

SHIVER

GUIDE DE DÉMARRAGE



RÉCITS RÔLISTIQUES DE
L'ÉTRANGE ET DE L'INCONNU



SHIVER[®]

UN JDR D'HORREUR

RÉCITS RÔLISTIQUES DE
L'ÉTRANGE ET DE L'INCONNU



ÉCRIT ET CONÇU PAR

CHARLIE MENZIES



ÉDITÉ ET DÉVELOPPÉ PAR

BARNEY MENZIES



ILLUSTRÉ PAR

BEN ALEXANDER



VERSION FRANÇAISE

UNE PUBLICATION **ARKHANE ASYLUM PUBLISHING**



DIRECTEUR DE PUBLICATION : Mathieu Saintout
SECRÉTAIRE D'ÉDITION : Fabien Marteau
TRADUCTION : Sandy Julien
RELECTURE : Matt « Fenrirdarkwolf » Latroy

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Christopher Guénard
MAQUETTE : Carine Savary
OFFICE MANAGER : Sabrina Beaufiles
MOYENS GÉNÉRAUX : Raphaël Crouzat

SHIVER : Récits rôlistiques de l'Étrange et de l'Inconnu © 2024, Parable Games LTD. Tous droits réservés. Parable Games LTD, le logo Parable Games et SHIVER sont des marques déposées de Parable Games LTD.

Version française © 2024 Arkhane Asylum Publishing. Tous droits réservés.



Parable Games
167-169 Great Portland Street
5th Floor
London, W1W 5PF

TABLE DES MATIÈRES



INTRODUCTION	4
<i>APERÇU DU JEU</i>	4
<i>LE RÉALISATEUR</i>	4
<i>COMMENT JOUER ?</i>	4
LES COMPÉTENCES DE BASE	5
LANCER LES DÉS	6
<i>LE DÉ DE COMPÉTENCE</i>	6
<i>LE DÉ DE TALENT</i>	6
<i>EFFECTUER UN TEST DE COMPÉTENCE</i>	6
<i>LA RÉSERVE DE DÉS</i>	6
<i>ÉCHOUER À UN TEST DE COMPÉTENCE</i>	7
<i>LANCEUR DE DÉS SHIVER</i>	7
<i>CONVERSION DE DÉS</i>	7
LA LIGNE DE VIE	8
<i>BLESSURES</i>	8
<i>ARMURE</i>	8
<i>VITESSE</i>	8
MODES DE JEU	9
<i>MODE SURVIE</i>	9
<i>MODE CAUCHEMAR</i>	9
L'HORLOGE FATALE	9
<i>QU'EST-CE QUI FAIT AVANCER</i> <i>L'HORLOGE FATALE ?</i>	9
<i>REMONTER LES AIGUILLES</i>	9
COMBAT	10
<i>COMBAT AU TOUR PAR TOUR</i>	10
<i>UTILISER DES ARMES ET FRAPPER</i>	10
<i>EXEMPLE DE TOUR DE COMBAT</i>	10
<i>CORPS À CORPS</i>	11
<i>DÉBORDEMENT</i>	11
<i>IMMUNITÉS, RÉSISTANCES</i> <i>ET VULNÉRABILITÉS</i>	11
COUPS CRITIQUES	11
<i>CHANCE</i>	12
<i>AVANTAGE</i>	12
<i>DÉSAVANTAGE</i>	12

<i>DISCRÉTION</i>	12
<i>ATTAQUES DISCRÈTES</i>	12
LES ARCHÉTYPES	13
LA FICHE DE PERSONNAGE	14
MENER UNE PARTIE	16
<i>GÉRER LA FATALITÉ</i>	16
<i>INTERPRÉTER LES SYMBOLES DES PETITS CUBES</i>	16
COMBAT ET ENNEMIS	17
LE NAVIRE PERDU	18
MISE EN PLACE	19
GUIDE DES PERSONNAGES	19
CHAPITRE 1: BARROW	20
CHAPITRE 2: SIGNAUX ET CRÉATURES MARINES	22
CHAPITRE 3: TOUS À BORD	23
CHAPITRE 4: LA PASSERELLE	25
CHAPITRE 5: LES LABOS	27
CHAPITRE 6: CONFINEMENT ET TESTS	31
CHAPITRE 7: QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE ...	33
CHAPITRE 8: LE PROFESSEUR	35
CHAPITRE 9: LE PORTAIL DE LA GUEULE BÉANTE	37
CHAPITRE 10: ÉPILOGUE	41
ÉVÉNEMENTS DE L'HORLOGE FATALE	42
STRUCTURER ET ÉTOFFER LE RÉCIT	43
RESTER EN PISTE	43
AUTRES OBJETS	44
PLANS	46
PERSONNAGES PRÉTIRÉS	48
GLOSSAIRE	55

INTRODUCTION

Bienvenue dans SHIVER, un jeu de rôle entièrement consacré aux récits d'horreur, de mystère et de suspense. En endossant le rôle d'un des Archétypes classiques, vous pourrez vivre toutes les histoires que vous souhaitez : qu'il s'agisse d'échapper aux griffes d'un tueur invincible avec d'autres malheureux ados, de jouer les chasseurs de monstres explorant une crypte antique ou de vous prendre pour des scientifiques cherchant à s'échapper d'une planète lointaine à la population vorace, le choix vous appartient.

Ce guide de démarrage vous fournira toutes les informations dont vous aurez besoin pour choisir l'Archétype de personnage qui vous convient le mieux et vous donnera un bref aperçu de la façon de jouer. Certaines règles spécifiques ainsi que le processus de création de personnage ont été condensés pour vous permettre de jouer rapidement.

APERÇU DU JEU

Le but de SHIVER consiste à s'amuser avec vos amis à créer et explorer ensemble de fascinants récits d'horreur. SHIVER vous aide à la fois à structurer ces histoires et à les forger entre amis avec des personnages de votre cru. Leur victoire et leur survie, ou au contraire leur trépas dans d'abominables conditions, ne dépendent que de vous.

Dans SHIVER, chaque joueuse et joueur crée son propre personnage et collabore avec les autres pour lutter contre les forces sinistres qui sont à l'œuvre dans les récits que vous avez choisis ensemble. Ces personnages peuvent affronter des monstres terrifiants, découvrir de funestes secrets, résoudre des énigmes et discuter avec les autres habitants du monde de jeu. Rien ne les force à ressembler aux joueurs qui les interprètent. Il se révèle souvent bien plus agréable et gratifiant de créer des personnages entièrement différents de soi. Jouez le sportif benêt ou le concierge flippant, faites-en des tonnes et amusez-vous !

Pratiquer SHIVER revient à reproduire vos films d'horreur favoris. Le film commence, on présente les personnages, des liens se forment et un mystère ou une menace se profile. Les personnages se rassemblent pour résoudre l'énigme ou vaincre le monstre, mais comme bien des films, tout le monde n'en réchappe pas forcément au petit matin. Le risque de voir les personnages subir un sort macabre plane constamment quand on joue à SHIVER ! Vos personnages peuvent posséder des compétences spéciales, mais ils restent avant tout humains (enfin, généralement...).

LE RÉALISATEUR

Un des participants doit tenir lieu de Réalisateur (ou Réalisatrice) : c'est l'architecte du récit, qui collabore avec les autres joueurs pour définir et explorer le monde fictif du jeu. Le Réalisateur crée les intrigues où évoluent les personnages.

Il guide les participants dans leur périple, leur présente des défis et des dangers à surmonter tandis qu'ils décident quelle voie ils souhaitent explorer. Le Réalisateur fait également office d'arbitre en s'assurant que chacun respecte les règles du jeu, en déterminant l'issue des actions des personnages et en racontant ce qui se produit ensuite. Les personnages parviendront-ils à s'introduire de force dans le vieux manoir ? À explorer le cimetière et à trouver une clef ? Ou à trouver leur chemin dans le noir à l'intérieur d'un sous-sol effrayant ?

Le directeur improvise et réagit aux actions des joueurs, faisant de SHIVER une expérience flexible en constante évolution, où chaque histoire est différente et chaque rencontre excitante, terrifiante et inattendue.

COMMENT JOUER ?

Si vous n'avez encore jamais joué aux jeux de rôle, vous vous demandez peut-être comment ils fonctionnent. Afin de dissiper quelques idées reçues et de vous mettre sur la bonne voie, vous trouverez ci-dessous les trois étapes qui constituent l'essentiel de la plupart des parties de SHIVER.

ÉTAPE 1 : LE RÉALISATEUR DÉCRIT L'ENVIRONNEMENT

Le Réalisateur explique aux joueurs où a lieu l'histoire, où se trouvent leurs personnages et ce qui les entoure. Il présente ainsi brièvement les options qui s'offrent à eux (par exemple combien de portes permettent de sortir de la pièce, qui s'y trouve, quels objets reposent sur la table, etc.).

ÉTAPE 2 : LES JOUEURS DÉCRIVENT CE QU'ILS SOUHAITENT FAIRE

Les joueurs peuvent agir en groupe ou chacun de leur côté, en entreprenant diverses actions. Un joueur peut par exemple déclarer pour l'ensemble : « On prend le chemin de droite », auquel cas cette action s'applique à tous. Mais chaque joueur a la possibilité d'agir individuellement.

Par exemple, l'un d'entre eux peut parler à un occupant de la pièce pendant qu'un deuxième examine ce qui se cache derrière une porte étrange et qu'un autre inspecte un curieux objet sur la table. Le Réalisateur écoute chacun et décide comment résoudre leurs actions, en recourant à un jet de dés dans certains cas.

ÉTAPE 3 : LE RÉALISATEUR RACONTE LE RÉSULTAT DES ACTIONS ENTREPRISES

Décrire le résultat des actions entreprises fait avancer le récit dans la direction choisie par les joueurs et leur ouvre de nouvelles possibilités. D'autres questions et d'autres voies s'offrent à eux et les aident à bâtir le récit en passant par le cycle naturel des choix et des découvertes. Ce processus se déroule quel que soit le scénario : que les personnages explorent une pièce secrète, cherchent à échapper à un tueur masqué ou se trouvent engagés dans une lutte à mort contre un monstre surnaturel, le récit avance et se développe constamment.

LES COMPÉTENCES DE BASE

SHIVER s'articule autour de six compétences de base. Chacune définit l'un des Archétypes du jeu et représente un attribut fondamental sur lequel votre personnage s'appuie pour évoluer. Ces compétences de base correspondent aussi aux types d'action que vous entreprendrez dans le récit et à l'efficacité avec lesquelles votre personnage les réalisera.



POIGNE

Soulever des objets lourds, donner des coups de poing, courir et escalader. Tout ce qui relève de la force brute ou de l'athlétisme.

VIVACITÉ

Crocheter des serrures, se mouvoir en silence, effectuer des tours de passe-passe, lancer des objets ou utiliser des armes à feu. Cette compétence mesure l'agilité mentale et physique, qui se rapporte en général aux actions nécessitant de la dextérité.



MÉNINGES

Tirer des informations de votre environnement, improviser des armes et des outils, utiliser des ordinateurs et des appareils complexes. Se rapporte aux actions qui nécessitent d'utiliser votre matière grise et vos capacités de déduction plutôt que votre corps.

CŒUR

Persuasion, tromperie, spectacle. Toute action qui repose sur le charisme pur, qu'il s'agisse de mentir comme un arracheur de dents, de charmer quelqu'un pour obtenir son aide ou de le repousser en l'intimidant.



CHANCE

Détermine votre chance naturelle. Ajoute des bonus aléatoires à toutes les actions, la chance étant toujours de votre côté. Ceux qui sont prêts à miser sur le hasard en retirent parfois de gros bénéfices.

ÉTRANGE

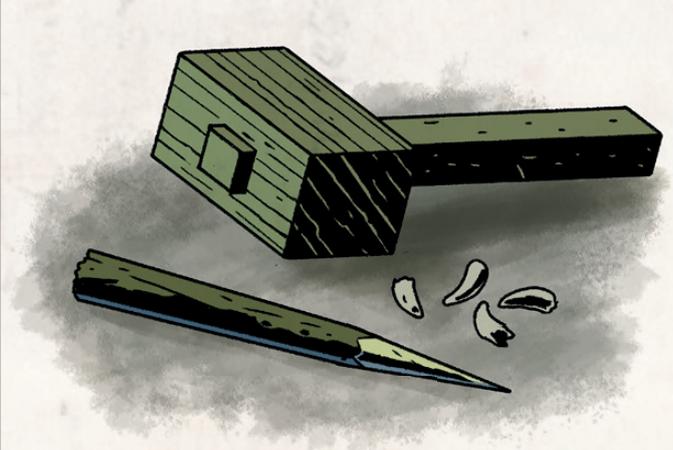
Utilisation de la magie, des pouvoirs psychiques et autres capacités surnaturelles. Détermine également votre résistance aux phénomènes qui pourraient semer la panique chez autrui. Dangereux, mais très puissant.



DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN POUR JOUER ?

Lorsque vous êtes prêt à jouer à SHIVER, vous n'avez besoin que de quelques éléments pour commencer :

- ce guide de démarrage ;
- les dés de SHIVER OU l'app SHIVER (<https://shiverrpg.com/dice-roller/>) OU des D6 et D8 standard ;
- du papier, des crayons et une gomme ;
- une ou plusieurs personnes avec qui jouer ;
- un espace calme (un salon ou une table de cuisine sont de bons endroits pour débiter) ;
- 3 à 4 heures de jeu.



LANCER LES DÉS

SHIVER utilise deux types de dés comportant différents symboles sur leurs faces.

LE DÉ DE COMPÉTENCE

Le dé de compétence est un dé à six faces. Chacune comporte un symbole représentant l'une des compétences de base de SHIVER: Poigne, Vivacité, Méninges, Cœur, Chance et Étrange (cf. page 5).

LE DÉ DE TALENT

Le dé de talent compte huit faces, mais ne présente que deux symboles différents. Les étoiles à cinq branches (cf. bas de page) sont appelées symboles de talent. Un symbole de talent peut remplacer n'importe quel symbole de compétence de base excepté Étrange; il déclenche alors des réussites et d'autres effets de la même manière que le symbole qu'il remplace. On trouve aussi sur le dé de talent des symboles Étrange, qui comptent comme des réussites lorsque vous lancez votre réserve d'Étrange. Certaines faces du dé de talent comportent plusieurs exemplaires du même symbole. Au total, le dé comporte 2 doubles symboles de talent, 3 symboles de talent unique, 2 symboles d'Étrange uniques et 1 double symbole d'Étrange.

EFFECTUER UN TEST DE COMPÉTENCE

Quand les personnages souhaitent agir, le Réalisateur peut leur demander un test de compétence. Le résultat indique combien le personnage se montre efficace dans l'exécution de l'action en question. La tâche entreprise détermine le test de compétence à utiliser.

Par exemple, imaginons qu'un objet lourd barre la route d'un personnage, qui souhaite le soulever pour passer. Le Réalisateur

doit décider quelle compétence de base (cf. page 5) s'applique. Cet exemple requiert de la force physique: le Réalisateur choisit donc de demander un test de compétence Poigne.

Toutefois, certains objets sont plus lourds que d'autres: par conséquent, certains tests de compétence se révèlent plus difficiles à réussir. Pour en tenir compte, le Réalisateur affecte à chaque test de compétence un niveau de difficulté ou ND. Le niveau de difficulté (ND) peut varier de 1 à 5. Voici à quoi correspondent les 5 niveaux possibles:

1. **FACILE**
2. **DIFFICULTÉ MOYENNE**
3. **DIFFICULTÉ ÉLEVÉE**
4. **DIFFICULTÉ TRÈS ÉLEVÉE**
5. **PRESQUE IMPOSSIBLE**

Le Réalisateur choisit le niveau de difficulté en fonction du poids ou de l'obstacle. Dans cet exemple, il décide que le ND est de 2 (difficulté moyenne). En général, mieux vaut ne pas révéler le niveau de difficulté aux joueurs et se contenter de décrire le défi auquel leurs personnages sont confrontés.

LA RÉSERVE DE DÉS

Une fois que le Réalisateur a choisi la compétence à employer, il est temps de lancer les dés. Pour désigner le nombre et le type de dés à utiliser, on parle de « réserve de dés », à rassembler selon les étapes ci-dessous.

1. **POINTS DE COMPÉTENCE DE BASE:** regardez de combien de points de compétence dispose votre personnage dans la compétence choisie; c'est le nombre de dés de compétence que comprend votre réserve de dés (cf. l'exemple ci-dessous).
2. **POINTS DE TALENT:** regardez de combien de points de talent dispose votre personnage dans la compétence choisie; c'est le nombre de dés de talent que comprend votre réserve de dés.
3. **CAPACITÉS SPÉCIALES:** possédez-vous une capacité qui vous permet d'ajouter des dés à votre réserve et qui s'applique à cette situation? Il peut s'agir de dés de compétence ou de talent selon la capacité. En cas de doute, demandez au Réalisateur.
4. **AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE:** si votre personnage est désavantagé d'une façon ou d'une autre, retirez la quantité de dés nécessaire de votre réserve. Si votre



SYMBOLE DE TALENT



personnage a reçu un avantage, ajoutez le nombre de dés nécessaire à votre réserve (cf. page 12).

- 5. COMPTE DE CHANCE:** si vous avez mis de côté des dés dans votre compte de Chance, décidez si vous souhaitez les ajouter à la réserve de dés pour effectuer votre test de compétence. Vous devez le déclarer *avant* de lancer les dés (cf. page 12).
- 6. DEGRÉ DE PEUR:** consultez le degré de Peur de votre personnage et vérifiez que vous avez modifié votre réserve de dés en conséquence (cf. page 14).

Après être passé par ces étapes, vous êtes prêt à lancer les dés de votre réserve pour connaître l'issue du test. Pour réussir un test, il faut obtenir un nombre de symboles de la compétence choisie **supérieur ou égal** au niveau de difficulté.

Dans le cas de l'objet lourd, le joueur lance sa réserve de Poigne et doit obtenir au moins deux symboles de Poigne/ de talent (puisque'un symbole de talent peut se substituer à n'importe quel symbole) afin de réussir.

ÉCHOUER À UN TEST DE COMPÉTENCE

Dans SHIVER, l'échec entraîne des conséquences. Si un joueur n'obtient pas assez de symboles pour réussir son test, son personnage ne réussit pas l'action entreprise. Cet échec risque en outre de lui infliger un malus.

Lorsqu'un joueur échoue à un test de compétence, il compte le nombre de symboles Étrange obtenus. Chaque symbole Étrange fait avancer l'Horloge Fatale d'une minute et rapproche le groupe de situations périlleuses (cf. page 9).

LANCEUR DE DÉS SHIVER

Nous avons développé notre propre outil de lancer de dés que vous pouvez utiliser pour gérer vos réserves de dés, votre Peur et votre Chance. Suivez le lien ci-dessous pour l'essayer sur le site Internet SHIVER:

<https://shiverrpg.com/dice-roller/>

CONVERSION DE DÉS

Si vous n'avez que des dés de jeu de rôle ordinaires, vous pouvez tout de même jouer à SHIVER. Il vous suffit d'une poignée de D6 et de quelques D8, ainsi que de la table de conversion ci-dessous.

Nous vous recommandons toutefois de vous servir des dés spéciaux ou du lanceur de dés SHIVER sur notre site pour fluidifier l'expérience de jeu.

DÉS DE COMPÉTENCE		DÉS DE TALENT	
COMP. DE BASE	RÉSULTAT AU D6	SYMBOLE	RÉSULTAT AU D8
	1		1
	2		2
	3		3
	4		4
	5		5
	6		6
			7
			8

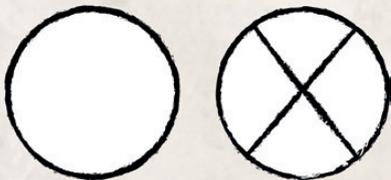


LA LIGNE DE VIE

La ligne de vie (cf. bas de page) représente la santé physique et mentale de votre personnage. Elle peut recevoir des dégâts lorsqu'on s'en prend à votre personnage durant ses aventures. Orteil cogné contre un coin de table ou bras arraché, tout est symbolisé par la ligne de vie. Prenez garde, car une fois que vous arrivez au bout, vous vous retrouvez aux portes de la mort. Chaque personnage commence la partie avec 16 points de vie qu'il peut perdre avant de mourir.

BLESSURES

Les dégâts que reçoit un personnage figurent sous forme de blessures sur sa ligne de vie. On les représente en cochant les points de vie avec une croix (cf. ci-dessous). Sur la ligne de vie, on marque les blessures de gauche à droite, chacune représentant 1 point de dégâts infligé à votre personnage. Vous pouvez aussi vous servir de pions ou de marqueurs au lieu de cocher les points de vie.



Points de vie

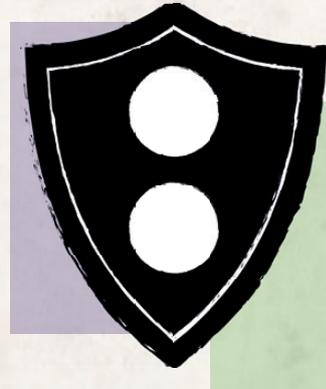
ARMURE

Pour améliorer vos chances de survie, vous pouvez porter une « armure », une protection. (Voir en page 10 pour de plus amples informations sur le combat.)

Si votre personnage porte une armure et qu'il est touché par une attaque, lancez un dé de compétence par emplacement d'armure qu'elle occupe. Chaque symbole de Chance obtenu réduit de 1 les dégâts de l'attaque sans endommager l'armure. Chaque symbole Étrange obtenu réduit les dégâts de 1, mais inflige 1 blessure à l'armure. Les autres symboles sont sans effet.

Chaque emplacement d'armure intact comprend 2 points de vie. Lorsqu'un emplacement d'armure a perdu tous ses points de vie, il ne vous permet plus de lancer de dé pour éviter les dégâts. Lorsqu'une armure n'a plus aucun point de vie dans aucun des emplacements d'armure qu'elle occupe, ses capacités ne s'appliquent plus, car elle a subi des dégâts critiques ou a été détruite.

On lance les dés à part pour chaque emplacement d'armure. Si une attaque vous touche alors que vous portez trois pièces d'armure, vous lancez trois dés de compétence, un à la fois, en indiquant chaque fois à quelle pièce il correspond. Si une pièce d'armure occupe plusieurs emplacements d'armure, on lance un dé de compétence pour chaque emplacement. La pièce en question n'est détruite que s'il ne lui reste aucun point de vie (dans aucun emplacement).



VITESSE

La vitesse d'un personnage ou d'un ennemi détermine sa rapidité et donc sa valeur de déplacement. Il existe trois niveaux de vitesse, indiqués ci-dessous avec la valeur de déplacement maximale associée lors d'un tour de combat (cf. page 10). Nous les avons également convertis en cases/hexagones au cas où vous souhaiteriez jouer avec un plan quadrillé.

VITESSE

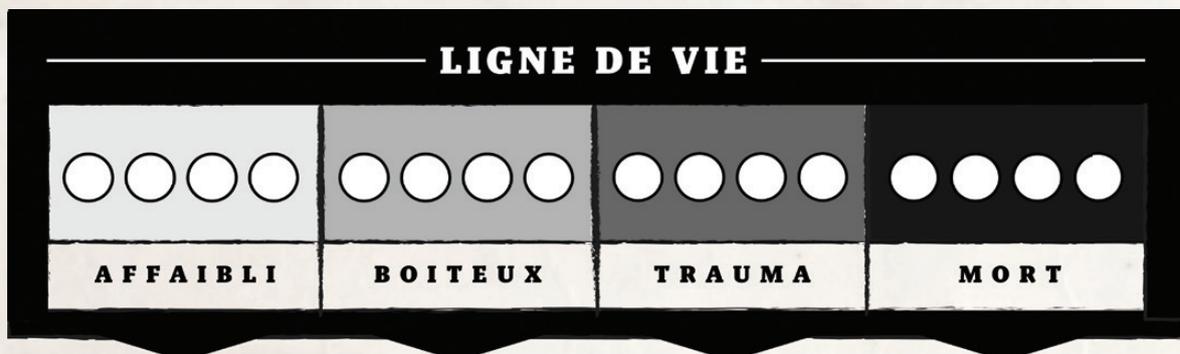
- **NIVEAU LENT = DÉPLACEMENT DE 6 M/4 CASES**
- **NIVEAU MOYEN = DÉPLACEMENT DE 9 M/6 CASES**
- **NIVEAU RAPIDE = DÉPLACEMENT DE 12 M/8 CASES**

Chaque personnage commence avec une vitesse Moyenne.

Les capacités, protections, objets et autres effets peuvent vous faire passer au niveau Rapide, tandis que les blessures, défauts et attaques adverses risquent de la réduire et de vous rendre Lent.

La vitesse permet aussi de gérer les poursuites et autres situations où vous cherchez à savoir si vous pouvez distancer une menace ou lui échapper.

Attention: certains ennemis surnaturels ou très agiles se déplacent bien plus vite! Vous êtes peut-être rapide, mais le serez-vous assez?



MODES DE JEU

Une fois que les 16 points de vie d'un personnage sont cochés, il risque de mourir. On peut jouer à SHIVER dans deux modes différents, la gestion de la mort et de la difficulté changeant de l'un à l'autre.

MODE SURVIE

Le mode survie laisse aux personnages une chance d'éviter la mort. Quand les 16 points de vie d'un personnage sont cochés, il perd connaissance et se retrouve **aux portes de la mort**.

Une fois **aux portes de la mort**, la seule action qu'un personnage puisse entreprendre consiste à lancer sa réserve de Chance quand vient son tour d'agir. Ce test représente sa tentative d'échapper aux griffes de la mort à chaque tour. Une seule réussite suffit à le maintenir en vie avec 0 point de vie, tandis qu'en cas d'échec, il périt.

Un personnage aux portes de la mort peut être stabilisé par un autre au moyen d'objets de soin, de capacités, ou d'un test de Méninges de ND 2. Lorsqu'il est stabilisé, le personnage regagne 1 point de vie et demeure inconscient jusqu'à ce que la menace ait disparu, qu'il ait reçu des soins plus importants ou qu'il se soit reposé.

MODE CAUCHEMAR

Le mode cauchemar est moins clément. Quand un personnage a coché ses 16 points de vie, il meurt aussitôt, de façon permanente. Les règles des « portes de la mort » ne s'appliquent pas en mode cauchemar.

En outre, chaque fois qu'un quart des points de vie d'un personnage est coché, il subit un effet néfaste. Ces effets perdurent jusqu'à ce qu'il ait récupéré suffisamment de points de vie pour restaurer le quart endommagé :

1. **AFFAIBLI**: choisissez une compétence de base dont la valeur diminue temporairement de 1.
2. **BOITEUX**: votre jambe cède. Votre vitesse passe au niveau Lent.
3. **TRAUMA**: vous avez subi un tel choc que votre motricité en pâtit. Vous devez choisir une de ces deux options: réduire de 1 point de talent une compétence où vous en avez au moins un ou choisir une capacité que vous ne pouvez plus utiliser tant que vous restez dans cet état.
4. **MORT**: si vos 16 points de vie sont cochés, votre personnage meurt instantanément. Il n'existe plus, ce n'est plus qu'un ex-personnage joueur.



L'HORLOGE FATALE

Quand un joueur lance sa réserve de dés, il risque toujours un échec, et dans SHIVER, l'échec peut entraîner de funestes conséquences.

L'Horloge Fatale ressemble au cadran d'une horloge mécanique dont l'aiguille s'achemine inexorablement vers le malheur, représenté par la position minuit. On peut tenir le compte de l'Horloge Fatale sur la troisième page de la fiche de personnage.

La mécanique de l'Horloge Fatale s'appuie sur les actions des joueurs. Lorsqu'un personnage rate certains tests de compétence ou effectue des actions spécifiques, l'aiguille de l'Horloge avance. Une fois qu'elle arrive au quart, un événement néfaste se produit. À la demie, une catastrophe survient. À moins le quart, la situation s'aggrave davantage encore. À minuit, c'est l'horreur... parfois littéralement.

QU'EST-CE QUI FAIT AVANCER L'HORLOGE FATALE ?

L'Horloge Fatale n'obéit pas aux caprices du Réalisateur: chaque fois que l'aiguille se rapproche de minuit, c'est à cause des actions, des décisions et des échecs des joueurs. Voici ce qui la fait progresser:

- quand un personnage échoue à un test de compétence et obtient au moins un symbole Étrange dans sa réserve, l'Horloge Fatale avance de 1 minute par symbole Étrange;
- quand un personnage échoue à un test de peur, l'Horloge Fatale avance de 1 minute;
- l'Archétype Phénomène dispose de plusieurs capacités qui font avancer l'Horloge Fatale;
- certains défauts des Origines font avancer l'Horloge Fatale.

REMONTER LES AIGUILLES

Tout n'est pas perdu pour autant: il existe des moyens de faire reculer l'aiguille de l'Horloge Fatale pour éviter le désastre. Des actes et décisions positifs peuvent retarder le pire. Les joueurs ont plusieurs possibilités:

- **Double chance**: lors d'un test de compétence, quand un joueur obtient deux symboles Chance, il peut les utiliser tous les deux pour faire reculer l'aiguille de 1 minute au lieu de les stocker, de les transformer en réussite ou de les utiliser d'une autre manière.
- **Jalon du récit**: atteindre certains jalons du récit peut faire reculer l'aiguille quand les personnages atteignent un but, stabilisent l'intrigue et réduisent la gravité de la situation.
- **Indices et objets**: le Réalisateur peut récompenser les progrès du groupe en faisant reculer l'aiguille lorsque les personnages découvrent des objets ou des indices importants.
- **Capacités**: certaines capacités de l'arsenal des joueurs peuvent faire reculer l'Horloge Fatale.

COMBAT

Lors de vos enquêtes dans les recoins les plus obscurs du monde, vous croiserez très certainement divers ennemis. Des ennemis qui cherchent à vous dévorer, vous démembrer ou vous contaminer. S'enfuir sous le coup de la terreur représente certes une option robuste, mais vous serez peut-être amené à vous frayer un passage par les armes.

Tous les personnages ne sont pas forcément doués pour se battre, alors restez vigilant et songez à ce qui convient le mieux au vôtre. Vaut-il mieux foncer tête baissée, soutenir un allié qui essuie des coups, ou peut-être courir vous réfugier dans un placard ? Jouer les héros peut se révéler amusant et gratifiant, mais représente toujours un risque : au combat, vous avez de fortes chances de vous faire tuer, ce qui vous arrivera forcément de temps à autre.

COMBAT AU TOUR PAR TOUR

C'est au Réalisateur qu'il appartient de gérer l'ordre pendant les rencontres de combat. On peut utiliser des règles plus détaillées pour des rencontres et des poursuites plus fluides (disponibles dans le livre de base), mais en général, les combats au tour par tour font l'affaire. Lorsqu'une rencontre de combat commence, en fonction du contexte et de la vitesse de votre personnage, le Réalisateur vous affecte une **tranche de combat** afin de déterminer dans quel ordre les personnages et les ennemis agissent. Si plusieurs personnages occupent la même tranche de combat, ils décident entre eux de l'ordre dans lequel ils jouent leur tour de combat :

- **PREMIÈRE** - Vous agirez en premier durant la rencontre de combat. Il s'agit d'un gros avantage, car vous avez l'occasion de frapper le premier et de mettre un plan en route. Vous occupez généralement cette tranche si vous disposez de l'effet de surprise ou si vous êtes rapide.
- **INTERMÉDIAIRE** - Si vous n'avez aucune raison d'être en tête de la charge et si rien ne vous retient, vous vous retrouverez sans doute dans cette tranche.
- **DERNIÈRE** - Quand quelqu'un est blessé, désavantagé ou tout simplement lent, il se retrouve souvent en dernière tranche et agit après tous les autres.

DÉROULEMENT DU COMBAT

Lors d'une rencontre de combat, les joueurs peuvent essentiellement entreprendre trois types d'action à leur tour. Chacun peut réaliser **une action de chacun des types** par tour de combat (sauf si une capacité mentionne le contraire). Ces types sont les suivants :

DÉPLACEMENT - ATTAQUE - INTERACTION

Une **action de Déplacement**, comme son nom l'indique, permet de déplacer votre personnage jusqu'à sa distance de déplacement maximale, qu'il s'agisse de traverser une salle ou de grimper à une échelle pour disposer d'une meilleure vue.

Une **action d'Attaque** consiste pour le personnage à se servir d'une arme contre une cible ou à utiliser une capacité qui nécessite de dépenser une action d'Attaque.

Une **action d'Interaction** représente à peu près tout ce qui n'est ni déplacement ni attaque. Il peut s'agir d'utiliser un objet, de se dégager d'une saisie, de se soigner, d'utiliser une capacité non liée aux attaques, etc. Si vous décidez de renoncer à votre action d'Attaque lors de votre tour, vous pouvez effectuer deux actions d'Interaction au lieu d'une.

UTILISER DES ARMES ET FRAPPER

Lorsque vous réalisez une action d'Attaque, vous vous servez la plupart du temps d'une arme afin d'infliger davantage de dégâts. Chaque arme est associée à une compétence de base : plus vous avez de points de compétence et de talents dans celle-ci, mieux vous savez vous servir de l'arme en question.

À chaque ennemi est associé un niveau de difficulté (ND) indiquant le nombre de réussites nécessaires au test de compétence pour parvenir à le toucher.

Par exemple, imaginons qu'un personnage cherche à frapper un loup-garou avec une batte de baseball. Cette dernière utilise la compétence Poigne : plus on est vigoureux, plus elle est efficace. Le loup-garou dispose d'un niveau de difficulté de 2. Par conséquent, lorsqu'on effectue un test de Poigne pour le frapper, il faut obtenir 2 symboles Poigne pour lui infliger les dégâts associés à la batte. Si le nombre de symboles Poigne obtenu est inférieur au niveau de difficulté associé au loup-garou, vous n'arrivez pas à le toucher.

EXEMPLE DE TOUR DE COMBAT

Le combat peut vite tourner à la pagaille, compte tenu de tous les éléments qui interagissent. Regardons à quoi ressemble un tour de combat standard.

- **DÉPLACEMENT** - Le joueur déplace son personnage sur le terrain, dans la limite de sa distance de Déplacement. Il peut diviser ce mouvement en plusieurs déplacements réalisés au cours du tour.
- **INTERACTION** - Le personnage interagit avec un élément de l'environnement, en ramassant par exemple une arme.
- **ATTAQUE** - Le joueur désigne un ennemi à portée que son personnage cherche à attaquer.
- **RASSEMBLEMENT DE LA RÉSERVE DE DÉS** - Le joueur assemble sa réserve de dés pour réaliser un test de compétence. Il emploie pour ce faire la compétence de base mentionnée dans le profil de l'arme qu'utilise son personnage.
- **JET DE DÉS** - Le joueur lance les dés et le Réalisateur compare le résultat au niveau de difficulté associé à la cible de son personnage. En cas de réussite, l'ennemi reçoit les dégâts de l'arme, ainsi que ceux d'éventuels autres effets spéciaux.

CORPS À CORPS

Parfois, votre personnage se retrouve en pleine mêlée. Lorsque vous entrez à portée proche (1,5 m) d'un ennemi qui n'est pas déjà en train de combattre, vous déclenchez un **Corps à corps**.

Une fois au Corps à corps, vous pouvez tenter de vous **échapper** pour sortir de la mêlée en vous éloignant de l'ennemi. Vous échapper nécessite une action d'Interaction ou d'Attaque. Lorsque vous tentez de vous échapper, tout ennemi engagé dans le Corps à corps peut effectuer une action d'Attaque gratuite contre vous (sans dépenser pour ce faire une de ses actions du tour). Si l'un des ennemis réussit à appliquer l'état **saisi** ou **à terre** à votre personnage grâce à l'une de ces attaques, vous ne parvenez pas à échapper au Corps à corps. Lorsqu'un personnage tente de **saisir** un ennemi, tous deux font un test de Poigne opposé. Celui qui le remporte peut appliquer l'état **saisi** au perdant.

Si vous triomphez d'un ennemi en le tuant, en l'assommant ou en lui appliquant certains états préjudiciables qui ne lui permettent pas de poursuivre la bataille, vous n'êtes plus au Corps à corps avec lui.

DÉBORDEMENT

Certains ennemis offrent bien plus d'adversité que d'autres, au point qu'un personnage isolé ne saurait en triompher. Le travail d'équipe est parfois la clef pour vaincre un ennemi plus robuste. C'est là qu'intervient le **Débordement**.

Quand 3 personnages ou plus sont impliqués dans un Corps à corps avec un ennemi unique de taille Grande ou inférieure, le ND de celui-ci diminue de 1 (pour un minimum de 1). Ce bonus représente la collaboration des personnages face à un adversaire dans le but de le terrasser. Le **Débordement** n'a aucun effet contre les ennemis de taille Géante ou Colossale, trop énormes pour se faire submerger par de chétifs humains.

L'effet du **Débordement** cesse si un autre ennemi engage le combat avec un des personnages qui y participent, le retirant de ce **Corps à corps**.

IMMUNITÉS, RÉSISTANCES ET VULNÉRABILITÉS

Certains ennemis s'avèrent Résistants, voire Immunisés contre certains types de dégâts. D'autres sont affligés de Vulnérabilités. Pour affronter les plus robustes adversaires, le groupe devra peut-être découvrir comment les terrasser, auquel cas découvrir leur point faible est la clef :

- **Immunité (Type)** – Ce type de dégâts n'inflige aucune blessure et peut même soigner l'ennemi, voire le rendre plus puissant.
- **Résistance (Type)** – Les dégâts de ce type sont réduits de moitié contre l'ennemi (on arrondit à l'entier inférieur).
- **Vulnérabilité (Type)** – Les dégâts de ce type sont doublés contre l'ennemi.

COUPS CRITIQUES

Cogner le crâne d'un ennemi au moyen d'un coup dévastateur peut renverser le cours de la bataille, et résulte souvent d'un **coup critique**.

Un coup critique se produit lorsqu'un personnage réussit un test de compétence et **obtient au moins 2 réussites de plus que nécessaire** pour atteindre l'ennemi. Par exemple, si j'attaque un zombie doté d'un ND de 1, il me faut obtenir au moins 3 réussites pour lui porter un coup critique.

Lorsque vous réussissez un coup critique contre un ennemi, les dégâts infligés doublent.

En outre, en fonction de la compétence de base utilisée, un autre effet peut s'appliquer. Voici les effets en question :

- **POIGNE** – Vous renversez l'ennemi, qui se retrouve **à terre** (cf. page 55).
- **VIVACITÉ** – Votre vivacité vous permet de frapper de nouveau. Effectuez contre un ennemi à portée une autre attaque du même type que celle qui a généré le coup critique d'origine. Cette seconde frappe ne peut pas générer de coup critique.
- **MÉNINGES** – Vous touchez une artère importante et provoquez une **hémorragie (2)** (cf. page 55) chez l'ennemi.
- **CŒUR** – Votre réussite vous remplit d'assurance. Vous êtes **endurci** (cf. page 55) jusqu'à votre prochain tour de combat.
- **CHANCE** – Lancez votre réserve de Chance. Pour chaque symbole obtenu, ajoutez 1 point de dégâts supplémentaire à votre attaque.
- **ÉTRANGE** – Des forces terrifiantes émanent de vous, et l'ennemi touché est **terrifié** (cf. page 55).

Quand votre réserve compte au moins 3 dés et que chaque symbole obtenu est une réussite, on dit que vous avez un **full**. Il s'agit d'un succès rare et époustouflant : les dégâts sont triplés et l'effet de la compétence de base s'applique.



AVANTAGE ET CHANCE

La faveur des dieux n'est pas facile à obtenir, et on ne devrait pas mépriser la Chance: c'est une force puissante qui pourrait même vous sauver la vie.

CHANCE

Lorsqu'un joueur effectue un test de compétence, s'il obtient un symbole de Chance, celui-ci lui donne un point de Chance qu'il peut stocker sur son compte de Chance. On peut dépenser 1 point de Chance lors d'un test de compétence pour ajouter 1 dé de compétence supplémentaire à la réserve de dés.

On ne peut stocker qu'un seul point de Chance sur le compte.

AVANTAGE

Quand un joueur interprète son personnage avec brio ou échafaude un plan ingénieux qui lui octroie un atout dans une situation, le Réalisateur peut le récompenser en lui accordant un avantage. Celui-ci se manifeste sous la forme d'un dé supplémentaire à ajouter à sa réserve lors d'un test de compétence. Il existe deux types d'avantages correspondant à des bonus particuliers :

- **AVANTAGE MINEUR** - Ajoutez 1 dé de compétence à votre réserve de dés pour le jet lors duquel vous bénéficiez d'un avantage mineur.
- **AVANTAGE MAJEUR** - Si un joueur développe une idée formidable qui lui garantit pratiquement la réussite, il reçoit un avantage majeur. Il se manifeste sous forme d'un dé de talent à ajouter à sa réserve pour le test de compétence, ce qui accroît considérablement ses chances de succès.

C'est au Réalisateur d'accorder l'avantage: déployez donc toute votre ingéniosité, exploitez vos atouts et vous pourrez bénéficier d'un petit plus qui vous aidera peut-être à survivre.

DÉSAVANTAGE

Lorsqu'un personnage est gêné d'une façon ou d'une autre, ou confronté à une énorme difficulté, il peut subir un désavantage. L'effet est le même que pour un avantage, mais à l'envers :

- **DÉSAVANTAGE MINEUR** - Retirez 1 dé de compétence de votre réserve, jusqu'à un minimum de 1.
- **DÉSAVANTAGE MAJEUR** - Retirez 1 dé de talent de votre réserve. Si elle n'en contient déjà pas, vous perdez à la place 2 dés de compétence de votre réserve, pour un minimum de 1.

Là encore, le désavantage dépend du Réalisateur et du contexte. Lorsqu'un personnage grièvement blessé entreprend une action très difficile, lui imposer un désavantage représente un bon moyen de simuler la difficulté supplémentaire qui s'applique à ses actions. Certains états peuvent également imposer un désavantage à un personnage dans le cadre de certaines actions.

MODE DISCRET ET SE CACHER

Attaquer les ennemis de front ne représente pas toujours la méthode la plus efficace ni la plus avisée, et vous chercherez parfois à les éviter plutôt qu'à déclencher une rencontre de combat. Lorsqu'un ennemi surgit et tue un personnage non joueur (PNJ) d'un seul coup, il est temps de songer à déguerpir.

DISCRÉTION

Si un personnage veut rester discret ou tenter de ne pas attirer l'attention sur lui, il doit passer en mode Discret.

Pour passer en mode Discret, vous devez réussir un test de Vivacité (aussi appelé test de discrétion). C'est le Réalisateur qui en fixe le niveau de difficulté en fonction de l'environnement. En mode Discret, votre distance de déplacement diminue de moitié, mais les ennemis risquent moins de vous repérer. Ils subissent un désavantage majeur lorsqu'ils cherchent à vous localiser, et un ennemi qui ne sait pas où vous êtes ne peut pas vous attaquer.

ATTAQUES DISCRÈTES

Lorsque vous êtes en mode Discret au moment d'attaquer, vous bénéficiez d'un avantage majeur, et ajoutez donc 1 dé de talent à votre réserve pour le test de compétence.

Une fois l'attaque Discrète effectuée, les ennemis vous localisent et sont au courant de votre présence: le mode Discret s'interrompt.

SE CACHER

Parfois, vous êtes acculé et devez vous cacher. Qu'il s'agisse de se réfugier sous un lit ou dans un placard, il vous faut décider sans tarder. Se cacher fonctionne comme entrer en mode Discret. Décidez où votre personnage se dissimule dans l'environnement et effectuez un test de Vivacité. La réussite et la pertinence de votre cachette déterminent l'efficacité de l'opération.

Rappelez-vous que si un ennemi peut vous voir, vous n'êtes pas caché: trouver une bonne cachette située hors de son champ de vision est important. Se réfugier sous un lit représente un cliché mais vous dissimule aux regards, tandis que derrière un rideau, vos pieds apparents vous trahiront à coup sûr et vous assureront une place sur le menu du jour du monstre. Certains ennemis, plus vigilants que d'autres, ont davantage de chances de vous repérer. Cela dit, une fois que vous êtes à l'abri et s'ils ne vous recherchent pas avec acharnement, vous conservez vos chances. C'est un peu comme jouer à cache-cache, mais contre un meurtrier et pour sauver votre peau!

Quand un ennemi se trouve à portée proche (**1,5 m**) de votre cachette, vous devez réussir un test de Vivacité ND 1 pour rester silencieux et immobile afin de ne pas vous trahir.

LES ARCHÉTYPES

Dans les meilleures histoires d'horreur, certaines figures reviennent fréquemment. Chaque Archétype contribue à la survie du groupe ou le pousse un peu vers le bord du gouffre. L'union fait la force, tandis qu'un individu isolé a une espérance de vie limitée.

Dans SHIVER, vous incarnez un certain Archétype, chacun ayant un ensemble de compétences et de points forts alignés sur une compétence de base. Pour ce guide de démarrage, un personnage a été créé pour chaque Archétype afin que vous puissiez choisir parmi ceux-ci. **Choisissez judicieusement.**

LE GUERRIER

Regroupant aussi bien les agents des forces de l'ordre lourdauds que les sportifs vedettes, cet Archétype s'appuie surtout sur les épreuves de force, la capacité de frapper fort, mais aussi celle d'encaisser les coups.



LE FRONDEUR

Aussi vif avec ses mains qu'avec sa tête, cet Archétype est le plus agile et préfère se mouvoir en silence, agir rapidement et éviter les dégâts.



L'ÉRUDIT

Le savoir, c'est le pouvoir, et par conséquent le don essentiel de cet Archétype, qui se sert de sa tête plutôt que de ses poings pour se frayer un chemin jusqu'à la sortie en se creusant les méninges.



LE MONDAIN

Il faut faire preuve d'un peu de charisme pour résoudre certains problèmes. Par la bonté ou la cruauté, cet Archétype prend l'avantage dans les situations sociales.



L'IDIOT

Quand tout le reste échoue, il faut s'en remettre à la chance. Heureusement, cet Archétype en a à revendre pour compenser son manque de compétences spécifiques.



LE PHÉNOMÈNE

Combattre le feu par le feu ne semble guère judicieux, mais cet Archétype exploite les forces surnaturelles du monde pour y parvenir... ce qui lui coûte parfois très cher.



LE SURVIVANT

Un touche-à-tout qui ne pense qu'à une chose: rester vivant. Bien que la diversité de ses compétences représente un atout, son manque de spécialité risque parfois de poser des problèmes.



LA FICHE DE PERSONNAGE

Pour jouer à SHIVER, chaque joueur doit créer un personnage. Et pour tenir le compte de ses points de vie, de ses compétences, de ses capacités et de ses objets, il se sert d'une fiche de personnage (cf. page suivante). Cette section explique les éléments qui figurent sur la fiche et leur signification, et vous montre comment la remplir.

NOM DU PERSONNAGE

Un bon personnage a besoin d'un nom qui sonne bien !

NIVEAU DE PERSONNAGE

C'est en haut à droite de la fiche que vous notez votre niveau de personnage. Il témoigne de votre progression et du nombre de points de capacité que vous pouvez dépenser dans les arborescences d'Archétype auxquels votre personnage a accès.

APPARENCE

C'est ici que vous pouvez esquisser ou coller une image représentant votre personnage, ou bien encore rédiger sa description. Définir une image mentale vous aidera à mieux l'incarner.

POINTS DE COMPÉTENCE

En haut de la fiche, au-dessus de votre degré de Peur, vous trouverez vos niveaux de compétence. C'est ici que vous noterez le nombre de dés compris dans votre réserve pour chaque compétence de base. Consultez l'exemple ci-dessous pour savoir comment les remplir.



Le nombre du haut représente la quantité de dés de compétence dont vous disposez dans la réserve de cette compétence, et celui du bas le nombre de dés de talent. Dans l'exemple ci-dessus, si vous devez effectuer un test de Poigne, vous lancez 5 dés de compétence et 1 dé de talent.

INFORMATIONS

Qui est votre personnage ? C'est dans cette section située en haut de la fiche que vous notez les informations essentielles, comme l'Archétype et l'Origine de votre personnage.

CAPACITÉS

Lors de la création de votre personnage, vous obtiendrez des capacités uniques. C'est ici qu'il convient de les noter pour les retrouver rapidement.

VITESSE

Cette section comprend la vitesse de votre personnage. La plupart commencent à vitesse moyenne, et deviennent rapides ou lents en fonction de leurs capacités ou de leurs défauts.

COMPTE DE CHANCE

Sur la droite de la fiche figure le compte de Chance. Il vous permet de vous rappeler lorsque vous mettez de côté un point de Chance en cochant une case ou en y plaçant un dé de compétence. La section comprend trois emplacements, car l'Idiot est capable d'y stocker trois points de Chance à tout moment, alors que les autres Archétypes ne peuvent en garder qu'un.

DÉFAUTS

Chaque personnage dispose d'une Origine qui s'accompagne d'un défaut. Vous pouvez aussi recevoir des défauts plus graves lorsque vous créez des personnages hybrides ou quand vous survivez à une histoire. Notez-les à cet endroit pour les retrouver rapidement pendant la partie.

ARMES

Il n'est guère recommandé d'affronter les ennemis à mains nues : équipez-vous ! Cette section permet de noter les armes que vous possédez avec leurs dégâts, le type de ces derniers, la compétence de base qu'elles utilisent et leur portée. **Vous ne pouvez avoir que deux armes à la fois, à moins qu'une capacité ne vous autorise à en posséder davantage.**

ARMURE

Vous voulez quelque chose de plus... solide ? Cette section vous permet de noter l'armure que vous portez, ses capacités spéciales et ses points de vie. **Vous ne pouvez avoir que trois emplacements d'armure remplis en même temps, à moins qu'une capacité ne vous autorise à en posséder davantage.**

PEUR ET DEGRÉ DE PEUR

Cette zone située sous les niveaux de compétence vous permet de noter la peur de votre personnage et d'indiquer si vous êtes **stable**, **effrayé** ou **terrifié**.

NOM
DU PERSONNAGE

ARCHÉTYPE	ORIGINE
GENRE	ÂGE
NOM DU JOUEUR	

SHIVER

1

POIGNE	VIVACITÉ	MÉNINGES	CŒUR	CHANCE	ÉTRANGE
COMPÉTENCE DE BASE					
TALENT					

NIVEAU

APPARENCE

STABLE EFFRAYÉ TERRIFIÉ

PEUR

VITESSE

M

CASES

LIGNE DE VIE

○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
AFFAIBLI	BOITEUX	TRAUMA	MORT

COMPTÉ DE CHANCE

ARMURE

	EMPLACEMENT 1
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 2
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 3
	CAPACITÉ

CAPACITÉS

ARMES

ARME :	ARME :
DÉGÂTS :	DÉGÂTS :
COMPÉTENCE :	COMPÉTENCE :
PORTÉE :	PORTÉE :

DÉFAUTS

MENER UNE PARTIE

Se lancer dans son premier jeu de rôle et organiser une partie pour ses amis peut être intimidant. N'oubliez pas que, même si vous êtes le Réalisateur, vous jouez aussi pour vous amuser, mais dans un rôle différent... plusieurs rôles en fait. Cette partie du guide de démarrage vous aidera à vous familiariser avec votre rôle de Réalisateur et le lancement de votre première partie.

Pour résumer, le Réalisateur joue cinq rôles essentiels :

1. **CRÉATEUR** : c'est lui qui crée l'univers de jeu et l'intrigue, en le peuplant d'ennemis, de personnages et de défis à proposer aux personnages.
2. **NARRATEUR** : le Réalisateur décrit le monde et les éléments qui entourent les personnages afin d'aider les participants à les visualiser.
3. **ACTEUR** : le Réalisateur interprète les PNJ et les ennemis, et c'est à lui qu'il appartient de leur donner vie. Nous vous recommandons de leur donner des voix différentes (et si possible amusantes).
4. **ARBITRE** : quand tout le monde ne parvient pas à se mettre d'accord ou lorsque la situation n'est pas claire, c'est au Réalisateur que revient le dernier mot. C'est lui qui interprète les règles, et sa parole a force de loi.
5. **JOUEUR** : ce n'est pas parce que vous êtes le Réalisateur dans une partie de SHIVER que vous ne jouez pas. L'expérience devrait se révéler aussi amusante pour le Réalisateur que pour les autres joueurs.

GÉRER LA FATALITÉ

L'Horloge Fatale est un outil formidable lorsqu'il s'agit de maintenir le rythme et d'ajouter de la tension lors des jets, mais n'hésitez pas à jouer avec son fonctionnement pour mieux l'adapter à votre partie.

Nous avons fourni des Événements Fatals pour l'aventure de ce guide de démarrage (cf. page 42), mais il ne s'agit que de propositions. Vous pouvez inventer les vôtres ou les improviser sur le moment si vous le souhaitez. Tout est bon pour faire ressentir à vos joueurs leurs conséquences.

Les Événements Fatals peuvent surprendre et survenir à un moment inopportun. N'hésitez pas à remplacer un tel événement par quelque chose de plus subtil et de plus effrayant pour maintenir l'ambiance et le rythme. Les conséquences les plus graves peuvent toujours être intégrées plus tard.

L'entretien du mystère de l'Horloge Fatale est également laissé à votre discrétion. Vous pouvez annoncer que quelque chose est un effet direct de l'Horloge Fatale, ou laisser vos joueurs dans l'incertitude, torturés de ne pas savoir quelles conséquences résulteront de la Fatalité qu'ils génèrent.

INTERPRÉTER LES SYMBOLES DES PETITS CUBES

Les dés de SHIVER ne donnent pas toujours un résultat binaire (réussite ou échec), ce dont vous pouvez tirer profit pour interpréter l'issue d'un test de compétence durant la partie.

Agrémenter les réussites et les échecs du groupe avec de petits retournements de situation peut ajouter énormément d'intérêt et de saveur à la partie. Quand les joueurs lancent les dés, qu'ils réussissent ou échouent, un bon Réalisateur doit s'évertuer à exploiter le résultat, quel qu'il soit, pour faire avancer l'intrigue. Chaque lancer de dés entraîne des conséquences sur le récit.

Les dés d'Archétype de SHIVER peuvent aussi encourager l'interprétation de la part des participants. En tant que Réalisateur, c'est à vous de souligner ce qui ressort des jets de dés. Par exemple :

Sarah lance sa réserve de Cœur pour convaincre le videur de laisser le groupe entrer dans la boîte de nuit chic. Elle n'obtient aucun symbole de Cœur, mais presque uniquement des symboles de Poigne.

— **Bon Sarah, ça nous fait une tripotée de symboles de Poigne ! commente le Réalisateur. Comment vas-tu exploiter la situation ?**

— **Je me sers de ma présence physique et de mes muscles pour intimider le videur afin qu'il nous laisse entrer !**

— **Splendide ! Il s'écarte en se recroquevillant devant ta masse imposante, ce qui vous permet de passer.**

Rappelez-vous toutefois que la situation peut fonctionner dans l'autre sens. Si un joueur obtient des symboles Étrange au même test de compétence, le personnage pourrait se cogner l'orteil, à moins que tout le raffut qu'il produit n'attire un ennemi en plus de faire avancer l'Horloge Fatale.

Les dés et leurs symboles peuvent vous aider à raconter votre histoire, alors soyez flexibles, amusez-vous et plongez dans la lecture des destins de vos joueurs.

COMP. DE BASE	ÉCHELON DE PÉRIL	SYMBOLE DE PÉRIL
	AMBRE	
	BLEU	
	JAUNE	
	ROUGE	
	NOIR	
	TOUT	-

COMBAT ET ENNEMIS

Quand les personnages courent dans tous les sens en agitant des épées et en cherchant à tout faire sauter, la situation peut devenir chaotique, mais également répétitive dans certains cas. Garder le contrôle des rencontres de combat et les rendre intéressantes représente un exercice d'équilibre délicat. Pour conserver le contrôle de la situation, vous devez garder en tête quatre éléments :

- **ORGANISEZ LES JOUEURS :** pensez bien à expliquer aux participants où se trouvent leurs personnages. Avant de démarrer une rencontre de combat, assurez-vous qu'ils soient au courant de leur tranche de combat et sachent quand viennent les tours de combat de l'ennemi. Vous vous épargnerez bien des pertes de temps et du chaos, et vous préserverez l'équilibre de jeu entre les participants.
- **GÉOGRAPHIE :** connaître l'agencement exact du champ de bataille et l'expliquer au groupe est essentiel. Tracer des plans ou vous servir d'une grille peut vous aider, mais une simple feuille de papier où griffonner un schéma vous sauvera bien souvent la mise. Quand le groupe et vous savez précisément où se trouvent tous les participants et les objets du décor, il devient plus facile d'agir autrement qu'en enchaînant de simples attaques.
- **ENNEMIS :** notez les points de vie des ennemis et leur position, et déterminez clairement l'ordre où ils agissent grâce aux tranches (première, intermédiaire et dernière). Songez aussi au moment où recourir à leurs actions d'Interruption et montrez-vous créatifs avec leurs Réactions pour maintenir la tension et les rendre effrayants. Quand la menace que représentent les ennemis n'est pas crédible, les combats deviennent rébarbatifs.

RÉACTIONS DES ENNEMIS

Lorsque les personnages les attaquent, les ennemis disposent de Réactions qui s'activent quand ils sont touchés ou qu'une capacité les affecte. Les Réactions ajoutent un élément d'incertitude pour le groupe, qui ne sait pas vraiment comment l'ennemi risque de réagir. Quand un ennemi est touché, le Réalisateur lance un dé de compétence pour déterminer ce qui se passe. Les ennemis ont davantage de Réactions selon l'Échelon de Péril qu'ils occupent. Les ennemis de l'Échelon ambre, par exemple, ne réagissent qu'à l'apparition du symbole de Poigne, tandis que ceux de l'Échelon bleu s'activent pour un résultat Poigne ou Vivacité.

Lorsqu'on obtient un symbole Chance, l'ennemi ne réagit pas : coup de chance pour les joueurs ! Vous trouverez ci-dessous la liste des Réactions disponibles pour les ennemis en fonction de leur Échelon de Péril.

Cela dit, tous les ennemis ne se comportent pas de la même façon : c'est pourquoi, dans SHIVER, on les classe en différentes catégories de Réaction. Dans ce guide de démarrage, nous n'avons inclus qu'une seule catégorie (cf. ci-dessous).



RÉACTIONS DE BRUTE

Bien que peu mobiles, ces adversaires lourds mais coriaces sont les plus intimidants physiquement.

BRUTE		
COMP. DE BASE	ÉCHELON DE PÉRIL	RÉACTION
	AMBRE	Riposte : l'ennemi frappe furieusement le personnage à portée le plus proche et lui inflige 1 point de dégâts contondants.
	BLEU	Poussée : l'ennemi prend pour cible un personnage à portée proche, qu'il pousse loin de lui, à portée intermédiaire.
	JAUNE	Attaque féroce : l'ennemi porte un coup brutal contre un personnage situé à portée proche. Il le mutile et lui inflige 2 points de dégâts contondants.
	ROUGE	Projection : l'ennemi prend pour cible un personnage à portée proche et le projette loin de lui, à portée longue, lui infligeant 2 points de dégâts contondants.
	NOIR	Régénération monstrueuse : l'ennemi lance sa réserve de Poigne. Chaque symbole Poigne obtenu soigne 1 de ses blessures.
	TOUT	AUCUN EFFET.



CLASSEMENT SHIVER

DURÉE DE JEU : 3 - 6 HEURES

NOMBRE DE JOUEURS : 3 - 6

SOUS-GENRES : SF, BODY HORROR,
HORREUR COSMIQUE

À PARTIR DE : 15 ANS

AVERTISSEMENTS SUR LE CONTENU :

BODY HORROR, EXPÉRIMENTATION
ANIMALE

NIVEAU DE PERSONNAGE RECOMMANDÉ :

3-6

À VISIONNER : THE THING, THE VOID,
EVENT HORIZON



LE NAVIRE PERDU

« Bleu, vert, gris, blanc ou noir, calme, ridé de vagues ou tumultueux :
l'océan n'est jamais muet. »

— Extrait de *Le Bateau blanc*, de H. P. Lovecraft
(traduction David Camus)

CONTENU DE L'HISTOIRE

MISE EN PLACE ET GUIDE

DES PERSONNAGES 19

CHAPITRE 1 : BARROW 20

CHAPITRE 2 : SIGNAUX
ET CRÉATURES MARINES 22

CHAPITRE 3 : TOUS À BORD 23

CHAPITRE 4 : LA PASSERELLE 25

CHAPITRE 5 : LES LABOS 27

CHAPITRE 6 : CONFINEMENT ET TESTS 31

CHAPITRE 7 : QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE 33

CHAPITRE 8 : LE PROFESSEUR 35

CHAPITRE 9 : LE PORTAIL
DE LA GUEULE BÉANTE 37

CHAPITRE 10 : ÉPILOGUE 41

ÉVÉNEMENTS DE L'HORLOGE FATALE 42

STRUCTURER ET ÉTOFFER LE RÉCIT 43

AUTRES OBJETS 44

PLANS 46

CE QUE SAIT LE RÉALISATEUR

Les étendues arctiques, réellement inhospitalières, repoussent jusqu'aux plus robustes des aventuriers. Ce désert glacé recèle toutefois un alléchant trésor. Caché aux yeux du reste du monde. Secret.

Le navire perdu est l'histoire de l'USS *Morningstar*, navire de recherche militaire disparu dans l'Arctique, ainsi que des malheureux qu'on envoya le retrouver. Le navire est le dernier chaînon d'une longue lignée d'appareils expérimentaux, successeur immédiat de l'USS *Philadelphia*, un bateau qui aurait servi selon la rumeur à tester la téléportation, mais aurait déclenché une véritable catastrophe.

L'équipage du *Morningstar* est allé un cran plus loin. Plutôt que d'essayer de se téléporter quelque part sur Terre, les scientifiques se sont dit : et pourquoi pas *ailleurs* ?

Après tout, les autres planètes et dimensions regorgent de ressources qui attendent qu'on les récolte, ou du moins c'est ce qu'ils pensaient. L'expérience a mal tourné, ouvrant dans les entrailles du navire un portail qui débouche sur un autre plan infernal. À présent, les horreurs qui y vivent se déversent dans notre monde et représentent une effroyable menace.

Vos joueurs interprètent les membres d'une équipe de sauvetage chargée de localiser l'USS *Morningstar* et de récupérer les précieux résultats de ses recherches à bord.

Les employeurs de l'équipe se sont montrés très avares de détails et n'ont pas révélé la véritable nature des horreurs que les personnages risquaient d'affronter durant la mission.

MISE EN PLACE

Vous trouverez ci-dessous un aperçu de l'histoire. Il présente le décor où vont évoluer les personnages, leur permet d'en tirer des objectifs et des mobiles, et donne aux joueurs une idée de l'endroit où débute les protagonistes. Ils peuvent choisir de faire partie de l'équipe d'enquêteurs ou endosser le rôle d'un des autochtones de Barrow :

« L'USS Morningstar, navire de recherche brise-glace envoyé dans l'Arctique, a coupé le contact avec le monde extérieur. Pour éviter de perdre ce qu'il a investi dans le projet, le gouvernement des États-Unis se tourne vers votre équipe, un groupe avancé de spécialistes militaires.

On échafaude une mission de reconnaissance destinée à découvrir ce qui est arrivé au Morningstar, à retrouver l'équipage et à récupérer les disques de données à l'intérieur afin de ne pas perdre le précieux résultat des recherches.

On n'en révèle guère plus aux personnages, en ne répondant aux questions que par de vagues déclarations à propos de sources d'énergie alternatives et en répétant fréquemment l'expression « ceci est classé top secret ». Vos supérieurs vous expliquent que ces détails ne vous concernent pas. L'équipe se dirige vers Barrow, une ville portuaire isolée dans l'Arctique où vous êtes censé rencontrer des autochtones qui vous serviront de guides dans la mer glacée afin de retrouver le Morningstar. »

Les joueurs ne devraient rien savoir des horreurs qui se répandent dans notre monde depuis le *Morningstar* : à leur connaissance, il s'agit d'une opération de routine.

Si vous voulez vraiment les leurrer, n'hésitez pas à placer quelques fausses pistes dans cette introduction. Vous pouvez par exemple sous-entendre qu'elles auront affaire à des antagonistes tout à fait différents, comme les agents d'autres pays, pour révéler par la suite que l'adversité est bien pire que prévu.

GUIDE DES PERSONNAGES

Si vos joueurs ont du mal à trouver des personnages adaptés à ce récit, voici quelques suggestions de ceux qu'ils peuvent interpréter. Rien ne les empêche de s'appuyer sur ces exemples pour développer des rôles personnalisés en les modifiant à leur sauce.

SOLDAT - GUERRIER

Ce soldat qui ne vit que pour le combat se languit de se confronter à un défi, un adversaire qui lui permettrait de se dépasser et de mettre à l'épreuve tous les talents qu'il a développés dans l'art de tuer.

GUIDE LOCAL - FRONDEUR

Las de ramener au bercail des touristes gelés et autres scientifiques égarés, voire de chasser les quelques ours blancs qui se perdent en ville, ce guide a besoin d'une meilleure source de revenus afin d'échapper à ce trou glacé où il vit. Avec un peu de chance, ce job lui fournira l'issue qu'il attend.

MÉDECIN/TECHNICIEN - ÉRUDIT

Ce médecin de terrain qui comptait parmi les premières recrues s'est révélé précieux en manifestant un don pour la technologie et les communications, et en assimilant tout ce qu'on pouvait lui enseigner ou lui apprendre à faire. Vous êtes celui qui résout les problèmes, qui répare un peu tout et qui sait manier des explosifs.

NÉGOCIATEUR DE PRISE D'OTAGE - MONDAIN

Après avoir bossé pour la police, la CIA et maintenant l'armée, ce négociateur de talent est capable de se sortir des situations les plus épineuses en baratinant son monde. Mieux vaut toujours désamorcer la situation plutôt que de recourir à la violence.

VIEUX PÊCHEUR - IDIOT

Accroché aux traditions et considéré comme un drôle d'oiseau, vous êtes un des piliers de la communauté, tout simplement parce que vous en êtes le membre le plus ancien : un pêcheur de l'Arctique qui préfère le bon vieux temps et se méfie du monde moderne.

HOMME EN NOIR - PHÉNOMÈNE

Discret, voire un peu réservé, c'est le nouveau membre de l'équipe, spécialement affecté à cette mission. Ce personnage met tout le monde mal à l'aise et en sait bien plus qu'il ne veut le dire.

CHEF D'ÉQUIPE - SURVIVANT

Ce vétéran expérimenté a tout vu... voire un peu trop, d'ailleurs, si l'on en croit certains. Cela dit, il sait préserver la cohésion du groupe et obtenir des résultats.

CHAPITRE 1: BARROW

Le chapitre un présente l'intrigue et les personnages et permet à l'équipe des joueurs de se rassembler de manière naturelle. C'est l'occasion pour eux d'introduire leurs personnages et de les réunir. Ils peuvent explorer leurs mobiles et disposent de nombreuses occasions d'interagir les uns avec les autres afin de développer des relations avant de plonger dans l'intrigue à proprement parler.

BARROW

Les membres militaires de l'équipe arrivent par hydravion à Barrow, une ville de pêche de l'Arctique située non loin du dernier endroit où l'on a vu l'USS *Morningstar*. Le plan consiste à rencontrer leur(s) guide(s) au bar local et à quitter le port à bord d'un bateau civil affrété pour l'occasion.

« Les hélices de l'hydravion s'arrêtent en toussotant tandis qu'il s'approche d'une jetée en bois branlante. Les membres de l'équipe, tous vêtus de tenues militaires thermiques, débarquent. Au bout du quai se dresse une pancarte où figure l'inscription à peine lisible : « Bienvenue à Barrow ». Le vent a érodé la peinture des autres panneaux quand la neige ne les dissimule pas. Au-delà, une grappe de bâtiments de bois, à demi enfouis dans la neige, donnent l'impression de se serrer pour se protéger du vent glacial. »

La ville est très calme, et on ne voit personne dans les rues. Si les personnages frappent aux portes ou regardent aux fenêtres, ils ne repèrent aucun habitant. Encouragez les joueurs à effectuer un test de Vivacité ou de Méninges pour examiner les environs ou se renseigner. Cette méthode facilitera l'interaction avec l'environnement avec les joueurs dont c'est la première partie. Si quelqu'un obtient de bons résultats, il peut remarquer les signes de vie suivants :

« Les rues sont vides, mais de la fumée monte de la cheminée d'un des bâtiments. Au-dessus de sa porte, l'enseigne d'un pub ornée de stalactites de glace s'agite sous le vent, affichant l'image d'un ours blanc en son centre. En vous rapprochant, vous entendez des voix à l'intérieur et voyez des lumières danser derrière les vitres givrées. »

Maintenant qu'ils l'ont localisé, les personnages peuvent entrer dans le pub local baptisé **L'Ours Blanc**.

L'OURS BLANC

En entrant dans le pub, les personnages découvrent ceci :

« À l'intérieur, des groupes d'autochtones variés sirotent des boissons plus ou moins alcoolisées. Un feu rugit dans la cheminée, à peine suffisant pour lutter contre le froid mordant. Les habitants considèrent les étrangers que vous êtes d'un œil suspicieux et se mettent à chuchoter entre eux, baissant légèrement le ton. Au bar, un rude gaillard est occupé à nettoyer des chopes de bière. »

Il s'agit d'**Olaf Olaffson**, le propriétaire, bâti comme l'ours blanc emblématique de son établissement, le crâne et le visage mangés par une épaisse barbe et une tignasse blanches. Bien qu'assez bougon, il se montre plus accueillant que le reste des habitants. Si on l'interroge pour trouver un ou des guides, il désigne aux personnages la table de billard où ces derniers disputent une partie. C'est l'occasion pour les personnages autochtones (qu'il s'agisse de PNJ ou de personnages des joueurs) de faire connaissance avec le reste de l'équipe.

LES GUIDES

Les joueurs peuvent avoir adopté divers rôles parmi les autochtones de Barrow. Ceux-ci sont là pour aider l'équipe (de plus ou moins bonne grâce).

Un rôle est essentiel pour que l'équipe arrive jusqu'à l'USS *Morningstar* : un personnage marin susceptible de jouer les capitaines durant le trajet par bateau. Si aucun participant n'a opté pour ce rôle, confiez-le à un PNJ comme le vieux pêcheur, parmi les exemples fournis au début de ce récit. Les chasseurs, chercheurs spécialisés, experts en faune et autres autochtones de ce genre sont également conseillés.

RUMEURS LOCALES

Les joueurs peuvent interroger les habitants de Barrow et Olaf Olaffson au sujet des récents événements et de l'endroit où ils ont des chances de trouver l'USS *Morningstar*. Leurs réponses contiennent peut-être des indices qu'elles pourront exploiter lorsqu'elles devront localiser le navire dans la toundra. Les habitants se méfient toutefois des étrangers, et il faut réussir un test de Cœur ND 1 pour qu'ils révèlent les informations en page suivante.

Troubles en haute mer: les récents événements ont énormément perturbé les pêcheurs de la taverne. Depuis le passage de l'USS *Morningstar*, les eaux qui bordent Barrow ont changé. On n'y pêche plus rien, et il faut naviguer bien plus loin pour lancer les filets. Le reste de la faune, comme les phoques et les baleines, se comporte étrangement. Les zones marines du nord semblent les plus touchées.

Ours de mauvais augure: un autochtone s'est récemment fait attaquer en ville par un ours venu du nord. En général, les ours blancs se méfient de Barrow et s'isolent, mais ces dernières semaines, beaucoup ont traversé la ville et se sont montrés plus agressifs que d'ordinaire.

Des formes dans l'eau: le vieux McGunderson, pêcheur aguerrri et excentrique local, a décidé d'explorer les eaux du nord pour découvrir la source de tous ces problèmes. Il est revenu à Barrow traumatisé et refuse de parler, se contentant de fixer le feu en marmonnant. Pour l'interroger, il faut réussir un test de Cœur ND 2. En cas de succès, il raconte son histoire.

« Je suis monté au nord pour voir ce que c'était que tout ce chambard. Faut bien vivre, quoi, et ça commence à bien faire! C'était tranquille, là-bas, trop tranquille: rien que la banquise qui grince et le vent qui murmure. Au bout de quelques heures, j'ai vu un signal sur le sonar. Un gros machin qui fonçait vers le bateau. Je l'ai pris pour une baleine, alors j'ai sorti une torche pour voir ce que c'était. C'était pas une baleine. Y avait une grande forme noire sous la surface, et avant que j'aie pu la regarder de près, elle s'est jetée contre la coque comme une malade! Je me suis cassé la figure, je me suis cogné la tête et je suis tombé dans les pommes. Quand je me suis réveillé, elle avait disparu. Mon bateau a morflé, pour sûr. De toute façon, c'est fini les sorties, pour moi. Plus question. »

RENCONTRE AVEC UN OURS BLANC

Si vous souhaitez familiariser les joueurs avec les règles de combat, vous pouvez faire agresser un autochtone par un ours blanc à ce moment, dehors, et les laisser décider s'ils cherchent à le sauver ou non. Une bonne accroche consiste à leur signaler des cris ou un rugissement hors du pub afin d'attirer les personnages à l'extérieur.

Les personnages peuvent examiner le corps de l'ours blanc après l'avoir tué, ou pendant le combat, avant de l'effrayer pour qu'il décampe. S'ils obtiennent une bonne réussite à un test de Méninges ou de Vivacité, ils découvrent que la fureur de la bête s'explique par des blessures. L'animal présente de grandes entailles au flanc, trop larges pour avoir été infligées par un de ses congénères. Mais quel prédateur pourrait dépasser la taille d'un ours blanc dans la région?

Si la victime de l'ours survit et si on l'interroge, elle explique:

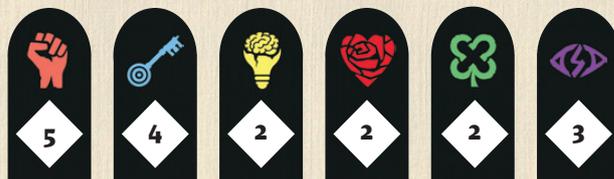
« Je sortais du bar quand j'ai vu cet ours qui arrivait du nord de la ville et qui me fonçait dessus. Il avait l'air fou, ou peut-être même effrayé. »

OURS BLANC BLESSÉ

ANIMAL

PV : 20 ND : 1 VITESSE: Moyenne TAILLE: Grande

Ce prédateur arctique a pris une bonne raclée, mais représente encore une terrible menace qu'il convient de traiter avec prudence. Les animaux blessés sont souvent les plus dangereux.



ATTAQUES:

Morsure: de puissantes mâchoires hérissées de dents féroces.



3 PERFORANTS



PROCHE (1,5 M)



Déchiquter: effectuez deux attaques de ce type.



3 CONTONDANTS



PROCHE (1,5 M)



Charge! la créature se rue en ligne droite sur l'intégralité de sa distance de Déplacement. Tout personnage pris dans la trajectoire subit 3 points de dégâts contondants et se retrouve à terre.



3 CONTONDANTS



DISTANCE DE DÉPLACEMENT



IMMUNITÉS: froid

RÉSISTANCES: aucune

VULNÉRABILITÉS: aucune

BRUTE





CHAPITRE 2: SIGNAUX ET CRÉATURES MARINES

Dans le chapitre deux, les personnages se rendent sur le site principal du récit. Les joueurs ont l'occasion d'interpréter leur rôle et de se mettre dans la peau de leurs personnages. À vous de faire monter la tension à mesure qu'ils s'approchent de leur destination :

« La mer scintille sous le crépuscule permanent où l'Arctique semble figé à cette époque de l'année tandis que le bateau traverse l'océan gelé. De gigantesques icebergs défilent près de vous, formidables monolithes de glace entre lesquels le navire se glisse avec habileté. Un paysage dénudé s'offre à vous, vaste étendue dépourvue de vie qui se partage entre océan glauque et plateaux couverts de givre. »

NOTE POUR LE RÉALISATEUR : demandez aux joueurs ce que font leurs personnages pendant le trajet, et laissez leur un peu de temps pour jouer leur rôle et interagir davantage.

Une fois que les joueurs ont bien endossé leurs rôles et que leurs interactions deviennent naturelles, la radio de bord crépite pour fournir un autre indice potentiel quant à la position du *Morningstar*.

« Soudain, la radio de bord vrombit, crépite et crache une série de bruits curieux. On décèle presque une voix parmi les signaux brouillés, mais au milieu de tous les parasites, vous n'arrivez pas à distinguer ce qu'elle dit. »

S'ils réussissent à se caler sur la fréquence exacte (test de Méninges ND 1), les personnages réussissent à comprendre qu'il s'agit d'un SOS du *Morningstar*. Voici ce qu'ils entendent :

« Mayday, mayday. Ici le capitaine Ford de l'USS Morningstar. Notre navire a percuté la banquise et nous ne parvenons pas à nous dégager. Veuillez envoyer des secours aussitôt que possible, nous sommes désespérés. Nos coordonnées sont les suivantes : 83°09'36.4"N 79°18'37.0"W. »

Ensuite, le message tourne en boucle. Si l'équipe tente d'établir une communication directe, elle n'y parvient pas ou ne reçoit aucune réponse, seulement des parasites ou le message d'origine.

LES DOCKS

Une fois que les membres de l'équipe ont fait connaissance entre eux et avec le capitaine, ils peuvent prendre le chemin des docks et embarquer à bord du bateau de leur guide. C'est au joueur qui interprète le guide ou le capitaine de le baptiser, mais si personne n'a choisi ces personnages, le Réalisateur peut s'en charger. Voici quelques suggestions :

- **La Crevette Aguicheuse**
- **Le Morse et le Charpentier**
- **Le P'tit Bateau Qui Va Sur L'Eau**
- **Ymir**

Le navire a connu des jours meilleurs. Ce petit chalutier a l'air d'avoir essuyé aussi bien les ravages du temps que ceux du climat impitoyable de l'Arctique. Le capitaine rappelle à l'équipe qu'il n'y a rien de tel qu'une vieille coque de noix, et que « bateau rouillé vaut toujours mieux que cul mouillé ».

Sur ce « fier navire », l'équipe quitte Barrow pour prendre le chemin de l'océan et de la dernière position transmise par le *Morningstar*.

QUELQUE CHOSE DANS L'EAU

Une fois le SOS reçu, le sonar envoie un signal. Une grande forme s'approche du bateau.

« Soudain, le sonar se met à retentir comme un fou. Le moniteur montre une grande masse non identifiée qui fonce vers le bateau. »

La manière dont la situation se résout appartient au Réalisateur. Cet événement n'est pas censé menacer physiquement les personnages, mais devrait installer une atmosphère tendue et malaisante. Voici quelques idées pour l'exploiter au mieux :

- Si quelqu'un réussit un test de Méninges pour voir de quoi il s'agit, il découvre une grande forme noire sous l'eau. Elle plonge plus profond et prend la direction des profondeurs troubles. Donnez une description vague : il pourrait aussi bien s'agir d'une baleine...
- La chose sous-marine secoue le bateau et provoque un vrai chaos, allant jusqu'à endommager le navire et l'équipement, ce qui aggrave la situation. Les personnages peuvent par exemple perdre la radio, ce qui les empêche de contacter le reste du monde, ou bien encore l'hélice ou le moteur, ce qui les ralentit. Notez les avaries qui pourraient désavantager l'équipe par la suite.
- La créature peut se rapprocher de plus en plus sur le sonar, pour disparaître subitement. Quand les personnages avancent jusqu'à sa dernière position apparente, ils découvrent un banc de baleines mortes, atrocement déchiquetées. Si les joueurs ont du mal à trouver le *Morningstar*, les personnages peuvent suivre le sillage de cadavres jusqu'à sa position, mais doivent alors effectuer un test de Peur.

Si un personnage a le malheur de tomber à l'eau, il subit **2 points de dégâts de froid** pour chaque tranche de quelques minutes jusqu'à ce qu'on l'en sorte et le ramène au chaud. **Rappelez-vous que votre environnement peut se révéler aussi meurtrier que n'importe quelle créature !**

Désormais munis d'indices, voire de coordonnées exactes, les joueurs peuvent avancer en direction du *Morningstar*. S'ils n'ont pas rassemblé suffisamment de données pour le localiser, il leur faudra plus longtemps pour arriver : ils n'y parviendront peut-être qu'au coucher du soleil, voire durant la nuit.

CHAPITRE 3 : TOUS À BORD

Après avoir exploité les indices donnés en ville et le message radio, les joueurs peuvent se rendre jusqu'au *Morningstar* :

« Au détour d'un iceberg, vous apercevez enfin le Morningstar. Le navire militaire domine de toute sa hauteur votre petit bateau de pêche lorsque vous vous approchez. La glace s'accroche à sa coque échouée comme des doigts blancs cherchant à le happer pour l'entraîner dans les profondeurs. La proue, qui a percuté une épaisse falaise de glace, est désormais enchâssée dans une muraille gelée. Lorsque vous longez le navire, le métal grince et gémit comme une immense créature coincée ou endolorie qui cherche désespérément à se dégager. »

En approchant du bateau, les joueurs peuvent chercher des signes de vie ou d'activité à bord. S'ils échouent à un test de Vivacité ND 1, ils ne voient rien. S'ils réussissent, ils découvrent un détail inquiétant :

« Vous ne détectez aucun mouvement à bord du Morningstar durant votre approche, les ponts supérieurs paraissant déserts. Toutefois, en y regardant de plus près, vous apercevez une silhouette humaine qui vous observe depuis un hublot et disparaît rapidement dans les entrailles obscures du navire. »

Lorsque vous approchez du *Morningstar*, les joueurs sont confrontés à un choix. Le chalutier peut s'approcher du bateau et les personnages peuvent s'y fixer pour grimper aux chaînes et au gréement **OU** amarrer leur propre bateau sur la rive, grimper sur le plateau glacé et tenter de monter à bord du *Morningstar* par le point d'impact sur la falaise gelée. **Ce choix aura des conséquences par la suite.**

Si les joueurs choisissent le plateau, ils ont accès au promontoire gelé dans lequel s'est encastrée la proue du *Morningstar*. Les personnages ont alors l'option d'escalader cette falaise pour grimper à bord. L'ascension s'avère malaisée : les personnages doivent réussir un test de Poigne ND 1 pour arriver au sommet sans problème. En cas d'échec grave, les conséquences vous appartiennent. Un personnage qui échoue pourrait se blesser, ou lâcher un accessoire crucial dans l'eau où il disparaît à jamais. Si vous voulez faire intervenir la Peur, libre à vous : un personnage qui échoue pourrait perdre pied et manquer de tomber, ce qui lui met les nerfs à vif.

Faites effectuer au personnage un test d'Étrange ND 1 pour résister à un effet de Peur qui pourrait l'affecter un moment, jusqu'à ce qu'il parvienne à se calmer.

Si les joueurs préfèrent fixer le chalutier au *Morningstar*, les personnages accèdent plus facilement au pont supérieur. Si le *Morningstar* venait à sombrer ou bouger par la suite, le chalutier risquerait d'être endommagé, voire détruit, ce qui priverait l'équipe du véhicule avec lequel elle aurait pu s'échapper ou compliquerait son départ.

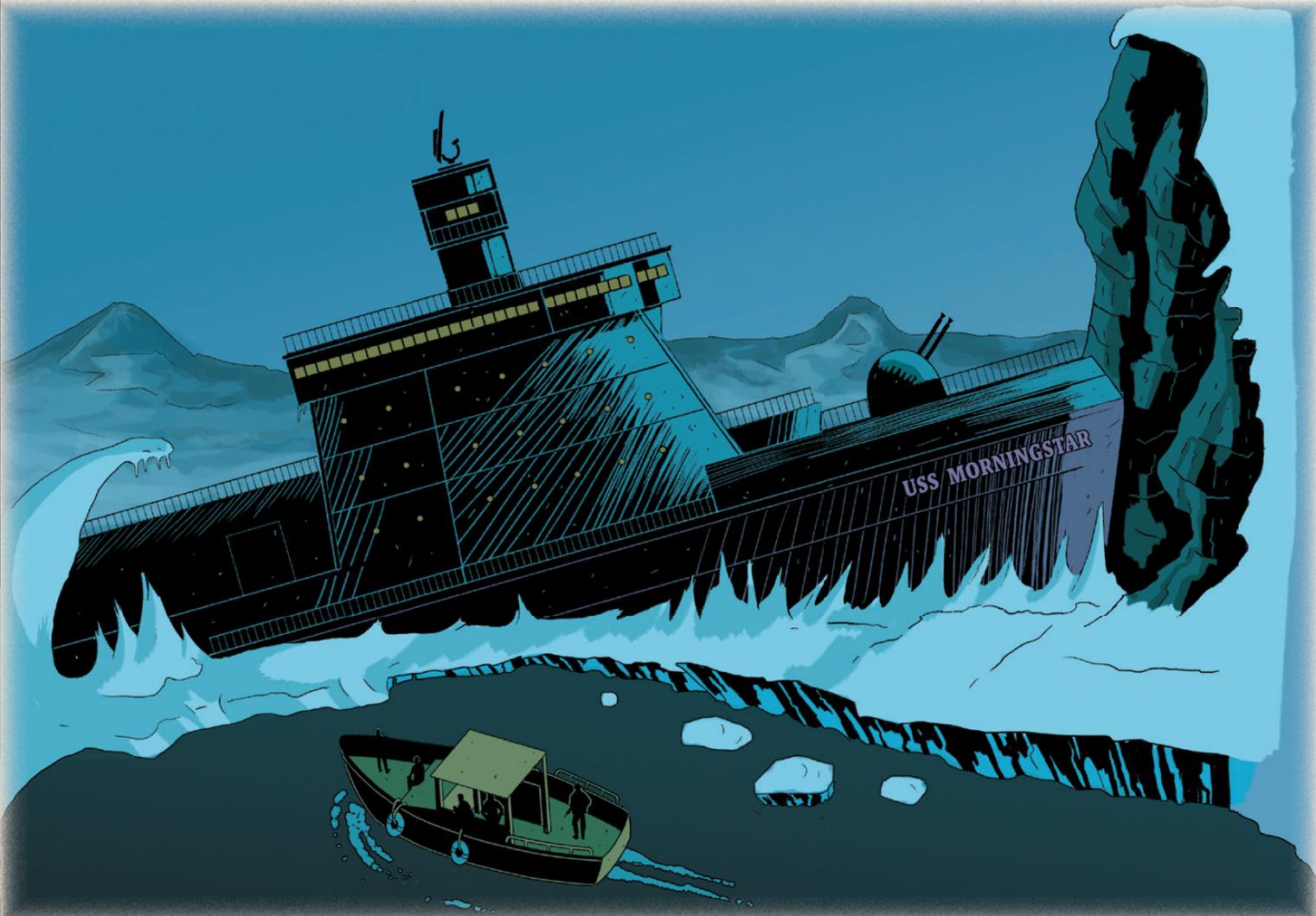
Quelle que soit la route empruntée, les personnages accèdent au pont principal du *Morningstar* où ils bénéficient d'une meilleure vue de près sur le navire.

« Une fois sur le pont, vous ne décelez aucun signe de vie. Les membres d'équipage semblent avoir subitement quitté leur poste en abandonnant des outils sur place et en laissant tomber des caisses sur le sol. Un balai se dresse, raide, dans un seau d'eau gelée, figé sur place et dans le temps. »

Si les personnages essaient de trouver un moyen de descendre aux ponts inférieurs depuis le pont principal, ils découvrent qu'on a scellé ou bloqué les portes et écoutilles, peut-être même en les soudant d'après ce qu'ils constatent. En y regardant de plus près, certaines entrées ont fondu: il ne s'agit pas du produit d'une soudure, mais c'est à croire que ces ouvertures ont adopté une nouvelle forme, comme des blessures qui se seraient refermées. La passerelle représente désormais le seul point d'entrée praticable. Si les personnages l'examinent au moyen d'un test de Vivacité ND 1, ils découvrent un détail qui devrait les attirer:

« La passerelle, une vaste salle pourvue de trois grandes baies vitrées, domine le pont, bordée à l'extérieur par des marches de métal qui montent jusqu'à une porte. En y regardant de plus près, vous avez l'impression de déceler une lumière derrière les fenêtres. Une ombre passe entre les rayons avant de s'éclipser. »

Voici qui devrait encourager les joueurs à enquêter et à monter jusqu'à la passerelle de commandement.



CHAPITRE 4 : LA PASSERELLE

L'épaisse porte qui donne sur la passerelle, bien qu'entrouverte, se révèle raide et difficile à ouvrir. Les joueurs peuvent s'y essayer en réalisant un test de Poigne ND 2, ou trouver un pied-de-biche qui leur facilitera la tâche parmi les outils abandonnés sur le pont. Une fois la porte ouverte, les personnages peuvent entrer :

PIED-DE-BICHE



Excellent outil pour forcer les portes, briser les cadenas récalcitrants et ouvrir les antiques tombeaux.



2 CONTONDANTS



PROCHE (1,5 M)

CAPACITÉ :

Sésame, ouvre-toi : ajoutez 1 dé de talent à votre réserve lorsque vous forcez des portes avec cette arme.

« La porte qui s'ouvre en grinçant révèle une vaste cabine bordée d'ordinateurs et d'équipement de navigation dont une partie ronronne encore, toujours active. Vous embrassez l'endroit du regard, mais ne découvrez aucun signe de vie. Alors que l'écho des grincements de porte s'éteint, vous entendez un murmure provenant du fond de cette salle. Il répète en boucle le même message. »

Si les personnages partent inspecter, ils découvrent que le message d'appel à l'aide joue en boucle depuis le poste de commandement du capitaine. C'est le même qu'auparavant, mais si l'équipe ne l'a pas encore écouté, c'est l'occasion :

« Mayday, mayday. Ici le capitaine Ford de l'USS Morningstar. Notre navire a percuté la banquise et nous ne parvenons pas à nous dégager. Veuillez envoyer des secours aussitôt que possible, nous sommes désespérés. Nos coordonnées sont les suivantes : 83°09'36.4"N 79°18'37.0"W. »

Si les personnages fouillent davantage la passerelle, ils se rendent compte que les disques durs et les informations qu'ils sont venus récupérer ont disparu. Deux des ordinateurs semblent toutefois encore allumés. Celui du capitaine est verrouillé, mais un test de Méninges ND 2 suffit à passer la sécurité. L'autre occupe un poste de navigation et il est accessible directement.

ÉNIGME DE LA PORTE DE SÉCURITÉ

On peut accéder aux ponts inférieurs par une porte étanche en entrant un code et en passant une carte codée dans le lecteur qu'elle comporte.

Si les personnages fouillent la pièce, ils trouvent trois cartes différentes à ces noms :

- **Ryan Morrison**
- **Murphy Goldman**
- **Sally Ellis**

S'ils tentent de les passer dans la porte, elle refuse de s'ouvrir et demande un mot de passe. Celui associé à la carte de Ryan figure dans son ordinateur et peut être découvert au moyen d'indices.

Ryan Morrison est l'officier de navigation du navire, et on peut accéder à son ordinateur depuis la passerelle afin d'obtenir les indices nécessaires à l'ouverture de la porte. Vous trouverez ci-dessous un extrait à lire aux joueurs, ainsi que des indices permettant de trouver le code.

INDICE N° 1 : EMAIL N° 1 SUR L'ORDINATEUR DE RYAN

Si les personnages fouillent l'ordinateur de Ryan, ils trouvent dans un des plus récents emails quelques indications à propos de l'endroit où se trouve le code.

« SALUT RYAN,

J'AI RÉINITIALISÉ TON MOT DE PASSE POUR L'ACCÈS DEPUIS LA PASSERELLE JUSQU'AUX LABOS. ESSAIE DE NE PLUS L'OUBLIER ! JE NE PEUX PAS TE LE TRANSMETTRE PAR EMAIL, À CAUSE DE LA SÉCURITÉ ET DE TOUT LE TOUTIM. VOICI UN INDICE : C'EST LE NOM DE TON MEILLEUR AMI AU MONDE, ALORS TU N'AS VRAIMENT AUCUNE EXCUSE POUR NE PAS LE TROUVER.

À PLUS,
SAL »

INDICE N° 2 : PHOTOS

Sur le bureau de Ryan, les personnages trouvent trois photos. La première le montre avec ses parents lors de sa remise de diplôme, avec l'inscription : « Maman et papa à la remise de diplôme ». Sur la deuxième, il fait un câlin à un carlin à l'air grognon au-dessus de l'inscription : « Moi et mon meilleur pote ! ». En l'examinant de plus près, on peut lire le nom du chien sur son collier : « Sanchez ». Sur le troisième cliché, Ryan se trouve avec sa petite amie. Au dos, on peut lire : « 3^e anniversaire avec Sally ».

SOLUTION : LE MOT DE PASSE

L'ordinateur de Ryan est le seul appareil accessible qui contient des indices relatifs au mot de passe, juste à côté des indices physiques disposés sur son bureau. En consultant la deuxième photo et en la combinant avec l'information de l'email, on comprend que le nom du chien, Sanchez, est le code. La carte codée de Ryan, elle, repose sur son poste de travail. Il suffit désormais de l'utiliser avec le code pour ouvrir la porte.

LE MYSTÈRE S'ÉPAISSIT

Si les personnages réussissent à déverrouiller l'ordinateur du capitaine, ils y découvrent un email qui leur permettra ultérieurement de mieux comprendre la situation à bord du *Morningstar*, et leur donnera peut-être un avantage sur leurs ennemis :

EMAIL N° 2 SUR L'ORDINATEUR DU CAPITAINE

« CAPITAINE,

TOUS LES DOCUMENTS RÉCUPÉRÉS ET RELATIFS À L'EXPÉRIENCE RATÉE DE PHILADELPHIE ONT ÉTÉ TRANSFÉRÉS SELON LES ORDRES. JE LES AI DÉPOSÉS DANS LE COFFRE DE VOTRE CABINE AVEC LES AUTRES DONNÉES PLUTÔT QUE DE VOUS LES REMETTRE SUR LA PASSERELLE : JE ME SUIS DIT QUE VOUS PRÉFÉRERIEZ SANS DOUTE LES CONSULTER EN PRIVÉ. JE DOIS VOUS AVOUER QU'ILS RECÈLENT UN CONTENU TROUBLANT, MAIS S'ILS VOUS AIDENT À RÉUSSIR LÀ OÙ J'AI ÉCHOUÉ, JE VOUS SOUHAITE BONNE CHANCE.

J »

Cet indice conduit à d'autres informations sur les expériences, auxquelles les personnages pourront accéder s'ils se rendent dans la cabine du capitaine et y récupèrent le disque dur et les documents, au chapitre suivant. Il fournit aussi des informations relatives à la position des données qu'ils veulent récupérer, car la totalité des informations des recherches du *Morningstar* se trouve bien plus loin dans le navire.

L'équipe peut également accéder à un plan du bateau (cf. page 47).

Une fois que l'équipe a résolu l'énigme de la porte, les personnages peuvent l'ouvrir et descendre l'escalier de métal qui mène aux labos. Avant de les laisser faire, fichez-leur une bonne trouille au moyen d'une rencontre de combat qui les maintiendra sur le qui-vive, avec un... coup de main inattendu.

RENCONTRE AVEC LA MAIN COUPÉE

Avant que les personnages ne s'engouffrent dans les profondeurs du navire, ils peuvent croiser le premier résultat des expériences, une main coupée animée.

Vous pouvez faire intervenir cette rencontre quand vous le souhaitez dans cette section afin d'effrayer les joueurs et de leur faire comprendre qu'ils ne trouveront pas forcément ce qu'ils avaient prévu dans le bateau. Vous pouvez les encourager à enquêter en disant quelque chose comme :

« Soudain, vous entendez un bruissement qui vient de l'avant de la passerelle de commandement. »

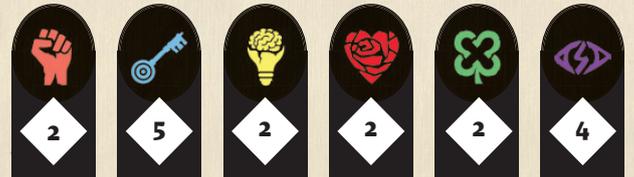
En allant voir ce qui se passe à l'avant de la passerelle, les personnages voient quelque chose remuer sous un tas de papier posé sur un bureau. En retirant les papiers, ils découvrent une main, immobile pour le moment. S'ils la touchent, la poussent ou la regardent de plus près, elle frémit et se met à bouger d'elle-même. La main désormais entièrement réanimée peut attaquer les personnages.

MAIN COUPÉE

HORREUR

PV : 6 ND : 1 VITESSE : Rapide TAILLE : Petite

Une main coupée qui court à toute vitesse, et qu'on pourrait fort bien prendre pour une grosse araignée de chair.



ATTAQUES :

Égratignure : elle frappe avec ses ongles crasseux !



1 TRANCHANT



PROCHE (1,5 M)



IMMUNITÉS : froid

RÉSISTANCES : spirituels

VULNÉRABILITÉS : feu

BRUTE



Si on la « tue », la main se contorsionne et se fend en deux. Des créatures en forme de vers émergent, sortes de petits groupements de tentacules noirs qui décampent et s'enfuient dans les conduits de ventilation pour échapper aux personnages. Si la rencontre de combat prend trop longtemps et que la main subit des dégâts, elle peut s'échapper de la même façon pour réparaître un peu plus tard.

CHAPITRE 5 : LES LABOS

« Vous descendez des marches métalliques, et le bruit de vos pas résonne dans les longs couloirs obscurs qui s'étendent devant vous. Lorsque vous commencez à avancer d'un pas hésitant, l'éclairage automatique se met en marche en clignotant. Certaines lampes continuent à vaciller, et un long tube au néon pend au plafond, encore attaché à un câble effiloché. La lumière révèle devant vous un véritable chaos : éclats de verre, papiers éparpillés et, plus inquiétant, traces de sang sur le sol menant au corridor d'en face. »

Au total, le couloir comprend cinq portes. Côté gauche, deux portes vitrées ouvrent les deux extrémités du couloir, dont le reste de la paroi se compose également de verre très épais et donne sur un laboratoire. Ces deux entrées comportent apparemment une sorte de sas de décontamination, et sont entourées de panneaux rappelant aux employés le protocole de sécurité standard. Cela dit, une éclaboussure de sang écarlate barbouille la section vitrée la plus proche de vous. L'autre section de paroi vitrée, plus loin dans le couloir, s'est brisée depuis l'intérieur vers le couloir.

Si les personnages suivent le chemin ensanglanté, ils arrivent au bureau du capitaine, situé à l'extrémité du couloir. La porte en est verrouillée.

RÉSERVE D'ENTRETIEN

La porte de droite la plus proche donne sur une réserve d'entretien où l'on peut confectionner des objets si nécessaire, et où les personnages peuvent trouver un **piéd-de-biche** (cf. page 25) ainsi qu'un **liquide inflammable** (cf. ci-dessous) :

LIQUIDE INFLAMMABLE



Ce récipient contient un liquide hautement inflammable. À maintenir loin des allumettes.



MOYENNE (15 M)

CAPACITÉ :

Au feu ! Quand le liquide inflammable touche une cible, celle-ci est **affaiblie** face aux attaques infligeant des dégâts de feu. Les dégâts de feu infligés à la cible sont doublés et lui infligent aussitôt l'état **en feu (1)**. Une fois qu'une attaque enflammée ou une capacité basée sur le feu a appliqué l'état **en feu** de cette façon, cet effet cesse.

LE LABORATOIRE

« Les éclats de verre se brisent sous vos pieds tandis que vous traversez le labo et contemplez ce capharnaüm : des tables renversées, des rangées de tubes à essai fracassés... Et sur le sol, une combinaison NBC vide. »

En examinant le laboratoire, vous découvrez les restes des notes que les scientifiques ont abandonnées là, ainsi que le produit de certaines de leurs expériences. Pour réussir à en interpréter le sens dans le chaos qui règne ici, les joueurs doivent réussir un test de Méninges ND 2 afin de déchiffrer ce qui suit :

« En cherchant à déchiffrer les notes, vous apercevez une carte du monde où l'on a localisé certains lieux, dont votre position actuelle, avec des épingles. D'autres sites voisinent avec le triangle des Bermudes, le pôle Sud et une série de minuscules îles du Pacifique. La carte du monde est couverte de notes et comporte le titre : **Coordonnées de faible intégrité dimensionnelle**. Vous repérez également une série de nombres sur un tableau, de 1 à 18. Tous sont notés en rouge pour indiquer un échec, à l'exception du 17, entouré de vert et associé au mot « succès ». Le 18 ne comporte aucune couleur et demeure incomplet. Sur la surface de la table, vous ne remarquez qu'un seul détail supplémentaire : une tache de sang en forme de main. »

Si les personnages examinent le centre de la pièce et les expériences, ils ont l'occasion d'observer deux cages à rats. Cette expérience sur la téléportation avait pour sujet de malheureux rats, qui en ont subi les affreuses conséquences :

« Au centre du labo, vous découvrez deux grandes cages de verre. Celle de gauche, comportant la mention « **Unité de confinement - entrée** » abrite des compartiments contenant de la nourriture et de l'eau, et semble avoir été conçue pour accueillir des rats. Chacune des deux cages contient un appareil qui ressemble à un petit encadrement de porte pourvu de câbles et de composants enchâssés dans sa structure. Il n'y a toutefois ni porte ni obstacle : uniquement un cadre métallique. La cage de droite, étiquetée « **Unité de confinement - sortie** », est sens dessus dessous. Un des côtés, brisés, a répandu partout des éclats de verre, et une épaisse substance poisseuse et noire macule une bonne partie de ses surfaces, comme une piste menant jusqu'au petit portail électronique. »

Si les joueurs réussissent un test de Vivacité ou de Méninges ND 2 lorsque leurs personnages s'intéressent aux cages, ceux-ci trouvent dans celle de sortie un rat albinos blanc au pelage marqué du nombre 17. Ils peuvent le garder avec eux s'ils réussissent un test de Cœur ND 1 pour le calmer. Ce rat peut les avertir de la proximité d'ennemis, mais surtout leur donner un indice vital permettant de déterminer quel vaccin fonctionne et peut leur éviter de se faire infecter, voire les soigner en cas de contamination. Les vaccins-tests se trouvent dans la section Confinement et Tests, à l'étage inférieur.

« Vous entendez soudain un bruit dans le couloir, comme de petites pattes qui se précipitent et dérapent sur les éclats de verre. Un rat apparaît au coin, ou du moins une créature qui y ressemble. Plus grande, de la taille d'un petit chien, elle possède de grands yeux d'un noir de poix, et un pelage croûteux se hérissé sur son dos. Elle ouvre les mâchoires pour révéler des dents pointues, et un faisceau de filaments roses et humides se déploie hors de sa gueule tandis qu'elle pousse un couinement aigu. D'autres bruits de pattes vous entourent: ils viennent des parois, du plafond, du sol... D'autres créatures émergent et vous encerclent.



RENCONTRE AVEC LES RATS DU NÉANT

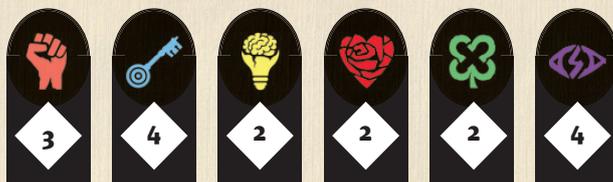
Les Rats du Néant ne sont pas bien puissants, mais représentent un véritable danger s'ils submergent un personnage. Le nombre de personnages joueurs et de PNJ qui descendent dans le labo pour cette rencontre devrait vous aider à adapter la difficulté de ce combat: nous vous recommandons de leur opposer au maximum un nombre de rats supérieur de 1 ou 2 à l'effectif du groupe.

RAT DU NÉANT

HORREUR

PV : 8 ND : 1 VITESSE: Rapide TAILLE: Petite

Un rat au corps contrefait et boursoufflé, aux yeux noirs comme le néant et à la gueule pleine de curieux filaments.



ATTAQUES:

Morsure tentaculaire: les dents mordent, les filaments claquent...



2 TRANCHANTS



PROCHE (1,5 M)

CAPACITÉS:

Créature hôte: si cette créature est tuée au combat, tous les personnages à portée proche doivent réussir un test d'Étrange ND 1 pour éviter de recevoir l'état **infecté (Étiolé)**.

IMMUNITÉS: aucune

RÉSISTANCES: aucune

VULNÉRABILITÉS: aucune

BRUTE



Une fois que tous les Rats du Néant ont été vaincus, les joueurs peuvent vouloir les examiner; donnez-leur la description qui suit:

« À bien y regarder, vous comprenez que ces créatures sont d'anciens rats ordinaires au corps déformé et étiré pour donner ces abominations. Alors que vous les examinez de plus près, ils se mettent à trembler, et de petites grappes de filaments noirs en émergent pour ramper à toute vitesse dans les conduits de ventilation et se réfugier dans le noir. »

LE BUREAU DU CAPITAINE

La porte du bureau du capitaine est fermée à clef, mais on peut la forcer au moyen d'un pied-de-biche ou crocheter la serrure. En dernière extrémité, rien n'empêche les personnages de l'enfoncer, ce qui risque toutefois d'attirer d'autres ennemis : au fil de l'exploration, rappelez-vous que faire trop de bruit entraîne de graves conséquences.

« Vous trouvez à l'intérieur un bureau dépouillé contenant des étagères et des cartes fixées aux murs, ainsi qu'un coffre-fort. Un grand secrétaire en occupe le centre, devant un fauteuil qui vous tourne le dos. La traînée sanglante du couloir conduit jusqu'au fauteuil. Une voix rauque en émane : « Qui va là ? »

Les personnages peuvent entrer dans la cabine, mais doivent s'approcher du capitaine et l'éclairer à la torche ou allumer une lumière pour examiner ce qui lui est arrivé. Si vous souhaitez faire monter la tension et jouer sur l'inconnu, retirez le dialogue avec le capitaine et laissez le contenu du siège hanter l'imagination des joueurs :

« Dans le fauteuil, vous découvrez le capitaine, méconnaissable. Son bras droit a disparu à hauteur du coude, et du sang coule encore de la blessure hâtivement couverte de bandages. Son visage et sa peau crispés, blêmes, sont sillonnés en surface d'épaisses veines noires. »

Les joueurs peuvent persuader le capitaine Ford de leur expliquer ce qui s'est passé, mais il refuse d'indiquer où se trouvent les disques durs et comment y accéder, car il pense à présent que nul ne devrait jamais exploiter ces recherches. Il possède sur lui une clef USB, et un examen approfondi révèle qu'elle contient des données cryptées, la seule personne capable de les déchiffrer étant le professeur Broom en personne. Pour récupérer les données, l'équipe doit sauver le scientifique.

Le capitaine explique que les recherches s'appuyaient sur les vestiges de l'expérience de l'USS *Philadelphia* et visaient à utiliser la téléportation pour se déplacer instantanément. Après l'échec catastrophique de cette expérience, les scientifiques comprirent que les autres dimensions présentaient un potentiel supplémentaire : on pouvait en exploiter l'énergie et les ressources au profit de l'humanité. L'expérience eut lieu dans les entrailles du navire, et c'est de là que le chaos commença à se répandre.

« Il y a des choses qui vivent dans le néant, des choses capables de s'emparer des êtres vivants, de les consumer, et de les exploiter pour se répandre et en infecter d'autres. Ce sont les vers : ne les laissez pas entrer en vous ! Fermez le portail avant que d'autres de ces créatures ne le franchissent. Si elles y parviennent, c'en sera fait de nous tous. »

— Capitaine Ford

Le capitaine Ford demande aux personnages de sauver le professeur Broom, scientifique en chef affecté à l'expérience, qui se cache dans les entrailles du *Morningstar*, puis de détruire ce qui infeste la soute, tout en bas du navire. Pour y parvenir, il leur confie une **CLEF DE SÉCURITÉ** en leur expliquant qu'ils devront en trouver une de plus pour accéder à la soute. Les autres se trouvent vraisemblablement quelque part dans les quartiers de l'équipage, sur le corps d'un autre officier ou d'un important membre du personnel.

RENCONTRE AVEC LE CAPITAINE ÉTIOLÉ

Finalement, le capitaine demande aux personnages de le tuer pour mettre un terme à ses souffrances. S'ils tergiversent trop longtemps, il se transforme en Étiolé et les attaque (consultez le profil d'Étiolé page suivante).

Vaincre ou tuer le capitaine déclenche la mise en mouvement des autres Étiolés qui se terrent dans le navire. Les personnages devraient entendre des chocs, ainsi que le bruit de porte blindée donnant sur la zone de Confinement et Tests que l'on force. Ils peuvent jeter un coup d'œil hors du bureau du capitaine pour voir ce qui se passe, mais il leur faut réussir un test de Vivacité afin d'y parvenir assez discrètement pour ne pas se faire repérer :

« En regardant dehors, vous voyez que la porte située au bout du couloir s'ouvre en grinçant. En émerge un groupe de marins difformes qui vous barrent le chemin des ponts inférieurs. »

Les personnages ont la possibilité de se frayer un chemin parmi les marins Étiolés ou de les contourner discrètement sans les déranger. S'ils continuent à explorer le bureau, ils trouvent un conduit de ventilation qu'ils pourraient exploiter pour descendre au niveau inférieur. Ce chemin conduit aux ouvertures de ventilation situées au-dessus de la zone de Confinement et Tests (cf. **Par les conduits**, page 31). Les Étiolés peuvent faire office de raz-de-marée poursuivant les personnages pour les forcer à avancer.

RENCONTRE AVEC LES MARINS ÉTIOLÉS

Les Étiolés ne représentent pas un grand danger, mais ils cognent dur et sont capables de neutraliser un ennemi au moyen de leur capacité Poigne tentaculaire.

Lorsqu'un Étiolé se fait tuer, il peut exploser dans une gerbe de vers noirs qui cherchent alors à **infecter** les personnages des environs. Ceux-ci doivent réussir un test d'Étrange ND 1 pour éviter l'état **infecté (Étiolé)**. Vous pouvez parfaitement organiser les événements de l'Horloge Fatale autour des vers noirs et de la menace d'infection (en faisant par exemple monter le ND du test de compétence requis pour y résister).

Pour adapter la rencontre à votre groupe, appuyez-vous sur le nombre de joueurs, mais gardez en tête les rencontres de combat précédentes. Si les personnages sont grièvement blessés, vous pouvez réduire un peu le nombre d'Étiolés afin d'éviter des morts prématurées. Selon la situation, le nombre d'Étiolés devrait se situer entre 3 et 7.

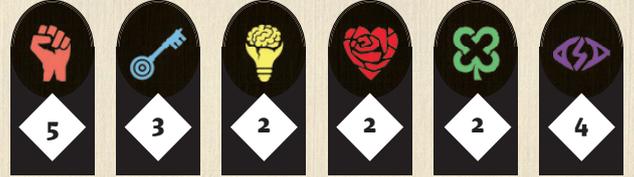


ÉTIOLÉ

HORREUR

PV : 14 **ND** : 1 **VITESSE** : Lent **TAILLE** : Humanoïde

Un humain difforme dont les os craquent et se réagencent à mesure qu'il se déplace par à-coups. Des formes semblent grouiller sous sa peau moite et blême, contrôlant le corps comme une marionnette de chair.



ATTAQUES :

Impact : un bon coup asséné avec une partie du corps difforme.



3 CONTONDANTS



PROCHE (1,5 M)

CAPACITÉS :

Poigne tentaculaire : en cas d'attaque réussie, la cible doit effectuer un test de Poigne ND 1. En cas d'échec, elle ne peut plus réaliser d'action de Déplacement à son prochain tour sans avoir consacré au préalable une action d'Interaction à réussir un test de Poigne ND 1 pour se dégager des tentacules.

IMMUNITÉS : froid

RÉSISTANCES : aucune

VULNÉRABILITÉS : feu

BRUTE



INFECTION DU NÉANT

Les créatures qui logent dans le navire sont porteuses de « vers du néant » parasites, capables d'infecter les personnages. L'infection compte quatre étapes :

ÉTAPE UN - SENSATION DE FAIBLESSE : vos muscles sont endoloris comme si quelque chose grouillait sous votre peau. Vous ne pouvez plus utiliser d'armes ou d'armures lourdes.

ÉTAPE DEUX - VISION DU NÉANT : une vision éclair du néant vous traverse l'esprit. Faites un test de Peur ND 2.

ÉTAPE TROIS - IL EST DES NÔTRES : les ennemis Étiolés ne vous attaquent plus, car ils sentent votre transformation imminente.

ÉTAPE QUATRE - ÉTIOLÉ : les larves de néant parasites s'emparent de votre corps. Vous devenez un Étiolé (cf. ci-dessus) contrôlé par le Réalisateur.

CHAPITRE 6 : CONFINEMENT ET TESTS

La descente du groupe au niveau suivant des laboratoires, la zone de Confinement et Tests, donne une bonne occasion de séparer le groupe et de le confronter à un défi plus intense. Pour se rendre dans cette zone, les personnages doivent emprunter une des deux routes possibles : soit affronter les marins Étiolés pour descendre par l'escalier, soit se glisser par les conduits de ventilation pour ressortir par les ouvertures situées au-dessus de la pièce.

Voici en premier lieu une description de la zone de Confinement et de Tests à lire aux joueurs :

« Alors que vous pénétrez dans cette vaste salle, l'éclairage s'active en clignotant, illuminant les rangées de grands cubes de verre qui bordent l'espace clinique. Le verre vous semble très épais, et le contenu de ces étranges cubes baigne dans une sorte de brouillard qui tourbillonne à l'intérieur. À l'autre bout de la pièce, vous distinguez une porte blindée apparemment conçue pour coulisser de côté grâce à un système électronique déclenchant une série de pistons et d'engrenages. Du côté gauche de la salle, une série d'ordinateurs, de panneaux de contrôle et d'appareils de labo semble liée à l'expérience que l'on menait ici, quelle qu'elle ait pu être. Du même côté, vous apercevez également des casiers métalliques. »

PAR LES CONDUITS

Si l'équipe décide de passer par les conduits de ventilation, le Réalisateur peut séparer le groupe en annonçant qu'une section du conduit cède sous leur poids. Cet événement aggrave la situation et met certains personnages en fâcheuse posture, car ils tombent au sol. Si vous souhaitez envenimer davantage les choses, les deux personnages qui cheminaient en tête dans le conduit tombent directement dans un des cubes de confinement.

Ces personnages se retrouvent face à un Amalgame : une énorme masse composée de plusieurs marins Étiolés qui ont fusionné pour produire une créature de cauchemar digne d'un film de Cronenberg. Une rencontre de combat commence pour les personnages immergés, qui doivent survivre en repoussant la créature pendant que les autres cherchent un moyen de les aider à sortir du cube.

« Votre chute s'arrête dans un fracas épouvantable. Le bruit du métal percutant le verre vous résonne dans le crâne. En levant les yeux pour examiner ce qui vous entoure, vous constatez qu'un épais brouillard vous empêche de voir très loin. Une ombre s'y déplace, humaine de prime abord... mais de plus en plus grande, jusqu'à ce qu'une énorme masse de chair se dresse devant vous. »

Les autres membres de l'équipe peuvent se laisser tomber depuis le conduit jusque dans le labo. Là, ils peuvent trafiquer les commandes dans l'espoir d'aider leurs amis. S'ils obtiennent un bon résultat à un test de Méninges, ils comprennent à quoi servent les boutons des consoles situées près des cubes, ainsi qu'à quels cubes ils sont reliés. S'ils obtiennent un mauvais résultat, le Réalisateur peut les induire en erreur et libérer les Amalgames qui occupent d'autres cubes de confinement, en particulier s'ils se mettent à appuyer sur des boutons au hasard.

Si les personnages réussissent leur test de Méninges, ils peuvent ouvrir ou fermer le cube de confinement, y pulvériser un produit cryogénique ou le purger par le feu. Il leur faut prendre garde, car tous les occupants du cube, alliés ou ennemis, subiront les dégâts.

PAR L'ESCALIER

Un autre moyen de faire entrer des personnages dans le cube consiste à imposer au groupe le besoin d'interrompre la quarantaine des cabines afin de passer la grande porte située au bout de cette salle. Lorsque les personnages interrogent l'ordinateur, celui-ci révèle qu'il faut sceller hermétiquement tous les cubes de confinement. Ils découvrent alors que le cadavre d'un scientifique bloque la porte d'un des cubes, la moitié de son corps disparaissant dans la brume qu'il contient. Ils peuvent l'ouvrir et entrer. Lorsqu'ils essaient d'interagir avec le cadavre, celui-ci se met à bouger et saisit l'un d'entre eux pour l'attirer dans la brume, où il se redresse soudain dans les airs et où un Amalgame révèle sa présence : le corps du scientifique est suspendu au sommet de la masse de chair, comme le leurre d'un poisson-pêcheur.

Quand l'Amalgame bouge, il active un protocole de confinement que les personnages doivent arrêter pour s'échapper du cube. Les deux chemins finiront vraisemblablement par mettre les personnages en contact avec l'Amalgame.

EXPLORER LE MYSTÈRE

En poursuivant leur exploration, les joueurs peuvent découvrir des notes expliquant comment les Amalgames se sont formés lorsque les scientifiques ont cherché à placer plusieurs cobayes dans un cube ou en cherchant à en téléporter plusieurs en même temps. La portée extrême des expériences se révèle peu à peu: lorsque les chercheurs ont découvert les effets du voyage dimensionnel sur la physiologie, ils n'ont pas arrêté les expériences, mais les ont au contraire intensifiées. Leurs notes mentionnent fréquemment les « applications potentielles sur un champ de bataille ».

Une fois tous les cubes correctement scellés, et quand les personnages ont obtenu la **carte codée des scientifiques** que contient le scientifique-leurre de l'Amalgame, ils peuvent franchir la porte de la zone de quarantaine et passer à la zone suivante.

CUBE DE CONFINEMENT



Les appareils des cubes de confinement sont meurtriers et existent en deux versions, froide ou chaude, selon le bouton pressé.



7 FEU/FROID



CASIERS

Les casiers sont verrouillés, mais on peut les forcer. Ils contiennent divers objets utiles, dont :

- **2 combinaisons NBC (cf. page 36)**
- **1 lance-flammes (cf. page 45)**
- **3 fusées de détresse (cf. page 44)**
- **1 trousse de premiers secours**

Si vous voulez ajouter une autre rencontre de combat, l'un des placards abrite des Rats du Néant, ou la main coupée si elle a réussi à s'échapper. Si les joueurs ont eu du mal à se dépêtrer des Amalgames, vous pouvez vous servir des placards pour leur octroyer un avantage. Un Amalgame peut en renverser un, et révéler son contenu... ardent.

VACCIN

Les personnages peuvent aussi découvrir une série de vaccins, 3 au total, qui permettent d'éliminer l'infection due aux créatures du navire. Un seul d'entre eux fonctionne toutefois: on peut déduire lequel en réussissant un test de Méninges ND 3 ou en le faisant renifler par 17, le rat blanc, si les personnages s'en sont fait un allié.

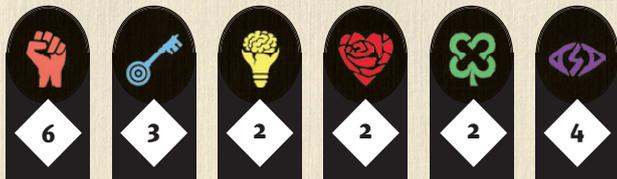


AMALGAME

HORREUR

PV : 26 ND : 1 VITESSE : Moyenne TAILLE : Grande

Masse de membres et de corps fusionnés dans un mélange de chair, d'yeux et de dents. Un corps apparemment conservé dans son état normal est suspendu à un tentacule, comme le leurre de chair d'un poisson-pêcheur.



ATTAQUES :

À la pêche : le cadavre du scientifique suspendu à la créature oscille vers la cible, qu'il tente d'attraper. S'il réussit, elle est **saisie**.



 2 CONTONDANTS  PROCHE (1,5 M)

Agression bestiale : effectuez 2 attaques de ce type.



 3 CONTONDANTS  PROCHE (1,5 M)

Charge ! : cf. ours blanc blessé, page 21.



 3 CONTONDANTS  DISTANCE DE DÉPLACEMENT

IMMUNITÉS : froid

RÉSISTANCES : aucune

VULNÉRABILITÉS : feu

BRUTE



« Le sol se met à vibrer sous vos pieds, les lumières deviennent de plus en plus vives, puis, soudain, les tremblements cessent et l'éclairage s'éteint, vous plongeant dans les ténèbres. Un bruit de déchirement retentit dans le noir. Loin derrière vous, une mince ligne lumineuse apparaît, comme suspendue dans les airs. De la fente lumineuse émerge un grand appendice en forme de faux qui l'élargit et perce un trou dans l'air, et une énorme créature à un œil commence à passer dans la réalité par cette brèche. Un rayon de lumière orange jaillit de la pupille de son œil sans paupière, comme le faisceau d'un projecteur, tandis qu'elle scrute la pièce. »

La zone est vaste et comprend bien des endroits où la clef pourrait se trouver. Vous devriez jouer cette partie comme une sorte de jeu du chat et de la souris où les joueurs cherchent à retrouver la clef dans le noir tout en échappant au Monstre de la Brèche. S'ils possèdent déjà la clef codée du capitaine, il leur suffit d'en trouver une autre, mais dans le cas contraire, ils devront dénicher deux clefs. Dans ce dernier cas, les joueurs doivent rechercher des cadavres ou des vêtements appartenant aux individus de niveau 5. Voici quelques lieux où ils pourraient les trouver :

Cabines de l'équipage : quand les personnages entrent dans cette zone, ils voient un Rat du Néant déguerpir, une carte codée entre les dents ! Il leur faut l'attraper pour s'emparer de la carte.

Cellule : un des scientifiques avait commencé à manifester un comportement troublant, et l'équipage l'a enfermé dans les cellules avant qu'il ne se transforme en Étiolé. Personne n'a songé à lui prendre sa carte avant.

Mess : cette salle contient un écran où est projetée une présentation. À côté, sur un pupitre, gît le cadavre d'une femme officier. On peut trouver une carte codée en le fouillant.

L'un des aspects les plus terrifiants du Monstre de la Brèche provient de son œil cyclopéen géant. Vous pouvez le décrire comme le rayon d'un phare ou d'un projecteur, balayant la salle où se trouvent les personnages et les forçant à se cacher pour éviter de se faire repérer. Si un personnage s'éloigne et se retrouve pris dans ce faisceau, vous pouvez effectuer contre lui une attaque de Regard du Vide avant de débiter la rencontre de combat. Si les personnages attaquent le monstre de front et lui infligent de gros dégâts, il peut battre en retraite par un portail afin de revenir ultérieurement.

CHAPITRE 7 : QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE, CELLULE ET MESS

En explorant cette zone, les personnages découvrent un verrou nécessitant deux clefs synchronisées pour pénétrer dans la zone de haute sécurité de la soute. Sur la porte figure une inscription « Réservé au niveau 5 » en lettres jaunes : c'est de cette porte que parlait le capitaine. Au moment où les personnages la découvrent, le courant du navire est coupé et les lumières s'éteignent, les plongeant dans le noir et servant également de déclencheur à l'apparition du Monstre de la Brèche.

Une fois que l'équipe possède assez de clefs pour ouvrir la porte, il lui faut sortir discrètement de cette zone et revenir au verrou synchronisé. Si les personnages n'ont pas alerté ou tué le Monstre de la Brèche, lorsqu'ils passent leurs cartes dans le lecteur, une alarme retentit et les lumières de la porte se mettent à clignoter, attirant l'attention de la créature pour déclencher une scène finale intense au moment où le groupe se rue de l'autre côté.



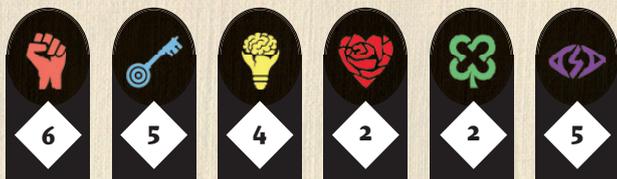
« Les ampoules vertes situées de part et d'autre de la porte de la soute se mettent à clignoter lorsque vous passez les cartes dans la fente du lecteur. Vous entendez derrière vous un sifflement et un cri. En vous retournant, vous apercevez la bête qui fonce dans votre direction, ses longues pinces-faux cognant contre les parois métalliques du navire. Vous passez précipitamment la porte entrouverte, et une fois de l'autre côté, un fracas métallique résonne autour de vous alors que la porte, qui ne s'était pas entièrement ouverte, se referme. Vous entendez une masse de chitine et de chair s'écraser contre la surface, les pinces et les filaments ne parvenant pas à s'infiltrer assez vite par l'ouverture qui rétrécit... et soudain, silence. Vous relevez la tête. Au coin de la pièce se tient un homme en blouse de labo blanche. »

MONSTRE DE LA BRÈCHE

HORREUR

PV : 36 ND : 2 VITESSE : Moyenne TAILLE : Grande

Les longues faux situées aux extrémités des membres de ce monstre déchirent la réalité pour lui permettre de se hisser par la brèche, en scrutant les environs avec sa pupille lumineuse orange afin de trouver de futures victimes.



ATTAQUES :

Balayage de faux : grande attaque en arc de cercle. Toutes les cibles situées à 1,5 m (1 case) les unes des autres sont touchées par le balayage.



5 TRANCHANTS



PROCHE (1,5 M)

Mutilation : une des faux atteint un point vital de la proie. Celle-ci est **mutilée** jusqu'à ce qu'elle guérisse ou reçoive des soins médicaux.



2 PERFORANTS



PROCHE (1,5 M)

Regard du Vide : l'œil se pose sur l'infortunée victime. La cible doit effectuer un test de Peur ND 2.



2 SPIRITUELS



INTERMÉDIAIRE (15 M)

CAPACITÉS :

Portail déchiré : cette créature peut se faufiler par une déchirure de l'espace et apparaître ailleurs pour s'échapper ou tendre une embuscade. En utilisant une action d'Interaction, la créature peut ouvrir un portail et disparaître. Il lui faut effectuer une autre action d'Interaction pour réapparaître par un autre portail. La créature ne peut pas utiliser ce pouvoir si elle est engagée dans un corps à corps.

IMMUNITÉS : froid

RÉSISTANCES : aucune

VULNÉRABILITÉS : feu

BRUTE



CHAPITRE 8 : LE PROFESSEUR

Une fois que la menace immédiate du Monstre de la Brèche disparaît, les personnages s'éloignent de la porte hermétique et le professeur Broom les invite à entrer dans son bureau. Il s'y est manifestement terré depuis un bon moment : la cabine comprend des tas de provisions, et il a installé une paillasse de fortune sur le sol. Il referme la porte derrière vous.

Broom est fatigué et déprimé, bien près d'accepter son sort. Votre présence ravive son espoir, mais pas énormément.

« Je suis le professeur Broom, et je crains bien d'être responsable de l'atroce situation dans laquelle vous vous trouvez. Voyez-vous, j'étais le responsable scientifique de cette expédition, et je crois bien être le seul à avoir survécu. »

Bien que méfiant, Broom se laisse facilement persuader d'expliquer ce qui s'est passé.

« Tout a commencé avec le Philadelphia. Les tentatives de téléportation ont fait énormément de victimes, mais elles ont prouvé quelque chose d'important : la téléportation n'était pas impossible. Apparemment, cette catastrophe a suffi à pousser notre gouvernement à agir et à lever de grosses sommes d'argent pour financer un projet plus ambitieux. Non seulement nous allons nous intéresser à la téléportation de la matière physique et vivante dans notre monde, mais nous nous pencherions sur la possibilité d'exploitation des autres. D'autres planètes, d'autres dimensions... bref, tout ce que nous pourrions trouver. Il semble que nous ayons trop scruté l'abîme et qu'il nous scrute à son tour, exprimant une forme de colonialisme bien à lui. Nous devons l'arrêter, refermer le portail que nous avons ouvert et mettre un terme à cette folie avant qu'elle ne se répande. »

Le professeur connaît très bien les vulnérabilités apparentes des créatures. Le froid ne les affecte pas, le climat arctique ne freinant pas leur développement : seules des conditions de gel extrême pourraient les empêcher d'agir. Leur véritable talon d'Achille, comme bien des entités bestiales, réside dans le feu et la chaleur intense. Elles n'apprécient pas non plus les lumières vives. Le professeur offre au groupe un lance-flammes, un cocktail Molotov de sa confection, un pistolet de détresse et un certain nombre d'autres accessoires détaillés page suivante.

OBJETS ET ARMURES

Vous trouverez sur cette page tous les objets et armures qui pourraient servir aux personnages, les objets qu'ils sont susceptibles de trouver et des récompenses ou bonus potentiels dont vous pouvez les équiper pour les préparer à une rencontre plus musclée.

BAÏONNETTE



Quand le fusil ne suffit pas, pourquoi ne pas y fixer un couteau pour qu'il soit à la pointe de la technologie: le couteau-fusil!

CAPACITÉ:

Amovible: vous pouvez fixer cet objet à n'importe quelle arme à distance afin de lui conférer une attaque alternative infligeant 2 dégâts perforants à portée proche.

TENUE D'EXPLORATION FOURRÉE



Il y a quelque chose, là, sous la glace, une découverte stupéfiante! Mais vous avez beau être coriace, même les explorateurs intrépides doivent rester au chaud.

CAPACITÉ:

Chaud: vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de froid.

COMBINAISON NBC



La combinaison de protection nucléaire, bactériologique et chimique sert à lutter contre toutes les ruptures de confinement, qu'il s'agisse de se colleter contre un singe qui vous agresse la bave aux lèvres ou contre un bouffeur de cerveaux qui vous suit au ralenti. Adoptez les gestes barrière.

CAPACITÉ:

Antitoxique: vous bénéficiez d'une Résistance aux dégâts toxiques.

Hermétique: dans un environnement dépourvu d'air, comme l'eau ou l'espace, cet accessoire vous permet de respirer et d'évoluer normalement. S'il tombe à 0 point de vie, toutefois, les effets néfastes de l'environnement s'appliquent.

LUNETTES DE VISION NOCTURNE



Le meilleur ami des agents spéciaux. Vous n'avez pas mangé assez de carottes quand vous étiez petit? Pas de problème, la technologie s'occupe de tout quand il vous faut crapahuter dans le noir.

CAPACITÉ:

Vision nocturne: vous ne subissez pas de désavantage aux tests de Vivacité dans le noir ou dans la pénombre.

PHÉROMONES SYNTHÉTIQUES



Berk, ça pue! Cette concoction ne vous servira pas à grand-chose dans un rendez-vous galant, mais elle peut vous aider à éviter d'attirer une attention malvenue.

CAPACITÉ:

Répulsif: choisissez un type d'ennemi. Les ennemis de ce type subissent un désavantage majeur lorsqu'ils essaient de vous localiser avec un test de Vivacité.

VACCIN EXPÉRIMENTAL



La science avance à grands pas, mais donne parfois des résultats... peu fiables.

CAPACITÉ:

Un petit coup de seringue? Le personnage qui reçoit le vaccin effectue un test de Chance ND 2. S'il réussit, il est guéri de son Infection actuelle. Sinon, rien ne se passe: c'était juste un placebo.



CHAPITRE 9 : LE PORTAIL DE LA GUEULE BÉANTE

Il s'agit de la confrontation finale avec la source des horreurs de ce récit, un combat particulièrement délicat. Tout le monde risque de ne pas y survivre : expliquez-le bien aux joueurs, par la voix du professeur Broom s'il le faut. Il faut qu'ils préparent leurs personnages, rassemblent l'équipement qu'ils estiment nécessaire avant de se jeter dans la bataille, qui marque un point de non-retour.

L'équipe approche d'une épaisse porte d'acier donnant sur ce qui était il y a peu la soute. Une inscription « Accès restreint » y figure en lettres rouge vif. Broom demande aux membres du groupe s'ils sont prêts pour ce qui les attend, car une fois la porte ouverte, ils n'auront aucun moyen de revenir en arrière.

Une fois que tout le monde est prêt, Broom ouvre la porte. Une voix électronique annonce : « protocole de quarantaine désactivé, mise en attente ». Des gyrophares rouges s'activent, leur lumière écarlate palpitant sur les parois métalliques tandis qu'une alarme retentit et que les deux parties de la porte coulisent pour s'ouvrir.

« Derrière la porte vous attend un spectacle terrifiant. L'immense volume de la soute apparaît, avec ses cloisons couvertes de tissus organiques filandreux qui palpitent, mus par une vie contre nature. La substance qui recouvre toutes les surfaces s'est développée depuis l'extrémité de la salle, où vous distinguez son point d'origine : le portail. Il ne s'agit pas d'un « portail » à proprement parler, car il se compose de la même chair rouge qui couvre le sol et les cloisons de la soute : c'est une créature vivante qui s'agite et palpite. De grands tentacules ondulent depuis l'ouverture qui vous évoque une gigantesque Gueule Béante. Et derrière ? Les ténèbres, percées au loin d'une minuscule tache de lumière blanche. Les yeux globuleux du portail vivant tournent vers vous, et il émet un son que vous avez du mal à comprendre. La pièce se met à bouger et s'agite, mue par une rage intense, et des tentacules se dressent pour vous atteindre. »

Une fois le portail de la Gueule Béante révélé, les personnages équipés et le plan des joueurs échafaudé, vous êtes prêts pour lancer réellement le combat final. Quelles qu'en soient les conséquences brutales, voire fatales, il existe plusieurs méthodes permettant d'en rendre l'issue satisfaisante.

LES DONNÉES DES RECHERCHES

La soute contient un ordinateur où sont stockées les données que convoitent les personnages. Ils peuvent demander au professeur Broom de les récupérer, à moins qu'un membre de l'équipe doué en informatique ne s'en occupe. Quiconque cherche à s'emparer de ces données aura besoin de protection pendant la rencontre de combat.

REFERMER LE PORTAIL

Il existe trois moyens de vaincre le portail de la Gueule Béante :

- Couler le *Morningstar*. Grâce à des charges ou à d'autres explosifs, le groupe peut tenter de faire sombrer le bateau. Dans ce cas, les personnages n'ont que très peu de temps pour en sortir avant que leurs bombes n'explosent. Vous pouvez jouer la scène comme une poursuite, les tentacules du portail se déployant pour attaquer les personnages alors qu'ils essaient de s'échapper.
- Affronter la créature et la tuer. Il s'agit de l'option la plus difficile : un combat de front représente un effort phénoménal.
- Traverser le portail de la Gueule Béante et détruire le cœur de l'obélisque (cf. Dans le Néant, page 40).

Ces options sont aussi dangereuses les unes que les autres, et entraînent toutes des conséquences et une fin différentes.

COULER LE BATEAU

Dans la soute, on trouve quelques objets explosifs utilisables pour affronter le portail de la Gueule Béante, mais aussi pour faire couler le *Morningstar* si nécessaire. Les personnages peuvent opter pour cette solution et envoyer le navire par le fond dans les profondeurs gelées de l'océan, avec toutes les horreurs qu'il abrite.

Cette méthode élimine la menace immédiate, mais risque d'en susciter une nouvelle : les personnages n'ont aucun moyen de savoir si l'océan gelé a fini par refermer le portail. Si vous appréciez les monstres et les thèmes de ce récit, cette option peut déboucher sur une fin ouverte, une histoire à suivre lorsque les abominations resurgiront de l'océan.

Faire sauter le navire est une entreprise périlleuse si les joueurs s'y prennent sans échafauder de plan visant à contrôler la situation : leurs personnages pourraient bien se retrouver obligés de fuir le navire alors même qu'il se met à couler. Consultez la section **Abandonnez le navire !** (cf. page 41) qui contient des idées pour ajouter du danger et faire peser des menaces sur les personnages lorsqu'ils cherchent à s'enfuir du *Morningstar*.

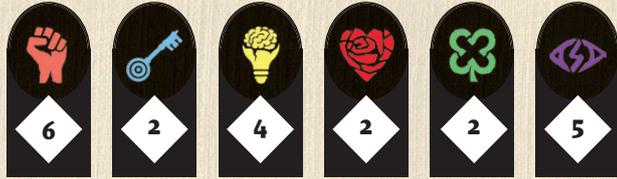


LE PORTAIL DE LA GUEULE BÉANTE

HORREUR

PV : 62 **ND :** 2 **VITESSE :** Moyenne **TAILLE :** Géante

Porte vivante donnant sur un autre monde, la Gueule Béante révèle un univers obscur et froid qui dépasse l'entendement humain, et où la folie et la mort guettent les personnages. Il ne s'agit pas du genre de porte qu'on ouvre à la légère.



ATTAQUES :

Fouet tentaculaire : grande attaque en arc de cercle. Toutes les cibles situées à 1,5 m (1 case) les unes des autres sont touchées par le balayage.



 4 TRANCHANTS  INTERMÉDIAIRE (15 M)

Projection dans le néant : test de Poigne opposé. En cas d'échec, la cible est projetée dans le néant (cf. page 40).



 1 CONTONDANT  COURTE (4,5 M)

Aperçu du néant : le regard d'une victime est attiré vers les invraisemblables abominations de l'au-delà. La cible doit effectuer un test de Peur ND 2.



 2 SPIRITUELS  LONGUE (45 M)

CAPACITÉS :

Poigne tentaculaire : cf. Étioilé (cf. page 30)

Invocation (Tentacule) : pour chaque quart rempli de l'Horloge Fatale, le Portail de la Gueule Béante peut invoquer un tentacule à portée longue (30 cases) de lui-même au prix d'une action d'Interaction. Il lui faut toutefois réussir un test d'Étrange ND 2 pour y parvenir. Si le Portail meurt, les tentacules succombent eux aussi.

IMMUNITÉS : froid
RÉSISTANCES : aucune
VULNÉRABILITÉS : feu

BRUTE



AFFRONTER LE PORTAIL

Il s'agit là d'une option extraordinairement difficile, mais les joueurs tourneront sans doute autour s'ils ont du mal à concevoir d'autres solutions.

Si vous souhaitez les encourager à se pencher sur d'autres aspects du récit plutôt que de s'en prendre de front au portail, vous pouvez utiliser l'attaque « Projection dans le vide » pour envoyer l'un des personnages de l'autre côté. Cette méthode pourrait même déboucher sur une séparation intéressante de l'équipe : la moitié des personnages luttent désespérément pour survivre à l'entrée du portail tandis que les autres s'aventurent dans le néant pour tenter de découvrir le cœur (littéral) du problème.

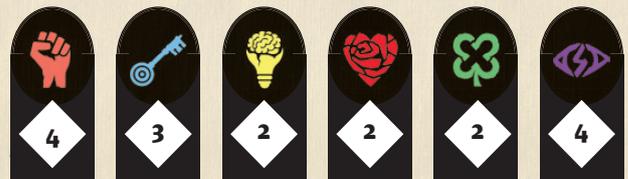
Si l'équipe parvient à vaincre le Portail de la Gueule Béante, celui-ci se referme lentement en poussant un hurlement d'agonie. La destruction du portail réduit le navire en morceaux, car les tentacules et les masses de chair qui se sont infiltrés jusque dans sa structure se rétractent et disparaissent dans le néant.

Passer à la section **Abandonnez le navire !** (cf. page 41) tandis que l'équipe fuit les ruines du *Morningstar* qui s'effondre. Vous pouvez intégrer divers défis à cette scène de poursuite selon la façon dont l'équipe s'en est tirée face au Portail.

TENTACULE HORREUR

PV : 8 **ND :** 1 **VITESSE :** Lente **TAILLE :** Grande

Un tentacule noir et visqueux surgit du sol, invoqué depuis les profondeurs glacées et obscures du néant.



ATTAQUES :

Coup de tentacule : un impact visqueux et brutal.



 3 CONTONDANTS  COURTE (4,5 M)

IMMUNITÉS : froid

RÉSISTANCES : spirituels

VULNÉRABILITÉS : feu

BRUTE



DANS LE NÉANT

Cette section explique ce qui arrive à un personnage s'il se fait attraper et jeter dans le néant par le Portail de la Gueule Béante, ou si l'équipe s'y engouffre délibérément.

« Vous atterrissez avec un bruit sourd sur un sol ferme, mais humide, de l'autre côté du portail. En vous levant, vous découvrez que les ténèbres vous encerclent. Vous ne voyez plus que la lumière qui émerge du portail, derrière vous, et un minuscule éclat lumineux devant vous. Des rubans de chair se déploient en travers du portail, dans votre dos, pour vous empêcher de repartir. »

Un ou des personnages se retrouvent donc piégés dans le néant. Il faut donc gérer l'action des deux groupes séparément: à leur tour de combat, les personnages piégés se déplacent et effectuent des actions comme d'habitude. S'ils essaient d'examiner ce qui les entoure, voici ce qu'ils découvrent:

« En observant les environs, vous remarquez que vous vous tenez sur une sorte de passerelle rectangulaire composée de glace et parcourue en son centre de rubans rouges qui ressemblent à des veines. Ils s'étendent depuis le portail jusqu'à la lumière devant vous. Ce chemin est entouré par un océan noir et inerte, dont la surface évoque davantage l'encre que l'eau, couverte d'une couche irisée. Quand vous avancez sur ce chemin, une masse énorme se déplace sous l'océan, forme géante qui passe sous le pont de glace avant de disparaître dans les profondeurs troubles. »

Si les membres de l'équipe qui se sont aventurés dans le néant suivent la lumière au loin, ils aperçoivent peu à peu un pic de glace immense qui se dresse devant eux, et d'où émanent d'autres passerelles qui s'enfoncent dans les ténèbres, dans plusieurs directions. Les veines rouges se rassemblent et remontent le long du pic, à la surface duquel est sculpté un escalier. Une fois au pied de ce sommet, les personnages perçoivent ce qui ressemble à un battement de cœur, plus fort, profond et étrange que celui d'un être humain.

S'ils gravissent les marches, les personnages découvrent un grand organe charnu, un cœur monstrueux qui bat au centre de la tour de glace. L'escalier les conduit à une ouverture par laquelle ils peuvent passer pour se retrouver au même niveau que le cœur.

Les personnages peuvent attaquer et détruire le cœur, auquel cas l'événement suivant se déclenche:

« La surface noire de la mer se fige soudain, avant de frémir jusqu'à ce qu'une monstrueuse créature surgisse des profondeurs, un ver géant couvert de milliers d'yeux, tous braqués sur vous et débordants de douleur et de rage. »

ÉCHAPPER AU VER GÉANT

Les joueurs doivent effectuer une série de tests de compétence pour s'échapper par le portail et éviter les assauts du Ver Géant pendant que le cœur agonise ou explose. Il suffit d'un seul échec pour qu'un personnage soit instantanément tué par le monstre ou jeté dans les profondeurs infinies de l'océan d'encre.

La scène fonctionne comme une poursuite et peut se décomposer comme suit:

1. **VIVACITÉ ND 1:** à mesure que les personnages descendent les marches, les veines-tentacules s'enroulent autour du pic de glace et se mettent à le broyer tout en les agressant. Les personnages essaient d'esquiver ces assauts.
2. **VIVACITÉ ND 2:** les personnages sprintent sur le pont de glace. Soudain, un tentacule géant s'abat sur la passerelle et la brise en morceaux devant eux, ne laissant que quelques plateformes de glace instables. Il faut sauter de l'une à l'autre pour avancer.
3. **VIVACITÉ ND 1:** les tentacules du Ver Géant serpentent derrière les personnages, de plus en plus vite. Vous arrivez au portail, mais l'ouverture se resserre et la lumière de la réalité s'estompe peu à peu derrière. Il vous faut plonger au travers pour avoir une chance de vous en sortir.

Une fois que les personnages se sont échappés ou ont péri, le Portail de la Gueule Béante se referme, se recroqueville et disparaît.



ABANDONNEZ LE NAVIRE !

Toutes les options qui consistent à refermer le portail et à mettre un terme à la tragédie qui s'est abattue sur le *Morningstar* débouchent au bout du compte sur une même issue : le navire tombe en morceaux et coule dans l'océan glacé, grâce à une généreuse dose d'explosifs ou après la défaite de l'ennemi d'un autre monde qui se dissimulait dans ses entrailles.

L'équipe peut entamer une scène de course contre la montre pour échapper à l'épave qui sombre dans les profondeurs. Vous trouverez ici quelques idées d'obstacles susceptibles de barrer la route aux personnages, ainsi que quelques itinéraires de sortie :

1. **POIGNE ND 1** : une canalisation effondrée vous barre la route. Il vous faut la soulever pour l'écarter du chemin.
2. **CŒUR ND 1** : le professeur Broom fléchit et commence à paniquer. Il faut l'encourager ou le secouer pour lui calmer les nerfs et le pousser à continuer.

Cette fuite peut culminer de diverses manières, mais voici deux excellentes options :

La Crevette Aguicheuse à la rescousse : si le bateau sur lequel sont arrivés les personnages n'a pas subi d'avaries et que le capitaine est resté à bord, un sauvetage de dernière minute permet de finir en beauté.

« Une énorme faille s'ouvre devant vous. Une brèche s'est ouverte dans la coque du Morningstar, et vous voyez clairement l'océan en contrebas tandis que l'autre moitié du navire, qui dérive déjà au loin, élargit le gouffre. Puis vous entendez la toux familière d'un petit moteur et un coup de corne presque comique : en dessous de vous, le bateau dans lequel vous êtes arrivés passe à travers la brèche ! »

L'équipe peut terminer cette poursuite avec un test de Vivacité ND 1 pour sauter en lieu sûr. Vous pouvez l'exploiter pour faire intervenir des dégâts, voire la perte des données de recherches dans l'océan.

Tout en haut, la délivrance : pour terminer la course contre la montre, l'équipe monte les étages jusqu'à la proue du bateau. Les personnages peuvent en finir en sautant ou en glissant jusqu'en lieu sûr sur la banquise pour atteindre le plateau en contrebas tandis que le *Morningstar* sombre dans l'océan derrière eux.

CHAPITRE 10 : ÉPILOGUE

Cette section tient lieu de clôture aux événements de ce récit, et se déroule en fonction de ce qui s'est passé jusqu'ici. Est-ce que tout le monde est mort ? Reste-t-il un unique survivant ? Cette fin se prête-t-elle à une suite ? Quelles décisions ont prises les joueurs ? Les données des recherches et le professeur s'en sont-ils sortis ? Voici une suggestion pour la fin de ce scénario :

L'HOMME EN NOIR

Alors que les survivants émergent de l'épave pour embarquer dans leur bateau ou s'enfuir sur la banquise, ils se rendent compte qu'ils ne sont pas seuls. Des soldats en camouflage arctique les entourent, accompagnés d'un homme en parka noir. Il rabat sa capuche pour révéler un visage pâle et émacié, aux yeux dissimulés derrière une paire de lunettes rondes et noires. Avec un grand sourire carnassier, il fait signe à ses hommes.

Vous sentez soudain une piqûre sur votre cou, et en y portant la main, vous en retirez une petite fléchette. Votre vue se brouille et vous perdez l'équilibre, pour vous affaler sur le sol gelé. En perdant connaissance, vous entendez ceci :

« Avec ce qu'ils ont vu, je suis sûr qu'ils se révéleront utiles. Très utiles. »

FINIR À VOTRE FAÇON

La suggestion précédente ouvre le scénario sur une suite potentielle, mais rien ne vous oblige à le terminer de cette manière.

Les joueurs pourraient bénéficier d'une fin plus heureuse, en naviguant paisiblement vers le couchant si vous le souhaitez, à moins que vous ne sous-entendiez qu'une des créatures a survécu, un unique Rat du Néant, par exemple, qui s'enfuit dans la toundra pour prendre la direction de Barrow. Des personnages piégés de l'autre côté du portail pourraient se réveiller dans un nouveau monde, prêts à entreprendre leur prochaine aventure.

Au bout du compte, ce récit vous appartient, à vous et aux joueurs : à vous d'en raconter la fin !

ÉVÉNEMENTS DE L'HORLOGE FATALE

À mesure que les joueurs progressent dans l'intrigue, ils feront inévitablement avancer l'Horloge Fatale en ratant quelques tests de compétence. Vous trouverez ci-dessous un guide des problèmes de plus en plus graves qui les attendent au fil de l'intrigue :

00:15 – VERMINES

« Vous entendez une bestiole déguerpir au-dessus de vous. Non, en dessous... Attendez, ce ne serait pas plutôt dans le mur ? Impossible à savoir, car soudain, les bruits de griffes éraflant le métal vous entourent. Un groupe de 3 Rats du Néant surgit d'un conduit de ventilation et vous attaque, la gueule vorace hérissée de tentacules et dégoulinante de bave tandis qu'ils se ruent vers vous. »

Vous pouvez adapter cette rencontre de combat au nombre de personnages et au moment du récit où elle se produit.

Elle ne doit pas se déclencher à Barrow, toutefois, mais si l'Horloge a déjà suffisamment avancé alors que les personnages n'ont pas quitté la ville, gardez-la sous le coude et utilisez-la quand bon vous semble, ou ajoutez tout simplement d'autres ours blancs à la rencontre de Barrow à la place.

00:30 – DANS LE NOIR

« Les lumières vacillent avant de s'éteindre subitement, et le ronronnement des appareils du navire s'estompe peu à peu, vous laissant dans le noir et le silence. »

Le générateur de secours finit par rendre l'âme, et les personnages se retrouvent plongés dans le peu de lumière que fournissent les lampes d'urgence du *Morningstar*.

Sans source d'éclairage, les tests de compétence qui font appel à l'observation sont effectués avec un désavantage mineur, et les ennemis bénéficient d'un avantage mineur aux tests destinés à entrer en mode Discret ou à se cacher dans le noir.

Profitez de cet événement pour créer une atmosphère inquiétante, en nuancant certaines descriptions de lieux plongés dans une obscurité trouble pour soudain révéler les détails à la lumière des torches.

00:45 – INFECTION

« Un des petits tentacules vermiformes saute sur un des membres du groupe, s'enfouit sous sa peau et commence à se diriger en haut de son bras, une petite bosse sous-cutanée indiquant sa progression constante en direction du cerveau. »

Un des PNJ – ou des personnages joueurs s'il n'y en a pas – est infecté par un des vers tentaculaires qui grouillent dans le sang des créatures, et commence à se transformer.

À vous d'adapter le rythme de cette métamorphose au récit. Le PNJ se comporte normalement au début, et peut même mentir aux autres personnages pour dissimuler ce qui lui est arrivé. Au fil de l'intrigue, sa santé se dégrade : il devient pâle et hagard, trempé d'une sueur fébrile. Cet événement peut déclencher un véritable dilemme moral pour vos joueurs, qui doivent décider s'ils tentent de sauver le membre de l'équipe infecté ou s'ils le tuent par pitié avant qu'il ne prenne un aspect monstrueux.

Consultez page 30 les règles de l'infection des Étiolés. Vous y trouverez des astuces pour montrer comment l'infection se répand, ainsi que ses effets mécaniques sur la victime.

MINUIT – TRAQUÉS

« La réalité s'effrite tandis qu'une forme horrible s'infiltré dans notre réalité. Un œil unique, lumineux comme un projecteur orange, scrute la pièce alors que la chose se lance à vos trousses. »

Si l'Horloge Fatale sonne minuit, le Monstre de la Brèche (cf. page 35) émerge et se met à traquer les personnages tant qu'ils ne l'ont pas tué ou qu'il ne les a pas massacrés. Le Monstre de la Brèche devrait être représenté comme une menace effroyable, un peu comme l'inexorable meurtrier d'un slasher. Si vous le lâchez sur les personnages, ceux-ci vont devoir se précipiter pour accomplir les tâches, se montrer plus prudents lorsqu'ils entrent dans de nouvelles zones, et surtout éviter d'attirer trop d'attention, de crainte qu'un portail ne s'ouvre subitement près d'eux.

Avant cette heure, le Monstre de la Brèche n'apparaît que pour faire peur aux joueurs, à un moment spécifique ou quand quelqu'un s'éloigne du chemin prévu.

STRUCTURER ET ÉTOFFER LE RÉCIT

Ce scénario devrait donner aux joueurs l'impression de jouer dans un bon film d'horreur où leurs décisions et leur comportement ont un impact décisif sur le déroulement des événements. Il s'agit d'un objectif à ne pas perdre de vue, mais découper l'intrigue en actes permet de préserver la structure de la partie ainsi que son rythme, et d'adapter les défis au groupe. Consultez cette répartition en actes ci-dessous : elle résume les points narratifs de chaque acte et les événements que vous pouvez ajouter, et vous donne une idée de la difficulté que devrait présenter chaque étape de l'aventure.

Acte 1 : l'équipage se rassemble dans un petit village de pêche et échange des informations avant d'embarquer dans un bateau avec deux guides locaux et de s'aventurer dans les eaux glacées pour retrouver l'USS *Morningstar*. Les personnages ont l'occasion d'apercevoir des créatures inquiétantes dans l'eau, de nuit, ainsi que de recevoir un mystérieux signal ou un SOS à décoder. Ils finissent par découvrir le bateau, verrouillé de l'intérieur, et par trouver un moyen d'y entrer en inspectant la passerelle. Cet acte se consacre moins aux menaces physiques qu'à poser l'ambiance et le ton du récit en élaborant une atmosphère inquiétante où vos joueurs pourront s'immerger.

Acte 2 : l'exposition du mystère commence, et les personnages ont la possibilité de trouver un survivant ou les preuves indiquant qu'une expérience a horriblement mal tourné. Ils risquent de se faire attaquer par de petites créatures mystérieuses, ce qui conduit à une révélation à propos de ce qui se passe réellement ici. La menace s'aggrave, et le groupe risque de se faire séparer par le système de sécurité tandis qu'il s'enfonce dans les entrailles du navire. Les personnages découvrent les disques durs et les documents qu'on les a engagés pour retrouver, mais se rendent compte que le mal hante les lieux, que les chercheurs ont creusé trop loin et qu'une horreur lovecraftienne s'est installée dans la soute. Il faut la détruire.

Acte 3 : c'est l'heure du règlement de comptes avec la chose qui hante le vaisseau, quelle qu'elle soit. Le grand méchant de l'histoire, pour ainsi dire. Les personnages vont-ils se battre ou s'enfuir ? La fin ne dépend que des joueurs, mais il faut terminer en beauté, avec d'énormes périls entraînant de grandes récompenses, ou au contraire des morts tragiques. N'ayez pas peur de partir dans une direction où tout le monde risque de mourir : les films d'horreur qui s'achèvent ainsi ne manquent pas.

ÉTOFFER L'INTRIGUE

Vous trouvez ce récit un peu trop court ? Il existe bien des façons de l'étoffer en y greffant vos propres idées. Les obstacles, les retournements de situation et les surprises peuvent allonger les actes, développer le mystère et fournir une courbe de difficulté plus raide à surmonter. Après tout, l'Arctique est une région immense, en grande partie inexplorée et déserte... Il pourrait arriver à peu près n'importe quoi, ici.

Par exemple, à la place du navire, si les personnages trouvaient un complexe de recherches complet auquel il s'est amarré ? Un dédale souterrain de chantiers de fouilles archéologiques ? Le récit pourrait aussi se poursuivre de l'autre côté du Portail de la Gueule Béante, par l'exploration du « monde du néant ». Libre à vous d'allonger ou de raccourcir l'histoire !

RESTER EN PISTE

En général, les joueurs s'impliquent dans l'intrigue et restent plus ou moins sur la voie que vous avez prévue, mais il y en a toujours qui souhaitent repousser les limites du monde de jeu et du récit. Le Réalisateur se trouve alors confronté à un défi nouveau.

Les joueurs ne devraient jamais avoir l'impression d'être arbitrairement forcés de suivre un chemin prédéfini, et de circuler en quelque sorte sur des rails qui les conduisent à une destination unique.

Si un joueur cherche à sortir complètement des limites de l'intrigue, il existe bien des moyens de gérer la situation. Dans les films d'horreur, l'union fait la force. C'est toujours l'individu isolé qui se fait descendre en premier, jamais le groupe. Si un ou deux joueurs décident de séparer leurs personnages du groupe et de s'enfuir, par exemple en volant le bateau et en naviguant jusqu'à la ville, comment faire ?

La clef, dans ce genre de situation, c'est que les joueurs ont des chances de parvenir à leurs fins... mais des chances extrêmement minces. Dans le scénario du Navire perdu, vous disposez du Monstre de la Brèche, meurtrière créature capable de se téléporter, de traquer les personnages turbulents et de leur barrer la route. Ces derniers devront donc revenir en toute hâte auprès du groupe pour bénéficier de son soutien, à moins qu'ils ne succombent ou, dans de très rares circonstances, ne triomphent du monstre et ne s'enfuient. Dans tous les cas, l'issue exerce une influence positive sur le récit, qu'elle réunisse le groupe séparé ou qu'elle permette aux personnages rebelles de montrer qu'ils sont de vrais durs à cuire !

AUTRES OBJETS

BOUCLIER ANTIÉMEUTE

Grand bouclier incurvé en plastique. Sert généralement à se projeter des jets de bouteilles ou de briques, mais aussi très pratique face aux crocs et aux griffes.

 2 CONTONDANTS  PROCHE (1,5 M)

CAPACITÉ:

Position défensive: si un ennemi prend un allié pour cible d'une attaque à portée courte ou supérieure et que vous vous trouvez sur le chemin, effectuez un test de Vivacité ND 1. En cas de réussite, vous levez le bouclier pour défendre votre allié, qui est **endurci** jusqu'à ce que l'attaque soit résolue.

Campé sur place: utilisez une action d'Interaction pour être **endurci** jusqu'à votre prochain tour de combat.

C4

La pâte à modeler la plus dangereuse au monde! Vous avez quelque chose à faire sauter? Voilà la solution.

 6 CONTONDANTS  PROCHE (1,5 M)

CAPACITÉ:

Détonation à distance: cette arme doit être installée sur place au moyen de l'action Interaction. On peut ensuite l'activer avec une action d'Attaque.

Explosif (proche): les dégâts affectent aussi tous les ennemis situés à portée proche de la cible touchée.

CAPE DE CAMOUFLAGE

Cette cape se compose d'un matériau très robuste. Besoin d'échapper à une embuscade tout en vous protégeant des débris? Montez une petite tente autour de vous et restez immobile en croisant les doigts: avec un peu de chance, ils ne vous repèreront pas.

CAPACITÉ:

Discrétion: vous bénéficiez d'un avantage mineur lorsque vous effectuez des tests de compétence pour passer en mode Discret ou vous cacher.

FUSÉE DE DÉTRESSE

Allumez-moi ces enfoirés! Une fusée au magnésium qui émet une lumière rouge vif et une chaleur intense quand on l'allume.

 2 DE FEU  PROCHE (1,5 M)

CAPACITÉ:

Que la lumière soit: crée un cercle de lumière rouge vif à portée intermédiaire dans toutes les directions pendant 20 minutes ou jusqu'à ce qu'on l'éteigne.

FUSIL À HARPON

Hisse et ho, vieux loups de mer! Ce fusil que l'on trouve souvent dans les bateaux projette un harpon. Il peut même clouer un ennemi sur place à condition d'avoir une surface solide où se fixer.

 6 TRANCHANTS  INTERMÉDIAIRE (15 M)

CAPACITÉ:

Rechargement: après avoir réussi une action d'Attaque avec cette arme, vous devez utiliser une action d'Interaction pour la recharger avant de pouvoir vous en servir à nouveau.

Immobilisation: tout ennemi de taille Grande ou inférieure qui est touché par cette arme ne peut plus utiliser d'action de Déplacement avant de s'être libéré. Il doit utiliser son action d'Interaction pour se libérer et retirer le projectile, ce qui lui inflige 1 blessure.

FUSIL À POMPE

C'est un vrai bâton-tonnerre. Les cartouches explosent et arrosent l'adversaire de métal brûlant à plus courte portée que les autres armes à feu.

 6 CONTONDANTS  INTERMÉDIAIRE (15 M)

CAPACITÉ:

Rechargement: après avoir réussi une action d'Attaque avec cette arme, vous devez utiliser une action d'Interaction pour la recharger avant de pouvoir vous en servir à nouveau.

Recul (courte): en cas d'attaque réussie, la cible recule à portée courte (4,5 m/3 cases).

Deux mains: cette arme se manie à deux mains.

HACHE DE POMPIER



Voilà Johnny! Cette hache lourde est idéale pour faire de gros trous dans les portes... et les ennemis.



4 TRANCHANTS



PROCHE (1,5 M)

CAPACITÉ:

Sésame, ouvre-toi: ajoutez 1 dé de talent à votre réserve lorsque vous forcez des portes avec cette arme.

LANCE-FLAMMES



Cette arme crache un cône enflammé et dévastateur. Faites simplement attention à ne pas vous mettre le feu, à vous et à vos amis. Ça arrive.



5 FEU



COURTE (4,5 M)

CAPACITÉ:

Carburant (10): cette arme tombe à court de carburant et ne peut plus être utilisée une fois vide. Chaque attaque effectuée avec elle coûte 1 point de carburant.

Hautement inflammable: en cas d'attaque réussie, le test de Chance qu'effectue la cible contre les dégâts de feu se fait contre un ND 2 au lieu de 1, et si elle échoue, elle reçoit l'état **en feu (2)** au lieu d'**en feu (1)**.

MITRAILLETTE



Idéale pour les tirs de couverture, pour décimer une horde de morts-vivants ou pour gérer les prises d'otage à Noël. Ho ho ho !



4 PERFORANTS



LONGUE (45 M)

CAPACITÉ:

Lourde: lorsque vous vous servez de cette arme lors d'une rencontre de combat, vous utilisez à la fois une action d'Attaque et une action d'Interaction.

Deux mains: cette arme se manie à deux mains.

Arrosage: les ennemis situés à 1,5 m de la cible initiale doivent effectuer un test de Chance ND 1. En cas d'échec, l'attaque les touche aussi.

PISTOLET



De l'époque des pistoleros du Far West jusqu'à la Seconde Guerre mondiale, les pistolets sont les armes de poing les plus répandues.



2 PERFORANTS



INTERMÉDIAIRE (15 M)

PISTOLET DE DÉTRESSE



Souvent présent dans les bateaux ou parmi les groupes qui s'aventurent dans des régions sauvages, dangereuses et isolées, ce pistolet à un coup projette une fusée rouge vif pour appeler au secours. On peut l'utiliser plusieurs fois si on dispose d'autres fusées.



2 FEU



TRÈS LONGUE (60 M)

CAPACITÉ:

Rechargement: après avoir réussi une action d'Attaque avec cette arme, vous devez utiliser une action d'Interaction pour la recharger avant de pouvoir vous en servir à nouveau.

Que la lumière soit: crée un cercle de lumière rouge vif à portée intermédiaire dans toutes les directions pendant 20 minutes ou jusqu'à ce qu'on l'éteigne.

PROJECTEUR D'HOLOGRAMME



Pour les visioconférences d'un futur proche. Ce petit appareil peut projeter l'image préprogrammée d'un objet, d'un personnage ou d'une créature.

CAPACITÉ:

Diversion: si on l'active pendant une rencontre de combat pour faire apparaître l'hologramme d'un personnage, les ennemis s'en prennent à lui. Lorsqu'ils ratent une attaque contre l'hologramme, les ennemis doivent effectuer un test de Méninges ND 1. S'ils le réussissent, ils ignorent désormais l'hologramme, et s'ils échouent, ils l'attaquent à leur prochain tour de combat.

SABRE DE CAVALERIE



Tous les bons officiers ont besoin d'une arme de cérémonie complètement obsolète.



3 TRANCHANTS



PROCHE (1,5 M)

CAPACITÉ:

Élan: si vous avez effectué une action de Déplacement à votre tour de combat avant de réaliser une attaque avec cette arme, les symboles de Vivacité comptent également comme des réussites lors du jet d'attaque.

LÉGENDE

- 1. HYDRAVION
- 2. CAPITAINERIE
- 3. DOCKS
- 4. BATEAU DES GUIDES
- 5. L'OURS BLANC
- 6. ZONE RÉSIDENTIELLE
- 7. MAISON DU VIEUX MCGUNDERSON
- 8. PHARE



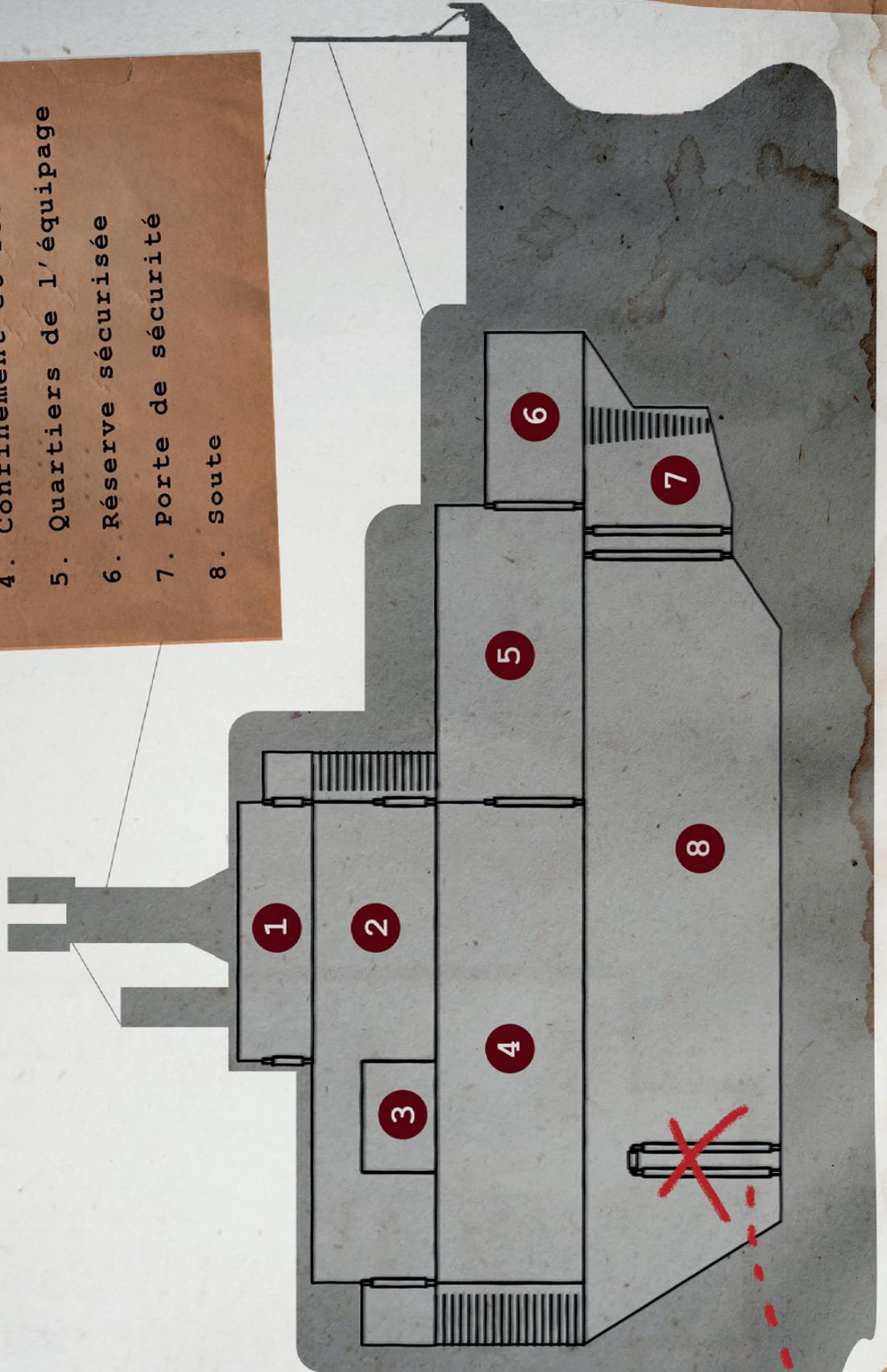
BARROW
Port de pêche
de l'Arctique

TOP SECRET

U.S.S. MORNINGSTAR

Plan schématique

1. Passerelle
2. Labos
3. Bureau du capitaine
4. Confinement et Tests
5. Quartiers de l'équipage
6. Réserve sécurisée
7. Porte de sécurité
8. Soute



SOURCE DE L'ANOMALIE
ÉNERGÉTIQUE

Relevés énergétiques
à 22 : 13 précises
avant crépuscule
tentatives
été un échec
sauver
é e

SHIVER

Hogan « Flingueur » Clarkson
NOM DU PERSONNAGE

Guerrier	Troglodyte	
ARCHÉTYPE	ORIGINE	
Homme	32	
GENRE	ÂGE	NOM DU JOUEUR

 POIGNE 5 1	 VIVACITÉ 2 0	 MÉNINGES 3 0	 CŒUR 3 0	 CHANCE 3 0	 ÉTRANGE 3 0	COMPÉTENCE DE BASE
						TALENT

3 NIVEAU

APPARENCE

STABLE **EFFRAYÉ** **TERRIFIÉ**

PEUR

VITESSE **M**
Moyenne 9
CASES 6



LIGNE DE VIE

○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
AFFAIBLI	BOITEUX	TRAUMA	MORT

COMPTÉ DE CHANCE

○ ○ ○ ○ ○

ARMURE

	EMPLACEMENT 1
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 2
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 3
	CAPACITÉ



CAPACITÉS

CORIACE	Vous êtes plus costaud que la moyenne. Quand une attaque vous touche, lancez un dé de compétence. Si vous obtenez un symbole Poigne, les dégâts infligés diminuent de 1 point.
DERRIÈRE MOI!	À votre tour de combat, vous pouvez utiliser une action d'Interaction pour désigner un allié à portée courte. S'il se fait attaquer avant votre prochain tour de combat, faites un test de Poigne ND 1. Si vous réussissez, vous pouvez décider de recevoir tous les dégâts de l'attaque à sa place, ou d'en recevoir la moitié tandis que lui reçoit l'autre (le tout arrondi à l'entier inférieur).
BALAYAGE	Quand des ennemis se trouvent à portée proche de vous (1,5 m) et les uns des autres, vous pouvez utiliser une action d'Attaque pour en frapper jusqu'à 3 en même temps. En cas de réussite, les frappes infligent la moitié de leurs dégâts arrondie à l'entier inférieur et renversent chacun des ennemis, les repoussant de 3 m.
COSTAUD	Votre force brute vous permet de manier les armes les plus lourdes comme s'il s'agissait de simples cure-dents. Vous ignorez l'attribut « Lourd » des armes et des armures. En outre, quand vous effectuez un test de Poigne opposé, vous ajoutez 1 au nombre de vos succès pour en calculer l'issue.

ARMES

ARME : Matraque	ARME :
DÉGÂTS : 2 contondants	DÉGÂTS :
COMPÉTENCE : Poigne	COMPÉTENCE :
PORTÉE : Proche (1,5 m)	PORTÉE :

DÉFAUTS

Stupide: vous n'êtes pas le couteau le plus affûté du tiroir. Vous perdez 1 dé de compétence de votre réserve lorsque vous effectuez des tests de Méninges hors d'une rencontre de combat.

SHIVER

Ester Hound
 NOM DU PERSONNAGE

Frondeur	Parano
ARCHÉTYPE	ORIGINE
Femme	32
GENRE	ÂGE
NOM DU JOUEUR	

POIGNE 2 0	VIVACITÉ 5 1	MÉNINGES 3 0	CŒUR 3 0	CHANCE 3 0	ÉTRANGE 3 0
COMPÉTENCE DE BASE					
TALENT					

3 NIVEAU

APPARENCE

STABLE **EFFRAYÉ** **TERRIFIÉ**

PEUR

VITESSE 9 M

Moyenne 6 **CASES**

LIGNE DE VIE

○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
AFFAIBLI	BOITEUX	TRAUMA	MORT

COMPTÉ DE CHANCE

ARMURE

	EMPLACEMENT 1	<input type="text"/>
	CAPACITÉ	<input type="text"/>
	EMPLACEMENT 2	<input type="text"/>
	CAPACITÉ	<input type="text"/>
	EMPLACEMENT 3	<input type="text"/>
	CAPACITÉ	<input type="text"/>

CAPACITÉS

ESQUIVE	Lorsqu'une attaque vous prend pour cible, lancez un unique dé de compétence. Si vous obtenez un symbole de Vivacité, vous esquivez et elle échoue automatiquement. Si vous obtenez un autre symbole, cette action n'a pas d'effet.
FURTIF	Vous êtes vif et discret, et vous disparaîsez facilement dans les ombres. Ajoutez 1 dé de talent à votre réserve lors des tests de Vivacité destinés à entrer en mode Discret.
ÇA ME DIT QUELQUE CHOSE	Lancez votre réserve de Chance : selon le résultat, le Réalisateur vous rapporte une histoire liée à votre situation actuelle, et qui provient de vos conversations avec d'autres individus de votre acabit.
ATTAQUE FURTIVE	Les dégâts infligés par vos attaques Discrètes augmentent de 2.

ARMES

ARME : Fusil à pompe	ARME :
DÉGÂTS : 6 contondants	DÉGÂTS :
COMPÉTENCE : Vivacité	COMPÉTENCE :
PORTÉE : Intermédiaire (15 m)	PORTÉE :

DÉFAUTS

Barjot: vous avez la réputation d'exagérer. Vous perdez 1 dé de compétence quand vous cherchez à convaincre autrui.

SHIVER

Docteur Jones
NOM DU PERSONNAGE

Érudit	Chirurgien	
ARCHÉTYPE	ORIGINE	
Homme	36	
GENRE	ÂGE	NOM DU JOUEUR

 POIGNE 3 0	 VIVACITÉ 3 0	 MÉNINGES 5 1	 CŒUR 3 0	 CHANCE 3 0	 ÉTRANGE 2 0	COMPÉTENCE DE BASE
						TALENT

3 NIVEAU

APPARENCE

STABLE **EFFRAYÉ** **TERRIFIÉ**

PEUR

VITESSE 9 M

Moyenne 6 **CASES**



LIGNE DE VIE

○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
AFFAIBLI	BOITEUX	TRAUMA	MORT

COMPTÉ DE CHANCE



ARMURE

	EMPLACEMENT 1
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 2
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 3
	CAPACITÉ



CAPACITÉS

TOUBIB!	Une fois par quart d'heure Fatal. Faites un test de Méninges ND 1. En cas de réussite, vous guérissez 2 blessures chez un allié ou chez vous-même. Chaque symbole de Méninges en plus du premier soigne 1 blessure de plus.
ANATOMIE	Maitre de l'anatomie, en particulier des points sensibles. Utilisez une action d'Interaction pour effectuer un test de Méninges contre le ND d'un ennemi. Une réussite révèle une Vulnérabilité, et une réussite critique plusieurs.
DÉSÉQUILIBRE	Quand vous attaquez un ennemi de taille « Grande » ou moins, si vous réussissez votre test d'attaque, effectuez un test de Méninges. Si vous obtenez une réussite supérieure ou égale à son niveau de difficulté, vous mettez l'ennemi à terre.
FRAPPE CHIRURGICALE	Vos connaissances anatomiques vous indiquent où frapper pour faire mal. Ajoutez 1 dé de talent à votre réserve lorsque vous attaquez des ennemis humanoïdes.

ARMES

ARME : Scalpel	ARME :
DÉGÂTS : 1 tranchant	DÉGÂTS :
COMPÉTENCE : Vivacité	COMPÉTENCE :
PORTÉE : Proche (1,5 m)	PORTÉE :

DÉFAUTS

Arrogant : vous avez bien trop confiance dans vos propres capacités. Lorsque vous échouez à effectuer une attaque, vous subissez un désavantage mineur sur la suivante.

SHIVER

Sophia Lawson
 NOM DU PERSONNAGE

Mondaine	Avocate	
ARCHÉTYPE	ORIGINE	
Femme	28	
GENRE	ÂGE	NOM DU JOUEUR

POIGNE 3 0	VIVACITÉ 2 0	MÉNINGES 3 0	CŒUR 5 1	CHANCE 3 0	ÉTRANGE 3 0
COMPÉTENCE DE BASE					
TALENT					

3
NIVEAU

APPARENCE

STABLE **EFFRAYÉ** **TERRIFIÉ**

PEUR

VITESSE 9 M

Moyenne 6 **CASES**

LIGNE DE VIE

○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
AFFAIBLI	BOITEUX	TRAUMA	MORT

COMPTE DE CHANCE

○ ○ ○ ○ ○

ARMURE

	EMPLACEMENT 1
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 2
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 3
	CAPACITÉ

CAPACITÉS

SECOUE-TOI!	Vous avez la main sûre et des nerfs d'acier. Lorsque vous effectuez un test de Peur, vous pouvez relancer tous les dés affichant un Cœur. Une fois par quart d'heure Fatal, vous pouvez aussi effectuer un test de Cœur NDI pour réduire de 1 le degré de Peur d'un allié.
ALORS, CHARMÉ ?	Vous êtes un charmeur né. Ajoutez 1 dé de talent à votre réserve quand vous cherchez à charmer ou persuader autrui.
PROVOCATION	Utilisez une action d'Interaction pour attirer l'attention de l'ennemi. Faites un test de Cœur contre le ND de l'ennemi. En cas de réussite, vous <i>provoquez</i> la cible, qui doit vous attaquer à son prochain tour de combat si elle en a la possibilité.
JARGON JURIDIQUE	Ajoutez 1 dé de talent à votre réserve lorsque vous cherchez à persuader des représentants de l'autorité.

ARMES

ARME : Pistolet	ARME :
DÉGÂTS : 2 perforants	DÉGÂTS :
COMPÉTENCE : Vivacité	COMPÉTENCE :
PORTÉE : Intermédiaire (15 m)	PORTÉE :

DÉFAUTS

Respect des lois: vous adhérez pleinement aux lois et évitez à tout prix de les enfreindre. Lorsque vous effectuez une action que l'on pourrait considérer comme criminelle, vous devez réaliser tous vos tests de compétence avec un désavantage mineur.

SHIVER

Yueri « Le Garçon de cabine »
NOM DU PERSONNAGE

Idiot	Annonciateur	
ARCHÉTYPE	ORIGINE	
Homme	21	
GENRE	ÂGE	NOM DU JOUEUR

 POIGNE 3 0	 VIVACITÉ 3 0	 MÉNINGES 3 0	 CŒUR 2 0	 CHANCE 5 1	 ÉTRANGE 3 0	COMPÉTENCE DE BASE
						TALENT

3 NIVEAU

APPARENCE

STABLE **EFFRAYÉ** **TERRIFIÉ**

PEUR

VITESSE 9 M

Moyenne 6 **CASES**



LIGNE DE VIE

○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
AFFAIBLI	BOITEUX	TRAUMA	MORT

COMPTÉ DE CHANCE

○ ○ ○ ○ ○

ARMURE

	EMPLACEMENT 1
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 2
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 3
	CAPACITÉ



CAPACITÉS

AVEC UN PEU DE CHANCE...	Vous renoncez à exploiter votre bonne fortune sur le coup et vous patientez pour accroître ces probabilités positives. Vous pouvez à présent garder jusqu'à 3 points de Chance à la fois sur votre compte.
LOI DE MURPHY	Lorsqu'une attaque vous prend pour cible, vous pouvez lancer un dé de compétence afin d'en annuler les dégâts. Si vous obtenez un symbole de Chance, l'attaque échoue et vous gagnez 1 point de Chance à placer sur votre compte.
ON EST FOUTUS !	Une fois par quart d'heure Fatal, lancez votre réserve de Chance. Si vous obtenez plus de symboles Chance que d'Étrange, vous pouvez recevoir des conseils concernant l'endroit où se tapit le danger. Dans le cas contraire, vous risquez de tomber sur quelque chose de meurtrier ou pire encore, de recevoir de mauvais conseils.
IMPROVISATION MÉDICALE	Sans la moindre formation médicale, vous arrêtez miraculeusement l'hémorragie avec ce qui vous tombe sous la main. Vous pouvez dépenser 3 points de Chance de votre compte pour soigner 1 de vos propres blessures.

ARMES

ARME : Serpe	ARME :
DÉGÂTS : 1 tranchant	DÉGÂTS :
COMPÉTENCE : Poigne	COMPÉTENCE :
PORTÉE : Proche (1,5 m)	PORTÉE :

DÉFAUTS

Morbide: vous ne nourrissez guère d'espoir quant à votre avenir. Vous perdez 1 dé de compétence de votre réserve à tous les tests de Peur ainsi qu'à ceux qui peuvent vous rendre effrayé ou terrifié.

SHIVER

Agent 24
NOM DU PERSONNAGE

Phénomène	Cobaye	
ARCHÉTYPE	ORIGINE	
Femme	32	
GENRE	ÂGE	NOM DU JOUEUR

 POIGNE 3 0	 VIVACITÉ 3 0	 MÉNINGES 3 0	 CŒUR 3 0	 CHANCE 2 0	 ÉTRANGE 5 1	COMPÉTENCE DE BASE
						TALENT

3 NIVEAU

APPARENCE

STABLE **EFFRAYÉ** **TERRIFIÉ**

PEUR

VITESSE 9 M

Moyenne 6 **CASES**



LIGNE DE VIE

<input type="checkbox"/>															
AFFAIBLI				BOITEUX				TRAUMA				MORT			

COMPTÉ DE CHANCE



ARMURE

	EMPLACEMENT 1
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 2
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 3
	CAPACITÉ



CAPACITÉS

Télékinésie: vous pouvez déplacer des objets avec un test d'Étrange. La taille des objets détermine le ND du test d'Étrange requis pour les faire bouger. Par exemple, le ND nécessaire pour soulever un ballon serait bien moindre que celui destiné à déplacer un gros rocher. Quand ce pouvoir fonctionne, il fait avancer l'Horloge Fatale de 1 minute.

Télépathie: effectuez un test d'Étrange dont le ND est égal à la moitié de la compétence Cœur du sujet (arrondi à l'entier inférieur). Si vous réussissez, vous pouvez poser au Réalisateur/au joueur trois questions tandis que vous fouillez l'esprit du personnage qu'il/elle interprète, ce qui fait avancer l'Horloge Fatale de 1 minute.

Conditionnement mental: votre esprit est devenu une forteresse imprenable après ce que vous avez enduré au labo. Ajoutez 1 dé de talent à votre réserve lorsque vous cherchez à résister aux effets néfastes de la douleur.

Précognition: une fois par quart d'heure Fatal. Vous avez un bref aperçu de l'avenir. Effectuez un test d'Étrange pour demander des informations au Réalisateur sur le déroulement de l'intrigue.

Vous pouvez utiliser une action d'Attaque pour appliquer Télékinésie à des ennemis. Effectuez un test d'Étrange opposé à la Poigne de l'adversaire. Si vous l'emportez, vous pouvez le déplacer ou le projeter à un maximum de 9 m dans n'importe quelle direction, lui infligeant des dégâts de chute correspondant à la distance parcourue (9 m = 3 points de dégâts contondants). Réussir à utiliser Télékinésie contre un ennemi fait progresser l'Horloge Fatale de 2 minutes.

Si vous échouez, la cible se rend compte que vous avez essayé d'entrer dans sa tête, ce qui fait avancer l'Horloge Fatale de 3 minutes. Si vous souhaitez persister à lire l'esprit d'une cible ainsi consciente de votre intrusion, le ND passe à la valeur totale de sa compétence Cœur.

Les dégâts « spirituels » issus d'attaques sont également réduits de moitié.

Selon le niveau de réussite obtenu, il vous en dira plus ou moins. L'utilisation réussie de ce pouvoir fait avancer l'Horloge Fatale de 2 minutes et vous inflige 2 points de dégâts spirituels.

ARMES

ARME :	ARME :
DÉGÂTS :	DÉGÂTS :
COMPÉTENCE :	COMPÉTENCE :
PORTÉE :	PORTÉE :

DÉFAUTS

Traumatisé: l'isolement et la solitude de toutes ces années vous ont privé d'interactions sociales. Vous perdez 1 dé de compétence lorsque vous effectuez un test de Cœur avec des gens « normaux ».

SHIVER

Sarge
NOM DU PERSONNAGE

Survivant	Final Boy	
ARCHÉTYPE	ORIGINE	
Homme	39	
GENRE	ÂGE	NOM DU JOUEUR

POIGNE 4 1	VIVACITÉ 2	MÉNINGES 3 0	CŒUR 4 1	CHANCE 2	ÉTRANGE 3
COMPÉTENCE DE BASE					
TALENT					

3
NIVEAU

APPARENCE

STABLE **EFFRAYÉ** **TERRIFIÉ**

PEUR

VITESSE **9** **M**

Moyenne **6** **CASES**

LIGNE DE VIE

○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
AFFAIBLI	BOITEUX	TRAUMA	MORT

COMPTE DE CHANCE

○ ○ ○ ○ ○

ARMURE

	EMPLACEMENT 1
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 2
	CAPACITÉ
	EMPLACEMENT 3
	CAPACITÉ

CAPACITÉS	
DEUS EX MACHINA	Une fois par quart d'heure Fatal. Vous pouvez relancer n'importe quel test de compétence en ajoutant 1 dé de compétence à votre réserve pour l'occasion.
CHIRURGIEN DE TERRAIN	Une fois par quart d'heure Fatal. Si vous avez au moins 8 blessures, vous pouvez essayer de vous raffistoler. Effectuez un test de Méninges ND 1. En cas de réussite, vous guérissez 1 blessure. Pour chaque symbole Méninges obtenu en plus du premier, vous guérissez une autre blessure.
ARMURE EN SCÉNARIUM	L'un de vos emplacements d'armure comprend une « armure en scénario » : elle se comporte comme une armure normale, mais ses blessures guérissent à chaque quart de l'Horloge Fatale. On ne peut pas la réparer par des moyens ordinaires.
CORIACE DE CHEZ CORIACE	Ajoutez 1 dé de talent à votre réserve quand vous effectuez des attaques contre des ennemis de l'Échelon de Péril rouge ou noir.

ARMES

ARME : Fusil à pompe	ARME :
DÉGÂTS : 6 contondants	DÉGÂTS :
COMPÉTENCE : Vivacité	COMPÉTENCE :
PORTÉE : Intermédiaire (15 m)	PORTÉE :

DÉFAUTS

Destinée: vous êtes l'Élu, ce qui n'est pas forcément toujours un bon plan. Lors des rencontres de combat et des poursuites, les ennemis de l'Échelon de Péril rouge ou noir vous prennent toujours pour cible à moins qu'on ne détourne leur attention.

GLOSSAIRE

Dans SHIVER, les personnages comme les ennemis peuvent recevoir des états néfastes. Cette section tient lieu de glossaire et regroupe les règles associées à ces effets.

- **À terre** – Le personnage est étendu à terre. Les actions effectuées par un personnage **à terre** reçoivent un désavantage mineur, tandis que les actions d'Attaque réalisées contre lui bénéficient d'un avantage mineur. Pour ne plus être **à terre**, le personnage doit dépenser une action de Déplacement afin de se lever. Quand vous êtes **à terre**, votre vitesse est Lente (6 m) et votre distance de Déplacement réduite de moitié.
- **Effrayé** – Perdez 1 dé de compétence de votre réserve lors de tous les tests de compétence (en en conservant au minimum 1) jusqu'à ce que l'effet cesse.
- **Endurci** – Votre niveau de difficulté augmente de 1.
- **Estropié** – Quand un personnage est **estropié**, sa vitesse passe définitivement au niveau Lent (6 m). Cet effet ne peut être retiré que par des soins médicaux exhaustifs ou une magie curative.
- **Étourdi** – Un personnage **étourdi** ne peut effectuer aucune action à son prochain tour de combat. L'effet disparaît à la fin de son prochain tour de combat.
- **Hémorragie (X)** – Quand un personnage souffre d'une **hémorragie**, il subit X blessures au début de chacun de ses tours de combat jusqu'à ce que l'effet cesse. Pour retirer l'état **hémorragie**, le personnage ou un allié doit utiliser une action d'Interaction afin d'effectuer un test de Méninges ND 2. En cas de réussite, l'**hémorragie** cesse.
- **Mutilé** – Cet effet est souvent associé à une attaque physique. Un personnage **mutilé** voit sa vitesse réduite au niveau Lent (6 m) tant que l'effet perdure. Pour le faire cesser, le personnage ou un allié doit effectuer une action d'Interaction et réussir un test de Méninges ND 2.
- **Paralysé** – Un personnage **paralysé** ne peut plus ni parler ni effectuer d'Actions tant que l'effet ne cesse pas.
- **Saisi** – Une cible **saisie** ne peut plus effectuer d'actions de Déplacement ou d'Attaque, et ne peut se servir de son action d'Interaction que pour se libérer en réalisant un test opposé de Poigne contre l'ennemi qui a appliqué la **saisie**.
- **Terrifié** – Le personnage **terrifié** perd 2 dés de compétence de sa réserve pour tous les tests de compétence (minimum 1) jusqu'à ce que l'effet cesse.

SHIVER



EN FINANCEMENT
du 21 NOVEMBRE au
12 DÉCEMBRE sur


GAME ON
TABLETOP

<https://www.gameontabletop.com/cf2021/shiver-l-horreur-sous-toutes-ses-formes.html>

