un trait que vous possédez déjà
- ❖ Choisir une nouvelle Clé (vous ne pouvez pas avoir deux fois la même clé)
- ❖ Apprendre un nouveau Secret (si vous en avez les moyens)

Vous pouvez garder vos augmentations si vous le désirez pour les dépasser quand bon vous semblera, même en plein milieu d'un combat !

Chaque clé dispose également d'un rachat. Si les conditions du rachat se présentent, vous avez la possibilité d'effacer la clé et d'obtenir deux augmentations.

REPLISSAGE DE LA RÉSERVE

Vous pouvez remplir votre réserve jusqu'à 7 dés en effectuant une scène de remplissage avec un autre personnage. Selon la scène jouée, vous pouvez également vous enlever une condition ou récupérer l'utilisation d'un secret. Une scène de remplissage représente une bonne occasion pour poser des questions (en jouant son personnage) de façon à ce que les autres joueurs puissent décrire les aspects de leurs personnages : « Pourquoi as-tu choisi cette vie ? », « Que penses-tu de la Lady ? », « Pourquoi as-tu accepté ce boulot ? », etc. Les scènes de remplissage peuvent aussi être des flashbacks.

✠ MENER LE JEU ✠

Conseils et petits trucs de MJ

ÉCOUTEZ & POSEZ DES QUESTIONS, NE PLANIFIEZ RIEN

Quand vous êtes MJ, n'essayez pas de planifier ce qu'il va se passer. Posez plutôt des questions, vraiment beaucoup de questions et orientez les vers ce qui vous intéresse. Par exemple, Lady Blackbird entend Cyrus donner un ordre à Naomi mais elle ne réagit pas tout de suite. Naomi s'apprête à exécuter l'ordre, demandez alors au joueur de Lady Blackbird : « Comment réagis-tu quand tu entends le Capitaine donner des ordres à ton garde du corps ? Ça ne te dérange pas ? » Ensuite, quand c'est évident que ça le dérange : « Que lui dis-tu ? Que dis-tu à Naomi ? ». Il suffit d'en rajouter quelques autres dans le même genre et tout le monde commence à discuter et à jeter les dés pour imposer son point de vue.

Posez aussi des questions dans ce genre :

Est-ce que quelque chose casse quand tu exécutes cette manœuvre de malade ?

Le feu se propage et devient incontrôlable, vous ne croyez pas ?

Ça m'a tout l'air d'être un plan audacieux. Par quoi commencez-vous ?

Est-ce que vous vous retrouvez tous les deux seuls dans un endroit discret ?

Est-ce que quelque chose se passe entre vous ?

Que savez-vous des rebelles du ciel pourpre ? Quelles sont leurs habitudes ?

Est-ce normal qu'ils se trouvent si loin dans l'Empire ?

Continuez ainsi sur un rythme soutenu et le jeu se développera de lui-même très bien.

Une partie du travail du MJ est d'écouter ce que disent les joueurs, prendre ce qui interpelle et le regarder sous tous les angles pour voir ce que l'on peut en faire.

Le boulot du MJ : écouter et réincorporer, jouer les PNJ avec panache, créer des obstacles intéressants et donner des conditions quand les événements l'exigent (surtout après un test échoué).

DITES OUI, TROUVEZ LES OBSTACLES

Par défaut, les personnages peuvent faire tout ce qui est représenté par leurs traits. En d'autres termes, ils sont compétents et efficaces.

Il n'y a rien d'intéressant à demander un test quand il n'y a pas d'obstacle qui vaille la peine d'être surmonté. Dites simplement oui à l'action et posez des questions comme à l'accoutumée. Mais soyez aussi à l'affût d'opportunités qui permettront de créer des obstacles alors que l'action se développe. Etant donné que vous orientez vos questions et que vous écoutez attentivement, les idées ne manqueront pas de surgir d'elles-mêmes et ce ne devrait pas être difficile de les trouver.

Les obstacles peuvent être des personnes (pirates, gobelins, impériaux, citoyens, nobles), la météo, des monstres (poulpes célestes, anguilles volantes), des situations (feu, chute, se faire tirer dessus, poursuite, évasion) ou quoi que vous puissiez imaginer d'autre.

Si un personnage tente une action qui n'est pas prévue dans ses traits, il vous présente un obstacle sur un plateau : son manque d'expérience et d'entraînement. Il peut y avoir plein d'imprévus intéressants quand vous ne savez pas ce que vous faites ! Aussi, il arrivera que certains joueurs tentent des actions vouées à l'échec de façon à ajouter des dés à leur réserve. C'est une bonne manœuvre de leur part et ça vous donne l'occasion de leur créer plus de problèmes. Tout le monde y gagne.

CONDITIONS

Une condition s'impose dans ce que le joueur doit dire à propos de son personnage. C'est un artifice qui rappelle au MJ et aux joueurs de prêter attention à ce détail et de l'utiliser comme un outil dans le développement de la fiction. Dans un jeu de rôle, nous nous disons des choses les uns aux autres, nous sommes d'accord ? Donc vous pourriez en arriver là : « Qu'est-ce que je pourrais dire maintenant ? », et vous regardez votre fiche de personnage, « Oh, je suis énervé. Je vais m'énerver sur quelqu'un alors. "Snargle ! Pourquoi ne sommes-nous toujours pas à Sombreport, espèce de feignasse informe ? !" » Pour le MJ, les conditions peuvent lui offrir des opportunités ou lui permettre certaines choses : « Tu es blessé, c'est ça ? Les Araignées Vortex sont attirées par l'odeur du sang. Elles se massent vers toi en ignorant les autres. » Parfois, une condition deviendra elle-même un obstacle, demandant ainsi qu'un test soit fait pour y remédier.

✠ OBSTACLES ET DIFFICULTÉS ✠

S'échapper du croiseur

Les cellules du croiseur la Main Chagrine ont des murs d'acier et de gros verrous métalliques sur les portes.

OBSTACLES : Crocheter une serrure : 3. Embobiner un garde : 3. (Pour Bishop uniquement – enfoncer la porte : automatique. Enfoncer la porte silencieusement : 5). Se faufiler à travers le navire : 4. Combattre des membres d'équipage : 3. Combattre des soldats de la marine : 5. Combattre beaucoup de soldats de la marine : 5 (ou plus)

ESCALADE : L'alarme est déclenchée. Plus de soldats de la marine arrivent. La Chouette est arrimée pour empêcher votre évasion. Quelqu'un est séparé du groupe (Perdu ou Prisonnier).

Embuscade de Chasseurs de Prime

A moins qu'elle ne fasse profile bas, les actions de La Chouette attireront éventuellement l'attention de chasseurs de prime attirés par les gains promis par le mandat d'arrêt de Vance et la récompense pour Lady Blackbird.

OBSTACLES : Contre-attaquer après une embuscade : 5. S'échapper : 3. tenter de négocier : 4. Faire un mauvais tour pour changer la donne : 3.

ESCALADE : quelqu'un est attrapé et menacé, un pistolet sur la tempe (Prisonnier).

Bataille Céleste

Il est toujours préférable d'être au-dessus de son ennemi lors d'une bataille céleste. A moins que votre navire ne soit équipé pour aller dans les Tréfonds Inférieurs...

OBSTACLES : Manœuvrer pour avoir un bon angle de tir : 3. Manœuvrer contre des navires plus petits et rapides : 4. Faire feu sur un navire ennemi : 3. Faire feu sur un navire plus petit et rapide : 4. Eviter les feux ennemis : 4. Eviter beaucoup de feux ennemis : 4-5.

ESCALADE : La Chouette est touchée et perd le contrôle (Endommagé, Ralenti). Plus de navires ennemis arrivent. Vous êtes entraînés dans un orage du fait des actions de l'ennemi. Le combat attire un poulpe céleste.

Parlementer avec des Crapules

Afin de trouver le chemin secrètement gardé du repère du Roi-pirate, dans les Vestiges, vous aurez affaire avec tout un tas de personnages patibulaires.

OBSTACLES : Trouver un antre souterrain : 3. Montrer que l'on ne se frotte pas à vous : 3. Conclure un marché équitable : 4. Conclure un marché en votre faveur : 5. Repérer leurs mensonges retors : 4.

ESCALADE : Les Crapules décident tout simplement de vous prendre ce qui les intéresse. Vous n'avez plus un rond. Vous avez été suivi tout du long.

Attaque de Poulpe Céleste

Alors que vous traversez les tréfonds inférieurs, votre moteur attire un poulpe céleste affamé. Ses tentacules se referment sur La Chouette...

OBSTACLES : Echapper aux tentacules : 5. Attaquer le poulpe : 3. Manœuvrer dans l'encre du poulpe : 4. Eviter de prendre des dommages face aux attaques du poulpe (écrasement, impacts, morsure, chant tonitruant) : 3.

ESCALADE : Le poulpe appelle d'autres poulpes avec son chant. Le sang du poulpe attire d'autres monstres. Être entraîné plus profondément dans les tréfonds (Perdu). S'écraser contre un rocher/débris/monde caché (Endommagé, Désarmé).

Combattre un Sorcier

Uriah Flint est un sang-brasier et un maître sorcier. Cela ne veut pas dire que vous devrez le combattre. Pourquoi cela arriverait-il ?

OBSTACLES : Eviter un jet de feu magique : 3. Attaquer Flint à travers ses défenses magiques : 5. Supporter la chaleur et la fumée durant le combat : 3.

ESCALADE : Le feu se propage de façon incontrôlée. Vous laissez tomber vos armes alors qu'elles deviennent trop chaudes à porter.

✠ NOUVELLES CLÉS ET NOUVEAUX SECRETS ✠

La Clé du Voyageur

Vous êtes friand de nouveaux horizons et de nouvelles personnes. Enclenchez votre clé quand vous faites profiter d'une anecdote intéressante sur une personne, un lieu, une chose ou si vous vous rendez dans un lieu nouveau et excitant.

RACHAT : *Laissez passer une occasion de découvrir quelque chose de nouveau.*

La Clé du Négociant

Vous êtes avide de bonnes affaires et de faveurs juteuses. Enclenchez votre clé quand vous marchandez, vous faites de nouveaux contacts ou un échange de faveurs.

RACHAT : *coupez-vous définitivement de votre réseau de contacts.*

La Clé du Bidouilleur

Il vous est impossible de rester tranquille devant un objet. Enclenchez votre clé quand vous modifiez, réparez ou rafistolez un appareil technologique.

RACHAT : *Laissez passer une occasion de mettre les mains dans le cambouis.*

La Clé du Pirate

Vous volez, pillez et terrorisez l'Indomptable Bleu. Enclenchez votre clé quand vous impressionnez quelqu'un par votre attitude de pirate ou quand vous faites quelque chose pour renforcer votre réputation.

RACHAT : *tournez la page et marchez droit.*

La Clé du Serment

Vos actes sont influencés par un serment que vous avez juré de ne pas briser. Enclenchez votre clé quand votre serment a un impact significatif sur vos décisions.

RACHAT : *Brisez votre serment.*

Le Secret de la Route Cachée

Vous savez comment naviguer dans les Vestiges.

REQUIS : *vous devez apprendre les codes de navigation de quelqu'un qui les connaît.*

Le Secret de l'Explorateur

Vous avez voyagé à travers le Bleu et vous avez rencontré maintes créatures étranges. Une fois par session, vous pouvez retenter un test échoué si vous avez à faire à des coutumes locales ou des lieux étranges.

REQUIS : *vous devez avoir voyagé d'un bout à l'autre du Bleu.*

Le Secret des Chants Célestes

Vous pouvez appeler un poulpe céleste et tenter de communiquer avec lui.

REQUIS : *vous devez avoir été formé par un maître du chant céleste et avoir été lié par le rêve à un poulpe céleste.*

Le Secret du Tireur d'Elite

Vous êtes implacable avec une arme à feu (ou deux). Une fois par session, vous pouvez retenter un test échoué lors d'un tir.

REQUIS : *vous avez participé à beaucoup de fusillades ou vous avez été formé par quelqu'un qui en a déjà connues.*

Le Secret de l'Expérience

Une fois par session, vous pouvez utiliser les étiquettes de plus d'un trait à la fois pour un test.

REQUIS : *de l'expérience dans une grande variété de situations dangereuses.*

✠ NOUVEAUX TRAITS ET NOUVELLES ÉTIQUETTES ✠

Réputation

Digne de confiance, Fiable, Téméraire, Casse-cou, Impitoyable, Sournois, Dangereux, Mortel, Cruel, Imprévisible, Héroïque, Honorable, Compatissant.

Équipage

Artillerie, Viser, Maintenance, Contrôle des dommages, Observation, Signaux, La Chouette, Fret, Provisions, Premiers Soins, Abordage.

Pirate Céleste

Vicieux, Sabre, Poignard, Couteau, Faire Feu, Tenir la barre, Tirailleur, Abordage, Equipage, Piller, Capturer, Boire, Robuste, Fourbe, Intimidant, Contacts, Pègre.

Explorateur

Curieux, Sur le Qui-vive, Preste, Robuste, Archéologie, Langues, Ruines, Monstres, Mythes, Cartes.

Enquêteur

Chercher, Déduire, Perspicace, Séduire, Interroger, Pots-de-vin, Contraindre, Contacts, Furtif, Duper, Instinct, Logique, Menotter, Pistolet.

Mineur

Tunnels, Labeur, Fort, Pioche, Obscurité, Retenir sa Respiration, Mineurs, Résistance au Froid, Endurer.

Sang-Éthéré/Sang-Spectre

Voler, Posséder, Intangible, Contrôler la Technologie, Electrique, Contrôler l'Esprit, Terrifier, Furtif, Surcharger.

Sang-Granit

Endurcir, Alourdir, Se fondre dans la Pierre, Pétrifier, Immobiliser, Poing de Pierre, Se déplacer dans la Pierre, Modeler la Pierre, Robustesse

Sang-Néant

Invisibilité, Créer le Vide, Apesanteur, Passer au Travers, Effacer la Mémoire, Contre-Sort, Désintégrer.

Sang-Songe

Endormir, Manipuler les Rêves, Entrer dans les Rêves, Hallucinations, Combat Aveugle, Lire les Pensées.

Chasseur de Sang

Réunir l'information, Interroger, Intimider, Incognito, Reconnaître le Sang, Réflexes, Autorité, Fusillades.

Impétueux

Courageux, Audacieux, Héroïque, Secourir, Tomber, Feu, Casse-cou, Explosions, S'échapper, Un Contre Cent, Chair à Canon.

NOTE : *quand vous obtenez un nouveau trait, vous ne commencez avec aucune étiquette. Il vous faudra les acheter avec des augmentations.*

NOM : _____

JOUEUR : _____



RÉSERVE

XP

Clé

Clé

Clé

Clé

Clé

Secret

Secret

Secret

Secret

Notes

BLESSÉ

MORT

FATIGUÉ

ÉNERVÉ

PERDU

CHASSÉ

PRISONNIER

Trait :

Trait :

Trait :

Trait :

Trait :

Trait :

Background
