



Vex Lia



SOMMAIRE

Introduction.....	4
Univers	
Reggia.....	6
Venzia.....	10
Rouages du pouvoir.....	20
Mécanismes & Rouages	
Bases du jeu.....	24
Armures Hippogriffes.....	30
Combats & Dégâts.....	36
Aventure	
Un cri dans l'océan.....	40

CRÉDITS

Créé par
le *Studio Deadcrows*
pour l'association
Manoir du Crime
et *Les XII Singes*

Initiation du projet
Samuel Zonato

Coordination éditoriale
François Cedelle

Chef de production
Stephan Barat

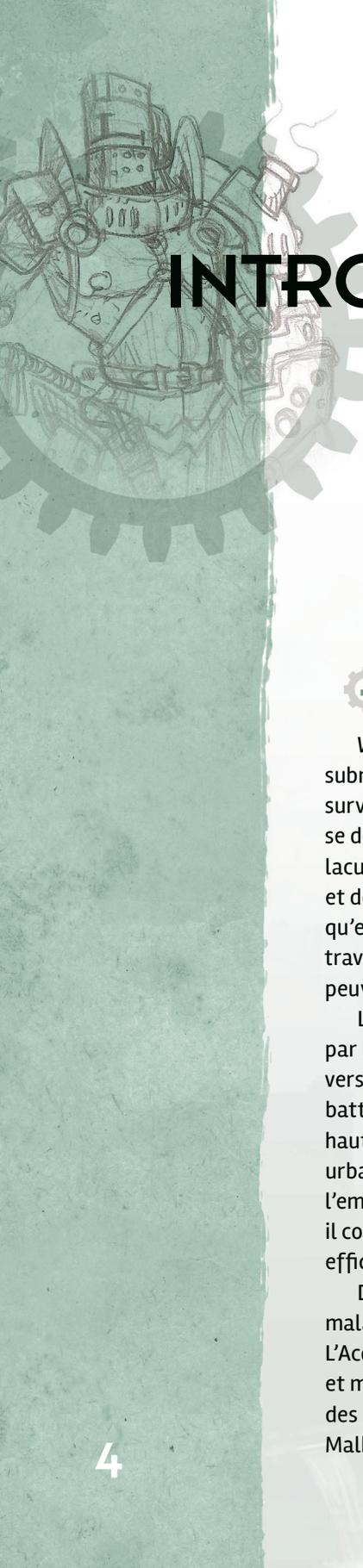
Textes
Raphaël Bardas
Cédric Boulard
François Cedelle
Laurent Devernay
Gaëlle Soumagne
Samuel Zonato

Illustrations
Benoît Guillaumot
Vincent Laïk
Leen
Guillaume Maillard
Olivier Sanfilippo
Georges Rosniansky

Couverture
Lohran

Maquette
Julien Guibert

Corrections
François Cedelle
Julien Guibert
Morgane Munns



INTRODUCTION

REGGIA

Venzia est un jeu de rôle ayant pour cadre une planète, Reggia, submergée par les flots depuis le Diluvio, un grand cataclysme survenu quelques centaines d'années auparavant. L'action se déroule principalement dans une cité : Venzia. Cette cité lacustre est maintenue à flot par une technologie antédiluvienne et désormais inconnue. Elle est parsemée de canaux qu'empruntent des gondoles. Ici ou là, ces axes inondés sont traversés par des ponts étroits sous lesquels les embarcations peuvent se faufiler.

Le développement urbain de la cité a été limité en surface par les rares îlots sur lesquels des constructions s'élancent vers les cieux. Alors qu'au niveau des quais, les citoyens se battent pour survivre, leurs dirigeants intriguent dans les hauteurs vertigineuses de la ville. Au sommet de cet empilement urbain trône le Palais du Doge, dont l'occupant n'est autre que l'employeur des personnages. Dans un contexte politique trouble, il compte sur eux pour exécuter ses ordres avec discrétion et efficacité.

Depuis le Diluvio, on soupçonne l'eau de charrier une maladie dont le mode exact de transmission reste inconnu. L'Acqua Malefacente, car tel est son nom, provoque mutations et malformations aux infectés. Elle donnerait naissance à des monstres au sang noir, les Pervertis et les Aberrations. Malheureusement, elle reste à ce jour incurable.

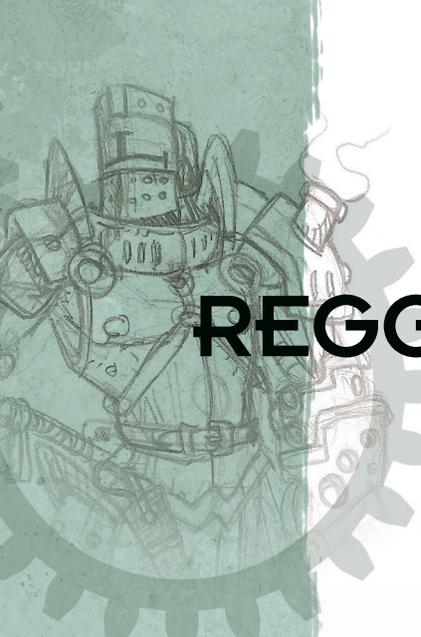


WORK IN PROGRESS

Un autre fléau fait l'objet de rumeurs et légendes sous la forme des Chimères Noires. Celles-ci semblent obéir à des objectifs compris d'elles seules et se manifestent jusque dans les villes. Redoutables, elles évoluent à grande vitesse afin de s'adapter aux moyens qui leur sont opposés.

LES PERSONNAGES

Pressé de toutes parts, le Doge ressent le besoin de faire appel à des individus choisis pour agir sous ses ordres en marge de la sphère politique. Différentes menaces planent sur la ville. Pour maintenir sa position, le Doge doit être le premier à agir. Or cela lui est parfois impossible, car la moindre de ses décisions doit être validée par le Conseil. C'est en pareille situation qu'interviennent les personnages des joueurs. Pour cela, ils seront aidés par un reliquat de la technologie d'antan : les Hippogriffes. Ces anciennes armures décuplent les capacités de leur porteur. Elles lui permettent d'accomplir des exploits hors du commun. Grâce à elles, des individus ordinaires sont à même de chambouler la destinée de leur ville, mais aussi de Reggia.



REGGIA

Reggia est une planète ancienne dont les plus hauts sommets ne dépassent guère les mille mètres au-dessus du niveau de la mer. En effet, lors du Diluvio, le niveau d'eau s'éleva de six cents mètres environ, noyant 90% de la surface du monde. Les Pèlerins réussirent à sauver une partie de la population dans douze cités qu'ils bâtirent grâce à leur technologie avancée.

ORIGINES

Pour bien comprendre une cité comme Venezia, il faut prendre connaissance des événements qui ont conduit à sa formation, mais aussi à ce qu'elle est aujourd'hui.

Il y a plus de 300 ans, en l'an 1 de notre calendrier, survenait l'événement qui modifia à jamais la planète : le Diluvio. Au cours de celui-ci, également appelé Première Apocalypse, le niveau des eaux augmenta dramatiquement. En quelques jours seulement, celles-ci avaient recouvert la quasi-totalité des terres jusque-là émergées. Seule l'intervention des Pèlerins permit la sauvegarde d'une partie de la population. Il se dit que moins de 5% de la population initiale purent être sauvés.

Les rescapés furent transportés dans le vaisseau volant des Pèlerins jusqu'à des îlots dépassant à peine des flots. À partir de ceux-ci, des villes devaient être construites pour accueillir correctement les survivants. Les Pèlerins se répartirent alors à travers le globe pour aider à construire ces Méga-Cités (ou MC) desquelles dépendait le salut de tous. Celles-ci étaient au

nombre de douze, installées au sommet d'anciennes montagnes ou sur des plateaux particulièrement élevés.

La sixième d'entre elles est aujourd'hui connue sous le nom de Venezia (autrefois appelée MC6). Elle fut établie à un emplacement idéal délimité par des sommets montagneux proches. La technologie avancée des Pèlerins chargés de ce chantier incroyable permit de relier et consolider des amas de roches. Conjointement aux pics rocheux, ils constituèrent les bases sur lesquelles devait reposer la cité.

En parallèle à cela, les Pèlerins mirent en place des machines gargantuesques destinées à alimenter la cité entière en énergie et en eau douce en extirpant ces ressources des profondeurs du sol. Les futurs habitants prirent évidemment une part active à tous ces travaux. En un temps record, quelques mois à peine, une première ébauche de cité habitable était en place.

Au cours des années qui suivirent, celle-ci crût en largeur et en hauteur jusqu'à aboutir à la cité telle qu'on la connaît aujourd'hui. Celle-ci a, bien entendu, évolué au cours des siècles, mais elle avait déjà atteint une structure extrêmement proche de celle qu'on lui connaît de nos jours. En parallèle, les onze autres cités virent le jour. Pour beaucoup, Venezia reste néanmoins la plus flamboyante et la plus luxueuse.

Quelques années plus tard, les Pèlerins disparurent brusquement, laissant le commun des mortels très alarmé. Un culte naquit alors pour s'attirer leur bonne grâce et peut-être les voir revenir... Certains disent qu'ils se mêlèrent aux humains, mais nul ne peut vraiment l'affirmer avec certitude. Pour d'autres, ils ont rejoint les étoiles desquelles ils étaient venus.

Les premiers temps furent des plus difficiles pour ceux qui avaient eu la chance de survivre au Diluvio. Pour subsister et croître, il fallait s'adapter à ce nouvel environnement. La priorité était de se nourrir, mais aussi de fabriquer les outils de première nécessité et de construire des habitations. Le manque cruel de ressources facilement accessibles était un handicap majeur. Ces ajustements nécessaires furent déterminants et ancrèrent de profondes différences entre les cités.

Il s'avéra que toutes ne disposaient pas d'un emplacement aussi avantageux que leurs homologues. Venezia se distingua par la présence à proximité de grandes quantités de roche et de métal, car elle était établie sur un ancien massif montagneux. Son expansion se fit donc sous le signe de la solidité et de la pérennité.

Après quelque temps, le bois fut disponible grâce aux terres marécageuses mais fertiles qui permirent de faire pousser



des végétaux en abondance. C'est ainsi que la cité parvint à se détacher du lot et à afficher une prospérité qui fit de nombreux envieux.

DE NOS JOURS...

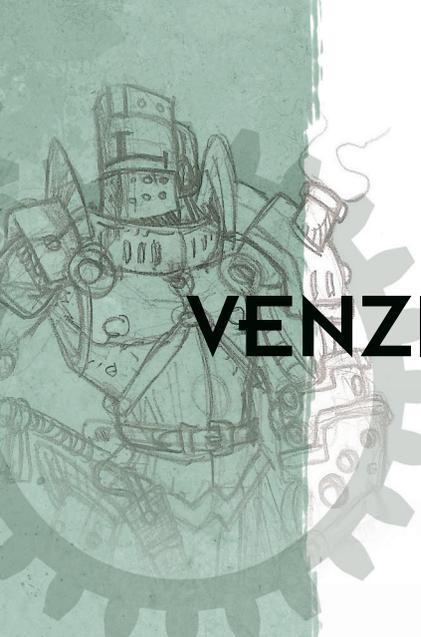
À ce jour, plus personne ne sait vraiment comment fonctionne la technologie léguée par les Pèlerins. Les défaillances sont de plus en plus fréquentes et certains affirment même que les piles alimentant ces machines n'ont qu'une durée de vie limitée.

Ces dernières années, l'Acqua Malefacente a fait son apparition, contaminant et tuant les Reggiens sans distinction de classe sociale. Liée à la mer, elle rend les marées d'autant plus redoutables. Nul ne sait grand-chose de plus à ce sujet pour l'instant.

Depuis quelques semaines, la cité de Keergard ne donne plus de nouvelles. Les rares équipages qui en sont revenus affirment qu'il n'en reste que des ruines emprisonnées dans la glace et occupées par des créatures inconnues.







VENZIA

PREMIERS PAS

Construite en spirale autour d'un pic rocheux s'élevant au-dessus des flots, la cité accueille plus de 150 000 individus, ce qui en fait la plus peuplée de la planète. Le port est naturellement le premier lieu que les nouveaux arrivants découvrent. Ils y sont accueillis par les Dogani. Ces employés du Doge contrôlent l'identité de chacun ainsi que ce qu'il transporte. Ils examinent les navires de fond en comble et, comme tous ceux de l'administration, accomplissent ces besognes machinalement. Avec eux, le règlement est appliqué à la lettre même si quelques ducats peuvent parfois huiler certains rouages un peu grippés. Certains se croient malins et tentent d'accoster à l'opposé de la cité, par la lagune. Mais le terrain y est traître, entre les bancs de sable, les algues et quelques palissades pour finir de dissuader les resquilleurs. La plupart des navires arrimés sont splendides, mais les quartiers bas de Venzia le sont beaucoup moins.

C'est ici qu'on retrouve ceux qui n'ont nulle part où aller. Ils y traînent leur misère mendiant quelques pièces. Les plus intrépides se réunissent en bande pour dépouiller le crédule. Ne vous approchez pas trop d'eux. Vous voyez celui qui est recroquevillé contre le mur, là-bas? Les marques horribles sur son visage? Il est atteint par l'Acqua Malefacente. Il n'en a plus pour longtemps, mais il trouvera bien le moyen de contaminer plusieurs de ses semblables. Une fois l'an, une marée exceptionnelle submerge ces taudis et répand la maladie. Il est

alors essentiel de porter l'un de ces masques filtrants et de résider dans un quartier suffisamment élevé. En tout cas, les conséquences de ce désastre annuel apparaissent de façon irréfutable.

Il y a deux façons de bâtir sa maison : avoir les moyens d'utiliser de la pierre ou reconstruire tous les ans. Ici plus qu'ailleurs, les édifices sont construits en strates superposées, ce sera d'autant plus évident à voir lorsque nous prendrons de la hauteur. Chacun y va de son innovation pour pouvoir s'aménager un recoin douillet et solide. Il n'y a pas vraiment d'intimité et il vaut mieux être en forme et alerte pour parcourir le labyrinthe d'échelles et de cordes qui permet de se déplacer entre ces bicoques. En cherchant bien, vous pourrez trouver divers commerçants. La qualité n'est pas toujours au rendez-vous, mais on y trouve un peu de tout et même quelques surprises. Il y a là, quelque part, diverses entrées donnant directement sur le réseau de canalisations que les Pèlerins ont construit dans la montagne. Bien entendu, seuls les techniciens du Doge y sont autorisés, car on y trouve les machines titanesques alimentant la cité en eau et en énergie.

Nous allons emprunter la route pavée. Celle-ci dessine une spirale ascendante jusqu'au sommet de la cité. Il faut bien quatre bonnes heures pour rejoindre le sommet à pied. Admirez aussi le Canal qui grimpe jusqu'à la Città di Pelegrini avant de redescendre, portant les gondoles à vapeur, seules capables de remonter le courant. De celui-ci partent les petits canaux qui serpentent à travers les différents niveaux de la cité. Le plus pratique reste néanmoins d'utiliser l'une des cabines automatiques qui montent le long de ces câbles métalliques. Elles voyagent des bas-fonds jusqu'aux quartiers des nobles en quelques minutes à peine.



QUARTIERS BOURGEOIS

L'ascension est longue et pénible, mais il faut reconnaître que le point de vue en vaut la peine. Il est déjà possible de distinguer un peu mieux le port dans son ensemble ainsi que l'activité intense qui y règne. Au coucher du jour, les pêcheurs partent au large et reviennent peu avant l'aube avec leurs cargaisons. D'ailleurs, au passage, l'air se fait déjà plus respirable ici, sans

- Vue Venezia -

On y trouve de véritables arbres et
vous pouvez même voir la-bas
de magnifiques jardins agrémentés
de fleurs qu'on croyait disparues.
Il va sans dire que seuls les plus
influents et les plus fortunés logent ici.

WORK IN

La cité s'élève au fil des paliers qui suivent le
Grand Canal véritable artère de la cité.

erte
douter
nsitent
toi un
n du port
r, ce sont
eurs
our vendre

Le Palais du Doge

Immense et majestueux, cet imposant édifice est un authentique chef-d'œuvre inaltéré par le passage des décennies. Avec ses arcades blanches et ses flèches élancées, il s'agit vraiment là du « joyau » de Venise. Chaque facade est finement sculptée et s'enrichit ainsi de plaisantes scènes de l'histoire de la Cité. Le principal élément récurrent est l'aigle bicéphale, symbole du Doge, que l'on retrouve représenté par la statue trônant en face de l'entrée du palais.

PROGRESS

Le Grand Canal suit à peu de choses près le trajet de la Voie Principale. Il est suffisamment large pour faire passer des gondoles à vapeur remontant son courant sans aucun souci. Il dessert toute la Cité, montant à l'assaut du sommet en une spirale paresseuse decluses réparties à intervalles réguliers.



les relents de poisson et de crasse. De part et d'autre de la route, d'étroites ruelles se dessinent. Les édifices sont plus grands et paraissent plus solides, pour ne pas dire plus accueillants.

Il s'agit de l'axe le plus important de la cité et les échoppes y pratiquent des prix élevés pour des biens, en général, de qualité. Tailleur, bijoutier, armurier, écrivain public, apothicaire, pâtissier... tout ce que vous voulez peut être acheté ici. Si vous ne le trouvez pas malgré tout, vous pouvez toujours le chercher dans les ruelles ou redescendre vers les bas quartiers pour des besoins vraiment particuliers.

Nous arrivons à un point stratégique où la route traverse la grande place Comacchio qui accueille le marché. Le poisson et les autres produits frais y sont directement acheminés. Chaque matin, une véritable cohue y règne. Au passage, vous vous demandez sûrement ce que sont ces tuyaux que l'on aperçoit un peu partout le long des murs. Ils ont pour rôle d'acheminer de la vapeur d'eau en tout point de la cité. Celle-ci peut ensuite être refroidie pour obtenir de l'eau parfaitement potable. Plus on descend dans la cité, plus ces conduites apparaissent rafistolées grossièrement. Ce n'est pas sans provoquer quelques incidents, en particulier des brûlures chez les plus imprudents.

Grâce à notre technologie, il nous est même possible d'exploiter cette vapeur pour produire de l'énergie. C'est ainsi que sont alimentées les cabines que j'évoquais tout à l'heure. Bien entendu, on s'en sert également pour se chauffer, mais aussi, depuis peu, pour s'éclairer. Certains vous l'expliqueront mieux que moi, mais il est possible, grâce à certains mécanismes, de chauffer un filament qui émet alors de la lumière. M'est avis que la bougie a tout de même encore de beaux jours devant elle.

Voyez ces fantassins de l'autre de côté de la rue. Au milieu d'eux se trouve Sergio Vilipo, avec ses vêtements on ne peut plus luxueux. Il se rend au Rialto, cette grande arche blanche que l'on aperçoit un peu plus haut. Elle abrite la plupart des administrations de la cité. Celles-ci ainsi que le système politique qui y est rattaché sont au centre de toutes les attentions à Venzia. Ceux qui y sont confrontés se plaignent de son côté froid, complexe et inhumain. On pourrait croire que le Doge, Raffaello Arrigo, est la personne la plus puissante de la cité, mais ce n'est pas tout à fait vrai. Il doit quotidiennement composer avec la Seigneurie, le Conseil des Dix, le Tribunal Suprême et les Contrôleurs du Grand Concile. Sans compter les nombreux nobles et autres seigneurs qui bourdonnent autour de lui, quémendant faveurs et influence. Ne vous en préoccupez pas pour l'instant, vous y serez confronté bien assez tôt.



PARMI LES AIGLES...

Nous voici enfin arrivés au terme de notre ascension. En-dessous de nous s'étend Venzia dans toute sa splendeur. La vue porte au loin, jusque vers d'autres îlots au large de la cité. Ils ne sont pas habités, mais les plus solides sont utilisés pour la culture voire pour l'élevage. La voiture va nous laisser descendre pour que je puisse vous faire découvrir la Città di Pelegrini dans toute sa superbe. Oui, ce sont de véritables arbres et vous pouvez même voir là-bas de magnifiques jardins agrémentés de fleurs qu'on croyait disparues. Il va sans dire que seuls les plus influents et les plus fortunés logent ici.

De nombreux gardes aux couleurs du Doge s'assurent que des gredins ne viennent pas importuner l'élite de la cité. Ce sont de véritables palais que l'on trouve ici. Magnifiques, certes, mais tous éclipsés par la beauté de celui du Doge, plus haut et plus prestigieux, comme vous le distinguez déjà là-bas. La statue devant ses massives portes métalliques représente un Hippogriffe, qui n'est autre que le symbole de Venzia.

Tous les organes politiques que nous évoquions plus tôt siègent ici et la majorité de leurs membres y vivent. Vous



constaterez rapidement qu'ils sont quasiment tous issus des plus grandes familles. Les relations entre ces dernières sont au mieux cordiales et je vous recommande de bien choisir vos alliés et encore mieux vos ennemis. Résider ou travailler ici est un rêve pour la plupart des citoyens. Mais tout le monde ne naît pas noble et ceux qui ne le sont pas auront peu de chances de parvenir à leurs fins malgré tout leur acharnement.

Faisons un détour rapide par cette place circulaire. Ce n'est autre que la place Garibaldi, entourée par les ambassades des onze autres cités. Les relations entre les représentants des autres cités sont parfois tendues, surtout entre XianYang et Afarat. Chaque ambassade est identifiée par les couleurs qu'elle affiche. Pour le moment, reprenons notre visite pour rencontrer le Doge. Il souhaite vivement discuter avec vous des circonstances de la disparition de votre prédécesseur...

VIVRE À VENZIA

Venzia est composée de trois principaux secteurs, des étages eux-mêmes morcelés en terrasses et belvédères, et reliés entre eux par des rues, des escaliers, des échelles roulantes et des ascenseurs à vapeur.

De nombreux canaux traversent Venzia, de part en part, aussi bien dans ses plus bas étages que dans ses points les plus élevés. Ainsi, l'œuvre des ingénieurs des eaux et des urbanistes de Venzia est célèbre à travers le monde pour ses centaines d'écluses en enfilades, ses cascades ornementales ou sanitaires et ses colonnes d'eau ou de vapeur.

Les quartiers les plus pauvres, en bas de la cité sont les Attrezzatura Effimeri. À mi-hauteur, la ville médiane abrite les places marchandes et bourgeoises, c'est les Piani di Borghesi. Enfin, au sommet de la cité et de sa pyramide sociale et urbaine, se trouvent les quartiers les plus riches de la Città di Pelegrini.

CLIMAT, SANTÉ ET SALUBRITÉ

Il fait souvent beau à Venzia, très beau même. Les hivers sont doux et les étés chauds, et il y a moins de cent jours de pluie par an. Les pluies sont rares, et condensées sur le printemps et l'automne, mais avec une telle violence en ces périodes qu'il est parfois impossible de mettre le nez dehors. En quelques heures, les rues peuvent parfois devenir de véritables torrents de boue et de détritits, et il n'est pas rare, à la fin d'une averse, de retrouver quelques cadavres.

Les vents sont violents, même en été. S'ils peuvent s'avérer dangereux, ils n'en sont pas moins salvateurs, permettant à l'air de se renouveler et aux méandres de s'aérer. On appelle la Nonna, la grand-mère, le vent du large qui régulièrement vient redonner de l'air pur à respirer. Aussi, quel que soit le ciel, n'oublions pas la mer. Les entrailles de Reggia sont instables et les fonds marins sont souvent agités de soubresauts sismiques, lesquels provoquent raz-de-marées et tsunamis plus de fois qu'à leurs tours. Les vagues gigantesques viennent régulièrement, et sans respecter les saisons, fracasser les battisses fragiles des Attrezzatura Effimeri. Enfin n'oublions pas l'Acqua Alta, qui si elle est synonyme de fête, n'en apporte pas moins l'humidité et la maladie à chaque nouvelle année.

MALADIES ET INFECTIONS FRÉQUENTES

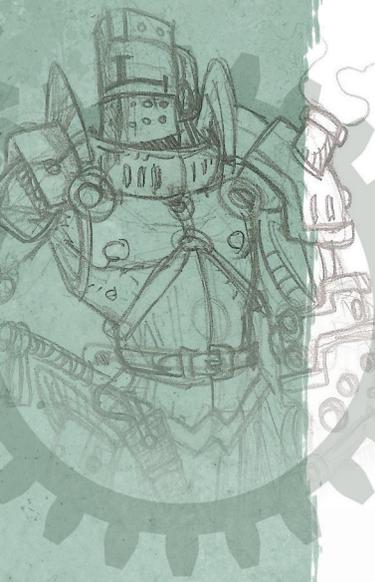
Venzia cultive tant bien que mal ses propres fruits et légumes. On s'y nourrit aussi quotidiennement de certaines algues comestibles dont les goûts vont de l'infect au succulent. En réalité, cela est loin de suffire aux besoins des hommes et il est très fréquent chez le plus pauvres de voir apparaître toutes sortes de symptômes liés à des carences en vitamines ou en sels minéraux.

Il est important de préciser aussi que les canaux de Venezia, même les plus propres, sont de véritables bouillons de culture. L'eau purifiée et la vapeur, qui elles circulent dans des tuyaux étanches, sont propres à la consommation, mais toutes les autres eaux de Venezia, celles des pavés et des canaux, des gouttières et des caniveaux, charrient les maux sous toutes leurs formes. Maladies articulaires, dentaires, respiratoires, scorbut, déficiences de la vue, infections sexuellement transmissibles... tel est le quotidien des habitants de Venezia.

MERVEILLES D'ORIGINES FONGIQUES

Il existe à Venezia une variété de champignons étranges appelés *sporofori*. Ces organismes ont la faculté de s'imprégner des émotions, des sentiments et parfois des souvenirs qui les entourent, ils sont psychosensibles.

Un groupe d'artisans plus ou moins honnêtes s'est spécialisé dans la culture, la recherche et l'utilisation de la manne fongique qui prolifère dans la ville et surtout dans ses bas-fonds. Il s'agit d'un travail exclusivement sur mesure. Ils se regroupent autour de plusieurs corps de métiers. Leurs produits sont largement diffusés dans toute la cité de manière bien souvent illégale.



Ces artisans n'ont pas vraiment pignon sur rue : on nous les recommande ou on fait appel à eux via un réseau complexe d'intermédiaires plus ou moins véreux. Il n'existe pas de cursus d'études pour ces faiseurs de merveilles : leurs connaissances, pratiques et productions reposent sur des transmissions orales ou empiriques. On rapporte par conséquent l'existence de grimoires et autres livres de recettes, gardés jalousement par leurs propriétaires ; ainsi que de familles qui se transmettent les manipulations alchimiques de générations en générations et de manière totalement incontrôlée. On peut donc croiser dans Venzia des *mocciosi*, des *burattinai* et les fameux *saponisti*.

MASQUES

Le masque fait partie de la panoplie de n'importe quel habitant de Reggia pour se garder de l'Acqua Malefacente. Toutefois, à Venzia, grâce à la miniaturisation des filtres à air, les masques sont devenus des objets d'art admirés de tous.

Le *volto*, cet ovale où les principaux traits du visage sont esquissés, est le plus courant dans la cité. Le fait qu'on puisse le décorer à sa manière n'y est pas pour rien. On se retrouve dès lors avec des masques au travail fin et délicat ou plus bariolé.

La *bauta* est ce masque rectangulaire dont le bas se finit sur une sorte de bec. Ces décorations sont le plus souvent des arabesques dorées. Leur simplicité explique que certaines personnes le préfèrent au *volto*.

Le *purificatore* a donné son nom à cette brigade d'hommes chargés d'éliminer toute contagion. C'est un masque craint de tous avec son très long bec dans lequel se trouvent plusieurs filtres à air.

Il existe d'autres modèles tel le loup, mais celui-ci n'accepte pas les filtres à air amovibles appréciés des *cittadini*.

SE DÉPLACER

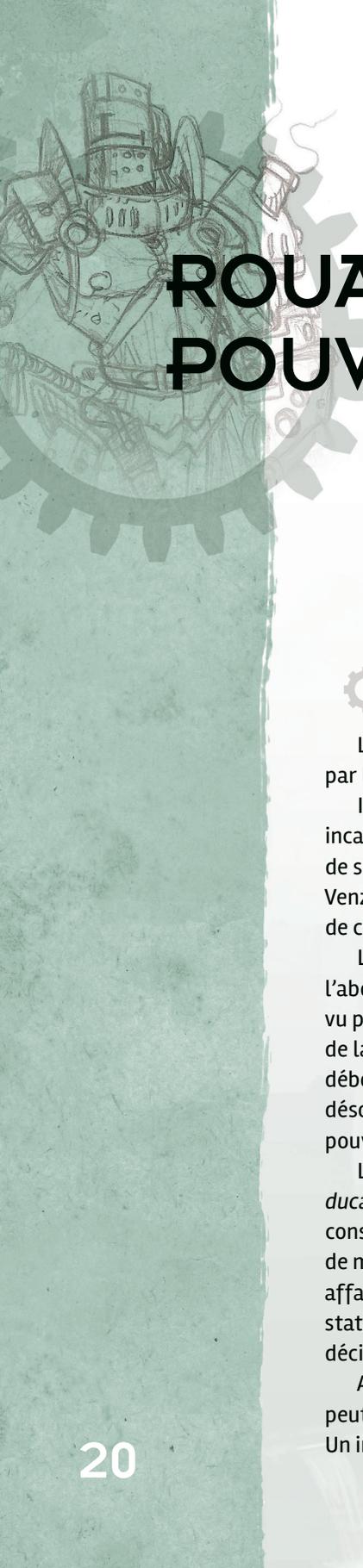
Tous les moyens sont bons pour évoluer au cœur de la cité. Le Grand Canal est en permanence saturé d'embarcations en tous genres. On compte parmi celles-ci les gondoles à vapeur qui ont peu à peu remplacé celles qui étaient autrefois dirigées par un rameur. De ce canal majestueux et bien entretenu partent de nombreuses ramifications, plus petites et sinueuses. De largeur variable, certains de ces canaux sont si étroits qu'ils ne contiennent que des eaux presque stagnantes, alourdies par les miasmes et les déchets des citoyens. Les plus téméraires n'hésitent pas à les emprunter au moyen de gondoles à rames.

Dans les ruelles exigües, les *cittadini* ont rapidement privilégié des véhicules à deux ou trois roues, activés à la force des jambes. L'aspect pentu de la cité fait de ces vélocipèdes un moyen de locomotion oscillant entre le dangereux et le laborieux. Plus généralement, on trouve des chariots tirés par des tritondes. Étriqués, ils sont réservés aux nantis. La musculature monstrueuse des tritondes leur procure une grande vitesse, en faisant un danger mortel pour les piétons inattentifs.

Les cabines automatiques, basées sur le principe du piston, sont très appréciées pour la rapidité du voyage. La brutalité de ce moyen de locomotion ainsi que la rivalité entre les sociétés en assurant l'exploitation rendent son utilisation parfois désagréable.

Plus exotiques et encore expérimentaux, les dirigeables et autres ballons ne demandent qu'à faire leurs preuves. À l'heure actuelle, il s'agit plus de curiosités que de véritables moyens de transport.





ROUAGES DU POUVOIR

LE DOGE

Le Doge est choisi parmi les plus grandes familles de Venzia par le Grand Concile composé des Contrôleurs de la cité.

Il est élu à vie, sauf imprévu comme les maladies incapacitantes, les disparitions imprévisibles, les impossibilités de siéger. Si la mort d'un Doge impose une période de deuil à tout Venzia, l'élection de son successeur donne naissance à quantité de célébrations.

La fonction de Doge représente pour beaucoup l'aboutissement d'une longue carrière politique. Il est en effet vu par tous les habitants comme la plus grande figure d'autorité de la cité, unanimement respecté et écouté. À cause de débordements survenus sous d'autres Doges, ses décisions sont désormais sous le contrôle du Grand Concile et une partie de son pouvoir confiée au Conseil des Dix et au Tribunal Suprême.

Lors de son élection, il prête le serment, dit de la *promissio ducale*, renonçant de fait à ses armoiries familiales. Afin de conserver son impartialité, le Conseil des Dix ne peut accueillir de membre de la famille du Doge. Cette assemblée gère les affaires courantes sur lesquelles les Contrôleurs ne peuvent statuer, les finances publiques et l'armée. Pour toutes ses décisions, le Grand Concile a droit de regard et de veto.

Assigné au palais pour la durée de son mandat, le Doge ne peut en sortir sans une résolution préalable du Grand Concile. Un important dispositif de sécurité assure sa protection. Les

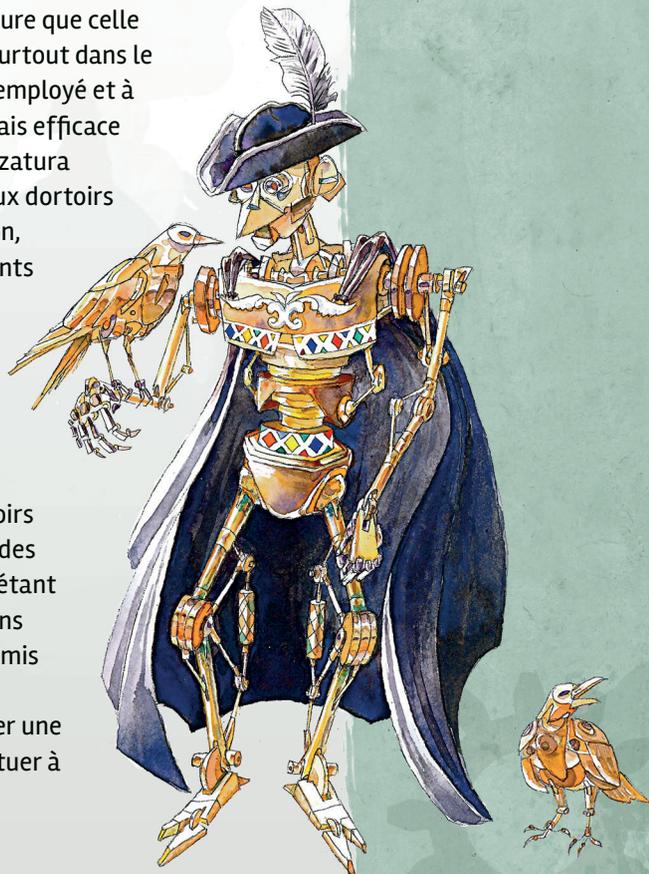
arlecchini di piume (arlequins de plumes), sous les ordres des Éminences, le protègent de tout complot susceptible de mettre sa vie en danger. Il faut reconnaître que les Doges ont une espérance de vie des plus limitées. Seul l'actuel Doge, Rafaello Arrigo, semble faire exception à la règle. Depuis onze ans déjà, il assume ses responsabilités avec quiétude et fermeté.

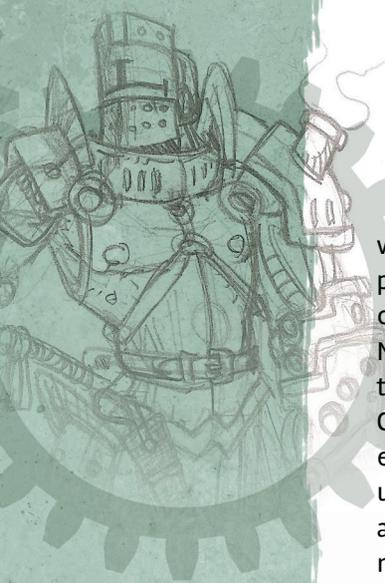
ADMINISTRATION

Selon les plus récentes estimations, on compterait un millier de fonctionnaires à travers la cité. Ceux-ci sont principalement installés dans le Rialto (au niveau des Piani di Borghesi) et dans le phare qui domine le port. Diverses annexes sont toutefois disséminées dans tout Venzia.

Le poste de fonctionnaire est obtenu après un concours ouvert à tous. Il est recommandé de suivre des cours préparatoires pour le réussir. La rigueur, la discipline et surtout une excellente mémoire sont requises chez les candidats. Les rares qui ont l'honneur d'être sélectionnés à l'issue des sessions semestrielles ont dès lors un emploi à vie. La paie, dans les plus bas échelons, est à peine meilleure que celle d'un ouvrier standard. L'intérêt réside surtout dans le logement de fonction fourni au nouvel employé et à sa famille. C'est alors un moyen ardu mais efficace pour ceux qui veulent quitter les *Attrezzatura Effimeri*. Ils rejoignent l'un des nombreux dortoirs familiaux construits par l'Administration, dans le Sestiere Rialto. Ces établissements flanquent les pieds de l'arche massive qui donne son nom au quartier.

Au plus bas niveau, le nouvel employé passe l'essentiel de son temps à se familiariser avec le fonctionnement de son poste, ce qui représente d'énormes quantités de savoirs à assimiler. En effet, il s'agit là de l'une des particularités de ce système. Le papier étant rare à Venzia, l'essentiel des informations officielles et des savoir-faire sont transmis oralement. Il est donc attendu des fonctionnaires qu'ils puissent mémoriser une multitude d'informations pour les restituer à la demande.



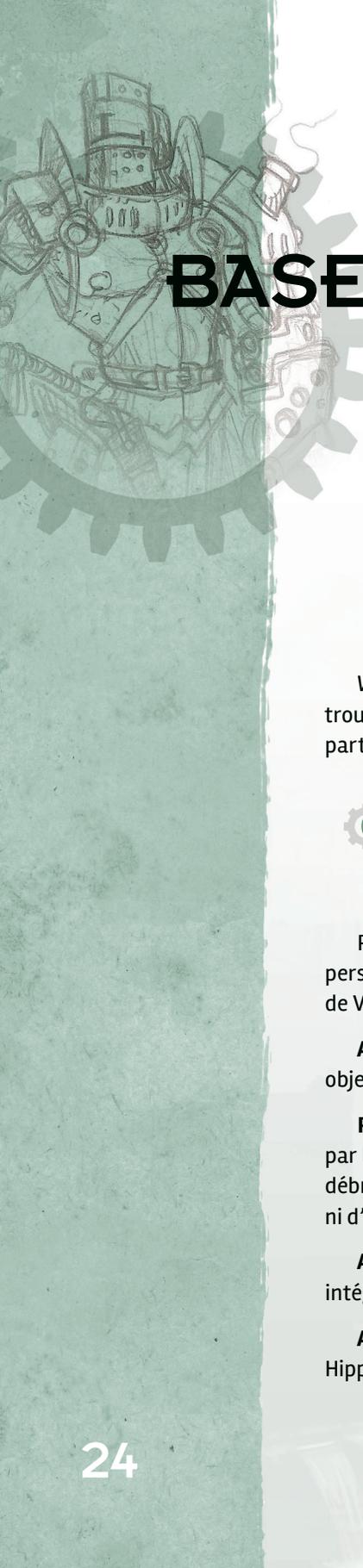


SERVICE DES PHÉNOMÈNES INHUMAINS

Derrière cette appellation saugrenue sont regroupés une vingtaine de fonctionnaires dont la mission est de collecter le plus d'informations possible sur des phénomènes encore mal compris. Leurs principaux centres d'intérêt sont les Chimères Noires, l'Acqua Malefacente, les monstres marins, mais aussi tous les sujets inhabituels évoqués par les habitants de la cité. Ces agents bien connus de tous font souvent l'objet de quolibets et de farces douteuses. Ils parviennent malgré tout à recenser un nombre croissant de morts suspectes et de témoins ayant aperçu des créatures étranges. Ils s'intéressent également aux recherches menées sur l'Acqua Malefacente, par exemple dans la clinique du docteur Silvio installée dans les bas-fonds.







BASES DU JEU

Venzia utilise le système D6 traduit par *Les XII Singes*. Vous trouverez ci-dessous les mécaniques de bases pour animer une partie.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

Parmi toutes les compétences disponibles sur la fiche de personnage, quelques-unes sont spécifiquement liées à l'univers de Venzia et nécessitent des explications.

Archéogénèse : capacité à concevoir, réparer ou fabriquer des objets à partir de matériaux simples (cuir, bois, pierre)

Protogénèse : utiliser et réparer les technologies léguées par les Pèlerins et la vapeur. Cette compétence permet de se débrouiller avec ses artefacts, pas d'en comprendre les ressorts ni d'en concevoir de nouveaux.

Arme de contact intégrée : utiliser des armes de contact intégrées dans les armures Hippogriffes.

Armes à rayon : utiliser les armes à rayon des armures Hippogriffes.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

À l'aide du tableau ci-dessous, le MJ détermine le Niveau de Difficulté (ND) de l'action entreprise par les personnages.

ND	Valeur	Correspondance
Très Facile	1-5	Action que tout le monde peut réussir
Facile	6-10	Action à la portée d'un pratiquant occasionnel
Moyen	11-15	Action à la portée d'un professionnel
Difficile	16-20	Action à la portée d'un très bon professionnel
Très Difficile	21-25	Seules quelques personnes dans Venzia réussissent régulièrement cette action
Héroïque	26-30	Seules quelques personnes dans Venzia réussissent parfois cette action
Léendaire	31+	Les meilleurs experts des Cités pourraient échouer

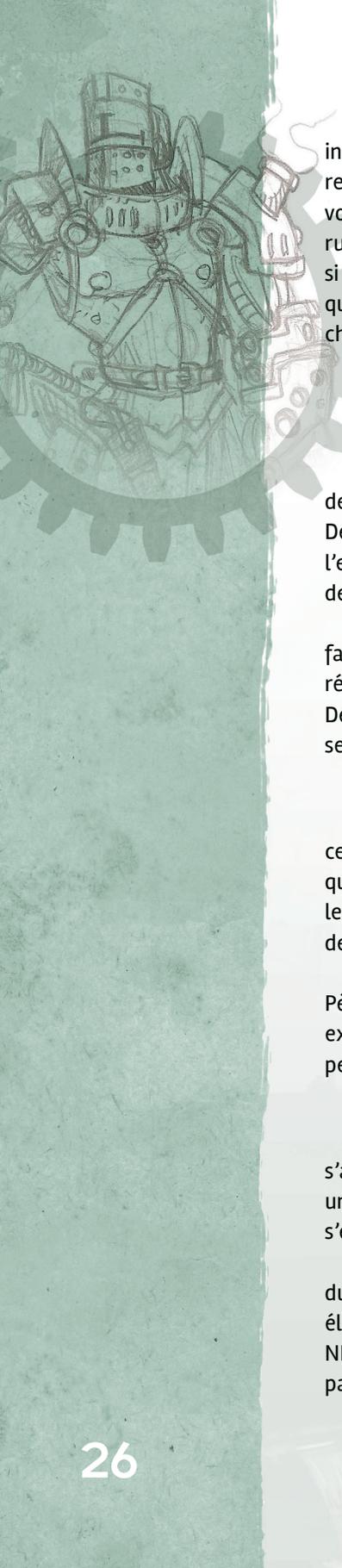
LANCER LES DÉS

Le joueur lance un nombre de dés équivalent au Code-Dé de la Compétence ou de l'Attribut. Le Code-Dé lié à un Attribut ou une Compétence détermine votre niveau de compétence dans un domaine donné. Pour résoudre une action qui lui est liée, vous lancez le nombre de dés correspondant et leur ajoutez les éventuels bonus. Ainsi, si vous possédez une Compétence au niveau 3D+2, vous lancez d'abord 3D. Vous additionnez ensuite les résultats de ces trois dés et ajoutez enfin le +2 au total obtenu.

Exemple : Flavio cherche à forcer une serrure récalcitrante. Le personnage possède une valeur de 4D+1 en Crochetage. Le joueur incarnant Flavio lance donc 4D. Il obtient un 3, un 1, un 5 et un 4. C'est donc une somme de 13. Il doit encore y ajouter son +1. Le total final atteint donc une valeur de 14.

RÉSOLUTION D'ACTION

À présent, il ne vous reste plus qu'à comparer la somme du lancer de dé avec le ND. Si la somme des dés est supérieure ou égale au ND, c'est une réussite. Si la somme des dés est



inférieure au ND, c'est un échec. Parfois, le personnage peut retenter un jet plus tard, mais pas toujours. Supposons ainsi que votre personnage échoue à crocheter une porte. Si, par chance, la rue reste déserte, vous pouvez retenter votre chance. À l'inverse, si vous ratez votre jet de Mystification, votre opposant comprend que vous essayez de le flouer et se méfie. Vous allez devoir changer de tactique.

DÉ-PÈLERIN

À chaque lancer, l'un des dés doit être d'une couleur distincte des autres, par sa couleur ou sa taille par exemple : il s'agit du Dé-Pèlerin. Ce dé représente les hasards de la vie, inhérents à l'esprit aventureux des Pèlerins et de leurs descendants. Vous devez toujours lancer un seul et unique Dé-Pèlerin.

Quand vous effectuez un jet, commencez toujours par en faire la somme et déterminer si, normalement, il s'agit d'une réussite ou d'un échec. Puis, regardez le résultat affiché par le Dé-Pèlerin. Lorsque le résultat du Dé-Pèlerin est 2, 3, 4 ou 5, il ne se passe rien de particulier.

Si le résultat du Dé-Pèlerin est 6, vous avez deux possibilités :

- si le jet initial est un échec, relancez le Dé-Pèlerin et ajoutez ce nouveau résultat à votre somme totale. Relancez ce dé tant que vous obtenez des 6. Si à l'issue de ces jets la somme dépasse le ND déterminé par le MJ pour réussir l'action, l'échec est devenu un succès.

- si le jet initial est une réussite, relancez également le Dé-Pèlerin. Si un 6 s'affiche à nouveau, l'action est une réussite exceptionnelle. Le succès va au-delà des espérances du personnage. Il peut obtenir un bénéfice inattendu de son action.

Si le résultat du Dé-Pèlerin est 1, vous avez deux possibilités :

- si le jet initial est un échec, relancez le Dé-Pèlerin. Si un 1 s'affiche à nouveau, l'action est un échec critique. Elle déclenche un événement inattendu et pénalisant : l'arme du personnage s'enraye, le personnage se blesse en effectuant son action, etc.

- si le jet initial est une réussite, retranchez de la somme le 1 du Dé-Pèlerin et un autre des dés, celui dont la valeur est la plus élevée. Si à l'issue de ces ajustements la somme descend sous le ND déterminé par le MJ pour réussir l'action, ce n'est finalement pas une réussite mais un échec.

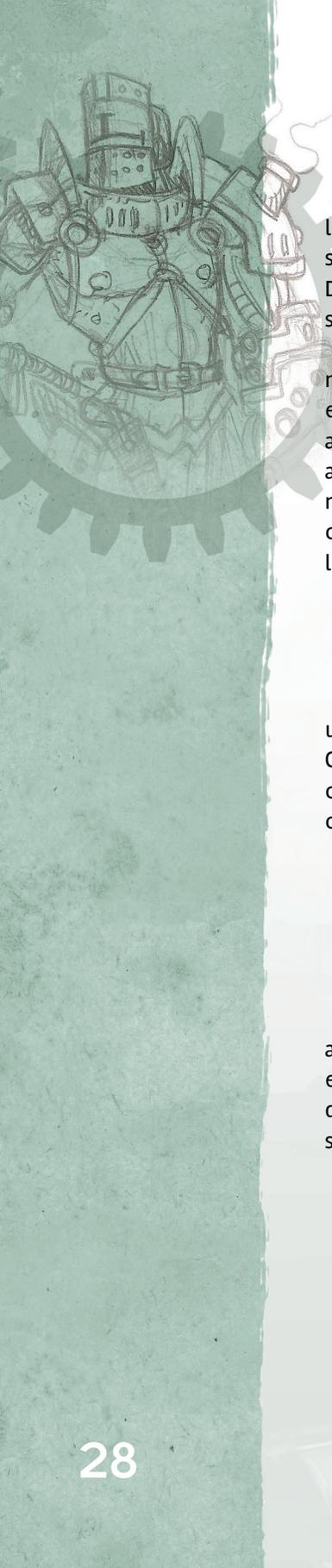


GÉRER LE TEMPS

La plupart du temps, vous n'avez pas besoin de savoir exactement combien de temps prend telle ou telle action. Dans certaines scènes de grande intensité cependant, chaque détail compte. On divise alors le temps en rounds, une unité de mesure qui compte cinq secondes.

QUI AGIT EN PREMIER ?

Parfois, l'initiative n'est pas clairement établie. Imaginons que deux spadassins se font face dans un duel. Qui sera le plus rapide et dégainera le premier ? Dans ce cas, pour déterminer le personnage qui agit le premier, on fait un jet de Perception. Le personnage qui obtient la somme la plus élevée bénéficie de l'initiative. Les autres suivent, par ordre décroissant. Si vous souhaitez gagner du temps, vous pouvez vous passer de jet et déterminer l'ordre d'initiative en comparant directement les valeurs en Perception (puis en Recherche puis Esquive en cas d'égalité).



QUE FAIRE DURANT UN ROUND ?

Ce n'est que lorsque vient votre tour que vous devez déclarer les actions qu'effectue votre personnage, pas avant. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi déclarer vous mettre en attente. Dans ce cas, vous pourrez reprendre la parole quand vous le souhaitez après les joueurs suivants dans l'ordre d'action.

Chaque action au-delà de la première vous fait subir un malus de -1D sur l'ensemble de vos jets pour le round. Si par exemple votre personnage veut se déplacer et tirer deux fois avec un tromblon, cela revient à exécuter 3 actions. La première action n'est pas pénalisante. Les deux suivantes valent un malus de -2D, sur chacun de ses jets, y compris le premier. Si sa compétence en Armes à feu monte à 5D+1, elle tombe à 3D+1 pour la durée du round en raison de la pénalité de 2D.

JETS EN OPPOSITION

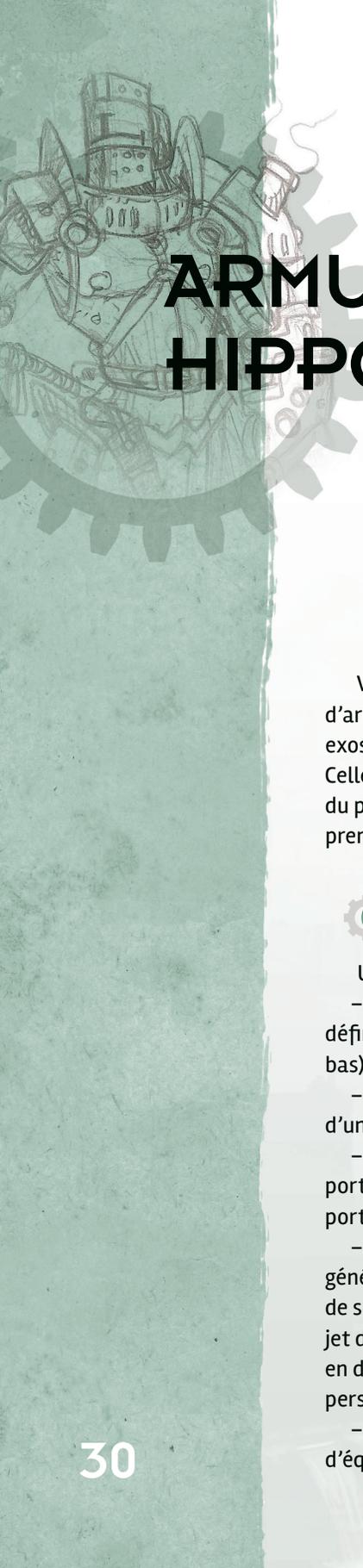
Parfois, le personnage effectue une action qui l'oppose à un autre personnage. Dans ce cas, on fait un jet en opposition. Chaque personnage fait alors un jet à partir de la Compétence concernée. Celui qui obtient la plus forte somme l'emporte. En cas d'égalité, recommencez le jet.

NIVEAUX DE RÉUSSITE & D'ÉCHEC

Parfois, vous ne souhaitez pas seulement savoir si une action est réussie ou ratée, mais aussi dans quelle mesure elle est réussie ou ratée. Vous devez alors déterminer les niveaux de réussite ou d'échec. Pour cela, on fait la différence entre la somme des dés lancés et le ND.

Différence	Réussite/Échec
0	minimal(e)
1-4	normal(e)
5-8	beau, belle
9-12	grand(e)
13-16	spectaculaire
17+	mémorable





ARMURES HIPPOGRIFFES

Vos personnages sont des agents du Doge disposant d'armures Hippogriffes pour leurs missions. Celles-ci sont des exosquelettes d'apparence variable et sont munies de gemmes. Celles-ci permettent de démultiplier les capacités naturelles du porteur. Quand elles sont inactives, les armures Hippogriffes prennent la forme d'un gantelet.

CARACTÉRISTIQUES

Une armure se caractérise par les critères suivants :

- Le nombre de gemmes (6 au maximum). Les gemmes sont définies par une couleur et un nombre de Pulsations (voir plus bas).
- Chaque armure dispose également d'une arme de contact et d'une arme à rayon.
- Son niveau de Résistance s'ajoute aux jets de Résistance du porteur lorsqu'il subit des dégâts (non cumulable avec l'armure portée par le personnage).
- Sa valeur en Maniabilité est au mieux égale à 0. Elle est généralement négative. Cette valeur correspond à la difficulté de se mouvoir avec une armure. Le malus s'applique pour tout jet de Agilité et en Coordination ou pour toute Compétence qui en découle. Il s'applique aussi à la valeur de Mouvement du personnage.
- Le nombre d'emplacements indique de combien d'équipements particuliers l'armure peut être dotée.

– Les équipements installés offrent des possibilités d'utilisation particulière de l'armure. Pour chacun, on note entre parenthèses le nombre d'emplacements qu'il occupe.

GEMMES

Les gemmes sont nommées ainsi car elles contiennent de petites étoiles émettant des pulsations de lumière. Ce sont en réalité des artefacts pélerins. Elles sont constituées de nanoparticules se développant lentement en se nichant au cœur de certaines pierres.

Les gemmes sont très rares. Il y en a peu en circulation et aucun filon ne permet de les découvrir à l'état naturel. Elles apparaissent ici et là, de manière éparse et sans aucune logique avec un certain nombre de Pulsations. Si elles sont connues des bijoutiers et des amateurs de pierres précieuses, très peu de gens connaissent leur véritable utilité. Seulement les dirigeants des cités et quelques hommes de confiance. Il s'agit d'un secret d'état très bien gardé.

Il est possible de déplacer une gemme d'une armure à une autre, mais la moitié des Pulsations qu'elle contient est perdue au moment où elle est séparée de son armure d'origine.

Chaque gemme se régénère naturellement d'une Pulsation par jour au lever du soleil.

POUVOIRS DE BASE DES GEMMES

Les gemmes se caractérisent par leur couleur et leurs pulsations. La couleur indique quel Attribut reçoit la force contenue dans la pierre. Lors de la création d'un personnage, le joueur choisit la couleur de sa gemme, non blanche obligatoirement. Les couleurs sont :

Couleur	Attribut
noire	Agilité
jaune	Coordination
rouge	Vigueur
vert	Savoir
bleu	Perception
violet	Charisme
blanc	Capacités spéciales

La puissance d'une gemme se compte en Pulsations (10 au maximum). Une Pulsation correspond à un bonus de +1D. Ce



dé bonus s'ajoute à la valeur de base de l'Attribut concerné par la couleur de la gemme ainsi qu'à toutes les compétences qui dépendent de cet attribut. Ainsi, si l'Attribut d'Agilité d'un personnage est augmenté de 2D, toutes les compétences liées à l'Agilité voient également leur niveau augmenté de 2D. Si la Vigueur est augmentée, pensez que les Dégâts naturels peuvent l'être aussi. Une Pulsation utilisée est perdue. Le nombre de Pulsations d'une gemme diminue donc peu à peu au cours de la partie.

À chaque utilisation, le porteur de l'armure choisit le nombre de Pulsations qu'il active. Le nombre maximum de Pulsations utilisables en une seule fois est égal au Code-Dé de l'Attribut concerné. Les Pulsations émises ont une durée moyenne d'une heure. Le porteur peut cependant interrompre l'effet engendré à tout moment. Les pulsations enclenchées restent cependant perdues ; elles ne peuvent pas être récupérées.

Exemple : Maffeo possède une Vigueur de base de 3D+1. Son armure Hippogriffe est dotée d'une gemme rouge encore chargée de 8 Pulsations. Il dépense 3 Pulsations d'un seul coup, lui conférant un bonus de +3D en Vigueur et portant cet attribut à 6D+1. Le Dé-Pèlerin a donné un résultat de 3, ce qui est sans incidence sur la durée des Pulsations. Il bénéficie donc de ces bonus durant une heure. La gemme ne compte plus que 5 Pulsations.

ACTIVATION DE L'ARMURE

Pour activer une armure Hippogriffe, il suffit d'y penser en plaçant sa peau directement au contact du gantelet ou au travers d'un tissu peu épais (exemple : le cuir ou la fourrure sont trop épais). L'activation et le déploiement compte comme une seule action et ne consume aucune Pulsation. L'armure se déploie alors presque instantanément sur le corps de son porteur, peu importe les conditions dans laquelle il se trouve (ligoté, enfermé, etc.). Le procédé est identique pour la désactivation. Attention l'armure recouvre la morphologie humaine et les vêtements, mais pas les équipements au dessus des vêtements (ex : sac à dos, armes, etc.). Il est donc nécessaire de les poser avant d'activer l'armure au risque de les endommager.

Une fois l'armure déployée, l'utilisation des pulsations est instantanée.

ARME À RAYON

Lorsqu'un personnage tire avec son armure, il fait un jet de Armes à rayon (ou Perception par défaut). L'arme à rayon de l'armure Hippogriffe utilise la puissance des gemmes. Chaque tir du rayon consomme une Pulsation et ce quelle que soit la puissance de l'arme. La valeur de dégâts de base des armes de tir peut varier, mais le coût reste le même : un tir égale une Pulsation. Le tir prend la forme d'un rayon lumineux correspondant à la couleur de la gemme. Cette arme peut utiliser les Pulsations de n'importe quel type de gemme.

Il est possible d'accroître la puissance du rayon en dépensant des Pulsations supplémentaires d'une même couleur de gemme. Chaque Pulsation apporte un bonus de +1D aux dégâts. Cela s'appelle un tir en surpuissance. Une limite s'impose cependant : les dégâts du rayon ne peuvent jamais dépasser le double de leur niveau de base. En cas de tir en surpuissance, sur un résultat de 1 sur le Dé-Pèlerin, le tir échoue et l'arme à rayon s'embrase un court instant. Un jet de Protogénèse d'un niveau Difficile est nécessaire pour la réparer.

ARME DE CONTACT INTÉGRÉE

L'arme de contact intégrée servant pour le combat rapproché ne consomme pas de Pulsation en utilisation classique. Elle est par défaut rétractable. Cependant, le porteur de l'armure peut décider de transférer une partie du pouvoir de la gemme dans l'arme. Celle-ci émet alors lumière et une vibration (-1D en Discrétion par Pulsation utilisée). Chaque Pulsation apporte un bonus de +1D aux dégâts pendant 1 round. Par ce biais, il est possible de doubler, au plus, la valeur de base de dégâts de l'arme de combat rapproché. Cependant, sur un résultat de 1 sur le Dé-Pèlerin, les vibrations deviennent incontrôlables et l'arme de combat rapproché s'endommage. Elle perd 1D de dégâts et tous ses bonus éventuels pour toucher jusqu'à réparation dans les ateliers secrets du Doge. Un jet de





Protogénèse d'un niveau Très Difficile est nécessaire pour la réparer.

PROTECTIONS

Une armure Hippogriffe attribue un bonus en Résistance à son porteur. Ce bonus peut être variable en fonction de l'armure. Une armure simple possède généralement un bonus de +1D. Certaines armures lourdes peuvent attribuer des bonus plus élevés. Cela engendre parfois des malus pour les jets en Agilité et Coordination (et pour toutes les Compétences qui découlent de ces Attributs). En règle générale, à chaque dé de Résistance correspond un malus de -1D sur la Maniabilité. Il arrive cependant que certaines armures disposent de mécanisme visant à compenser leur poids. Dans ce cas, les malus peuvent être réduits, voire nuls. Tous ces éléments sont à chaque fois précisés sur la fiche de l'armure Hippogriffe.

Le porteur d'une armure peut décider d'utiliser des Pulsations pour accroître sa protection. L'armure émet alors un halo lumineux et un léger grésillement (-2D en Discrétion). Chaque Pulsation émise accroît d'un dé la résistance de l'armure, durant une heure. On ne peut normalement que doubler la valeur de base de Résistance de l'armure.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Les gemmes blanches sont rares et précieuses. Les gemmes blanches, comme les autres gemmes, peuvent être utilisées pour améliorer les dégâts infligés par les armes de l'armure et pour en accroître la protection. Elles ne servent cependant pas à accroître les valeurs naturelles du porteur. Elles permettent au contraire de développer des capacités spéciales. Leurs effets sont les suivants :

Adhérence. Une Pulsation permet durant 10 minutes de rendre tout ou partie de l'armure adhérente. Durant ce laps de temps, il est possible de couper totalement et partiellement l'effet pour le reprendre ensuite pendant les 10 minutes. Cela permet par exemple de grimper à une paroi verticale, s'accrocher à un objet ou une personne, etc.

Camouflage. Une Pulsation permet de rendre l'armure pratiquement invisible durant une minute. À l'endroit où elle se trouve, l'air semble brouillé. Cela attribue un bonus de +4D en Discrétion tant qu'il reste immobile, +2D s'il est en mouvement.

Ce bonus disparaît si le personnage est engagé dans un combat.

Magnétisme. Une Pulsation permet d'attirer ou repousser un objet métallique ciblé de 10 kg sur une portée de 10 mètres. Plusieurs Pulsations permettent d'augmenter la masse et la portée ainsi que la force d'attraction. Une deuxième Pulsation permet d'arracher un objet de 20 kg à 20 mètres des mains, une troisième un objet de 30 kg à 30 mètres fixés fermement, etc. Attention, un jet d'Esquive peut être demandé pour éviter l'impact potentiellement dangereux de certains objets contre l'armure.

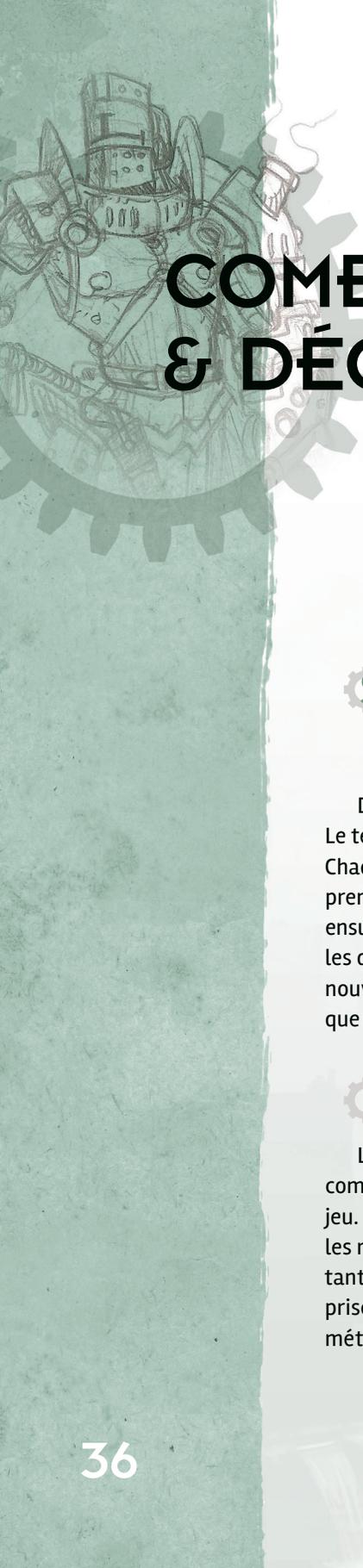
Régénération. Les Pulsations dépensées permettent de récupérer un niveau de blessure par action. La cible est exclusivement le porteur de l'armure. Le nombre de Pulsations à dépenser par action dépend du niveau actuel de blessure :

Niveau de Santé	Pulsations
blessé superficiellement	1
blessé	2
gravement blessé	3
incapacité	4
en danger de mort	5

Silence. Une Pulsation permet d'étouffer tous les sons provenant de l'armure et de son porteur. Cela attribue un bonus de +2D en Discrétion.

Vitesse. Une Pulsation permet d'augmenter la valeur de Mouvement du personnage de sa valeur de base pendant 10 minutes.

Vol. Une Pulsation permet de s'élever et de se maintenir jusqu'à 10 mètres au-dessus du sol durant une minute à sa capacité de Mouvement divisé par deux. Il est possible de dépenser davantage de Pulsations pour s'élever plus haut et plus longtemps. Un jet de Conduite d'engins peut être demandé si le vol est périlleux en raison des circonstances (orage, etc.) ou des figures tentées. Il est vivement conseillé d'atterrir avant la fin de la durée du vol.



COMBATS & DÉGÂTS

STRUCTURE D'UN COMBAT

Dans un combat, chaque détail peut avoir son importance. Le temps y est donc soigneusement compté et divisé en rounds. Chaque round est structuré de la même manière. Dans une première étape, on détermine les rangs d'initiative. Chacun agit ensuite à son tour. À l'issue de chaque attaque réussie, on calcule les dégâts encaissés. Quand tous les personnages ont agi, un nouveau round commence. Les rounds se succèdent jusqu'à ce que le combat soit terminé.

INITIATIVE

La manière de déterminer et de gérer l'initiative dans un combat est exactement la même que dans les autres phases de jeu. Relisez la partie "*Gérer le temps*". Vous pouvez déterminer les rangs d'initiative en début de combat et ne plus les modifier tant qu'un événement important ne survient pas (blessures, prise d'avantage tactique d'un des camps, changement météorologique soudain, etc.).

DÉFENSE & ATTAQUE

DÉFENSES

Il existe trois types de défense auxquels correspondent différents ND pour toucher le défenseur.

Défense naturelle. Le personnage ne cherche pas particulièrement à esquiver les tirs ou les attaques. Le ND de base pour le toucher est alors égal à 10, éventuellement modifiée par la distance qui le sépare de son assaillant. Seul l'attaquant fait un jet qui est comparé à cette valeur de 10.

Défense active. Pour être davantage protégé, le défenseur peut se placer en situation de Défense active. Il doit le déclarer dès qu'arrive son tour d'initiative. Ainsi, un personnage ne peut se déclarer en situation de Défense active tant que son tour d'initiative n'est pas arrivé. Une fois que le personnage se déclare en Défense active, cet état est valable pour toutes les attaques qu'il pourrait subir par la suite.

Quand un personnage se place en Défense active, il fait un jet de Esquive, de Lutte ou d'Armes blanches pour tenter de parer l'attaque. La valeur de ce jet remplace le ND de base, qui est de 10 (Défense naturelle), rappelons-le. Pour le cas où le résultat du jet d'Esquive serait inférieur au ND de base (10), le personnage devient alors plus facile à toucher. Il ne parvient pas à anticiper les tirs et, par erreur, se place dans leur champ.

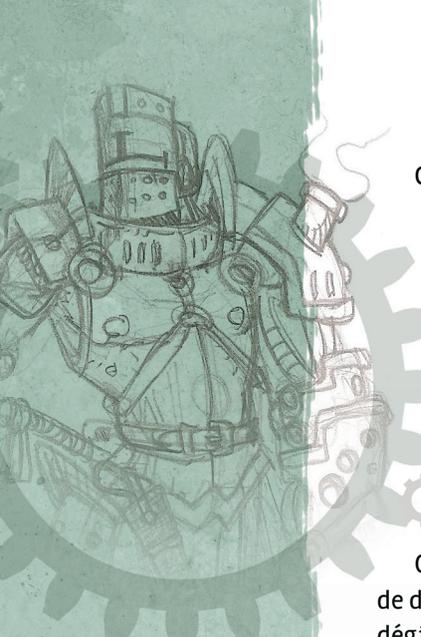
Défense totale. Un personnage peut décider de n'effectuer aucune autre action que se défendre. Il fait alors un jet de Défense, d'Esquive ou de Parade (Lutte ou Armes blanches) et ajoute 10 au résultat. La somme totale correspond au ND pour le toucher.

ATTAQUE

Vous avez déterminé le ND de base pour toucher un personnage. Des modificateurs peuvent à présent l'amender. Les principaux modificateurs sont liés à la distance.

MODIFICATEURS DE DISTANCE

Ces modificateurs ne sont utilisés que pour les armes de tir, pas pour les armes de contact. Chaque arme possède des valeurs différentes pour les distances.



Globalement, on peut attribuer les modificateurs suivants :

Portée	Distance	Modificateurs
Corps-à-corps	0-3 m	-5
Portée courte	3 m-Rang 1	0
Portée moyenne	Rang 1-Rang 2	+5
Portée longue	Rang 2-Rang 3	-10

DÉGÂTS

Quand le jet de l'attaquant égalise ou dépasse la valeur de défense du personnage attaqué, celui-ci encaisse des dégâts. Les dégâts infligés par une arme à distance sont liés à l'arme. Les dégâts infligés par une arme de contact sont liés en partie à l'arme et en partie aux Dégâts naturels (voir Fiche de personnage). Un personnage qui en frappe un autre à mains nues inflige des dégâts égaux à ses Dégâts naturels. Ainsi pour une arme de contact notée +1D en dégâts, si le personnage possède une valeur de 2D en Dégâts naturels et qu'il réussit une attaque, il inflige un total de 3D de dégâts. S'il n'a pas d'arme et combat à mains nues, il inflige 2D de dégâts.

RÉSISTANCE

Vous connaissez le montant des dégâts infligés par l'attaquant. Seront-ils suffisants pour blesser le défenseur ? Pour le savoir, vous devez calculer la résistance de ce dernier. Lancez pour cela les dés équivalents à la valeur en Vigueur du personnage ou à sa Compétence de Résistance si celle-ci a été améliorée, en y ajoutant d'éventuels bonus liés aux armures ou aux autres protections dont le personnage peut bénéficier.

Si le jet de résistance est supérieur aux dégâts, l'attaquant a touché le défenseur, mais ne le blesse pas. Si les résultats du jet de dégâts sont supérieurs au jet de résistance, le défenseur subit un ou plusieurs niveaux de blessure.

Dépassement	Niveau de blessure
1-5	1
6-10	2
11-15	3
16-20	4
21-25	5
26+	mort

Les niveaux de blessure sont les suivants :

Niveau 1 : Blessure superficielle

Le personnage subit un malus de -1D sur les jets jusqu'à la fin du round.

Niveau 2 : Blessé

Le personnage subit un malus de -1D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

Niveau 3 : Gravement blessé

Le personnage subit un malus de -2D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

Niveau 4 : Incapacité

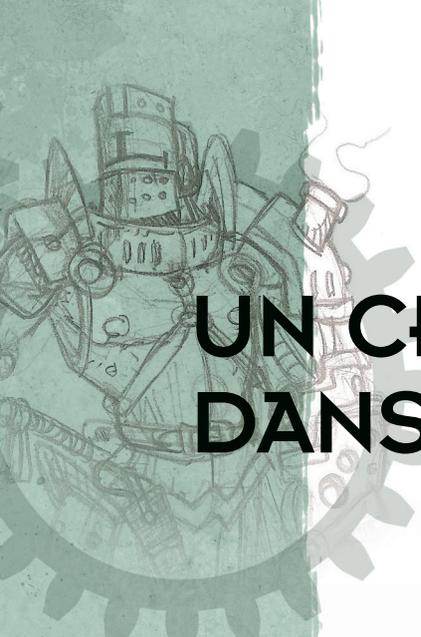
Le personnage fait immédiatement un jet de difficulté Moyenne (15) en Résistance. En cas d'échec, il sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir durant 10D minutes, avant de reprendre connaissance. En cas de réussite, il peut continuer à agir, mais subit un malus de -3D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

Niveau 5 : En danger de mort

Le personnage sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir. Chaque round, le personnage fait un jet de Résistance d'un ND égal au nombre de minutes depuis lequel il a été mortellement blessé. En cas d'échec, le personnage meurt. Ses compagnons doivent donc se dépêcher de le soigner avant qu'une telle issue ne survienne.

SOINS

Un personnage peut tenter d'en soigner un autre avec un jet de Médecine. Le ND est de 9 pour soigner un personnage blessé superficiellement, de 12 pour soigner un personnage blessé, de 15 s'il est gravement blessé, de 18 pour un personnage incapacité et de 24 pour un personnage en danger de mort. En cas de réussite au jet de Médecine, le personnage blessé gagne un bonus de +3 à son jet de Récupération naturelle ou réduit de 10 % ce temps de récupération. En cas d'échec critique, l'état du personnage empire d'un niveau de blessure. Un équipement adapté permet de gagner un bonus de +1D au jet de Médecine.



UN CRI DANS L'OCÉAN

Cette aventure se déroule essentiellement en pleine mer, ce qui peut en faire un bon moyen de découvrir comment se passe la vie en-dehors des MC. C'est aussi l'occasion pour les personnages d'accomplir l'une de leurs premières missions pour le Doge et pour la cité de Venzia de subir une catastrophe lourde de conséquences.

VAP'

Mouvement 36 m/rd
(24 km/h)

Passagers 4

Résistance 4D

Manœuvrabilité +2D

Prix ND20

Disponibilité V

Modificateur de Taille 5

SYNOPSIS

Lorsqu'un vap' s'échoue en pleine nuit dans les quais de Venzia, le Doge envoie les personnages en apprendre plus. Ce qui pourrait être une simple mission de sauvetage va les confronter à la pire faune des océans.

VAP'

Petite embarcation pouvant transporter trois ou quatre personnes. Propulsée par un moteur à vapeur, elle est essentiellement employée par les navires partant en mer pour les cas d'urgence en raison de sa vitesse de pointe élevée. La plupart des navires marchands et de pêche en ont un à leur bord pour parer à ce genre d'éventualité.

Envoyé pour sonder les fonds marins à la recherche de matières premières, un bateau de Récupérateurs, *Le Fortuna*, a découvert de grandes quantités de métal. Malheureusement,

cette découverte a attiré l'attention de pirates qui ont décidé d'attaquer les Récupérateurs. Ajoutez à cela une monstruosité marine et vous obtenez une situation qui risque de donner du fil à retordre aux personnages.

RÉCUPÉRATEUR

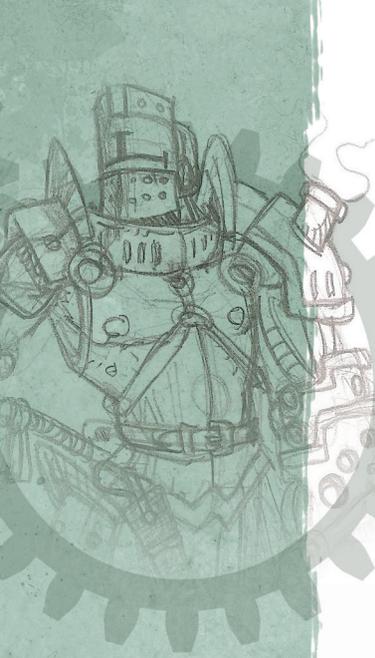
Ce métier fondamental consiste à draguer les fonds marins à la recherche des matériaux récupérables sur les épaves (métal essentiellement) voire à l'état naturel (roche). Dans un monde presque entièrement recouvert par les eaux, il s'agit là de l'un des derniers moyens existants pour récupérer les ressources nécessaires à beaucoup de constructions. Pour cela, des bateaux sont envoyés avec à leur bord un sous-marin. Relié au bateau par un câble l'alimentant en oxygène, cet appareil permet à une équipe réduite de manipuler des bras mécaniques et filets pour récupérer ce qui pourra être réutilisé à la surface.

PAS DE REPOS POUR LES BRAVES

En pleine nuit, les personnages sont tirés de leur lit (ou de leur taverne de prédilection) et conduits auprès du **Contrôleur Salvatore Regiani**. Après avoir renvoyé avec un agacement visible ses hommes, celui-ci explique la situation aux personnages. Un vap' vient d'être retrouvé échoué dans les quais de la ville basse avec un marin mort à son bord. Il est attendu des personnages qu'ils rejoignent sur place des soldats du Doge, découvrent l'origine de l'embarcation et prennent les mesures nécessaires pour se porter au secours du bateau d'où il provient.

De retour dans la rue et munis de ces indications, le groupe n'a aucun mal à trouver la portion de rivage où sont éparpillés les restes du bateau. Au milieu de ceux-ci, recouvert par un drap souillé, se trouve celui qui le pilotait. Le corps a une vilaine plaie par balle dans le dos. Son arrivée en catastrophe semble indiquer que l'homme était mort avant même que son embarcation ne touche la terre ferme. La victime est n'a pas plus de quinze ans et porte une tenue de matelot.

Un soldat entre deux âges, bourru et visiblement encore imbibé, exhibe ce qui a motivé l'implication du Contrôleur Regiani. Sur l'un des fragments de la coque se trouve le symbole de la ville ainsi qu'une suite de chiffres. Ceci laisse à penser qu'il s'agit là d'un véhicule officiel. Munis de ces informations, les



personnages peuvent essayer de remonter la piste jusqu'au nom du navire d'où provenait le vap' ainsi que sur sa position actuelle. Les archives maritimes et la capitainerie centrale leur permettent d'apprendre que le navire qu'ils recherchent est *Le Fortuna*, affrété pour les Récupérateurs. Ils prennent également connaissance de l'emplacement où il s'est rendu récemment, quelques dizaines de miles au large de la cité. Il semblerait en revanche, si on s'en tient aux registres, que le bateau soit rentré à bon port deux jours auparavant. Pourtant, les personnages trouvent son emplacement à quai vide.

À LA RECHERCHE DU FORTUNA

Une enquête rapide à proximité des quais permet de trouver quelques collègues de l'équipage du navire recherché. Ceux-ci ne semblent pas au courant de sa disparition. En revanche, certains d'entre eux affirment avoir vu des marins du *Fortuna* écumer les tavernes du quartier du port, deux jours auparavant. Payant tournée sur tournée, ils affirmaient avoir trouvé comment devenir riches (sans toutefois entrer dans les détails). Ils ne les ont pas revus depuis.

Note pour le MJ : Ce manque de discrétion a attiré l'attention d'un certain nombre de personnes mal intentionnées. Parmi celles-ci, on compte des brigands rattachés au navire pirate qui a suivi *Le Fortuna* jusqu'à sa destination pour le piller. En effet, l'équipage des Récupérateurs s'est emparé du bateau qui leur avait été affrété afin de retourner sur les lieux de leur récente découverte.

La disparition du *Fortuna* a bien été notée, mais l'information, comme de nombreuses autres, s'est perdue dans les méandres de l'administration tentaculaire qui paralyse Venezia.

Les personnages peuvent s'intéresser au dernier emplacement où s'est rendu *Le Fortuna*. Pour cela, il leur faut mettre la main sur un bateau. Le Contrôleur Regiani pourra facilement subvenir à ce besoin.

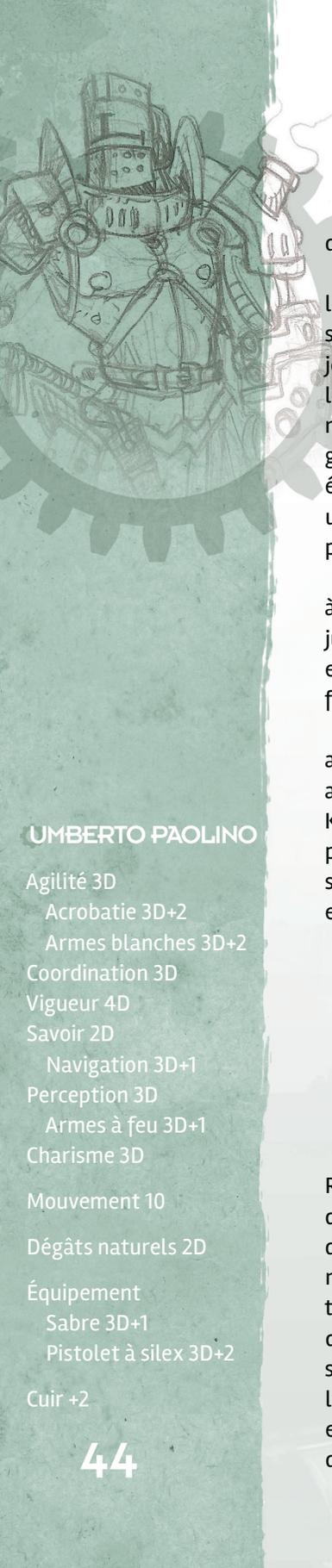
Après un voyage éprouvant dans les eaux houleuses qui entourent la cité, le groupe arrive à destination et découvre, non loin de là, *Le Fortuna*. Massif et essentiellement constitué de métal, celui-ci est mû par une imposante machinerie crachant habituellement des nuages de vapeur grisâtre. Pour l'instant, celle-ci semble être au repos. En comparaison de ce colosse des



mers, l'embarcation flottant à ses côtés semble presque ridicule. Visiblement fabriquée et réparée avec un certain manque de moyens, elle fait tâche à côté de l'engin rutilant utilisé par les Récupérateurs. L'avant de la coque est marqué d'un éclair dans un cercle, symbole des pirates appelés Rapaci, dont la présence semble particulièrement incongrue.

Les pirates ont attaqué les Récupérateurs de nuit. Le silence environnant ne laisse rien deviner de la tension à bord du *Fortuna*. Là, les derniers Récupérateurs encore en vie se sont barricadés en attendant une opportunité d'échapper à leurs assaillants. Ils comptent en effet sur le matelot ayant emprunté le vap' pour ramener de l'aide.

L'assaut des malfrats a été rapide et sans pitié. À la faveur de la nuit, ils se sont introduits à bord du *Fortuna* et ont éliminé tous ceux qui croisaient leur chemin. Quand les personnages arrivent sur les lieux, il ne reste que cinq Récupérateurs de la quinzaine qui composait l'équipage. Les survivants se sont barricadés avec le capitaine Paolino dans ses quartiers. Face à eux, une douzaine de pirates armés tentent par tous les moyens de les forcer à sortir en vue d'éliminer ces témoins gênants du pillage auxquels ils s'apprentent à se livrer.



SAUVETAGE

L'arrivée inopinée des personnages fait monter la tension d'un cran.

Les hors-la-loi affectés à la surveillance du pont repèrent les nouveaux arrivants. Aussitôt averti, leur chef **Tito Agostino** se présente sur le pont pour ordonner aux personnages de jeter leurs armes à l'eau et de se rendre s'ils veulent approcher le bateau ou de repartir immédiatement. Si les personnages refusent d'obtempérer, les Rapaci les attaquent sans sommation grâce aux deux canons embarqués sur *Le Fortuna*. Tout en évitant les projectiles, les personnages vont devoir se frayer un chemin jusqu'à leurs assaillants. Un tir bien ajusté peut permettre de neutraliser les canonnières.

Les personnages se retrouvent alors directement confrontés à un groupe d'une quinzaine d'hommes armés qui se battent jusqu'à la mort. Au cours de la bataille, sentant le vent tourner en leur faveur, les Récupérateurs en profitent pour prêter main-forte aux personnages, éliminant un pirate chacun.

Aidés de leurs Hippogriffes, les personnages ne devraient avoir aucun mal à prendre le dessus. Malheureusement, cet avantage a un effet secondaire inattendu : il va réveiller un Kraken déjà ébranlé par les fouilles menées sous l'océan à proximité de son refuge. Dans le tumulte environnant, il sort de sa torpeur et remonte à la surface pour gober les embarcations et les entraîner sous l'eau.

UMBERTO PAOLINO

Agilité 3D

Acrobatie 3D+2

Armes blanches 3D+2

Coordination 3D

Vigueur 4D

Savoir 2D

Navigation 3D+1

Perception 3D

Armes à feu 3D+1

Charisme 3D

Mouvement 10

Dégâts naturels 2D

Équipement

Sabre 3D+1

Pistolet à silex 3D+2

Cuir +2

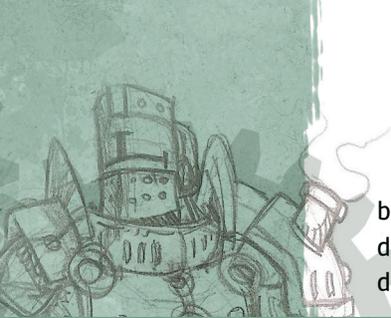
LES FACTIONS EN PRÉSENCE

LES RÉCUPÉRATEURS

Menés par le capitaine Umberto Paolino, cette quinzaine de Récupérateurs au service du Doge ont découvert une grande quantité de métal ainsi que des pierres précieuses au cours de leur dernière mission. Il s'agissait d'un énorme vaisseau métallique mais probablement pas conçu pour flotter. Dans tous les cas, il y a ici de quoi subvenir aux besoins de n'importe quelle cité pendant un long moment. Plutôt que de faire part de sa découverte à son supérieur, Umberto a fait le choix de garder l'information secrète. Avec l'aide de ses hommes, il compte bien en tirer de grandes sommes d'argent et s'installer par la suite dans une autre cité que Venezia.



WORK IN PROGRESS



Ceux-ci ont un grand respect pour lui. Il est à leur tête depuis bientôt dix ans et maintes fois eu l'occasion de faire preuve de ses talents. Ils le suivent donc aveuglément, prêts à laisser derrière eux leur ancienne vie.

ET SI...

Pourtant, parmi ces hommes dévoués se trouve le jeune **Eusebio**. Récemment arrivé à bord, il se voit mal abandonner sa fiancée et reste tiraillé par le doute. Au cours de la dernière escale de l'équipage à Venezia, il est possible qu'il ait choisi de désertir pour rejoindre sa bien-aimée. Il pourrait alors devenir une source d'informations importante pour la première partie de l'enquête des personnages. Peut-être même un allié pour retrouver le reste de l'équipage. Il est également possible que ces derniers aient pris le parti d'éliminer ce gêneur. Si l'équipage forme une famille, celle-ci supporte mal la trahison.

MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Agilité 3D
Acrobatie 3D+2
Armes blanches 3D+2
Coordination 3D
Vigueur 3D
Nage 4D
Résistance 3D+2
Savoir 2D
Navigation 3D+1
Perception 2D
Armes à feu 2D+1
Charisme 2D
Mystifier 3D+1
Mouvement 10
Dégâts naturels 1D
Équipement
Sabre 3D+1
Pistolet à silex 3D+2
Cuir +2

LE FORTUNA

Ce rutilant navire est suffisamment solide pour encaisser les pires tempêtes. Une quinzaine d'hommes assurent son pilotage et son entretien. Armé sur chaque côté de 2 canons lourds (Dégâts : 9D) et sur l'avant d'un lance-harpon massif (Dégâts : 5D), *Le Fortuna* a de quoi donner du fil à retordre à ses éventuels assaillants. Long de quarante mètres, il dispose d'un dortoir pour l'équipage et d'une chambre séparée pour le capitaine Umberto Paolino. Sans être inconfortable, le bateau reste équipé de façon avant tout fonctionnelle. Au niveau du pont arrière, on trouve le treuil permettant d'immerger et récupérer le sous-marin utiliser pour récupérer les trouvailles faites dans les fonds marins.

Le submersible en question est de forme ovoïde. On y accède par le dessus. L'avant dispose d'une épaisse vitre blindée. Long de six mètres, il est prévu pour accueillir six personnes à son bord. Les bras mécaniques de chaque côté de l'engin lui permettent de saisir des objets et de les maintenir jusqu'au retour à la surface. Ils sont pilotés depuis l'intérieur. Des hublots permettent à l'équipage de voir directement ce qu'ils font.

LES RAPACI

Ce ramassis de hors-la-loi de divers horizons sillonne inlassablement les environs de Venezia depuis plusieurs décennies. Vivant de pillages et de meurtres, ces individus de sinistre réputation sont bien connus à travers le globe. Une grande part

de leur renommée revient à leur chef Tito Agostino, alias Bras de Fer, un mégalomane sans pitié prétendant régner sur les eaux du monde entier. Traqué par les autorités de presque toutes les cités, il vit avec sa horde de bandits sur un immense navire aux allures de forteresse flottante, *Le Disperazione*. Construite de bric et de broc au fil des ans, cette place forte flottante est réputée imprenable et hante les cauchemars et légendes des marins de tous horizons.

Toujours à l'affût d'un mauvais coup, une bonne partie des Rapaci vit incognito dans les MC et certains vont même jusqu'à s'engager dans des équipages de navires marchands. C'est l'une de ces fouines (comme ils se font appeler par les autres Rapaci) qui a eu vent de la découverte faite par l'équipage du *Fortuna*. Il s'est donc empressé de communiquer l'information à ses supérieurs pour affréter au plus vite un vaisseau pour suivre les Récupérateurs jusqu'à leur destination.

Le surnom de Tito Agostino, alias Bras de Fer, lui vient de l'énorme prothèse métallique remplaçant son bras droit perdu au cours d'une altercation avec un crabe géant. Nécessitant du combustible et de l'eau pour fonctionner, ce dispositif massif exhale une forte chaleur mais lui permet entre autres de tordre du métal à mains nues. Cruel et efficace, Tito n'hésite pas à y avoir recours pour s'imposer, parfois même parmi ses propres hommes.

Le bateau des Rapaci est rafistolé de partout. Exigu et suintant de partout, il mesure huit mètres de long mais dispose de deux canons (Dégâts : 6D) de chaque côté. Il est surtout conçu pour se déplacer rapidement afin prendre d'abordage ses proies.

DANS LES ENTRAILLES DE LA BÊTE

À peine ont-ils le temps de voir des tentacules énormes surgir de l'eau que les personnages se retrouvent plongés dans l'obscurité et malmenés par de violentes secousses.

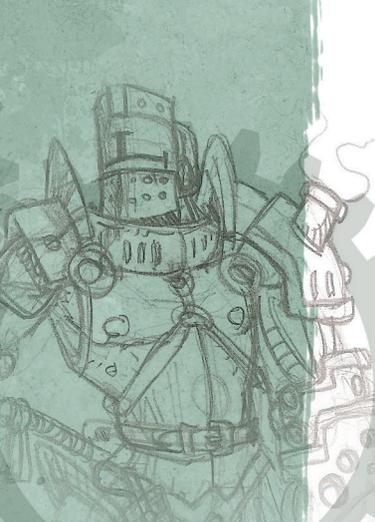
Tout va très vite et, le temps que chacun reprenne ses esprits et ses repères, les navires se retrouvent flottants dans les suc gastriques d'un monstre marin. Celui des pirates est d'ailleurs renversé. Une odeur nauséabonde agresse les narines et fait monter les larmes aux yeux de chacun. Dès que les personnages trouvent une source de lumière suffisante, ils découvrent qu'ils se trouvent dans une énorme cavité dont les parois luisantes

TITO AGOSTINO

Agilité 3D
 Acrobatie 3D+2
 Armes blanches 3D+2
 Coordination 3D
 Vigueur 4D
 Savoir 2D
 Perception 3D
 Armes à feu 3D+2
 Charisme 3D
 Mouvement 10
 Dégâts naturels 2D
 Équipement
 Pistolet à silex 3D+2
 Cuir +2
 Bras mécanique +2D

RAPACI

Agilité 3D
 Acrobatie 3D+2
 Armes blanches 3D+2
 Coordination 3D
 Vigueur 3D
 Nage 4D
 Résistance 3D+2
 Savoir 1D
 Perception 3D
 Armes à feu 3D+1
 Charisme 2D
 Mystifier 3D+1
 Mouvement 10
 Dégâts naturels 1D
 Équipement
 Pistolet à silex 3D+2
 Sabre 3D+1
 Tromblon 6D
 Cuir +2



frémissent doucement. Une pulsation sourde bat d'un rythme régulier.

La panique commence à se répandre parmi les survivants. Il faut du temps à certains pour réaliser où ils se trouvent et ceci ne contribue pas vraiment à arranger leur moral. La situation est en tout cas suffisamment inattendu pour dissiper les tensions entre les diverses factions présentes. Alors que la créature s'enfonce à nouveau vers les profondeurs, la pression augmente et se fait de plus en plus sentir. Rapidement, il apparaît vital de trouver un moyen de sortir pour regagner la surface.

KRAKEN

Ce spécimen unique, long de près de 150 mètres, semble avoir dormi au fond de l'océan pendant des dizaines voire des centaines d'années. Aveugle, il se dirige au bruit et en suivant les autres ondes se répandant dans l'eau. Réveillé et rendu agressif par le combat, il remonte pour happer ceux qui l'ont tiré de son sommeil.

Il ne possède point de nageoire, mais des pieds ou tentacules au nombre de huit, garnis de ventouses, tous à peu près égales, très grands à proportion du corps et réunis à leur base par une membrane. La créature s'en sert également pour nager, pour ramper et pour saisir sa proie. Leur longueur et leur force en font pour lui des armes redoutables, au moyen desquelles il enlace ses proies. Les yeux sont petits à proportion et la peau se resserre sur eux de manière à les couvrir entièrement quand l'animal le veut. Il posséderait un réservoir d'encre enchâssé dans le foie.

S'extirper de la créature peut se faire de plusieurs façons. Utiliser les voies naturelles est envisageable, d'autant plus que celles-ci peuvent tout à fait permettre même au *Fortuna* de se faufiler sans encombre. Les moins subtils peuvent se frayer un chemin à coups de canon. Il convient toutefois de noter que, blessée, la créature commence à se débattre dans tous les sens, remuant énormément ses occupants.

Le problème dans tous les cas est que l'animal est déjà bien profond dans l'eau, ce qui risque de créer des problèmes pour regagner la surface. Le sous-marin à bord du *Fortuna* est bien sûr une solution envisageable. Toutefois, il ne peut accueillir à son bord que six personnes. Huit en se serrant. L'autre souci est qu'il ne dispose que de faibles réserves d'oxygène. Le tuyau le reliant au *Fortuna* résout habituellement ce problème.

S'ils ont survécu jusque-là, Tito et ses hommes voient dans le submersible une opportunité pour s'en tirer. Ils font dès lors leur possible pour l'atteindre en premier et s'en servir pour s'enfuir, abandonnant du même coup Récupérateurs et personnages. Pour autant, ces derniers peuvent toujours trouver un moyen de s'en sortir. Et peuvent même choisir de se lancer à la poursuite de ceux qui ont tenté de les tuer.

COMMENT SORTIR ?

Il ne fait aucun doute que les personnages trouveront une solution à leur problème. Il est d'ailleurs d'usage que celle-ci prenne le MJ au dépourvu. Pour autant, il ne faut pas perdre de vue que le but est de mettre les personnages dans une situation stressante, pas de les laisser mourir dans l'estomac d'un calamar géant. Il ne faut pas hésiter à cautionner des solutions extravagantes sans être improbables. Si les joueurs garderont peut-être un souvenir angoissé de leur séjour sous la mer, ils peuvent également prendre conscience ici des possibilités qui leurs sont offertes et rendre cette scène d'autant plus mémorable.

Si les personnages décident d'avoir recours à leurs Hippogriffes ou à la force de frappe du *Fortuna* pour détruire le monstre, celui-ci remonte la surface après sa mort. Lors de sa remontée, il se remplit néanmoins d'eau, menaçant les personnages de noyade. Il sombre alors à nouveau quelques minutes à peine après avoir refait surface. Plus subtil, il est également possible pour les personnages de suivre la pulsation qu'ils entendent pour atteindre et détruire le cœur de la créature.

DE RETOUR À LA SURFACE

Après avoir échappé au péril qui les menaçait, les personnages ont plusieurs possibilités suivant le déroulement du scénario.

Si les Rapaci leur ont échappé, ils peuvent se lancer à leur poursuite jusque dans leur repaire, une plate-forme flottante supportant des constructions en toile et accueillant une trentaine de pirates. Il est peu judicieux de l'attaquer directement. Les personnages peuvent se contenter de noter sa localisation pour revenir plus tard avec l'appui du Contrôleur Regiani (pour peu que celui-ci juge cela nécessaire).

KRAKEN

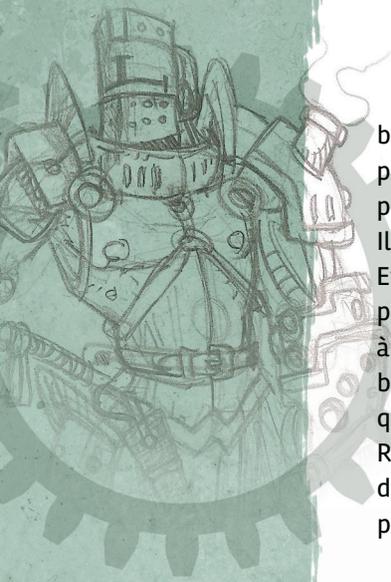
Agilité 3D
 Combat 4D
 Esquive 4D
 Coordination 2D
 Vigueur 4D
 Nage 7D
 Savoir 1D
 Navigation 8D
 Perception 3D
 Charisme 1D
 Intimidation 8D+1
 Volonté 6D

Mouvement 15

Dégâts naturels 4D

Niveaux de blessure 6

Capacités naturelles
 Taille mod+12
 Tentacules



Les survivants du *Fortuna* peuvent vouloir récupérer leur bateau et dans tous les cas sont fermement décidés à ne pas retourner à Venzia. Jusque-là très coopératifs avec les personnages, ils craignent le châtement que leur réserve le Doge. Il faudra les neutraliser et les faire prisonniers pour les ramener. Effectivement, une fois de retour, ils seront emprisonnés et jugés pour trahison. Les marins seront condamnés à plusieurs années à bord d'une prison flottante et Umberto exécuté. À moins bien sûr que les personnages ne décident de les laisser repartir, quitte à annoncer leur décès à leur employeur. En échange, les Récupérateurs leur proposent quelques pierres précieuses découvertes juste avant l'irruption des Rapaci. En regardant de plus près, il s'agit de gemmes (à la discrétion du MJ).

Si la pieuvre géante n'a pas été tuée, elle se lance à la poursuite des personnages pour se venger. La poursuite peut s'avérer intense et se prolonger jusqu'aux abords de la cité.

Dans tous les cas, en retournant vers Venzia, les agents découvrent la cité plongée dans l'obscurité, ce qui n'est jamais arrivé jusque-là. Le silence pesant fait prendre conscience de l'absence d'un bruit inscrit dans le paysage pour tous les Venziens : les machines sous la cité semblent s'être arrêtées.

Lancement du financement participatif

Venzia

le 24 août sur www.black-book-editions.fr

Ce financement permettra de rémunérer tous les participants (auteurs, illustrateurs, mise en page, etc.), d'améliorer la qualité de l'ouvrage (intérieur couleur, couverture rigide, plus d'illustrations, goodies, etc.) afin de faire l'ouvrage de nos rêves

Nous comptons sur votre participation pour sortir un magnifique ouvrage!

Manoir du Crime

<http://association-manoirducrime.fr>

<https://www.facebook.com/Manoir.du.Crime>

Les XII Singes

<http://www.les12singes.com>

<https://www.facebook.com/LesXIIssinges>



MANOIR DU CRIME
ASSOCIATION LOI 1901

